

Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: TRABALHO E EDUCAÇÃO

UTILIZAÇÃO DO JOGO SUPER TRUNFO OS VEGETAIS": UMA FORMA DE MEDIAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS DA NATUREZA¹

Juliana De Paula Thomé Da Cruz², Claudio Rogério Trindade³, Vidica Bianchi⁴

¹ Relato de experiência

² Bolsista CAPES, aluna do curso de Ciências Biológicas, da UNIJUI.

³ Especialista em Licenciatura em Química pela Unijuí. Professor da Rede Pública Municipal de Ijuí (a partir de 2015). Massoterapeuta pela Sociedade Educacional Tchukon - Porto Alegre, Auriculoterapeuta.

⁴ Doutorado em Ecologia (Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil, 2005) Mestrado em Educação nas Ciências (UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RS, Brasil, 1998) Especialização em Biologia (UNIVERSIDADE REGIONAL DO NOROESTE DO ESTADO DO RS, Brasil, 1988)

Introdução

A docência é uma atividade complexa e exige que o educador tenha muito mais que domínio do conteúdo, é necessário a criação de métodos que favoreçam o ensino e a aprendizagem dos estudantes. Por isso o programa residência pedagógica propicia a inserção do graduando de licenciatura nas escolas. Assim fortalecendo a realização do compartilhamento de experiências em sala de aula, visando à integração entre professores, graduandos e educandos.

Essa relação de companheirismo não se limita a uma transmissão de informações, mas desencadeia um verdadeiro processo de formação onde o aprendiz aprende, durante um período mais ou menos longo, a assimilar as rotinas e práticas do trabalho, ao mesmo tempo em que recebe uma formação referente às regras e valores de sua organização e ao seu significado para as pessoas que praticam o mesmo ofício, por exemplo, no âmbito dos estabelecimentos escolares. (TARDIF, 2002).

Dessa forma, pretende-se por meio deste trabalho descrever um relato de experiência de uma atividade adaptada através de jogo conhecido como **Super Trunfo**, que foi realizada durante as observações de aulas de Ciências de uma turma de 6º ano do Instituto Municipal de Ensino Assis Brasil, onde é realizado o programa Residência Pedagógica.

Diante do exposto defende-se a ideia de que os jogos merecem um espaço na prática pedagógica dos professores, por ser uma estratégia motivante e que agrega aprendizagem de conteúdo ao desenvolvimento de aspectos comportamentais saudáveis. Entretanto, vale ressaltar que os jogos pedagógicos não são substitutos de outros métodos de ensino. Sendo estes suportes para o professor e poderosos motivadores para os alunos como recurso didático para sua aprendizagem. (CANTO & ZACARIASB, 2019)

Objetivo

Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: TRABALHO E EDUCAÇÃO

O objetivo da atividade consistia na contribuição da melhoria do aprendizado dos alunos, pois os jogos são uma forma de prática pedagógica que auxiliam também no desenvolvimento do estudante. O tema trabalhado no jogo foi sobre os vegetais em que a proposta consistia em realizar a fixação de conceitos trabalhados durante as aulas teóricas sobre o tema, também uma forma de socialização entre os educandos e conscientização do trabalho em equipe para motivar os alunos a participar da aula.

Justificativa

Justifica-se essa possibilidade de atividade como uma forma de ampliar os conhecimentos adquiridos nos componentes de Ciências da Natureza e Geografia. O jogo prima por deter a atenção dos estudantes, nos dados individuais de cada vegetal, que estão presentes nas cartas e com isso amplia seu conhecimento sobre as árvores, dos diferentes Biomas Brasileiros. Estas atividades podem servir como mediadoras no espaço pedagógico, bem como para o desenvolvimento dos estudantes e uso das plantas e suas potencialidades, usos, necessidades ou de reforço para o bem-estar do ser humano. O ensino de ciências, muitas vezes é desenvolvido de forma linear e descontextualizado, o que torna as aulas monótonas e assim, não despertam o interesse dos estudantes. A utilização de jogos pode superar estas fragilidades e desenvolver o estudo ou a apropriação do conteúdo de uma forma lúdica. Pois estas atividades tornam-se mediadoras de avanços para tornar o ambiente alegre e favorável para o processo de ensino-aprendizagem, no ensino fundamental.

Aspectos metodológicos

O jogo **Super Trunfo** os vegetais é um jogo de cartas, adaptado de versões que utilizavam outros temas, é composto por 32 cartas e pode ser jogado entre dois a oito praticantes. O objetivo do jogo além de fazer com que um dos integrantes do grupo fique com mais cartas, as cartas possuem informações importantes sobre os vegetais como dossel, diâmetro, densidade da madeira e tempo de germinação das sementes.

Para iniciar o jogo as cartas são igualmente divididas entre os participantes e cada jogador monta sua “pilha”, sendo que apenas a primeira carta pode ser vista pelo jogador, que escolhe uma das características da carta e confronta o próximo jogador em sentido horário ou anti-horário. Após o confronto o jogador que tiver o valor maior fica com a carta do adversário que possui o valor inferior e assim sucessivamente.

Resultados

Diante do desenvolvimento e elaboração do jogo **Super Trunfo** “os vegetais” em sala de

Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: TRABALHO E EDUCAÇÃO

aula podemos destacar que existem vantagens e desvantagens. As vantagens estão associadas à participação dos alunos, trabalho em equipe, desenvolvimento de conhecimentos sobre os vegetais, concretizando o que aprenderam durante as aulas teóricas sobre os Biomas Brasileiros, além do desenvolvimento de conceitos mais abrangentes.

Já as desvantagens estão associadas à tomada de tempo, o professor precisa estar ciente que a realização da atividade pode levar um tempo a mais do que o previsto, além da possibilidade de o aluno não compreender o real objetivo do jogo e apenas jogar por jogar. Mas em relação ao tempo que pode demorar um pouco além do esperado é necessário levar em consideração a qualidade do conteúdo e não a quantidade do que deve ser ensinado.

Como diz SANTOS (2016) em sua experiência com a utilização de jogos no ensino de genética: uma forma de favorecer os processos de ensino aprendizagem “O uso de jogos possibilita aos alunos melhor fixação do conteúdo, aumenta o interesse e motivação para aprender. Permite uma integração com os colegas. Através de jogos os processos de ensino e aprendizagem acontecem de forma mais dinâmica, já que o aluno tem interesse em saber mais para chegar ao final do jogo”.

Conclusão

Sendo assim, podemos observar a importância da experiência realizada em sala de aula. É uma atividade que propicia a percepção, ressalta a importância da utilização de outros métodos de ensino. As diferentes ferramentas utilizadas podem ser auxiliaadoras no processo de aprendizagem, como é o caso dos jogos. Percebemos também como a teoria e prática precisam andar juntas uma vez que uma auxilia a outra. Por tanto com a utilização de outros elementos didáticos, é possível fazer com que educadores repensem as formas de ensinar, podendo trabalhar conteúdos complexos com maior flexibilidade. Tornando o aluno um sujeito ativo e participante das atividades propostas.

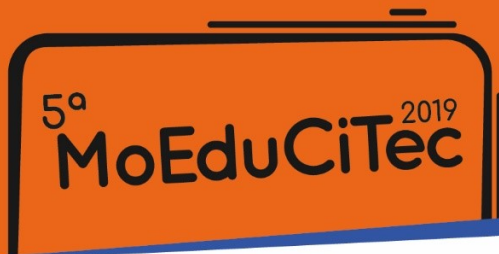
Referências

BOUSSO, Regina Szylit. DAMIÃO, Elaine. B. Cintra. MISKO, Maira Deguer. ROCHA, Maria Cristina Pauli. ROSSATO, Lisabelle Mariano. Experiência preparando o aluno de pós-graduação para o exercício de docência em enfermagem no cuidado da criança e da família na experiência de doença. Rev. Soc. Bras. Enferm. Ped. v.10, n.1, p 31-5. São Paulo, julho de 2010.

Disponível

em:

<https://sobep.org.br/revista/images/stories/pdf-revista/vol10-n1/v.10_n.1-art4.pesq-prepara



Modalidade do trabalho: RELATO DE EXPERIÊNCIA
Eixo temático: TRABALHO E EDUCAÇÃO

ndo-o-aluno-de-pos-graduacao.pdf>. Acesso em: 19 set. 2019.

CANTO, Alisson R.; ZACARIAS, Marcelo A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. Ciências & Cognição, 2009. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cc/v14n1/v14n1a09.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2019.

SANTOS, Mário A.; ROCHA LORENTZ, Marina. MOLFETTI MARTINS, Érica. JESUS COSTA, Fernanda. A utilização de jogos no ensino de genética: uma forma de favorecer os processos de ensino e aprendizagem. Revista Tecer-Belo Horizonte-vol.9, nº17, novembro de 2016. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas-izabela/index.php/tec/article/view/1056>>. Acesso em: 23 set. 2019.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Ed. Vozes. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1755381/mod_resource/content/1/Saberes%20docentes%20e%20forma%C3%A7%C3%A3o%20profissional.pdf>. Acesso em: 23 set. 2019.