

Intervenção

Biota, o jogo da biodiversidade

Autores: Alexia Menezes, Alice Lemos, Maria Teresa Iturres e Suelen Mattoso.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Fazem parte do jogo os seguintes grupos: Vírus, Bactérias, Protozoários, Algas, Fungos, Animais e Vegetais.

O jogo é formado por 150 cartelas, cada uma contendo doze “dicas”, cuja leitura e compreensão conduz à descoberta de um ser ou vivo ou entidade acelular. As “dicas” contidas nas cartelas abordam aspectos relacionados com a: morfologia, biologia celular, fisiologia, embriologia, ecologia, utilização econômica ou medicinal e curiosidades sobre o “personagem” a ser desvendado. Desta forma, o jogo biota revê conceitos de biologia celular quando apresenta dicas sobre sua organização, metabolismo, tipos de divisão e reprodução, presença ou não de estruturas membranosas internas, capacidade respiratória, produção de energia, tamanho, etc. As condições necessárias para a identificação do ser vivo a ser descoberto em cada rodada são alcançadas pela leitura das “dicas” (pelo professor) e a junção das informações nelas contidas (pelos alunos). As dicas sobre “curiosidades” não estão relacionadas com os caracteres biológicos, mas são importantes para tornar o jogo mais divertido e próximo do cotidiano dos alunos. Por exemplo, “Fui muito explorado no Brasil durante o período colonial” - pau brasil.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

O jogo biota é uma atividade que possui um valor educacional intrínseco. A utilização de jogos no ambiente escolar pode trazer vantagens ao processo de ensino/aprendizagem tais como: incentivo à curiosidade, à iniciativa e à autoconfiança, desenvolvimento da linguagem e da concentração, além da consolidação de conhecimentos. Além disso, o próprio prazer do ato de jogar é um fator motivador para a aprendizagem e contribui para a implementação de atitudes como o respeito mútuo, a cooperação, a obediência às regras e o senso de responsabilidade.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

O objetivo do jogo biota é trazer para a sala de aula a discussão sobre a biodiversidade dos seres vivos e seus critérios de classificação. A compreensão das “dicas” contidas nas cartas possibilita a descoberta do organismo que é a incógnita do jogo. O clima de competição e curiosidade, gerado pelo “jogar” em grupo é um aliado permanente do professor para o processo de aprendizagem.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

150 Cartelas BIOTA (com 12 dicas cada uma)

100 Cartas secretas

10 Cartas – poder

1 dado

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1. As cartelas são embaralhadas e colocadas na forma de um monte com a face das dicas virada para baixo.
2. O mediador retira a primeira cartela de cima do monte. Essa será a cartela que contém o ser a ser identificado.
3. A equipe que começa pede uma dica de 1 a 12.
4. O mediador lê, em voz alta, a dica correspondente solicitada pela equipe.
5. Após a leitura da dica, a equipe que escolheu a dica tem direito (não é obrigada) a dar um palpite sobre a identidade da cartela, escrevendo, na carta secreta, o nome do que ou quem ela pensa estar retratado na cartela biota em questão. Se assim desejar, a equipe entrega para o mediador a carta secreta contendo o palpite. Ao receber a carta, o mediador escreve nela a ordem de entrega.
6. O tempo reservado para que a equipe decida se irá ou não entregar a carta secreta poderá ser o tempo determinado (2 minutos) ou outro qualquer a ser decidido pelo mediador juntamente com os jogadores.
7. Terminado o tempo ou a jogada da primeira equipe, passa para segunda, ou seja, a próxima.

8. A segunda equipe pede uma dica de 1 a 12. Se o número pedido já tiver sido solicitado por outra equipe, cabe ao mediador a decisão sobre a releitura da dica solicitada ou a permissão para que a equipe peça outro número. Tudo depende do acordo estabelecido no início do jogo.
9. Repete-se os procedimentos dos itens de 4 a 7.
10. A rodada termina quando 4 cartas secretas tiverem sido entregues para o mediador.
11. Após o término de cada rodada o mediador deverá fazer a verificação dos acertos e erros das cartas secretas e proceder à pontuação da rodada (esta poderá ser registrada em um quadro negro ou em uma folha de papel, visível a todos os participantes).

REGISTRO DOS RESULTADOS ALCANÇADOS

Quando foi planejado a atividade fiquei em dúvida se iria conseguir alcançar os objetivos, sendo assim conversei com a minha supervisora e ela mesmo relatou que também achava que o jogo seria um pouco difícil para os alunos por ter conceitos que eles ainda não estudaram, mas mesmo assim me apoiou a realizar a atividade.

Os alunos me surpreenderam quando realizei o jogo nas turmas, pois todos participavam, faziam perguntas sobre os termos técnicos e alcançaram os objetivos do jogo antes mesmo de ouvir as doze dicas. Além de pedirem para que o jogo seja feito em outras aulas, pois os alunos relataram gostar muito.



Figura 1: Alunos da turma 202, jogando biota, o jogo da biodiversidade.



Figura2: Alunos da turma 201 participando do jogo.

AVALIAÇÃO

Os alunos foram avaliados conforme a participação na atividade. Demonstraram e interesse, e também se divertiram.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO: Governo do estado do Paraná. Biota o jogo da biodiversidade. Disponível em:
<<http://www.biologia.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=301>>
Acesso em 05 de março de 2016.