

MONTANDO A GAMETOGÊNESE

LAUANE FERREIRA DE ALMEIDA ¹

RESUMO

MONTANDO A GAMETOGÊNESE Lauane Ferreira de Almeida / lauanealmeida2304@gmail.com / IFTM Bruno Pereira Garcês / IFTM Eixo Temático: Processos de Ensino e Aprendizagem - com ênfase na inovação tecnológica, metodológica e práticas docentes. **Resumo** Ao pensar no trabalho árduo de um (a) professor (a) nos dias de hoje, não conseguimos ponderar, o que por vezes torna as coisas mais difíceis para os mesmos. Dentro de uma sala de aula; a tecnologia é um problema? O desinteresse dos alunos é culpa do professor? O que fazer/trazer para sua classe, para que você vença a disputa por atenção contra os celulares? Para Gonçalves e Trindade (2010), os novos públicos estão cada vez mais exigentes, e manifestam desmotivação quando vêm algo que não conhecem, mesmo sem nunca terem experimentado. Mas afinal, o que fazer para conseguir que seus alunos apresentem interesse nas aulas? Para esse dilema muitos têm optado pela opção de trazer atividades lúdicas para dentro das salas, como aulas diversificadas e jogos didáticos que fixem conteúdos e que deixe os alunos mais à vontade para com a matéria. A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo (Roloff, 2010). Pensando assim, parece ser simples: basta o professor dar a base teórica para seus alunos e logo em seguida, aplicar jogos com sua classe. Apesar de na teoria ser fácil, a realidade já nos diz algo diferente. Atualmente, principalmente em escolas públicas, os recursos disponíveis para o ensino são grandes limitantes da educação. Logo, tem-se a ideia de incentivar, alunos de graduações em licenciaturas, a desenvolverem jogos, para que em um futuro próximo, pudessem ser utilizados nessas escolas e replicados para estágios obrigatórios e, em projetos de ensino como o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Assim como o Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) - Campus Uberaba, tem feito com seus alunos de licenciatura em Ciências Biológicas, a cada semestre que passa, na matéria de Práticas Pedagógicas Como Componente Curricular (PPCC). A ideia dessa matéria é que criemos modelos diversificados para as demais, cursadas no mesmo período; e justamente no 2º período, os alunos devem criar jogos didáticos, e apresentarem ao fim desse período, que será acompanhado e auxiliado pelo professor de PPCC - II. A ideia, durante a confecção desses jogos, é, que realmente possam ser levados para fora da Instituição, quando estiverem prontos. Sendo assim, o material tem que ser durável e os jogos devem se adequar ao nível do público alvo; logo os alunos bolsistas do

PIBID e alunos que estejam já cumprindo seus estágios obrigatórios, possam disseminar esses jogos nas escolas de Uberaba, agregando valores a comunidades escolares e realizando pesquisas para o Campus, sobre a importância da confecção desses jogos e os demais modelos que também possuímos no laboratório de Práticas Pedagógicas. O presente trabalho se deu na montagem de um jogo de Embriologia sobre Gametogênese; tudo gira em torno de dois quebra-cabeças que foram confeccionados, no segundo semestre de 2017. Um deles contém o processo da espermatogênese, e o outro contém o processo da ovogênese, para a montagem dos mesmos, a sala se dividiria em dois grupos e cada um ficaria com um dos processos, seguindo, os grupos teriam que responder questões sobre a matéria, e cada questão vale um determinado tempo em segundos, para que possam realizar a montagem dos quebra-cabeças, e dentre elas temos também as perguntas bônus, que dobram o tempo quando respondidas corretamente. Ganha o grupo que montar o quebra-cabeça primeiro. A montagem do jogo, não foi inspirado em nenhum outro já conhecido, além dos nossos tradicionais quebra-cabeças; porém esse, se dá em cima de uma placa de metal, pois as pecinhas contêm imagens no verso, o que facilita a montagem dos mesmos em cima dessa placa, e dá diversas opções para o professor explicar os processos ao fim do jogo. As perguntas são dispostas na ferramenta do Power point, e são expostas para a turma toda, com o intuito de ser mais dinâmico, e dar mais emoção aos jogadores que estão na corrida contra o tempo. Apesar de ser uma ferramenta excelente, sabemos da realidade de muitas escolas, que por vezes não possuem aparelhos tecnológicos como o retroprojetor (que se dá necessário na aplicação desse jogo), ou, se possuem, tem uma grande chance de não estar funcionando. Como já dizia Pretto (2013) nós, professores, não podemos ser responsabilizados por um sistema que não dá conta dos desafios contemporâneos, mas sim, assumir uma posição ativista e intelectual para driblar esses desafios impostos pelas políticas públicas da nossa realidade. Foi compartilhando desse mesmo pensamento, que eu e meus colegas de grupo, confeccionamos as perguntas em cartinhas, para que as escolas que não possuem acesso a aparelhos tecnológicos, também possam jogar normalmente. Melo e Sardinha defendem: Ainda, sabe-se que os jogos, se trabalhados em grupo, despertam aspectos emocionais, morais e sociais fundamentais na formação do ser e no conviver humano. Ao se relacionar em equipe, o aluno estará sendo estimulado para o uso do seu raciocínio lógico de uma maneira mais divertida, na interação com os que estão à sua volta, numa aproximação maior entre aluno/professor, aluno/aluno, já que dessa maneira toda podem participar das atividades. (2009) De uma visão geral, os jogos são um ótimo incentivo para a aprendizagem dos alunos, por serem atrativos, e, na maioria das vezes, instigar a competição do saber. Logo, os discentes de licenciaturas, seja qual for, devem ser cada vez mais estimulados a criarem métodos de recreações, para auxiliar as aplicações dessas aulas diferentes e educativas; pois só assim, que conseguiremos êxito na educação presente e nas futuras. Palavras-chave: Jogos didáticos, Tecnologia, Práticas pedagógicas, Biologia, Referências: Gonçalves, E., & Trindade, R. (2010). Práticas de ensino

diferenciado na sala de aula: Se diferencio a pedagogia e o currículo estou a promover o sucesso escolar de alunos com dificuldades de aprendizagem. In Currículo, aprendizagens e trabalho docente (pp. 2062- 2073). Porto: Universidade Lusófona do Porto. Consultado em setembro de 2014, disponível em <http://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/35075/2/69716.pdf>. Acesso em: 06/10/2018

MELO, S. A.; SARDINHA, M. O. B. Jogos no ensino aprendizagem de matemática: uma estratégia para aulas mais dinâmicas. Revista F@pciência. Apucarana, v.4, n.2, p.5-15, 2009. Disponível em: http://www.fap.com.br/fapciencia/004/edicao_2009/002.pdf Acesso em: 08/10/2018.

Palavras-chave: .

¹,;