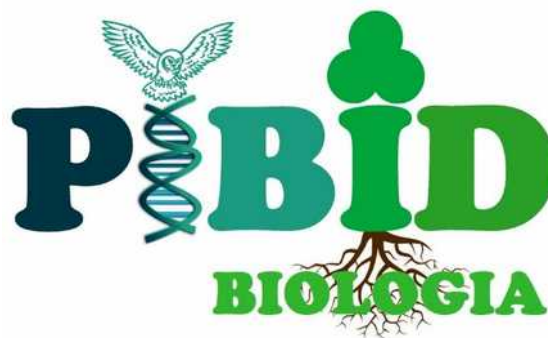


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIPAMPA – CAMPUS SÃO GABRIEL



Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha
Coordenadores Analía del Valle Garnero e Ronaldo Erichsen

Coordenadora de Gestão: Ângela Hartmann
Coordenador Institucional: Marcio Martins

Supervisora: Maria Aparecida Louzada
Bolsistas ID: Caroline Resena Gonçalves

São Gabriel, 2016 e 2017.

SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	2
1 INTRODUÇÃO.....	4
1.1 CARTA DE APRESENTAÇÃO.....	4
2 PROJETO.....	5
3 INTERVENÇÕES.....	8
3.2 INTERVENÇÃO: Dengue e Zika Vírus: Dúvidas e precauções.....	8
3.3 INTERVENÇÃO : Jogo de memória sobre Relações Ecológicas.....	10
3.4 INTERVENÇÃO : Construção de maquete ilustrativa referente à lista vermelha do Rio Grande do Sul.....	12
3.5 INTERVENÇÃO: Interações ecológicas: Uma vivência dentro e fora da sala de aula.....	15
3.6 INTERVENÇÃO: Força dos Vertebrados.....	17
3.7 INTERVENÇÃO: Bingo das aves e mamíferos.....	20
3.8 INTERVENÇÃO: Batalha naval das briófitas e pteridófitas.....	22
3.9 INTERVENÇÃO: Trilha das gimnospermas e angiospermas.....	25
3.10 INTERVENÇÃO: Força da Genética: Divisão Celular.....	27
3.11 INTERVENÇÃO: Show do sistemão.....	30
3.12 INTERVENÇÃO: Dominó do reino monera.....	32
3.13 INTERVENÇÃO: Quiz de alimentação e nutrição.....	35
3.14 INTERVENÇÃO: Semana do meio ambiente: Agrotóxicos.....	38
4 NOTÍCIAS.....	41
4.1 Construção de mural: Dia Mundial da Água.....	41
4.2 Dengue e Zika Vírus: Dúvidas e precauções.....	42
4.3 Mural: Semana do Meio Ambiente.....	43
4.4 Jogo da memória sobre as Relações ecológicas.....	44
4.5 Construção de maquete ilustrativa referente à lista vermelha do Rio Grande do Sul	46
4.6 Interações ecológicas: Uma vivência dentro e fora da sala de aula.....	47
4.7 Força dos Vertebrados.....	48
4.8 Bingo das aves e mamíferos.....	49
4.9 Batalha naval das briófitas e pteridófitas.....	51
4.10 Trilha das gimnospermas e angiospermas.....	52
4.11 8º SIEPE: “Jogos didáticos para o ensino de zoologia no Ensino Fundamental: um relato de experiência”.....	54
4.12 Força da Genética: Divisão Celular.....	55

4.13	Show do sistemão.....	56
4.14	Dominó reino monera.....	58
4.15	Quiz de alimentação e nutrição.....	59
4.16	Oficina dos agrotóxicos.....	61

1 INTRODUÇÃO

1.1 CARTA DE APRESENTAÇÃO

Eu, Caroline Resena Gonçalves, acadêmica do curso de Ciências Biológicas em Licenciatura, me interessei pelo Programa de Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência PIBID, desde quando entrei na universidade, esse interesse despertou-se através de uma apresentação de integrantes do PIBID para os calouros. Desde então, tive convicção de que o programa me proporcionaria à oportunidade de vivenciar o cotidiano dos alunos, bem como desenvolver o profissionalismo através do contato com a comunidade escolar.

Ingressei no programa no terceiro semestre do curso em 2014 e faço parte deste grupo até o momento. O programa PIBID permite aos seus bolsistas uma experiência

fundamental em sua formação. Sendo assim, o acadêmico de licenciatura tem proporcionado para mim, melhor desenvolvimento como futura docente. Por meio deste, toda base teórica vivenciada na universidade pode ser posta em prática. Possibilitando aliar a teoria e prática, no que proporciona ao futuro educador de ciências, desenvolver-se profissionalmente. Consequentemente oportunizando aos alunos diferentes formas de aprender.

2 PROJETO

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos na realidade em que a educação básica no nosso país, com ênfase, na rede pública, tem sido marcada por problemas de má qualidade de ensino, evasão escolar, problemas políticos de gerencia escolar dentre vários outros das mais diversas causas possíveis.

No contexto atual, o ensino de ciências nas séries iniciais, deve fazer sentido para o aluno e ajudá-lo a não apenas compreender o mundo físico bem como, reconhecer seu papel como participante de decisões individuais e coletivas (Brasil, PCN, 1997).

Nos dias de hoje não se ensina mais como antigamente: professor falando e aluno anotando. É preciso rever as formas de ensinar e aprender, para que sejamos capazes de atender às demandas da sociedade do conhecimento.

Ao reconhecermos as dificuldades em ensinar conteúdos de ciências no ensino fundamental e médio, entende-se que é necessário pensar em formas de contribuir para os processos de ensino e aprendizagem nestes níveis de ensino.

Como proposta para complementar a aprendizagem em ciências, sugere-se práticas lúdicas como jogos, que proporcionem facilidade e compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Segundo Kishimoto (1996) o professor deve rever a utilização de propostas pedagógicas passando a adotar em sua prática aquelas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, já que estes não podem ser ignorados quando o objetivo é a apropriação de conhecimentos por parte do aluno.

Deste modo, acredita-se que atividades que utilizam jogos didáticos é uma alternativa viável, pois as utilizações desses materiais podem preencher muitas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção de conhecimentos, favorecendo a construção pelos alunos de seus próprios conhecimentos num trabalho em grupo, a socialização de conhecimentos prévios e sua utilização para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados.

Os jogos pedagógicos ou didáticos são aqueles construídos com o intuito de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter o aspecto lúdico (Cunha, 1988), e utilizados para atingirem determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes et al, 2001).

Neste sentido, o uso de jogos didáticos em ensino de ciências é uma estratégia de ensino eficaz, pois cria uma atmosfera de motivação que permite ao aluno participar ativamente do processo ensino-aprendizagem. Jogar, permite que a criança ordene o mundo a sua volta, assimile experiências e informações e, sobretudo incorpore atitudes e valores.

Segundo Miranda (2001), por meio da utilização de jogos didáticos, muitos objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição do desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos, bem como a afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade.

No ensino de ciências, o conteúdo que trata sobre os reinos dentro da zoologia, abordado na escola, costuma ser trabalhado de forma tradicional, com textos e figuras ilustradas nos livros didáticos, o que faz com que a curiosidade já existente nos alunos sobre diversos organismos seja desestimulada ou perdida. Deste modo, a forma como a zoologia é abordada, na maioria das vezes, baseia-se como estratégia de ensino a memorização das características dos animais em cada filo, tornando a aprendizagem monótona.

Esta forma de ensinar zoologia na educação básica, tanto pode estar relacionada com a formação dos professores nos cursos de licenciatura e como na utilização de métodos tradicionais ainda sendo usados para ministrar as aulas. Segundo a Práxis, que é resultado da teoria-prática, não só teoria e não só prática, o professor tem a possibilidade de unir teoria e prática, fazendo com que o aluno tenha uma aprendizagem significativa. Como diz Freire, (1997), "para compreender a teoria é preciso experiênciá-la".

Deste modo, o aluno passa a ser participativo e ativo de sua aprendizagem e o professor não mais o reprodutor dos conhecimentos acumulados ao longo do tempo e sim mediador junto ao aluno.

A utilização de novos processos metodológicos e recursos pedagógicos como jogos didáticos que abordem zoologia, promovem maior facilidade da aprendizagem, bem como a memorização do conteúdo.

Sabe-se que na educação da rede pública enfrentamos a problematização financeira, acarretando em desafios para aplicar atividades práticas em laboratórios, por não haverem exemplares para os acervos de animais para a visualização dos alunos.

Desta forma, os jogos didáticos promovem também facilidade de adaptação conforme o tema abordado e a realidade da escola para complementar a aprendizagem dos alunos.

OBJETIVOS

Objetivo geral:

- Proporcionar a aprendizagem dos conteúdos temáticos do ensino de ciências aos alunos do ensino fundamental;

Objetivos específicos:

- Desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas;
- Reforçar os conteúdos já aprendidos;
- Adquirir novas habilidades;
- Aceitar regras, bem como respeitar regras;
- Proporcionar a autoconfiança e a concentração.
- Desenvolver e enriquecer sua personalidade tornando-o mais participativo e espontâneo perante os colegas de classe;

MATERIAIS E MÉTODOS

Os materiais utilizados nas atividades serão estudados previamente conforme cada atividade a ser desenvolvida. Buscando sempre guiar-se das sugestões dadas pelos alunos, bem como professoras de ciências da escola.

Com relação ao método aplicado nas atividades, estes partirão das dúvidas e sugestões dos alunos para que estas atividades possibilitem ao aluno um amplo entendimento dos conteúdos abordados sobre zoologia no ensino de ciências.

3 INTERVENÇÕES

1 INTERVENÇÃO: Dengue e Zika Vírus: Dúvidas e precauções

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Os **vírus da dengue, chikungunya e zika** são transmitidos pelo mesmo agente, o mosquito *Aedes aegypti*, o que faz com que, muitas vezes, as doenças sejam confundidas, já que alguns sintomas são realmente parecidos. Mas saber diferenciá-las é importante para que seja feito o diagnóstico e o tratamento corretos.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender que vírus da dengue, chikungunya e zika são transmitidos pelo mesmo agente;
- Compreender os causas e sintomas de cada vírus;
- Contribuir com sugestões e debater sobre atitudes de precauções destes vírus;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre métodos cotidianos de prevenção;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de curiosidades e dúvidas frequentes sobre a **dengue, chikungunya e zika**, obtidas pelos alunos do ensino fundamental, será realizada uma palestra que abordam diferenças, causas, sintomas e precauções destes vírus.

Após a realização da palestra, será aberta discussões sobre atitudes tomadas pelos educandos no cotidiano que contribuam para prevenir o mosquito transmissor dos vírus dengue, chikungunya e zika.

Registro da Intervenção

Ao decorrer da palestra, os educandos participantes do ensino fundamental EJA, demonstraram-se interessados, cooperativos, argumentativos e sugestivos.



Figura 1. Bolsista Caroline Resena ministrando para alunos do EJA.



Figura 2. Alunos do Ensino Fundamental EJA assistindo a palestra.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação e interesse dos alunos ao decorrer da palestra. Visando a importância dos relatos do cotidiano dos educandos sobre o assunto abordado.

REFERÊNCIAS

MUNDO EDUCAÇÃO. **Diferenças entre a Dengue, Chikungunya e Zika.** Disponível em <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/doencas/diferencas-entre-dengue-chikungunya-zika.htm>>. Acesso em 05 de Abril de 2016.

3.1 INTERVENÇÃO : Jogo de memória sobre Relações Ecológicas

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Sociedade é um tipo de relação ecológica estabelecida entre indivíduos da mesma espécie.

Nas sociedades, os indivíduos mantêm grande dependência uns em relação aos outros, em consequência da cooperação que existe entre eles.

Em algumas sociedades – como a de abelhas, de formigas e de cupins - , existe uma nítida divisão de trabalho entre seus componentes. Os indivíduos organizam-se formando castas sociais. Uma casta é formada por organismos especializados no desempenho de determinada tarefa.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as relações ecológicas em um contexto de aprendizagem significativa;
- Identificar todas as relações ecológicas;
- Associar e explicar as relações ecológicas com as imagens correspondentes;
- Desenvolver um pensamento crítico de associação conteúdo x imagem.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre as relações entre os seres vivos;
- Comprometimento na construção do baralho;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de curiosidades e dúvidas frequentes sobre as relações entre os seres vivos estudadas em sala de aula, foi solicitado à construção de um jogo para ampliar a aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental.

Será construído um jogo de baralho que trata sobre os temas de ecologia abordados em sala de aula. Este será dividido em duas partes, uma contendo nove caratas com imagens e nove cartas com textos relacionados às imagens.

Para jogar o baralho a turma será dividida em grupos pequenos, visando melhor aproveitamento do material, bem como a aprendizagem.

Para concluir o jogo, o aluno tem que reunir maior dupla de imagens e textos, este será o ganhador.

Registro da Intervenção

Durante a aula expositiva sobre o tema, os alunos do 7º ano demonstraram-se participativos. Ao decorrer do jogo, os alunos mantiveram-se disciplinados e empolgados com a atividade.



Imagem 1: Bolsista ID Caroline Resena realizando aula expositiva sobre as interações ecológicas.



Imagem 2: Kit do jogo da memória sobre Relações Ecológicas.



Imagem 2. Alunos do 7º ano jogando o Baralho ecológico.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação e interesse dos alunos no decorrer da construção e realização do jogo.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 39 a 46 >.

3.2 INTERVENÇÃO : Construção de maquete ilustrativa referente à lista vermelha do Rio Grande do Sul

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Uma espécie ameaçada é uma espécie da qual populações estão decrescendo a ponto de colocá-la em risco de extinção. Muitos países têm legislação que protege estas espécies, proibindo a caça e protegendo seus habitats, porém, essa legislação tem se corroborado insuficiente para impedir que um número crescente de espécies deixe de existir, sem que se tenha notícia deste fato. Não há conformidade sobre os critérios de contenção de uma espécie na lista das ameaçadas. Há uma interpretação corrente de que a preservação de espécies ameaçadas é incompatível com a exploração económica do ambiente em que vivem que necessitaria ser preservado quanto um santuário ecológico intocável. Isto é fato em alguns casos extremos, entretanto não em todos. Cresce o número de recomendações de uso económico sustentável de habitats naturais, acordando agricultura com preservação da cobertura vegetal e, assim, da diversidade da flora e da fauna. No Brasil, a legislação tem apresentado determinados avanços nos últimos anos, ainda na prática a carência de fiscalização e a impunidade dos infratores implique em que não seja respeitada.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Identificar animais em risco de extinção
- Discutir a importância da biodiversidade da fauna para o meio ambiente
- Discutir estratégias para a preservação de espécies em risco de extinção

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Comprometimento na construção da maquete;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de curiosidades e dúvidas frequentes sobre as relações entre os seres vivos estudadas em sala de aula, foi solicitado à construção de um jogo para ampliar a aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental.

Será construído um jogo de baralho que trata sobre os temas de ecologia abordados em sala de aula. Este será dividido em duas partes, uma contendo nove caratas com imagens e nove cartas com textos relacionados às imagens.

Para jogar o baralho a turma será dividida em grupos pequenos, visando melhor aproveitamento do material, bem como a aprendizagem.

Para concluir o jogo, o aluno tem que reunir maior dupla de imagens e textos, este será o ganhador.

Registro da Intervenção

Durante os encontros com os alunos do Clube de Ciências da escola, os alunos sempre mantiveram disciplina e também participação, trazendo sugestões para a montagem da maquete.



Imagem 1. Alunos do 7º ano e integrantes do Clube de Ciências confeccionando trabalho sobre a lista vermelha de animais do Rio Grande do Sul, que será apresentado na Semana do Meio Ambiente da Escola Carlota Vieira da Cunha.



Imagem 2. Alunos do Clube de Ciências realizando a confecção de maquete para a Semana do Meio Ambiente.



Imagem 3. Maquete confeccionada por alunos do Clube de Ciências sobre alguns animais da lista vermelha de animais do Rio Grande do Sul.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação e comprometimento dos alunos do clube de ciências na montagem da maquete. Além da apresentação do trabalho para a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 39 a 46 >

UNTALER. O. Lindomar. **Animais em risco de extinção: conhecer para preservar**. Disponível em <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=23345>> . Acesso em 05 de Junho de 2016.

3.3 INTERVENÇÃO: Interações ecológicas: Uma vivência dentro e fora da sala de aula

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

No ensino de ciências, é de fundamental importância propor diferenciadas estratégias aos alunos, entre as quais as aulas de campo. A visão de homem, de natureza e de ambiente pode ser propícia a se trabalhar em ambientes não formais, em espaços além dos muros escolares, quebrando a fragmentação do ensino por conteúdos e favorecendo uma abordagem interdisciplinar. Contudo, nem todos os professores utilizam desta prática pedagógica, acarretando como um desafio, tanto para o professor quanto para a escola.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma prática as relações ecológicas.
- Identificar todas as relações ecológicas presenciadas no local de estudo.
- Desenvolver um pensamento crítico de associação teoria x prática.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre as relações entre os seres vivos.
- Comprometimento e Disciplina na saída de campo.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de estudos realizados anteriormente, no qual foram propostos aos alunos, aula expositiva e jogo lúdico sobre as Interações Ecológicas, pensou-se em ampliar o estudo ao realizar uma saída de campo.

Serão expostas aos alunos as regras a serem cumpridas ao decorrer da atividade, estas são essências para que haja disciplina dos educandos durante a saída de campo.

Logo após, através do transporte público escolar ocorrerá a deslocação dos alunos para o local de estudos.

Ao chegar no local, será resgatado o conhecimento obtido pelos educandos sobre o tema abordado.

Na sequência será realizada a atividade em campo, no qual serão vivenciados pelos alunos praticamente todos os conceitos estudados em sala de aula.

No final da atividade será feita uma reflexão sobre a atividade, bem como a proposta de um trabalho de relatório de saída de campo.

Registro da Intervenção

Ao decorrer da atividade em campo, os alunos do 7º ano demonstraram-se ativos, participativos e parcialmente disciplinados, o que torna-se um ponto positivo, pois foi a primeira saída de campo da turma.



Imagem 1: Alunos do 7º ano juntamente com Bolsista ID Caroline Resena, realizando estudos Interações ecológicas.



Imagem 2: Alunos realizando identificações de algumas interações ecológicas que ocorrem no local da saída de campo.



Imagem 3: Bolsista realizando a reflexão dos alunos sobre a assimilação da teoria com a prática do conteúdo estudado.

AValiação

A avaliação foi baseada na participação e interesse dos alunos no decorrer da saída de campo, bem como a entrega do relatório de campo.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 39 a 46 >.
- CAMPOS. P. R. C. **A saída a campo como estratégia de ensino de ciências: reflexões iniciais**. Disponível em <<http://ojs.ifes.edu.br/index.php/saladeaula/article/viewFile/111/53>> . Acesso em 10 de Junho de 2016.

3.4 INTERVENÇÃO: Força dos Vertebrados

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Aprender sobre animais vertebrados permite ao aluno compreender sobre a vida dos animais, bem como refletir sobre a importância destes no meio ambiente. Logo, se a metodologia aplicada for diferenciada despertará no aluno curiosidade sobre o conteúdo abordado em sala de aula, que muitas vezes é ensinado para os alunos de maneira tradicional. O ato de jogar estimula ao aluno a ter vontade de ganhar. No entanto, nos jogos voltados a educação é necessário o entendimento sobre o assunto que está sendo trabalhado. Para tanto, os jogos lúdicos são complementares aos estudos realizados em sala de aula.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais sobre os vertebrados em um contexto de aprendizagem significativa;

- Identificar todas as características específicas dos subfilos;
- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;
- Desenvolver um pensamento crítico de associação conteúdo x diversão;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre peixes, répteis e anfíbios;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No primeiro momento será realizado um resgate sobre o que os alunos sabem sobre o conteúdo de vertebrados.

Na sequência a turma será dividida em dois grupos. Logo após, serão expostas o funcionamento do jogo, bem como as regras a serem seguidas. Estas regras são: O grupo arriscar uma letra a cada oportunidade proposta, quando o grupo souber a resposta da questão terá a chance de expô-la somente na sua vez de jogar.

O jogo é composto por vinte e cinco questões, sendo o grupo ganhador o que obtiver maior número de respostas certas.

Registro da Intervenção



Imagem 1: Bolsista ID Caroline Resena realizando a introdução e regras do jogo.



Imagem 2. Grupo B participando do jogo

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação, disciplina e interesse dos alunos no decorrer do jogo proposto.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 39 a 46 >.

3.5 INTERVENÇÃO: Bingo das aves e mamíferos

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Os animais vertebrados apresentam algumas características em comum, enquanto outras são bem específicas. Por exemplo: aves apresentam penas, bico, adaptações para o vôo, enquanto os mamíferos apresentam glândulas mamárias, sebáceas, sudoríparas, pêlos, diafragma etc. As semelhanças e diferenças entre os grupos foram se aprimorando conforme sua adaptação ao ambiente e sua evolução.

Para facilitar aprendizagem do aluno, é necessário apresentar propostas de metodologias diferenciadas que estimulem a interação e envolvimento do aluno no desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Com isto, o desenvolvimento de jogos lúdicos, são atividades que proporcionam facilidade no aprendizado dos conteúdos abordados em sala de aula.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais sobre os subfilos das aves e mamíferos;
- Identificar todas as características específicas dos subfilos;
- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;

- Desenvolver um pensamento crítico de associação conteúdo x diversão;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre aves e mamíferos;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar o jogo é necessário realizar um resgate sobre o conteúdo através de um mapa conceitual com palavras chaves sobre o que os alunos lembram sobre cada subfiló.

Logo após a turma será dividida em quatro grupos e serão distribuídas as cartelas do bingo, juntamente com as fichas.

Antes de iniciar o jogo, serão expostas as regras do jogo, bem como o funcionamento deste. A partir disto, se iniciará o jogo.

Para jogar o bingo, os alunos deverão estar atentos nas perguntas sorteadas para responder utilizando a fichinha com o número da questão. O grupo ganhador será aquele que completar a cartela com maior número de respostas corretas.

Registro da Intervenção



Imagem 1. Grupo de alunos completando sua cartela de bingo



Imagem 2. Bolsista ID Caroline Resena desenvolvendo o jogo.



Imagem 3. Grupo de alunas realizando pesquisa no material de apoio para completar a tabela do bingo.



Imagem 4. Grupo de alunos trabalhando em equipe para responderem as questões do jogo.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas expostas na cartela do bingo.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 50 a 62 >

3.6 INTERVENÇÃO: Batalha naval das briófitas e pteridófitas

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Em uma maneira bem simples, podemos dizer que as briófitas e as pteridófitas são vegetais que não dão flores. As briófitas são plantas pequenas, geralmente com alguns poucos centímetros de altura, que vivem em lugares úmidos e sombrios.

Uma das características mais marcantes das briófitas é a ausência de vasos para a condução de nutrientes. Estes são transportados de célula a célula por todo o vegetal.

Com a evolução das plantas, as pteridófitas foram os primeiros vegetais a apresentar um sistema de vasos para conduzir nutrientes. Assim, possuem raiz, caule e folha verdadeiros. Seu caule é geralmente subterrâneo e é denominado rizoma.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais de cada grupo de plantas;
- Identificar todas as características específicas de cada grupo;
- Desenvolver o senso de trabalhar em equipe;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre briófitas e pteridófitas;
- Organização e disciplina no decorrer do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de curiosidades e dúvidas frequentes sobre os grupos das plantas briófitas e pteridófitas, estudadas em sala de aula, foi solicitado à construção de um jogo para ampliar a aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental.

Será construído um jogo de batalha naval que trata das características que diferenciam o grupo das plantas briófitas das plantas pteridófitas.

A turma será dividida em grupos de afinidades escolhidas pelos próprios alunos. O importante é que os grupos sejam amplamente distribuídos para que ninguém fique de fora do jogo.

O jogo funciona da seguinte maneira: Será exposto no quadro da sala de aula um painel com envelopes numerados e também com letras. Cada grupo terá a chance de escolher uma letra e um número, em cada envelope tem um determinado bônus ou então uma derrota. Para ganhar o bônus o jogador tem que acertar a questão que lhe foi sorteada.

Para concluir o jogo, o grupo que obtiver maior quantidade de bônus será o ganhador.

Registro da Intervenção



Figura 1. Jogo "Batalha naval"



Figure 2. Bolsista ID desenvolvendo o jogo.



Figura 2. Alunos divididos em grupos para realizarem o jogo.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação e interesse dos alunos no decorrer do desenvolvimento do jogo, bem como o número de acertos do grupo vencedor.

REFERÊNCIAS

Os seres vivos, reino das plantas. **Briófitas e pteridófitas, plantas sem flores.** Disponível em <http://www.portalbrasil.net/educacao/seresvivos/plantas_briofitas.htm>. Acesso em 15 de novembro de 2016.

3.7 INTERVENÇÃO: Trilha das gimnospermas e angiospermas

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

As angiospermas são comumente conhecidas como plantas floríferas que pode ser claramente distinguidas das gimnospermas por certas características. As gimnospermas são o que podemos chamar de ancestrais das plantas com flores que eram conhecidos de existir 140 milhões de anos.

A palavra gimnosperma é derivada do gymnospermos palavra grega que significa “semente nua”. A principal diferença entre angiospermas e gimnospermas é o tipo de sementes. As sementes das angiospermas são colocadas dentro de uma fruta e as gimnospermas possuem sementes nuas. Embora as diferenças sejam bastante evidentes, elas possuem também diversas semelhanças entre si.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais de cada grupo de plantas;
- Identificar todas as características específicas de cada grupo;
- Desenvolver o senso de trabalhar em equipe;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre gimnospermas e angiosperma;
- Organização e disciplina no decorrer do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A partir de curiosidades e dúvidas frequentes sobre os grupos das plantas angiospermas e gimnospermas, estudadas em sala de aula, foi solicitado à construção de um jogo para ampliar a aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental.

Será construído um jogo de trilha que trata das características que diferenciam o grupo das plantas gimnospermas e angiospermas.

A turma será dividida em grupos de afinidades escolhidas pelos próprios alunos. O importante é que os grupos sejam amplamente distribuídos para que ninguém fique de fora do jogo. Para jogar a trilha a turma será dividida em grupos pequenos, visando melhor aproveitamento do material, bem como a aprendizagem.

O jogo funciona da seguinte maneira: Cada grupo receberá uma trilha com quinze perguntas referentes ao tema. Todos os componentes de cada grupo terá sua chance de jogar. O vencedor do jogo será aquele aluno que obtiver mais respostas corretas.

Registro da Intervenção

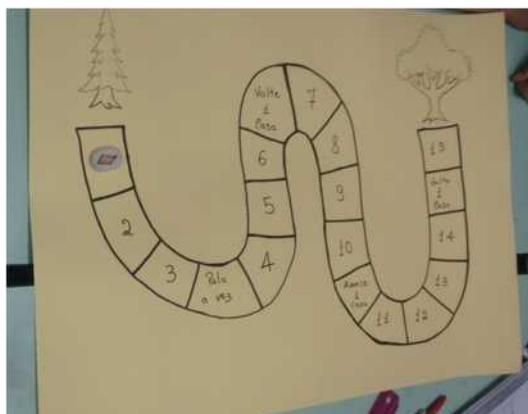


Figura 1. Trilha das Gimnospermas e Angiospermas

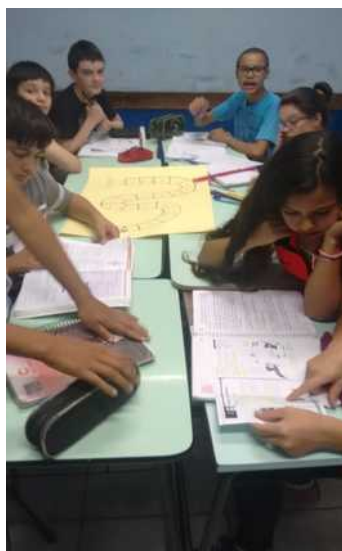


Figura 2. Alunos jogando a trilha



Figura 3. Bolsista desenvolvendo o jogo.

AVALIAÇÃO

A avaliação foi baseada na participação e interesse dos alunos no decorrer do desenvolvimento do jogo, bem como o número de acertos do grupo vencedor.

REFERÊNCIAS

Guia do estudante. Disponível em <<http://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/resumo-de-biologia-fisiologia-vegetal-gimnospermas-e-angiospermas/>>. Acesso em 15 de novembro de 2016.

3.8 INTERVENÇÃO: Força da Genética: Divisão Celular.

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nosso organismo está sempre realizando divisões celulares. Há dois tipos de divisão celular, a mitose e a meiose, e nós realizamos tanto uma quanto outra, mas em situações diferentes. Para o estudante, é importante saber distinguir as características distintas de cada tipo de divisão com clareza.

Com o intuito de facilitar aprendizagem ensino-aprendizagem dos alunos, foi elaborado um jogo no qual abordou os conceitos sobre o tema de forma simples e prática para ampla compreensão da turma.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais de cada divisão celular;
- Identificar as características específicas de cada divisão e suas fases;
- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre divisão celular;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar a atividade é necessário fazer um resgate de conhecimentos já adquiridos pelos alunos sobre o tema de forma lúdica. Através de dois vídeos de animação sobre mitose e meiose.

Para realizar o jogo com êxito é necessário relembrar os conteúdos já estudado.

Logo após a turma será dividida em dois grupos e serão expostas as regras do jogo, bem como o funcionamento deste. A partir disto, se iniciará o jogo.

O jogo da forca é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada letra errada, é desenhada uma parte do corpo do enforcado. O grupo ganhador será o que obteve mais respostas corretas.

Registro da Intervenção



Imagem 5. Bolsista Caroline e alunos da turma realizando o jogo.

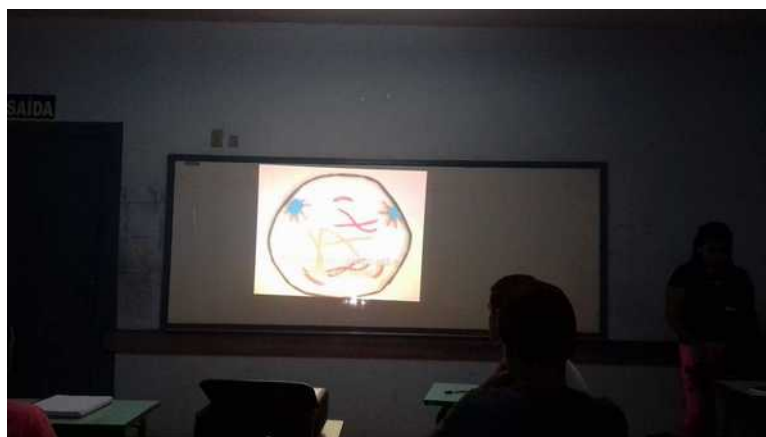


Imagem 6. Vídeo sobre o tema “Divisão Celular”.



Imagem 7. Grupo de alunos participando do jogo.



Imagem 8. Grupo de alunos trabalhando em equipe para responderem as questões do jogo.

AValiação

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas.

REFERÊNCIAS

Departamento de Ciência de Computadores da F.C.U.P. **O jogo da força**. Acesso em 12 de março de 2017. Disponível em <https://www.dcc.fc.up.pt/~nam/aulas/9899/pi/trabalho3/forca.html>.

3.9 INTERVENÇÃO: Show do sistema

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

O Sistema Solar fica num dos braços da Via-Láctea. Ele é formado pelo Sol a única estrela, e mais de 1.700 corpos celestes menores, entre cometas, asteroides, e os planetas com seus satélites. Pela ordem de distância do Sol os planetas são: Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. Plutão, que era considerado um planeta, foi "rebaixado" na sua classificação astronômica.

Com o intuito de facilitar aprendizagem ensino-aprendizagem dos alunos, foi elaborado um jogo no qual abordou os conceitos sobre o tema de forma simples e prática para a ampla compreensão da turma.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais do sistema solar;
- Identificar as características específicas de cada planeta;

- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre o sistema solar;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar a atividade é necessário fazer um resgate de conhecimentos já adquiridos pelos alunos sobre o tema de forma lúdica. Através de dois vídeos de animação sobre o sistema solar.

Logo após a turma será dividida em três grupos e serão expostas as regras do jogo, bem como o funcionamento deste. A partir disto, se iniciará o jogo.

No jogo “Show do sistemão” o grupo de jogadores tem que responder as perguntas propostas, no tempo estimado de 3 minutos para cada questão. O grupo ganhador será o que obteve mais respostas corretas.

Registro da Intervenção



Imagem 9. Jogo projetado através de Datashow.



Imagem 10. Bolsista ID Caroline Resena desenvolvendo o jogo com os alunos.



Imagem 11. Alunos participando do jogo.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas.

REFERÊNCIAS

Barros, Carlos Ciências/ Carlos Barros, Wilson Roberto Paulino. – 4. Ed. – São Paulo: Ática, 2009. **Universo – o ambiente maior**. págs 233 a 247.
Jornadas.cie – Ciências 6º ano/ organizadora Editora Saraiva; Editora responsável Maíra Rosa Carnavalle. – 2. Ed. – São Paulo: Saraiva 2012. **A Terra**. Págs 42 a 66.

3.10 INTERVENÇÃO: Dominó do reino monera

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

O reino monera é formado por bactérias, cianobactérias e arqueobactérias (também chamadas arqueas), todos os seres muito simples, unicelulares e com célula procariótica (sem núcleo diferenciado).

As bactérias são encontradas em todos os ecossistemas da Terra e são de grande importância para a saúde, para o ambiente e a economia. As bactérias são encontradas em qualquer tipo de meio: mar, água doce, solo, ar e, inclusive, no interior de muitos seres vivos.

Com o propósito de facilitar aprendizagem ensino-aprendizagem dos alunos, foi elaborado um jogo no qual abordou os conceitos sobre o tema de forma simples e prática para a ampla compreensão da turma.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais do sistema solar;
- Identificar as características gerais do reino monera;
- Associar imagens com textos de cada tipo de bactéria, bem como as doenças causadas por elas;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre o reino monera;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar a turma será dividida em dois grupos e serão expostas as regras do jogo, bem como o funcionamento deste. A partir disto, será distribuído um kit de dominó para cada grupo. Neste kit constam cartelas com imagens e cartelas com textos referentes à cada imagem.

No jogo “Dominó do reino monera” o grupo de jogadores tem que associar corretamente cada imagem com o texto referente a situação representada na cartela que contém a gravura. O grupo ganhador será o que obtiver mais respostas corretas.

Registro da Intervenção

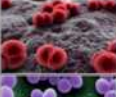
	É UMA DOENÇA BACTERIANA		BACTERIAS COM FORMA ESPIRAL		CAUSAM DOENÇAS COMO TUBERCULOSE, LEPTOSPIROSE, COQUELUCHE, COLERA
	SÃO TODOS AUTÓTROFOS FOTOSINTETIZANTES, MAS SUAS CELULAS NÃO POSSUÍM CLOROPLASTOS		QUANDO OCORREM NOS PARES		VIVEM NO SOLO OU NAS RAÍZES DE PLANTAS LEGUMINOSAS
	DOENÇA INFECCIOSA CAUSADA POR BACILOS CARACTERIZADA PRINCIPALMENTE POR ESPANÇOS MUSCULARES GENERALIZADOS ACOMANHADOS DE MITIDOR		QUANDO FORMAM AGREGAMENTOS SEMELHANTES UM CACHO DE UVA		SE ALIMENTAM DE POCHAS, GALHOS, FRUTOS E OUTRAS PARTES DAS PLANTAS E REEFOS AQUÍFOS
	SÃO ORGANISMOS BASTANTE SIMPLES E PERTENCEM AO REINO MONERA		BACTERIAS EM FORMA DE VIRGULA		OS LACTOBACILUS E OS STREPTOCOCCUS SÃO BACTERIAS UTILIZADAS PARA A FERMENTAÇÃO LÁCTICA
			QUANDO FORMAM GRUPOS COM MAIS DE 20 AS BACTERIAS DISPOSTAS EM FILÉIA		SÃO BACTERIAS COM FORMA ALONGADA, LEMBRANDO PEQUENOS BASTÕES

Imagem 12. Dominó do reino monera.



Imagem 13. Bolsista ID desenvolvendo o jogo com os grupos.



Imagem 14. Alunos participando do jogo de dominó.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carlos. **Ciências o meio ambiente**. 4ª ed. São Paula: Ática, 2009. <pág. 90 a 140>.

3.11 INTERVENÇÃO: Quiz de alimentação e nutrição.

Autora Caroline Resena Gonçalves.

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Alimentos são substâncias introduzidas no organismo visando promover o crescimento, a reparação dos tecidos, a produção de energia e o equilíbrio das diversas funções orgânicas. Estes são de origem animal, vegetal e mineral. São classificados de acordo com suas propriedades físicas e químicas e sobre sua forma de atuação no nosso organismo.

Nutrientes são substâncias químicas que compõem o alimento que é utilizado pelo organismo. São carboidratos, lipídeos, proteínas, vitaminas e minerais. Portanto, para se alimentar de forma a nutrir o organismo sem prejudicá-lo é preciso observar as leis da alimentação. As pessoas cada vez mais tomam consciência dessa atitude: alimentar-se para nutrir o corpo. Às vezes, um alimento comporta-se como um tóxico que não tem nada de nutritivo. Um alimento é nutritivo quando colabora ou sustenta os processos de manutenção da vida. O alimento bom pode se tornar perigoso quando ingerido em excesso.

Com o intuito de facilitar aprendizagem ensino-aprendizagem dos alunos, foi elaborado um jogo no qual abordou os conceitos sobre o tema de forma simples e prática para a ampla compreensão da turma.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender de forma lúdica as características gerais de alimentos e nutrição;
- Identificar as características específicas de alimento;
- Associar os conteúdos abordados em sala de aula através do jogo;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre alimentação e nutrição;
- Disciplina ao respeitar as regras do jogo;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar a atividade é necessário fazer um resgate de conhecimentos já adquiridos pelos alunos sobre o tema de forma lúdica. Através de dois vídeos de animação sobre o sistema solar.

Logo após os alunos serão organizados em uma roda para dar início a dinâmica. No jogo “Quiz de alimentação e nutrição” será desenvolvido com o auxílio de músicas. Os alunos receberão uma caixa contendo questões sobre o tema. Enquanto a caixinha de questões circula pelos alunos a música toca. Assim que a música para, o aluno que está com a caixa retira uma questão e responde.

Registro da Intervenção



Imagem 15. Jogo “Quiz de alimentação e nutrição”.



Imagem 2. Bolsista ID desenvolvendo o jogo.



Imagem 3. Alunos participando do quiz.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada através do desenvolvimento do jogo, partindo da disciplina dos grupos em cumprir as regras do jogo e principalmente no maior número de respostas corretas.

REFERÊNCIAS

PROJETO ARARIBÁ PLUS: Ciências. São paulo: Ed. Moderna, 2014. **Alimentos e nutrição**. Págs 70 a 90.

MAISEQUILÍBRIO. **Nutrição e alimentação**. Disponível em <<http://www.maisequilibrio.com.br/bem-estar/nutricao-e-alimentacao-7-1-6-202.html>>. Acesso em 10 de Junho de 2017.

3.12 INTERVENÇÃO: Semana do meio ambiente: Agrotóxicos

Autores: Caroline Resena e Cassiano Rodrigues

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

Agrotóxicos são produtos utilizados na agricultura para controlar insetos, doenças, ou plantas daninhas que causam danos às plantações. A maior problemática do uso de agrotóxicos se iniciou devido às incertezas quanto a sua segurança para a saúde humana e animal, bem como para o meio ambiente,

Para diminuir o consumo dessas substâncias, a população pode optar por comprar produtos orgânicos. Esses alimentos caracterizam-se por não serem produzidos com a utilização de agrotóxicos. Além disso, os produtores ainda podem optar por diversas alternativas menos nocivas ao homem e ao ambiente.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Entender os riscos que os agrotóxicos apresentam à saúde;
- Identificar o manejo de descarte correto dos agrotóxicos;
- Associar que pode-se produzir alimentos totalmente orgânicos;

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Noções básicas sobre os vegetais;
- Disciplina ao respeitar o palestrante;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os alunos serão convidados a se deslocarem para uma sala de auditório, no qual irá ocorrer uma palestra sobre o tema, esta realizada pelo acadêmico Cassiano Rodrigues do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). Logo após a palestra os alunos irão participar de uma atividade lúdica elaborada pelo palestrante.

Registro da Intervenção



Imagem 16. Oficina de agrotóxicos.



Imagem 17. Acadêmico Cassiano Rodrigues ministrando a oficina.



Imagem 18. Acadêmico Cassiano Rodrigues ministrando jogo de perguntas com os alunos.

AVALIAÇÃO

A avaliação será baseada através da participação geral da turma, bem como disciplina ao receber o conhecimento do palestrante.

REFERÊNCIAS

O que são agrotóxicos. Disponível em: <http://www.cultivando.com.br/alimentacao_e_saude_agrotoxicos_o_que_sao_agrotoxicos.html>. Acesso em 27 de Setembro de 2016.

SANTOS, Vanessa Sardinha. **Os agrotóxicos e nossa saúde**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/saude-bem-estar/os-agrotoxicos-nossa-saude.htm>>. Acesso em 27 de Setembro de 2016.

4 NOTÍCIAS

4.1 Construção de mural: Dia Mundial da Água

Por: Caroline

Resena

No dia 23 de março, realizou-se na escola Carlota Vieira, a confecção do mural comemorativo do dia Mundial da Água, comemorado no dia 20 de março, com os alunos do clube de Ciências (Figuras 1,2 e 3).

A construção do mural teve como objetivo, levar informações aos alunos sobre o uso do recurso hídrico natural. Bem como, incentivar aos educandos a realizarem atividades cotidianas que contribuam para economia e preservação da água.



Figura 1. Bolsista Caroline Resena juntamente com os alunos construindo mural.



Figura 2. Bolsista ID auxiliando alunos participantes do clube de Ciências na confecção do mural do dia Mundial da Água

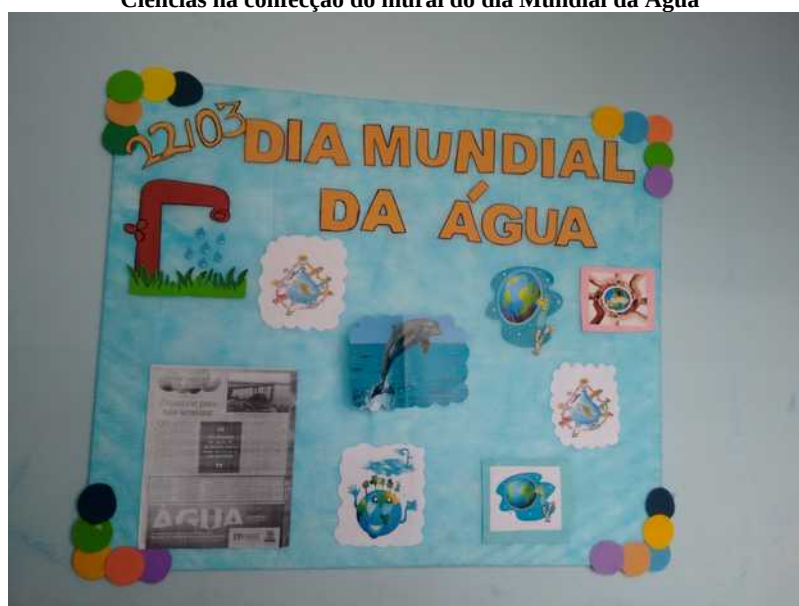


Figura 3. Mural do dia Mundial da Água com imagens e discussões

sobre a preservação do recurso natural.

4.2 Dengue e Zika Vírus: Dúvidas e precauções

Por: Caroline Resena

No dia 05 de Abril, realizou-se na escola Carlota Vieira, a palestra sobre Dengue e Zika Vírus: Dúvidas e precauções, com os alunos do Ensino Fundamental EJA (Figuras 1, 2 e 3). A palestra foi realizada a partir de dúvidas e curiosidades dos educandos sobre o assunto.

Ao decorrer da palestra foram realizadas argumentações, sugestões sobre atitudes cotidianas que contribuem na prevenção dos vírus Dengue e Zika. Também, foi valorizado os conhecimentos e informações prévias dos alunos sobre a abordagem.



Figure 19. Bolsista Caroline Resena ministrando para alunos do EJA.



Figura 20. Alunos do Ensino Fundamental EJA assistindo a palestra.

4.3 Mural: Semana do Meio Ambiente

Autoras: Caroline Resena e
Suziane Barcellos

No dia 31 de maio construiu-se o mural do mês na Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha com o tema “preservação do meio ambiente”. Integrantes do subprojeto PIBID juntamente com dois alunos do 3º ano confeccionaram o mural objetivando chamar atenção dos estudantes e da comunidade escolar sobre a importância da preservação do nosso planeta. O mural foi fixado na parede do corredor principal da escola e também serviu para decorar escola durante a semana do meio ambiente.



Figura 1: Pibidianas Caroline e Suziane confeccionando o mural juntamente com dois alunos do 3º ano.



Figura 2: Mural concluído.

4.4 Jogo da memória sobre as Relações ecológicas

Por: Caroline Resena

No dia 06 de maio, realizou-se na escola Carlota Vieira, a abordagem sobre as ‘Relações ecológicas entre os seres vivos’ e logo após foi realizado um jogo sobre o assunto. As atividades foram realizadas a partir de dúvidas dos educandos sobre o conteúdo abordado em sala de aula. Assim, a professora regente da turma solicitou uma atividade que facilitasse, bem como atraísse a atenção dos alunos.

Ao decorrer das atividades foram realizadas reflexões das atividades que realizamos no dia a dia não percebemos as relações ecológicas que nos cercam. A avaliação do trabalho foi baseada através da percepção da participação dos alunos nas atividades.



Imagem 1: Bolsista ID Caroline Resena realizando aula expositiva sobre as interações ecológicas.



Imagem 2: Kit do jogo da memória sobre Relações Ecológicas.



Imagem 2. Alunos do 7º ano jogando o Baralho ecológico.

4.5 Construção de maquete ilustrativa referente à lista vermelha do Rio Grande do Sul

Por:

Caroline Resena

No dia 10 de junho de 2016, realizou-se na escola Carlota Vieira, a construção de maquete sobre animais ameaçados de extinção segunda a lista vermelha do Rio Grande do Sul atualizada em 2014. A confecção da maquete foi realizada com os alunos do 7º ano a partir de dúvidas e curiosidades dos educandos sobre o assunto.

Ao decorrer da construção da maquete foram realizadas argumentações, sugestões sobre atitudes cotidianas que contribuem na preservação do meio ambiente em que esses animais vivem, bem como orientações para que os alunos transmitam essas informações para os pais.



Imagem 1. Alunos do 7º ano e integrantes do Clube de Ciências confeccionando trabalho sobre a lista vermelha de animais do Rio Grande do Sul, que será apresentado na Semana do Meio Ambiente da Escola Carlota Vieira da Cunha.



Imagem 2. Alunos do Clube de Ciências realizando a confecção de maquete para a Semana do Meio Ambiente.



Imagem 3. Maquete confeccionada por alunos do Clube de

4.6 Interações ecológicas: Uma vivência dentro e fora da sala de aula

Por:

Caroline Resena

No dia 17 de junho de 2016, aconteceu uma saída de campo com os alunos do 7º ano da escola Carlota Vieira, para melhor aprendizado através da vivência sobre as relações ecológicas que ocorrem na Reserva Ecológica Sanga da Bica, localizada em São Gabriel/RS., juntamente com a professora regente da turma, (conforme as imagens 1, 2 e 3). Essa atividade é sequência de outras atividades sobre o determinado assunto.

Ao decorrer do estudo em campo, os educandos mantiveram-se atentos e participativos, realizando questionamentos e sugestões sobre as interações ecológicas presenciadas. Ao final da atividade foi realizada uma roda de conversa e reflexão sobre o que foi estudado. A avaliação foi baseada na disciplina e interesse dos alunos pelo trabalho.



Imagem 1: Alunos do 7º ano juntamente com Bolsista ID Caroline Resena, realizando estudos Interações ecológicas.



Imagem 2: Alunos realizando identificações de algumas interações ecológicas que ocorrem no local da saída de campo.



Imagem 3: Bolsista realizando explanação sobre o conteúdo estudado.

4.7 Força dos Vertebrados

Por Caroline Resena

No dia 25 de agosto, foi realizado o bingo dos vertebrados com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo auxiliar os alunos a compreenderem o conteúdo de zoologia abordado em sala de aula de maneira lúdica. Através do projeto de jogos lúdicos para o ensino de zoologia foi desenvolvido o bingo dos vertebrados que aborda os subfilos dos peixes, anfíbios e répteis.

O jogo deu-se início a partir de um resgate sobre o conhecimento prévio do aluno. Ao decorrer da atividade os alunos demonstraram-se participativos, interessados e empolgados com o jogo.

Ao término do jogo foi realizado um momento para debates e reflexões sobre a atividade proposta.



Imagem 1: Bolsista ID Caroline Resena realizando a introdução e regras do jogo.



Imagem 2. Grupo B participando do jogo

4.8 Bingo das aves e mamíferos

Por Caroline Resena

No dia 13 de setembro, foi desenvolvido mais um jogo, o “bingo das aves e mamíferos” com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo auxiliar os alunos a compreenderem o conteúdo de zoologia abordado em sala de aula de maneira lúdica. Através do projeto de jogos lúdicos para o ensino de zoologia foi desenvolvido o bingo das aves e mamíferos.



Imagem 21. Grupo de alunos completando sua cartela de bingo



Imagem 22. Bolsista ID Caroline Resena desenvolvendo o jogo.



Imagem 23. Grupo de alunas realizando pesquisa no material de apoio para completar a tabela do bingo.



Imagem 24. Grupo de alunos trabalhando em equipe para responderem as questões do jogo.

4.9 Batalha naval das briófitas e pteridófitas

Por Caroline Resena

No dia 21 de novembro, foi realizada a “Batalha naval das briófitas e pteridófitas” com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo auxiliar os alunos a compreenderem o conteúdo de botânica abordado em sala de aula de maneira lúdica.

O jogo deu-se início a partir de um resgate sobre o conhecimento prévio do aluno. Ao decorrer da atividade os alunos demonstraram-se participativos, interessados e empolgados com o jogo.

Ao término do jogo foi realizado um momento para debates e reflexões sobre a atividade proposta.



Figura 1. Jogo "Batalha naval"



Figura 2. Bolsista ID desenvolvendo o jogo.



Figura 2. Alunos divididos em grupos para realizarem o jogo.

4.10 Trilha das gimnospermas e angiospermas

Por Caroline Resena

No dia 21 de novembro, foi realizado o jogo “Trilha das gimnospermas e angiospermas” com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo auxiliar os alunos a compreenderem o conteúdo de botânica abordado em sala de aula de maneira lúdica.

O jogo deu-se início a partir de um resgate sobre o conhecimento prévio do aluno. Ao decorrer da atividade os alunos demonstraram-se participativos, interessados e empolgados com o jogo.

Ao término do jogo foi realizado um momento para debates e reflexões sobre a atividade proposta.

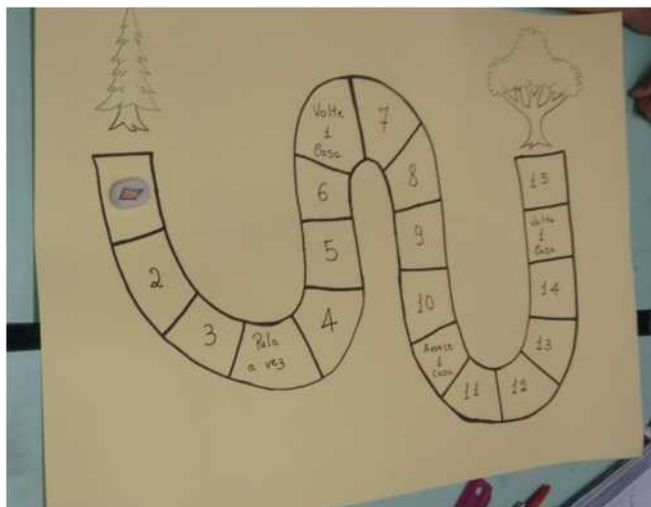


Figura 1. Trilha das Gimnospermas e Angiospermas



Figura 2. Alunos jogando a trilha



Figura 3. Bolsista desenvolvendo o jogo.

4.11 8º SIEPE: “Jogos didáticos para o ensino de zoologia no Ensino Fundamental: um relato de experiência”

Por Caroline Resena

Ocorreu na tarde do dia 22 de novembro de 2016, durante o 8º Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, realizado em Uruguaiana/RS, a apresentação do trabalho “Jogos didáticos para o ensino de zoologia no ensino fundamental: um relato de experiência”. A apresentação foi realizada pela bolsista Caroline Resena Gonçalves, autora principal do trabalho, na modalidade oral, e tratou sobre intervenções realizadas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha.



Figura 25. Bolsista apresentando o trabalho.

4.12 Força da Genética: Divisão Celular

Por Caroline Resena

No dia 27 de março, foi realizado um jogo, o “Força da Genética: Divisão Celular” com os alunos do 8º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. Inicialmente foram expostos dois vídeos de animação sobre o tema de estudo com o intuito de resgatar os conhecimentos já adquiridos para a próxima etapa, o jogo. O jogo teve como objetivo auxiliar os alunos a compreenderem o conteúdo de genética abordado em sala de aula de maneira lúdica.



Imagem 26. Bolsista Caroline e alunos da turma realizando o jogo.

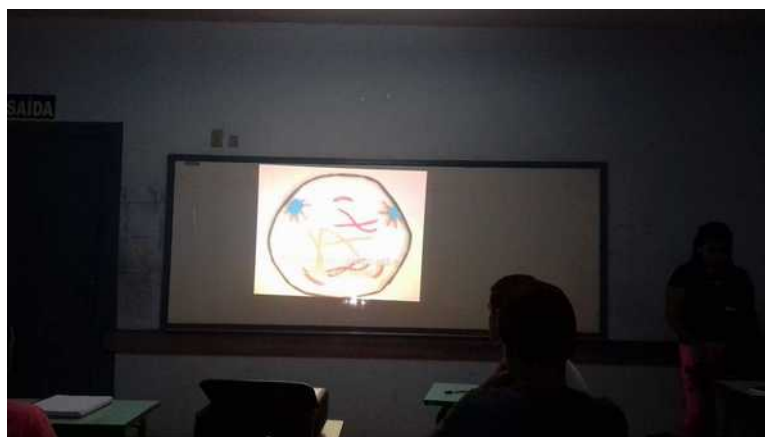


Imagem 27. Vídeo sobre o tema “Divisão Celular”.



Imagem 28. Grupo de alunos participando do jogo.



Imagem 29. Grupo de alunos trabalhando em equipe para responderem as questões do jogo.

4.13 Show do sistemão

Por Caroline Resena

No dia 20 de abril, foi realizado o jogo, “show do sistemão” com os alunos do 6º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo complementar o entendimento dos conteúdos do sistema solar abordado em sala de aula.



Imagem 30. Jogo projetado através do Datashow.



Imagem 31. Bolsista ID Caroline Resena desenvolvendo o jogo com os alunos.



Imagem 32. Alunos participando do jogo.

4.14 Dominó reino monera

Por Caroline Resena

No dia 25 de maio, foi realizado o jogo, “dominó do reino monera” com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo complementar o entendimento dos conteúdos do reino das bactérias, cianobactérias e arqueobactérias, conteúdos estes abordados em sala de aula de forma teórica.

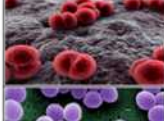
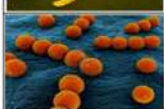
	É UMA DOENÇA BACTERIANA		BACTÉRIAS COM FORMA ESPIRALA		CAUSAM DOENÇAS COMO: TETANO, TUBERCULOSE, LEPTOSPIROSE, COQUELUCHE, COLERA
	SÃO TODOS AUTOTROFOS FOTOSINTETIZANTES, MAS SUAS CELULAS NÃO POSSUEM CLOROPLASTOS		QUANDO OCORREM AOS PARES		VIVEM NO SOLO OU NAS RAÍZES DE PLANTAS LEGUMINOSAS
	DOENÇA INFECCIOSA CAUSADA POR BACILO CARACTERIZADA PRINCIPALMENTE POR ESPASMOS MUSCULARES GENERALIZADOS ACOMANHADOS DE MUITA DOR		QUANDO FORMAM AGRUPAMENTO SEMELHANTE UM CACHO DE UVA		SE ALIMENTAM DE FOLHAS, GALHOS, FRUTOS E OUTRAS PARTES DAS PLANTAS E RESTOS ANIMAIS
	SÃO ORGANISMOS BASTANTE SIMPLES E PERTENCEM AO REINO MONERA		BACTÉRIAS EM FORMA DE VIRGULA		OS LACTOBACILLUS E OS STREPTOCOCCUS SÃO BACTÉRIAS UTILIZADAS PARA A FERMENTAÇÃO LÁCTICA
			QUANDO FORMAM GRUPOS COM MAIS DE DUAS BACTÉRIAS DISPOSTAS EM FILA		SÃO BACTÉRIAS COM FORMA ALONGADA, LEMBRANDO PEQUENOS BASTÕES

Imagem 33. Jogo projetado através do Datashow.



Imagem 34. Bolsista ID desenvolvendo o jogo com os grupos.



Imagem 35. Alunos participando do jogo de dominó.

4.15 Quiz de alimentação e nutrição

Por Caroline Resena

No dia 22 de junho foi realizado o jogo, “quiz de alimentação e nutrição” com os alunos do 8º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. O jogo teve como objetivo complementar o entendimento dos conteúdos de nutrição e alimentos abordado em sala de aula.



Imagem 36. Jogo “Quiz de alimentação e nutrição”.



Imagem 2. Bolsista ID desenvolvendo o jogo.



Imagem 3. Alunos participado do quiz.

4.16 Oficina dos agrotóxicos

Por Cassiano Rodrigues e Caroline Resena

No dia 07 de junho, foi realizada a oficina sobre agrotóxicos pelo acadêmico do Curso de Ciências Biológicas, Cassiano Rodrigues da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) com os alunos do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Carlota Vieira da Cunha. A oficina teve como intuito chamar a atenção dos alunos para o consumo de alimentos comercializados que possuem altos níveis de agrotóxicos na

sua produção, bem como os riscos que os agrotóxicos trazem a saúde dos trabalhadores e dos consumidores.



Imagem 37. Oficina de agrotóxicos.



Imagem 38. Acadêmico Cassiano Rodrigues ministrando a oficina.



Imagem 39. Acadêmico Cassiano Rodrigues ministrando jogo de perguntas com os alunos.



Imagem 40. Alunos do 7º ano e bolsistas ID participando da oficina.