

# **INTERVENÇÃO**

Jogo Show do Milhão

Alice Lemos Costa

Plano da Intervenção

## **CONTEXTUALIZAÇÃO**

A menor unidade de vida é a célula, todos os seres vivos são compostos por células que ordenam funções vitais. Os meios para a manutenção da vida ocorrem em níveis ordenados e microbiológicos, sendo muitas vezes conhecidos, porém não visíveis naturalmente.

A formação dos seres vivos é complexa, a composição e todas as suas ramificações são, de uma maneira geral, lúdicas para uma visualização corriqueira. O meio de composição de organismos vivos é micrométrico quando o tamanho é relacionado ao homem, não sendo possível uma visualização natural no dia a dia.

A importância de conhecer o meio celular, de que somos formados, resulta em um avanço intelectual, sendo que não há muito tempo esse meio veio a conhecimento social. Tendo em vista a fixação deste assunto, será proposto um jogo interativo, onde ocorrerá a extensão do conteúdo, reforçando o meio celular, componentes, estruturas e funções. A importância deste assunto faz com que desenvolvamos uma maneira onde o aluno possa aprofundar sua visão sobre a biodiversidade.

O jogo dará a oportunidade de uma revisão geral de forma divertida, interativa e em conjunto; com a orientação permanente do educador.

## **HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS**

Raciocínio lógico e competitivo, trabalhado sobre as pressões de um jogo que exige respostas rápidas, relacionadas com o conteúdo já visto em sala de aula.

Aplicar de uma maneira divertida e espontânea os pontos interligados ao conteúdo, de forma que todos - em conjunto- possam rever. Estruturas e funções celulares colocadas em aspectos de perguntas com opções corretas e erradas, dando ao aluno o livre arbítrio para escolha. O tempo para o raciocínio de assuntos já lecionados é visto como importante, pois nos dias atuais poucos alunos relembram espontaneamente esses componentes.

A importância de conhecermos nossos sistemas funcionais micro e microbiológicos, nos dá uma base de conhecimentos restritos da funcionalidade da vida. Muitas áreas do mercado de trabalho dedicam-se a esses estudos, podendo despertar nesses alunos a curiosidade de que pode ainda conhecer sobre o mundo em que nos encontramos.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A análise prévia da faixa etária dos alunos é importante para a escolha do jogo adequado. O jogo foi selecionado de acordo com o nível da turma. O professor ministrou as aulas prévias do conteúdo programático para que os alunos tivessem conhecimento do conteúdo necessário para o jogo.

A primeira etapa consistirá em jogar virtualmente o jogo. O jogo consiste em um questionário virtual de perguntas relacionadas ao conteúdo celular, com regras e ajuda contínua dos demais colegas. Será disponibilizado a ajuda das cartas, universitários, placas e pulo. O jogador principal joga sozinho, porém com o intermédio destes quatro auxílios. A ordem do jogador principal é dada por sorteio juntamente com a posição dos demais que

também faram o auxílio.

O jogo é virtualmente interativo, perguntas aleatórias com o contexto do conteúdo celular. Demais acessórios como placas, foram elaborados com EVA e palito de picolé, o tamanho das peças do jogo é de fácil manuseio e acessibilidade para com que os alunos possam interagir com o jogo.

## **REGISTRO**

A atividade foi realizada com os 32 alunos presentes da turma 100, do 1º ano do ensino médio. E com 25 alunos da turma 102, também do 1º ano do ensino médio. Realizada no período da manhã do dia 15 de setembro de 2015, na Escola E.E.E.M João Pedro Nunes.

Os alunos, primeiramente, foram organizados em subgrupos, onde os mesmos aceitaram passivamente a ordem de sorteio. De acordo com o desenvolvimento do jogo, soltaram-se bastante a ponto de brincarem naturalmente na atividade.

No decorrer da atividade, os alunos responderam as perguntas do jogo, cujo conteúdo era direcionado ao contexto celular, atuando como uma revisão do conteúdo do trimestre. Conforme os alunos acertavam as perguntas orais, mudava-se o nível de dificuldade do assunto. Quando perguntas eram respondidas de maneira errada, eram feitas explicações corretivas tanto da professora supervisora quanto da bolsista ID. Era possível que o aluno que estava como jogador principal pudesse obter ajuda dos demais colegas que jogavam, por intermédio de suportes oferecidos, como placas e consulta aos universitários. Tivemos, por ordem de sorteio, 3 alunos dispostos como universitários, 7 alunos como auxílio de placas, 1 jogador principal e os demais eram sorteados para serem substitutos conforme as perguntas eram respondidas. Quando respondiam de forma errada, trocavam-se os participantes, inclusive aqueles que davam suporte ao jogador principal, ao término de uma rodada de 15 perguntas.



Figura 1. Alunos da turma 102 do 1º ano do ensino médio, recebendo informações do jogo, interagindo juntamente com a bolsista ID.



Figura 2. Alunos da turma 100 do 1º ano do ensino médio, realizando as etapas do jogo em conjunto.



Figura 3. Alunos da turma 100 do 1º ano do ensino médio, fazendo o papel dos universitários, sendo o auxílio para o jogador principal.



Figura 4. Alunos da turma 100 do 1º ano do ensino médio, interagindo com a bolsista ID, relembando o conteúdo celular, o qual era proposto no jogo.



Figura 5. Alunos da turma 100 do 1º ano do ensino médio, respondendo as questões do jogo.

## **AVALIAÇÃO**

Os alunos mostraram-se dispostos e entusiasmados com a atividade proposta, demonstraram interesse e participação ativa, não havendo problemas na execução da atividade. Todos participaram de etapas diferentes do jogo por intermédio de sorteio.

A professora supervisora deu pleno suporte ao jogo, ajudando a bolsista ID nas consecutivas etapas. O conteúdo pôde ser revisado, e dúvidas foram tiradas de acordo com o seu surgimento. Ambos os alunos das duas turmas participantes relataram, ao final da atividade, seu aspecto positivo sobre a prática aplicada.

Os alunos foram avaliados pela participação durante a execução do jogo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Jogo original Show do Milhão. Transmitido pela emissora SBT, de autoria do patrono Silvio Santos. Ano 2003.

ALBERTS, B. *et. al.* - Biologia Molecular da Célula. 3<sup>a</sup> ed. RS.Artmed, 1997