

## Plano de Atividade

### PALEOIMAGEM & ZOOAÇÃO: CONTRIBUINDO PARA INOVAÇÃO DO ENSINO DE CIÊNCIAS.

Bruno Montezano

#### CONTEXTUALIZAÇÃO

Os jogos didáticos podem constituir-se numa ferramenta facilitadora do processo de ensino/aprendizagem, pois tornam as aulas de biologia mais atrativas. Além do mais, tem a vantagem de ser facilmente confeccionado e aplicado, porque consiste em uma adaptação do clássico jogo de desenho e adivinhação através de mímicas, “IMAGEM & AÇÃO”.

A proposta da construção de jogos didáticos partiu da iniciativa da Disciplina de Práticas Educativas e Formativas III, tendo como objetivo a estimulação da criatividade dos acadêmicos por meio de jogos relacionados com os componentes curriculares do respectivo semestre. O jogo elaborado pelo discente será aplicado no PIBID da Escola Presidente João Goulart tendo como finalidade facilitar a sistematização dos conteúdos de Paleontologia e desenvolvendo a capacidade de síntese dos alunos do sexto ano do ensino fundamental, turma 61.

Sendo assim, Miranda (2001), afirma que a aplicação de jogos didáticos, possibilita a aquisição de vários objetivos relacionados à cognição. Neste sentido, quando utilizado pelo professor de forma correta em sala de aula, os jogos lúdicos possibilitam a fixação de novos conceitos que passam despercebidos durante as aulas teóricas.

#### HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

-Conscientizar-se que a biologia é de suma importância para o desenvolvimento humano e influencia diretamente em nossas tomadas de decisões;

- Ampliar a interação entre os alunos durante a atividade grupal;
- Estimular os estudantes a gostarem de ciências;
- Despertar a capacidade crítica dos alunos, tornando-os aptos para construir o próprio conhecimento e capazes de questionar o mundo.
- Desenvolver o raciocínio lógico, a postura, a expressão corporal e motora dos alunos;

#### CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Promover a melhor compreensão do conteúdo de paleontologia de invertebrados;
- Dominar os tempos geológicos, seus cenários e características da flora e fauna;
- Reconhecer a paleofauna de invertebrados;

#### MATERIAIS NECESSÁRIOS

No presente trabalho obteve-se a preocupação de confeccionar um jogo didático durável e de baixo custo financeiro a fim de torná-lo acessível aos professores e estudantes das redes de escola pública. Todo material, baralhos, tabela-chave, regras do jogo e logotipo, foram confeccionados no Microsoft Word e impressos em forma de xerox. Posteriormente, foi plastificado numa Empresa Gráfica do Município de São Gabriel.

#### PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Atualmente, no processo ensino-aprendizagem há uma dificuldade de compreensão de conceitos abstratos que são abordados, o que abrange as diferentes áreas das Ciências Biológicas (RODRIGUES; MELLO, 2005). Por isso, faz-se necessário a busca por diferentes maneiras de ensinar os conteúdos dentro das escolas. Jogos que explorem a investigação, a criatividade e a dinâmica são peças-chave para o desempenho dos alunos em sala de aula, refletindo em cidadãos mais críticos e conscientes no futuro.

Primeiramente, foi elaborada uma aula expositiva que oportunizará a revisão de conceitos de paleontologia, conteúdo trabalhado pela professora regente. Logo após, a turma será dividida em dois grupos, executando a apresentação visual do jogo denominado, "PaleoImagem & ZooAção", bem como suas regras e desafios a serem

enfrentados. O material empregado é de baixo custo o que possibilita a utilização por qualquer professor em sua sala de aula.

Por fim, salienta-se que a mediação do professor é fundamental no processo ensino/aprendizagem durante a aplicação do jogo didático. Na maioria das vezes quando o aluno é bem orientado pelo professor obtém-se um melhor rendimento em sala de aula, isto também é válido para atividades lúdicas.

## REGISTRO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

Os estudantes demonstraram-se curiosos e interessados no conteúdo (apêndice I- fig.1), fazendo vários questionamentos sobre a fauna e a flora que habitou a Terra nos diferentes períodos geológicos.

Observou-se que os alunos possuem o domínio do conteúdo trabalhado em sala de aula e expressaram-se bem através de mímicas e desenhos. O jogo despertou o interesse em todos, pois ficaram bem agitados e participativos durante a brincadeira (apêndice I- fig.2).

## AValiação

A avaliação realizar-se-á baseada no horizonte de um processo contínuo, sistemático e cumulativo, onde a postura dos alunos para a execução da atividade, a organização em grupos e a criatividade são requisitos importantes.

A participação e o interesse pelo tema serão considerados fundamentais, portanto, deve ocorrer no ensino de Ciências, uma democratização, visando o desenvolvimento do aluno numa série de competências, preparando-o para entender e transformar o mundo em que vive.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MIRANDA, S. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. In: Ciência Hoje, v.28, 64-66. 2001.

ALVES, P. C. S. et al. Desenvolvimento de atividade lúdica para o auxílio na aprendizagem de citologia: Baralho das organelas citoplasmáticas. Revista da SBEnBio, n. 03, p.4085- 4101, 2010.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

RODRIGUES, C.C.; MELLO, M.L. A prática no ensino de genética e biologia molecular: desenvolvimento de recursos didáticos para o Ensino Médio, 2005. 2008

#### APÊNDICE I-



Figura 1. Realização do embasamento teórico, aula expositiva, onde os alunos mostraram que possuem o domínio do conteúdo abordado.



Figura 2. Momento em que começa o jogo. Um aluno de cada equipe orientado pelo pibidiano foi escolhido para fazer à mímica ou o desenho que será adivinhado pelos colegas.