

APLICAÇÃO DE PRÁTICA PEDAGÓGICA: JOGO DA ZOOLOGIA

Mariana Santos Rodrigues¹;
Ana Julia Rodrigues Teixeira²;
Albina Santos Costa³;
Carla Cristina Barbosa Dias⁴;
Márcio Junior Costa⁵

Eixo Temático: **CURRÍCULO, METODOLOGIA E PRÁTICAS DE ENSINO**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

RESUMO

Práticas pedagógicas dentro de sala de aula é uma alternativa eficiente para reforçar conteúdos já estudados ou até mesmo para proporcionar maior interação entre alunos e professores. O jogo da zoologia é um jogo de tabuleiro que foi elaborado para ser aplicado em qualquer sala de todos os níveis sem número máximo de participantes. Para começar a dinâmica, é necessário dividir a sala em dois grupos com quantidade igual ou aproximada de integrantes. O jogo é composto por dois tabuleiros, dado e perguntas ou afirmativas, as quais são relacionadas a conhecimentos populares que podem ser mito ou verdade em relação aos animais, e, se respondidas corretamente, o grupo anda a quantidade de casas que corresponde o dado. Vence a equipe que obtiver mais pontos.

Palavras-chave: Metodologia ativa; Tabuleiro; Ensino de Biologia.

1 INTRODUÇÃO

Segundo Krasilchik (2004), a biologia pode ser uma das disciplinas mais relevantes e merecedoras da atenção dos alunos, ou uma das disciplinas mais insignificantes e pouco atraentes, dependendo do que for ensinado e de como isso for feito.

Aulas expositivas, estudo do meio, jogos didáticos, visitas técnicas integradas, seminários, estudo dirigido, oficinas e várias outras estratégias de ensino e aprendizado podem servir tanto para projetos conservadores, tradicionais, conformadores das capacidades humanas, quanto para projetos libertários, comprometidos com a ampliação das capacidades humanas (ARAUJO; FRIGOTTO, 2015, p.76).

Pesquisas revelaram que o jogo ressurgiu efetivamente no século XVI, mas seu uso no processo de ensino-aprendizagem remonta à Grécia e a Roma antiga. Platão reconheceu a importância do aprendizado por meio da ludicidade em oposição ao uso da violência e da repressão para o ensino. Posteriormente, Aristóteles ressaltou a relevância do lúdico como 16 preparações para a vida adulta e destacou a capacidade educativa dos jogos e das brincadeiras (PIACENTINI, 2014).

¹Discente do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: mr867405@gmail.com

²Discente do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: juliaanarod@gmail.com

³Discente do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: albinasantosc@gmail.com

⁴Discente do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: carlacristinad.27@gmail.com

⁵Discente do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho, Muzambinho, MG, Brasil. E-mail: costadomarcio@gmail.com

Além de desenvolvimento do raciocínio e de capacidades para intervenção na própria realidade e colaboração e cooperação entre participantes, práticas pedagógicas podem proporcionar a vinculação da aprendizagem aos aspectos significativos da realidade.

Nos últimos anos, diversas metodologias ativas vêm sendo desenvolvidas para proporcionar uma melhoria na aprendizagem. Por isso, o presente estudo visou utilizar o jogo de tabuleiro em para mostrar de forma prática o estudo da Biologia.

2 MATERIAL E MÉTODOS

A prática foi preparada para ser aplicada em uma feira de biologia do IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho na disciplina de prática como componente curricular.

A dinâmica funciona como um jogo de tabuleiro em formato de “Z”, com um dado, cartas, casas para andar e regras. Para confecção dos tabuleiros foram utilizados madeira, cola, lápis e papelão. Para as cartas, papelão, cola e papel sulfite. Para o dado, caixas de leite, fita adesiva, papel EVA e caneta permanente. Por fim, para os pinos foi utilizada garrafa pet e cartolina, gerando um formato de tartaruga.

Na sala, dois tabuleiros foram dispostos no chão e cada grupo tem seu tabuleiro e um pino. É dividido entre os grupos um dado de seis lados, que contém as opções um, dois, três, quatro, jogue novamente e passe a vez.

Um participante de cada grupo deve jogar o dado para decidir qual grupo começa. Quem tirar o número maior no dado inicia o jogo, lançando o dado novamente. A quantidade que aparece no dado corresponde a quantas casas o grupo deve andar no tabuleiro caso acerte a pergunta.

É papel do professor escolher uma carta e ler para o grupo, então o aluno deve responder se é mito ou verdade. Os camelos armazenam água em suas corcovas? Mito. É possível hipnotizar uma cobra tocando uma flauta? Mito. Os chimpanzés e os humanos tiveram um ancestral comum? Verdade. Os avestruzes enterram suas cabeças quando estão em perigo? Mito. O grande vilão da poluição do ar é o pum da vaca? Mito. Os cães enxergam somente em preto e branco? Mito. A memória de um peixe dourado dura apenas 5 minutos? Mito. Cachorros velhos não aprendem truques novos? Mito. Deve-se castrar as cadelas após a primeira cria? Mito. Todas as cobras são venenosas? Mito.

Os integrantes do grupo podem se ajudar, mas a regra mais importante do jogo é que todos os alunos participem, ou seja, todos devem jogar o dado e responder a pergunta. O tempo máximo para responder a pergunta é de 15 segundos

Se o grupo acertar, anda as casas necessária e a vez passa para o grupo adversário que executa os mesmos procedimentos. O grupo que chegar na última casa do tabuleiro primeiro vence o jogo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O jogo pedagógico ou didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (CUNHA, 1988).

Segundo Moreira (2003), no ensino de biologia a experimentação é de suma importância e praticamente inquestionável, dessa forma, aplicar uma dinâmica em que a metodologia ativa está presente o tempo todo é um facilitador na aprendizagem e absorção do conteúdo.

Assim, consideramos que a apropriação e a aprendizagem significativa de conhecimentos são facilitadas quando tomam a forma aparente de atividade lúdica, pois os alunos ficam entusiasmados quando recebem a proposta de aprender de uma forma mais interativa e divertida, resultando em um aprendizado significativo (CAMPOS, et. al., 2003).



Poços de Caldas

4º Congresso Nacional de Educação

07 e 08 de Outubro 2020 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

Jogar o dado, mover o pino e responder perguntas em grupo, reforçou o trabalho em conjunto e promoveu conhecimento sobre os mitos e verdades nos conhecimentos populares sobre a zoologia. Os estudantes apresentaram êxito na realização da dinâmica desde o início da proposta, até sua conclusão.

Por ser uma dinâmica reajustável e de baixo custo, é estabelecida os critérios que o professor desejar, tanto na utilização dos materiais quanto no conteúdo das perguntas, podendo atingir o perfil do nível que será aplicado.

CONCLUSÕES

Foi possível observar que, por ser uma forma diferente de abordar uma turma além de melhorar a relação professor-aluno, pode ser divertida, mantendo a disciplina, pode ser estratégica tanto da parte dos alunos que podem desenvolver formas mais fáceis de desenvolver a dinâmica quanto para o professor que escolhe previamente às perguntas, e educativa ensinando a importância do trabalho em equipe e reforçando algum conteúdo já visto.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Ronaldo Marcos de Lima; FRIGOTTO, Gaudêncio. **Práticas pedagógicas e ensino integrado**, Revista da Educação em Questão: Natal, 2015.
- CAMPOS, et. al. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Cadernos dos Núcleos de Ensino: São Paulo, 2003.
- CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.
- KRASILCHIK, M. **Prática de ensino de biologia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.
- MOREIRA, M.L.; DINIZ, R.E.S. **O laboratório de Biologia no Ensino Médio: infraestrutura e outros aspectos relevantes**. In: Universidade Estadual Paulista – Pró-Reitoria de Graduação. (Org.). Núcleos de Ensino. São Paulo: Editora da UNESP, v. 1, p. 295-305, 2003.
- PIACENTINI, Patrícia. **Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade**. Revista PréUnivesp. Rio de Janeiro, 2014.