

O JOGO DO LEILÃO NO ENSINO DE SOLO: UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

ELAINE NOEMI FARIAS NOGUEIRA ¹

RESUMO

O JOGO DO LEILÃO NO ENSINO DE SOLO: UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO Elaine Noemi Farias Nogueira/nelaine616@gmail.com/UFRA Tainan Amorim Santana/UFRA Eixo Temático: Processos de Ensino e aprendizagem- com ênfase na inovação tecnológica, metodológica, e prática docentes

Resumo Esse trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência vivenciado na disciplina de Estágio Supervisionado I, do curso de Ciências Biológicas/Licenciatura, da Universidade Federal Rural da Amazônia, afim de verificar as contribuições do Jogo do Leilão no processo de ensino e aprendizagem do conteúdo de solo. O estágio é um momento em que deve ocorrer interação entre o curso e o campo social, gerando práticas educativas que potencializem o processo de ensino-aprendizagem (PIMENTA; LIMA, 2006), assim, é importante que o futuro professor compreenda a importância de o aluno criar significado com o que aprende em sala de aula, uma alternativa para alcançar tal objetivo é a aproximação da matéria com a realidade dos alunos (PINTO, 2009). Sabe-se que para ocorrer a aprendizagem são necessárias ações facilitadoras por parte do professor, porém acontece de isto transforma-se em um desafio para o mesmo, buscando contornar este obstáculo os jogos surgem como uma ferramenta valiosa, que bem empregado desperta o interesse e auxilia no progresso dos participantes referentes ao ensino-aprendizagem (ANTUNES, 2005). Deve ser levado em conta a ação vivida que propicia momentos de prazer, havendo um desenvolvimento pessoal, social e cultural. Assim, por meio da experiência proporcionada pelo estágio, ao qual fiz na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Padre Sales, onde tive a experiência de ministrar, planejar e aplicar o jogo do leilão, para revisar o conteúdo de solo, em uma turma do sexto ano. O Jogo do Leilão é um recurso onde afirmativas são expostas aos alunos no intuito de que eles as analisem e entre em acordo sobre comprar ou não a frase. Este relato se enquadra em um estudo de natureza qualitativa, de acordo com Bogdan e Biklen (1994), no qual a compreensão se baseia na perspectiva pessoal dos participantes. Para atingir o objetivo proposto, fiz uso do diário de campo como fonte de dados, esse recurso auxilia nas reflexões cotidianas, permitindo avanços na área da intervenção (LIMA; MIOTO; -DAL PRÁ, 2007) este foi construído durante todo o período de estágio I, ao final de cada dia era registrado os relatos dos acontecimentos, as ações e comportamento dos sujeitos envolvidos. Para a

realização das atividades, foi preciso dispor de dois dias, cada um com duas aulas. No primeiro encontro, apresentei o conteúdo de solo, abordando também suas ramificações, já no segundo encontro foi apresentado a eles o jogo do leilão, adaptado ao assunto visto na aula anterior, o leilão é uma interessante estratégia de ensino aprendizagem porque é de baixo custo, promove a tomada de decisão, a compra de alternativas, retirada de dúvidas e a interação tanto entre aluno-aluno, bem como, aluno-professor (GAMA, 2017). Essas características foram cruciais para a escolha do jogo, pois se adaptam bem a minha situação, salas pequenas, número elevado de alunos e a faixa etária deles. Para a fabricação do jogo confeccionei placas de papel, cada uma com um número diferente, usei dinheiro falso, comprado nas lojas de festa de aniversário e fiz slides, com afirmativas do conteúdo. Iniciei o jogo dividindo os educandos em grupos, dando para cada grupo uma quantia de dinheiro falso e uma placa, depois expliquei as regras, que eram: em cada slide uma frase apareceria, teriam um minuto para analisar, os grupos que chegassem a conclusão de que a afirmativa estava correta poderiam levantar a placa e dar seu lance, o maior lance comprava a questão, no final ocorria a correção das frases e a contagem do dinheiro, para conhecermos qual equipe foi a vencedora, que se dava de acordo com a quantidade de afirmativas corretas compradas. As afirmativas foram retiradas e/ou adaptadas do exercício contido no livro didático adotado pela escola, todas diretas, curtas e algumas acompanhadas de imagens. No início do jogo alguns grupos compravam as frases sem analisarem, devido a euforia, somente se preocupavam em levantar a placa primeiro e comprar as afirmativas, gerando lances elevados, compra de frases incorretas e gasto de dinheiro, percebendo este fato, procurei atentá-los para terem cuidado com a compra, lembrando-os de que nem todas eram verdadeiras. Diante disso eles foram equilibrando o entusiasmo e conseguiram compreender melhor a essência da atividade, atentando-se para a análise das frases. Esse equilíbrio foi logo percebido, porque observamos que com o passar do tempo, os alunos estavam atentos, arrematando todas as frases verdadeiras por um preço alto, foi possível observar que em alguns grupos havia uma grande interação. Entretanto, houve muita conversa, inquietações por conta da quantidade de alunos, também ocorreram alguns erros, principalmente por parte dos educandos, resultante da euforia durante a aplicação do recurso, como a falta de atenção para ver qual grupo tinha levantado a placa primeiro, mas com alguns ajustes, tais aspectos podem ser melhorados, para que houvesse maiores benefícios promovidos pela atividade. Diante do que foi vivenciado, observado e analisado, este recurso didático se mostrou relevante no ensino de solo. De um modo geral, os discentes conseguiram analisar as afirmativas interagiram com seus colegas de grupo e com a estagiária deles. Percebeu-se também, que por meio da atividade, aquele momento foi marcado por proporcionar um processo de ensino e aprendizagem atrativo e estimulante, oferecendo momentos de ludicidade, de dinâmica, de efetiva participação, situação que até então, nas observações realizadas durante o estágio, não havia presenciado nessa turma, por esse motivo acreditamos que a inserção de recursos didáticos é uma

alternativa viável para atrair os alunos e explicar conceitos básicos (JANN; LEITE, 2010). Essa experiência enriquece minha formação, pois foi um momento em que procurei alternativas diferenciadas, saindo assim da minha zona de conforto, mas que resultou em satisfação de minha parte e pelas observações realizadas, por parte dos alunos também. Palavras-chave: jogo, estágio-supervisionado, solo, ensino-aprendizagem. Referências ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 13 ed. Petrópolis: Cortez, 2005. BOGDAN, R; BIKLEN, S. Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994. (Coleção Ciências da Educação) GAMA, S. C. ; SILVEIRA, D. V. ; SOUZA, J. S. ; JESUS, L. R. ; TELES, V. S. ; PASCHOAL, Luciane, C. . O lúdico na revisão de conteúdos de biologia: A utilização do jogo 'Leilão Biológico'. In: XIV Seminário Anual do PIBIC, 2017, Capanema. Anais... XIV Seminário Anual do PIBIC, 2017. p. 1. JANN, P. N.; LEITE, M. de F. Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de Ciências e Biologia. Ciências e Cognição. v. 15, p. 282-293, 2010. LIMA, T. C. S. de; MIOTO, R. C. T.; DAL PRÁ, K. R. A documentação no cotidiano da intervenção dos assistentes sociais: algumas considerações acerca do diário de campo. Revista Textos & Contextos. v. 6, n.1, p. 93-104, 2007 PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. Estágio e docência: diferentes concepções. Revista Poíesis, v. 3, n. 3 e 4, p. 5-24, 2006. PINTO, L. T. O uso de jogos didáticos no ensino de Ciências no primeiro segmento do ensino fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias. 2009. 132 f. Dissertação (mestrado). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia.

Palavras-chave: .

¹, ;