



USO DO JOGO TABULEIRO COMO ALTERNATIVA DIDÁTICA

GISELE DA SILVA BORGES¹;

JOSÉ CÉSAR LAZZARI²;

MARIA DO CARMO BURLE LIMA³;

GABRIELA MANZKE COSTA⁴;

1; 2; 3. Acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas

4. Mestre em educação e professora do IFSul

Eixos Temáticos: 2Docência e formação de professores

O presente trabalho apresenta uma oficina realizada no Colégio Municipal Pelotense pelos alunos da licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal (IFSul)/Campus Pelotas – Visconde da Graça (CaVG) Sabe-se que há uma variedade de jogos e estratégias pedagógicas que fogem da prática comum em sala de aula, como confeccionar jogos e experimentos educativos.

O uso do material didático, estando em destaque aqui o jogo do tabuleiro, é uma maneira sugestiva e na maioria das vezes eficaz para o docente abordar o conteúdo que possa ser de difícil compreensão para os alunos ainda mais quando se refere ao conteúdo de ciências biológicas

Diante o exposto foi confeccionado o jogo nomeado “O tabuleiro” com a finalidade de despertar o interesse do aluno no conteúdo de células e plantas.

Segundo Santana (2008), os jogos podem ser utilizados como elementos motivadores e facilitadores do processo de ensino/aprendizagem de conceitos científicos, muitas vezes aplicáveis a prática. Para esse autor o objetivo dos jogos não se resume apenas à facilitação da memorização do assunto pelo aluno, mas induz ele ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento e, conseqüentemente à construção do seu próprio conhecimento, nesse trabalho



é salientada a necessidade do adulto de reaprender a brincar não como criança, mas de acordo com a sua idade.

Isso é um meio que possibilita ao ser humano interagir com os outros, consigo mesmo e com o meio social. Por isso nas atividades lúdicas, as condições de seriedade, compromisso e responsabilidade não são perdas, mas sim, sentidas e valorizadas onde a consequência é a ativação do pensamento e memória, além de gerar oportunidades de expansão das emoções, das sensações de prazer e da criatividade.

Segundo Gomes et al, (2001), os jogos são utilizados para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem, esses jogos normalmente funcionam, pois levam o aluno a se envolver na atividade e dar o seu melhor, pois ele quer além de aprender ganhar de seus colegas.

A falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, no entanto observa-se que muitos educadores por inúmeras razões realizam aulas maçantes e sem interagirem com os alunos (CARVALHO, Sd.)

A oficina foi elaborada para alunos dos anos finais do ensino fundamental com o intuito de contextualizar e estimular o conteúdo de células e plantas num jogo de tabuleiro de perguntas e respostas para dois grupos de 15 alunos cada.

METODOLOGIA

Foram feitos três encontros para a confecção do tabuleiro e mais três encontros para a seleção das perguntas, respostas e regras do jogo, que foram elaboradas por um grupo de Pibidianos alunos da Licenciatura em Ciências Biológicas. O jogo tabuleiro foi confeccionado manualmente, as questões foram digitadas e impressas. O material didático foi construído a partir de materiais de fácil aquisição. O tabuleiro foi feito com o formato



que simula uma trilha podendo se adequar em vários ambientes, a base do dado foi confeccionada com material reutilizável e envolvida por E.V.A.

Os alunos escolhidos para participar da atividade foram dos 7º e 8º anos.

Para a aplicação do jogo foram desenvolvidas algumas perguntas, conforme mencionado acima, as quais estão alistadas abaixo:

- 1- Qual organela que apresenta cor verde e está presente nos vegetais? Cloroplasto
- 2- Como chamamos a substância gelatinosa que preenche o interior da célula? Citoplasma
- 3- Qual estrutura que delimita e envolve as células e atua controlando a entrada e saída de substâncias? Membrana plasmática
- 4- Em que parte da célula eucarionte se armazena o material genético? Núcleo
- 5- É uma unidade constituída fundamentalmente de núcleo, citoplasma, membrana plasmática. Célula
- 6- Material genético dissolvido no citoplasma, possui flagelos, utilizadas na produção de iogurtes, algumas espécies podem causar doenças para nós seres humanos. Bactérias
- 7- Processo pelo qual ocorre a troca de gás oxigênio pelo gás carbônico nos alvéolos pulmonares. Hematose ou difusão
- 8- Qual a sequência ciclo vital dos seres vivos? Nascem, crescem, reproduzem e morre.
- 9- Que estrutura que envolve o núcleo e permite a entrada e saída de substancias uteis e de descarte? Membrana nuclear
- 10- Como chamamos os seres compostos por mais de uma célula? Pluricelulares
- 11- Como chamamos os seres formados por uma única célula? Unicelular
- 12- Como chamamos a forma de reprodução onde não há troca de gametas? Assexuada
- 13- Qual o nome da reprodução onde cada ser vivo fornece uma célula especializada na reprodução, ocorrendo troca de gametas? Sexuada
- 14- Como chamamos os seres capazes de produzir seu próprio alimento? Autótrofos
- 15- Qual a denominação dos seres que não são capazes de produzir seu próprio alimento? Heterótrofos
- 16- Qual o nome dos tecidos condutores de água e sais minerais do solo para a parte aérea da planta? Xilema



- 17- Qual o nome do tecido condutor de seiva elabora nas plantas? Floema
- 18- Qual é o nome do conjunto de estruturas que protege a estrutura floral em período de botão? Cálice
- 19- Qual é a denominação do conjunto da parte masculina da estrutura floral da planta? Androceu
- 20- Cite uma planta monocotiledônea. Alho (subjeto)
- 21- Cite uma planta dicotiledônea. Aipim (subjeto)
- 22- Dê uma característica das plantas do grupo das angiospermas. Sementes envoltas por fruto
- 23- A que grupo pertence às plantas que produzem frutos com sementes. Angiospermas
- 24- A que grupo pertence às plantas que produzem sementes sem fruto. Gimnospermas
- 25- Nome do processo de multiplicação celular em que uma célula dá origem a duas células idênticas à célula mãe. Mitose
- 26- Organela que realiza fotossíntese e produção de alimento para as plantas. Cloroplasto
- 27- Organela da célula vegetal que armazena cerca de 90 da água e controla a pressão osmótica. Vacúolo
- 28- Constituída de celulose, reduz a perda da água, promove a rigidez das células vegetais. Parede celular.
- 29- A que grupo pertence às plantas que produzem frutos com sementes. Angiospermas.
- 30- Qual é a estrutura floral em que cai o grão de pólen para a fecundação? Estigma
- 31- Como chamamos o conjunto de células especializadas em determinada função. Tecido.
- 32- Qual é a porção de uma planta que faz a conexão entre as raízes e as folhas de uma planta? Caule
- 33- Qual é a porção das plantas vasculares, localizada geralmente sob o solo, responsável pela absorção de água e sais minerais? Raízes
- 34- Parte da célula responsável pela produção de proteínas: Ribossomo
- 35- Onde são produzidos os grãos de pólen: Antera

Nessa primeira proposta utilizamos perguntas dos reinos vegetal e animal, como uma forma breve de revisão, observou-se que os alunos tiveram uma participação ativa



durante o jogo e, ao seu final, comentaram que gostaram bastante da atividade. Com esse raciocínio decidimos perguntar a eles se gostariam que a atividade tivesse outros temas para aplicação, e em contrapartida eles nos chamaram a atenção solicitando que o jogo fosse confeccionado apenas com perguntas da área animal geral, e principalmente sobre o corpo humano, acreditamos que isso ocorreu porque eram alunos de 8 e 9 anos. Alguns comentaram que aqueles temas haviam sido estudados e ficavam admirados de como tinham se esquecido.

Conforme Friedman (1996), enquanto ocorrem as brincadeiras, a assimilação de conteúdo, bem como a internalização de regras e convívio social entre os indivíduos ali participantes.

Observamos que os jogos didáticos são ótimas ferramentas a serem usadas na complementação em sala de aula, salientando no presente trabalho o uso do jogo tabuleiro, esse que teve uma ótima aceitação por parte dos alunos, onde todos participaram e muito, pediram para que voltássemos mais vezes com novos temas para jogar e discutir.

Palavras-chave: Ciências Biológicas. Jogos. Aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO MFN et al. **A (des) motivação da aprendizagem de alunos de escola pública do ensino fundamental I: Quais os fatores envolvidos?** Disponível em: . Acesso em: 30 julho 2017.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de. Ciências e Biologia.** In: EREBIO,1, Rio de Janeiro, 2001;

SANTANA, Eliana M. de; Rezende, Daisy de B.; **O uso de jogos no ensino e aprendizagem de química: uma visão dos alunos do 9º ano do ensino fundamental;** 2008. Curitiba/PR.