

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: CONHECENDO AS ORGANELAS CELULARES

LUANA BENDLIN ¹

RESUMO

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: Conhecendo as organelas celulares Luana Bendlin/luanabendlin18@gmail.com/ Universidade Estadual do Paraná Fernando Rodrigo Doline/ Universidade Estadual do Paraná Milena Patriarcha Rodrigues/ Universidade Estadual do Paraná Vinícius Gabriel Palermo Ferreira de Camargo/ Universidade Estadual do Paraná Clovis Roberto Gurski/ Universidade Estadual do Paraná Carla Andreia Lorscheider/ Universidade Estadual do Paraná Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. Agência Financiadora: Capes Resumo As atividades lúdicas, em especial os jogos didáticos, são reconhecidos por motivar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, servindo como um recurso com estratégia para abordar temas escolares de forma lúdica, prazerosa e participativa. Essas atividades pedagógicas, modificam o aprendizado tornando-o dinâmico, visando a participação de todos os alunos pois as atividades lúdicas buscam desenvolver níveis diferentes de experiência pessoal e social aos alunos, auxiliando-os a construir suas novas descobertas e enriquecendo sua personalidade e participação coletiva. Os jogos auxiliam em conteúdos escolares por favorecer a construção e fixação do conhecimento ao aluno e aprimorando suas relações entre professor - aluno - aprendizagem. O presente trabalho tem como objetivo introduzir jogos no ensino de Ciências e Biologia como alternativa para melhorar o desempenho dos estudantes no conteúdo sobre as organelas celulares incentivando e facilitando o aprendizado e fixação de conceitos. O jogo intitulado "a Célula: conhecendo as organelas celulares" visa a compreensão da funcionalidade das organelas presentes na célula eucariótica, visando o interesse dos alunos em relação ao conteúdo e aproximando-os de uma dinâmica interativa, possibilitando uma aula diferenciada da forma teórica tradicional. O jogo foi elaborado de acordo com os conteúdos abordados no ensino de Ciências (Ensino Fundamental) e Biologia (Ensino Médio). O enfoque na confecção do jogo foi a utilização de materiais de fácil disponibilidade, baixo custo para os professores e simplicidade para o entendimento dos alunos. Foi elaborado um tabuleiro de papelão (60cmx60cm) com organelas celulares representados através de ilustrações de acordo com sua disposição na célula e 50 cartões (8cmx5cm) com perguntas relacionados ao tema. Para a confecção destes foram utilizadas tintas para artesanato, pincéis, tesoura, cola, lápis

coloridos, canetas coloridas, cartolina colorida para os cartões e tampas de garrafa pet como pinus marcador do avanço das casas. As questões relacionadas as organelas foram organizadas em três montes de cartões pergunta confeccionados em cartolina e divididas nas seguintes cores: vermelho 20 cartões, amarelo 20 cartões e branco com interrogações 15 cartões, totalizando 55 cartões. Assim, para relacionar as cartas com o tabuleiro, foram pintadas as casas aleatoriamente de vermelho (20 casas), amarelo (20 casas), branco com interrogações (15 casas) e branco sem a interrogações (25 casas), totalizando 80 casas. Também fazem parte do jogo dois pinus, um livro de regulamentos e um dado elaborado com cartolina. As cartas vermelhas contêm uma pergunta cada, das quais as respostas são sim ou não e podem solicitar justificativas ou não, cartas amarelas contêm uma pergunta de níveis de dificuldade alta, média ou baixa, com quatro alternativas de resposta, sendo apenas uma alternativa correta e as cartas brancas com interrogações possuem comandos para que a equipe avance casas, retorne casas ou responda a perguntas escolhidas pelo professor. Para iniciar o jogo, recomenda-se que preferencialmente os participantes se dividam em duas equipes, com no máximo seis alunos em cada equipe. O dado deverá ser arremessado para cima e dará o número de casas para o pinus avançar a cada jogada, ao cair em casas coloridas (vermelho ou amarelo) a equipe pegará uma carta da mesma cor para responder a pergunta da casa, o acerto das perguntas permite a continuidade do jogo e o erro precede o retrocesso de uma casa. Ao cair em casas com interrogação a equipe deve selecionar uma carta de interrogações, sendo estas sortidas, e proceder cumprindo o comando da carta. A equipe que tiver maior avanço de casas alcançando a chegada vence o jogo, para tal o número de acertos das perguntas deverá ser superior ao número de erros, alcançando o objetivo de aprendizagem do jogo. A premiação de vencedores deverá ser a critério do professor. O jogo intenciona a socialização com raciocínio em equipe unindo a diversão e o aprendizado através de uma única ferramenta. É com a dinâmica que os conhecimentos escolares deixam de ser abstrações, passando a serem assimilados e tornarem-se visíveis e compreensíveis pelos alunos. Portanto a utilização deste é de grande valor na atualidade pois ainda hoje, ele é pouco utilizado nas escolas, e seus benefícios são desconhecidos por muitos professores. Palavras-chave: Ludicidade, Ensino, aprendizado, tabuleiro. Referências GRÜBEL, J. M.; BEZ, M. R. JOGOS EDUCATIVOS. *Novas Tecnologias na Educação*. 4(2), 2006. MEDEIROS, M. de O.; SCHIMIGUEL, J. UMA ABORDAGEM PARA AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS: Ênfase No Ensino Fundamental. *Anais do 23º Simpósio de Informática na Educação (SCBI 2012)*, Rio de Janeiro, 2012. PEDROSO, C. V. JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. IX Congresso Nacional de Educação (EDUCERE), III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia, Curitiba, 2009. PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. DESENVOLVENDO UM JOGO DE TABULEIRO PARA O ENSINO DE FÍSICA. Encontro Nacional em Ciências (VII Enpec), Florianópolis, 2009. SANTOS, A. B.;

GUIMARÃES, C. R. P. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE ZOOLOGIA. Revista Electrónica de investigación em educación em Ciencias (REIEC). 5(2): 52-57, 2010.

Palavras-chave: .

¹,;