

O USO DE JOGO DE TABULEIRO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE CIÊNCIAS NO ESTÁGIO DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (RELATO DE EXPERIÊNCIA)

Caroline Gomes Pereira¹
Cristofh Andjel Ribeiro dos Santos²
Silvestre Santos Carvalho³
Tadeu Lopes Barros⁴
Erinaldo Araújo Passim⁵
Celiane Reis Oliveira⁶

RESUMO

O combate ao mosquito da *Aedes aegypti* é um tema que se é trabalhado em todos os anos do ensino fundamental em matérias de ciências, e tem como principal objetivo de conscientizar os discentes acerca mosquito. Desta forma, este relato tem como principal objetivo de discorrer sobre as experiências obtidas através do uso de jogos de tabuleiro no processo de aprendizagem do conteúdo relacionado ao mosquito da *Aedes aegypti* durante o programa de residência pedagógica. O jogo de tabuleiro foi desenvolvido na Escola de Tempo Integral Professora Oneide da Cruz Mousinho, no município de Araguatins (TO) em uma turma de 9 ano, dividida em duas fases, uma teórica e uma prática. A primeira fase dedicando-se a uma aula com slides ilustrativos para identificação do mosquito, ciclo de vida, valorização das vacinas, doenças transmissíveis e como combater. A segunda fase foi uma dinâmica de jogo de tabuleiro onde foram divididas 5 equipes compostos de 6 componentes, cada juiz de partida ganhou uma carta contendo 30 perguntas, 1 cartão resposta, 1 dado e 5 peões. O tabuleiro é composto por sessentas casas com desafios de perguntas e respostas que para avançar é necessário jogar o dado, caso caia em uma casa com um ponto de interrogação (?) deverá responder uma pergunta feita pelo juiz, sujeito a penalização caso erre, ao final do jogo a partida se reinicia, dando oportunidade para o vencedor virar o juiz e vice versa. Através da dinâmica foi possível perceber um aumento na participação em sala de aula e no conteúdo abordado, os discentes apresentaram de forma elucidada conhecimento adequado acerca do combate ao mosquito da *Aedes aegypti*, pois conseguiram manter interesse no assunto quando se foi trabalho de forma lúdica em que eles eram os principais responsáveis por trabalhar o conteúdo.

Palavras-chave: Palavras-chave: Jogos didáticos, Ensino, Aprendizagem.

¹ Graduando do Curso de **Licenciatura em ciências Biológicas** pelo Instituto Federal do Tocantins , Campus Araguatins- IFTO, caroline.pereira@estudante.ifto.edu.br;

² Graduando pelo Curso de **Licenciatura em ciências Biológicas** pelo Instituto Federal do Tocantins , Campus Araguatins- IFTO, cristofh.santos@estudante.ifto.edu.br;

³ Gradudando do Curso de **Licenciatura em ciências Biológicas** pelo Instituto Federal do Tocantins , Campus Araguatins- IFTO, silvestre.carvalho@estudante.ifto.edu.br;

⁴ Graduando pelo Curso de **Licenciatura em ciências Biológicas** pelo Instituto Federal do Tocantins , Campus Araguatins- IFTO, tadeulopes05@gmail.com;

⁵ Graduando pelo Curso de **Licenciatura em ciências Biológicas** pelo Instituto Federal do Tocantins , Campus Araguatins- IFTO, erinaldo.passim@estudante.ifto.edu.br

⁶Orientador: Especialista pelo Curso de **Especialista em Biologia Vegetal**, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins -TO, celianebio90@gmail.com