

INTERVENÇÃO

Utilizando o jogo didático Batalha Naval para revisar o conteúdo “água”.

Andressa Xavier Rodrigues

Anna Vitória Barbosa

Gabriele Milbradt. Glasenapp

PLANO DE INTERVENÇÃO

CONTEXTUALIZAÇÃO

O jogo didático caracteriza-se como uma ferramenta lúdica que proporciona interação entre os alunos e por ser uma forma de ensino diferenciada auxilia no processo de construção do conhecimento, promovendo o raciocínio, a criatividade e o aprendizado. O jogo constitui-se em um importante recurso para o professor ao desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender às necessidades da adolescência (CAMPOS; FELÍCIO; BORTOLOTO, 2003).

Com o objetivo de fazer uma revisão sobre os assuntos abordados em aula sobre “água”, o grupo PIBID da escola Carlota Vieira da Cunha realizou no dia 07 de outubro de 2016 um jogo didático intitulado Batalha Naval.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS:

- Elaborar mapas conceituais baseando-se no que foi aprendido em aula.
- Incentivar atividades em grupo entre os alunos.
- Estimular o raciocínio ao responder as questões.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Compreender os estados físicos da água.
- Conhecer o ciclo da água na natureza.
- Doenças que são transmitidas pela água e algumas curiosidades.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

No primeiro momento foi construído com os alunos um mapa conceitual para revisar o conteúdo que seria abordado no jogo didático, após foi apresentado para os alunos um vídeo de 5 minutos contendo algumas curiosidades.

Num segundo momento os alunos foram divididos em 2 grandes grupos, o jogo didático Batalha Naval com o objetivo de revisar os assuntos abordados na aula até então, ocorreu da seguinte maneira: cada grupo escolhia uma letra e um número, se no

envelope escolhido tivesse uma pergunta o grupo respondia, em caso de acerto ganhava um ponto se o mesmo errasse passava a pergunta para o outro grupo, caso o envelope escolhido tiver uma bomba o grupo perde um ponto. O grupo vencedor ganhou uma caixa de chocolates.

REGISTRO DA INTERVENÇÃO:

A intervenção alcançou os objetivos esperados uma vez que os alunos demonstraram-se receptivos e cooperativos com a atividade.



Figura 1: As bolsistas PIBID construindo o mapa conceitual com o auxílio dos alunos.



Figura 2: Os alunos do 6º ano participando do jogo Batalha Naval.



Figura 3: Os alunos do 6º ano participando do jogo Batalha Naval.

AVALIAÇÃO:

A avaliação foi realizada através da participação dos alunos na construção do mapa conceitual e o envolvimento do jogo didático Batalha Naval.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Livro: Ciências, 6ºano- Fernando Gewandsznajder.

Patriarcha-Gracioli, S. R., Zanon, Â. M., & de Souza, P. R. (2013). “Jogo dos predadores”: uma proposta lúdica para favorecer a aprendizagem em ensino de ciências e educação ambiental. *REMEA-Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental*, 20.

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTO, T. M. A Produção de Jogos Didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia: Uma Proposta para Favorecer a Aprendizagem. Cadernos dos Núcleos de Ensino, São Paulo, p. 35-48, 2003.

NOTÍCIA

O jogo didático caracteriza-se como uma ferramenta lúdica que proporciona interação entre os alunos e por ser uma forma de ensino diferenciada auxilia no processo de construção do conhecimento, promovendo o raciocínio, a criatividade e o aprendizado. O jogo constitui-se em um importante recurso para o professor ao desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender às necessidades da adolescência (CAMPOS; FELÍCIO; BORTOLOTO, 2003).

Com o objetivo de fazer uma revisão sobre os assuntos abordados em aula sobre “água”, o grupo PIBID da escola Carlota Vieira da Cunha realizou no dia 07 de outubro de 2016 um jogo didático intitulado Batalha Naval com os alunos do 6º ano.