

Produção de jogo didático sobre corpo humano para o Ensino de Ciências/Biologia

Rosa Cristina Costa¹
Jean Carlos Miranda²

O termo lúdico tem origem latina (*ludus*) e significa jogo e brincadeira. Podemos atribuir também os termos entretenimento e diversão, que são atividades ligadas ao prazer, pois, além de proporcionarem uma sensação de bem-estar, os jogos facilitam a socialização e o cumprimento de regras, melhorando o convívio social. O lúdico, antes restrito à Educação Infantil e ao primeiro segmento do Ensino Fundamental, tem sido utilizado também no segundo segmento do Ensino Fundamental, e no Ensino Médio, devido à possibilidade de construção do conhecimento por meio de atividades dinâmicas onde os discentes interagem entre si e com o professor, facilitando a aprendizagem e sua compreensão do mundo.

Uma das formas de o professor manter o interesse dos discentes nas aulas, é utilizar ferramentas que os motivem e, ao mesmo tempo, favoreçam a construção do conhecimento. Nesse contexto, os jogos didáticos configuraram-se como atividades que desafiam, criam possibilidades e fomentam o aprendizado.

O presente trabalho apresenta o jogo didático “Corpo Humano e Imagem”, produzido com vistas à utilização como ferramenta auxiliar na abordagem do tema corpo humano, na disciplina Ciências/Biologia. A pesquisa foi realizada no Colégio Estadual Rui Guimarães de Almeida (CERGA), uma escola da rede estadual de ensino, localizada em Santo Antônio de Pádua, região Noroeste do Estado do Rio de Janeiro. O CERGA atende a alunos do Ensino Médio do Curso de Formação de Professores e do Ensino Médio Regular (Formação Geral). O Curso de Formação de Professores funciona em horário integral e possuía, em 2018, três turmas, uma de cada ano

-
- 1 Mestranda do Curso de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Federal Fluminense - UFF, criscosta301974@gmail.com;
 - 2 Doutor em Ciências pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, Professor do Programa de Pós-Graduação em Ensino – UFF, jeanmiranda@id.uff.br;

do Ensino Médio. Inicialmente, foi elaborado um questionário com o objetivo de identificar as dificuldades dos discentes do Ensino Médio do Curso de Formação de Professores em relação ao conteúdo de Biologia, no intuito de instrumentalizá-los para atuação na docência em Ciências, com ênfase nos temas considerados por eles como os de maior complexidade, e propor uma ferramenta para utilização, por eles, com discentes do 5º ano do Ensino Fundamental I. A análise das respostas dos discentes indicou o tema corpo humano como o que eles apresentam maior dificuldade de assimilação. Por essa razão, foi desenvolvido o jogo didático intitulado “Corpo Humano e Imagem”, inspirado no jogo Imagem e Ação® (Grow®). O kit do jogo didático “Corpo Humano e Imagem” é composto por 1 tabuleiro com 80 casas, 4 peões coloridos (laranja, azul, rosa e verde), 40 cartas-pergunta, uma ficha contendo as respostas das questões das cartas-pergunta, um manual de regras, um dado de 6 faces, uma ampulheta (com o tempo de aproximadamente 1 minuto) para marcar o tempo para resposta, 4 quadros brancos pequenos e 4 pincéis para quadro branco, nas cores dos peões.

As perguntas do jogo foram produzidas a partir de livros do Ensino Fundamental I (5º ano) adotados pela Rede Municipal de Ensino de Santo Antônio de Pádua (RJ). Para a confecção das cartas-pergunta, foram utilizados, além dos livros didáticos, notebook, impressora colorida, papel cartão e uma plastificadora. Cada carta-pergunta contém uma informação sobre um órgão, sistema ou outra estrutura do corpo humano e o aluno que é o desenhista da vez, deve identificar e desenhar a resposta correta para que o seu grupo, ao olhar o desenho, acerte a resposta.

O jogo “Corpo Humano e Imagem” segue a seguinte dinâmica: a turma é dividida em até 4 equipes; cada equipe escolhe um peão colorido (laranja, azul, rosa e verde); cada equipe recebe 1 quadro branco e 1 pincel para quadro branco na cor escolhida; após a divisão da turma em equipes, é feito o lançamento do dado para definição da ordem de participação das equipes; o mediador (professor) embaralha as cartas e coloca com a face das perguntas voltadas para baixo; ele apanha a primeira carta da pilha e entrega para um membro da primeira equipe, que terá o tempo de uma ampulheta para fazer o desenho referente a pergunta e seu grupo acertar a resposta; a cada rodada um componente do grupo é o desenhista que tenta passar à sua equipe a resposta da questão, em forma de desenho. É proibido falar, escrever letras e/ou números e fazer gestos e/ou mímicas. Em caso de acerto, a equipe lança o dado e anda o número de casas correspondente, a vez passa para a equipe seguinte e a carta-pergunta vai para a pilha de descarte. Em caso de erro, a equipe não lança o dado, a vez passa para a equipe seguinte

e a carta-pergunta vai para o final da pilha. Se, ao andar pelo tabuleiro, o peão cair nas casas de cor azul claro, a equipe tem direito a mais um lançamento do dado e anda o número de casas correspondentes; se o peão cair nas casas de cor preta, a equipe fica uma rodada sem jogar. O jogo segue essa dinâmica até que uma das equipes atinja a casa “chegada”.

Palavras chave: lúdico, jogo didático, corpo humano.

Agradecimentos e Apoios

A CAPES, pela Bolsa concedida a Rosa Cristina Costa.

Referências

BARROS, M.G.F.B.; MIRANDA, J.C.; COSTA, R.C. O uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, 2019, p. 1-5.

GONZAGA, G.R.; MIRANDA, J.C.; FERREIRA, M.L.; COSTA, R.C.; FREITAS, C.C.C.; FARIA, A.C.O. Jogos didáticos para o ensino de Ciências. **Revista Educação Pública**, v. 17, 2017, p. 1-11.

KISHIMOTO, T.M. (Org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14^a ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, O.R.; CARNEIRO, C.D.R. O jogo “Ciclo das Rochas” para o ensino de Geociências. **Revista Brasileira de Geociências**, v.39, 2009, p.30-41.

MACEDO, L. Os jogos e sua importância na escola. **Caderno Pesquisa**, n. 93, 1995, p. 5-10.

MATHIAS, G.N.; AMARAL, C.L.C. Utilização de um jogo pedagógico para discussão das relações entre Ciência/Tecnologia/Sociedade no ensino de Química. **Experiências em Ensino de Ciências**. v. 5, n. 2, 2010, p. 107-120.

MIRANDA, J.C.; GONZAGA, G.R.; COSTA, R.C. Produção e Avaliação do Jogo Didático “Tapa Zoo” como Ferramenta para o Estudo de Zoologia por alunos do Ensino Fundamental Regular. **Holos**, v. 4, 2016, p.383-400.

SANT’ANNA, A.; NASCIMENTO, P.R. A história do lúdico na educação. **Revista Eletrônica de Educação Matemática**, v. 6, n. 2, 2011, p. 19-36.