

INTERVENÇÃO

Jogo Torta na Cara

Caroline Perceval Paz

Plano da Intervenção

CONTEXTUALIZAÇÃO

No que se refere a atual situação da educação básica brasileira, a rede pública de ensino é um assunto muito debatido pela sociedade, principalmente aos problemas relacionados a ela como a má qualidade de ensino, evasão escolar, entre outros (PINTO, 2009). Para melhorar a qualidade do ensino, os professores devem cada vez mais investir em novas metodologias que chamem a atenção dos discentes de maneira a construir o conhecimento junto com eles e que esse seja de forma significativa. E os jogos cada vez mais estão sendo utilizados pelo professor como uma nova metodologia no ensino. Segundo Martins (2012):

“[...] a utilização planejada de jogos, o professor pode provocar uma aprendizagem, estimulando a construção de conhecimentos contextualizados com o dia-a-dia do aluno, ou seja, deixando claro uma nova visão para os educadores, que a sua função não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho norteador, mas sim à de ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo e da sociedade em que está inserida.”

Conforme Melo *et al* (2017) “Para que o aluno tenha uma educação de qualidade e uma aprendizagem que o auxilie a adquirir valores em sua vida cotidiana, é preciso ter prazer, desejo de aprender e motivação. Essas atitudes podem ser estimuladas através de atividades lúdicas”. Os jogos segundo Longo (2012) são vistos como facilitador e consegue atingir diversos objetivos nesse tipo de atividade:

“Mediante o uso dos jogos como recursos didáticos, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); 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.”

Portanto, os jogos quando bem planejados só tem a ajudar o professor na construção do conhecimento, de maneira que os discentes aprendem de forma descontraída e muitas vezes atuam de maneira mais significativa

para aquele que participa. O objetivo da atividade é de revisar o conteúdo, avaliar o entendimento do projeto até esse instante e promover uma atividade que os alunos se divertissem enquanto praticavam.

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Revisar o conteúdo;
- Discutir sobre o assunto;
- Aprender de maneira descontraída.

CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Funções do solo;
- Perfil do solo;
- Composição do solo;
- Granulação do solo;
- Infiltração de água no solo;
- Tipos de solo;
- Degradação;
- Conservação do solo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Chantilly;
- Pratos plásticos;
- Toalhas.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A atividade proposta será realizada na turma 61 (6º ano), e será um jogo denominado “Torta na Cara”. O jogo é a base de perguntas e respostas, onde para a realização do mesmo a turma foi dividida em dois grupos. Dois alunos de diferentes grupos irão até a frente, e será lida uma pergunta de uma ficha sorteada, e quem responder primeiro corretamente poderá dar uma “tortada” no colega.

Registro de Intervenção

No dia 19 de setembro de 2017, realizou-se a intervenção denominada “Jogo Torta na Cara” com a turma 61 (6º ano, vespertino) da Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente João Goulart.

O jogo era à base de perguntas e respostas, onde uma dupla de equipes diferentes iam até a frente, e quem respondesse a pergunta corretamente primeiro, dava uma tortada no colega (figura 1 e 2). Os discentes foram muito participativos na atividade (Figura 3). Ficaram muito

felizes em participar desse jogo no qual aprendiam enquanto se divertiam (Figura 4). Também foi um momento de esclarecer dúvida referente ao solo.



Figura 1: Discentes participando do jogo.



Figura 2: Discente dando uma “tortada” na colega.



Figura 3: Estudantes participando do “Jogo Torta na Cara”.



Figura 4: Estudante contente com a atividade.

AVALIAÇÃO

A avaliação dos discentes na atividade foi feita com base na participação e desempenho dos alunos na atividade. Onde foi visto que a turma é muito agitada, mas viu nesses jogos uma forma de gastar a energia. O jogo só trouxe resultados positivos, onde era visto o contentamento dos alunos em participar da atividade. Além do mais, foi possível ver o companheirismo da turma com os alunos com mais dificuldades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LONGO, V. C. C. (2012) Vamos jogar? Jogos como recursos didáticos no ensino de ciências e biologia. Disponível em: http://www.fcc.org.br/pesquisa/jsp/premioIncentivoEnsino/arquivo/textos/TextosFCC_35_Vera_Carolina_Longo.pdf Acesso em: 20 de nov. 2017.

MARTINS, E. F. (2012) A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º na Escola Estadual de Cabeceiras-GO. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf Acesso em: 21 de nov. 2017.

MELO, A. C. A.; ÁVILA, T. M.; SANTOS, D. M. C. (2017) Utilização de jogos didáticos no ensino de ciências: um relato de caso. *Ciência Atual*, Rio de Janeiro. Volume 9, Nº 1 2017, Pg. 04-14. Disponível em:

inseer.ibict.br/cafsj/index.php/cafsj/article/view/170/145 Acesso em: 21 de nov. 2017.

PINTO, L. T. (2009) O uso dos jogos didáticos no ensino de ciências no primeiro segmento do Ensino Fundamental da rede municipal pública de Duque de Caxias. Disponível em: http://www.ifrj.edu.br/webfm_send/3039 Acesso em: 20 de nov. 2017.