

PRODUÇÃO DE KITS EXPERIMENTAIS E MATERIAIS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO

FRANCISCA MISSIANE NOGUEIRA DO NASCIMENTO ¹

RESUMO

PRODUÇÃO DE KITS EXPERIMENTAIS E MATERIAIS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO Francisca Missiane Nogueira do Nascimento¹ Francisco Rafael de Oliveira Carvalho² Adriano Lourenço Mendes³ Regila Maria de Oliveira Forte da Silva⁴ Eveline de Abreu Menezes⁵ Vanessa Lúcia Rodrigues Nogueira⁶ Eixo Temático: Abordagem das organelas celulares. Agência Financiadora: CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Ensino Superior) **Resumo** A tecnologia se encontra presente em tudo o que fazemos e está sempre em constante mudança nos dias atuais. Acompanhar essa evolução, que vem se tornando uma forte atração em toda a sociedade, deve ser algo indispensável, sobre tudo quando se fala dos desafios de processo de ensino e aprendizagem contemporâneos. Nesse contexto, proporcionar um ensino motivador é um desafio para o educador, que no século atual, precisa buscar diversas maneiras para a realização de atividades no ambiente escolar que estimule o envolvimento e a aprendizagem do aluno. Uma das alternativas para alcançar esse objetivo seria a criação de momentos pedagógicos e dinâmicos nos espaços educativos com o intuito de facilitar a compreensão dos alunos sobre determinados assuntos com o intuito de estimular as curiosidades, os questionamentos e a vontade de aprender dos mesmos. O interesse pela essa temática parte da compreensão de que o uso de jogos pedagógicos é um recurso de enorme importância no processo de ensino e de aprendizagem, pois, por além de fazer aprendizagem ocorrer de uma forma fluida, dinâmica e prazerosa, também permite uma forte interação entre os alunos e entre aluno e o professor; o que segundo a colocação de Castro e Tredezini (2014), o jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento coletivo e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, da criatividade, da responsabilidade e da cooperação dos alunos. Um dos desafios da prática docente é o exercício de abordar os conteúdos de forma que os alunos facilmente os compreendem sem precisar apenas de fazê-los memorizar; muitas vezes esse exercício nunca é fácil, pois como afirma Santos (2010), que ensinar Ciências requer trabalhar com termos que não são utilizados no dia a dia, ou seja, no cotidiano do aluno. Nesse contexto, esse projeto visa desenvolver uma metodologia alternativa utilizando materiais simples, do dia a dia e de baixo custo para o ensino e aprendizagem de ciências. Essa metodologia consiste em um Jogo da

Velha das Organelas, que apresenta uma série de conceitos que são pouco empregados no cotidiano dos alunos e que geralmente tem uma difícil assimilação por parte dos discentes. O objetivo é estimular a atividade em grupo e a melhor assimilação dos conteúdos das organelas celulares. Essa atividade será 1- Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas na Universidade de Integração Internacional da Lusofonia AfroBrasileira; e-mail: missiane767@gmail.com 2- Estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas na Universidade de Integração Internacional da Lusofonia AfroBrasileira; e-mail: fael17oliver@gmail.com 3- Estudante de Licenciatura em Química na Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira; email: adrianmendy1992@gmail.com 4- Professora da Escola de Ensino Médio e Integral Padre Saraiva Leão; e-mail: regillaforte@yahoo.com.br 5- Professora da Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira; e-mail: eveline@unilab.edu.br 6- Professora da Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira; e-mail: vanessa.nogueira@unilab.edu.br desenvolvida com duas turmas de terceiro ano da Escola de Ensino Médio e Integral Padre Saraiva Leão, localizada em Redenção - Ceará. O jogo se dará inicialmente com a divisão da turma em dois grupos, o grupo xis (X) e o grupo círculo. Para realizar a atividade, utilizaremos fita gomada, papelão ou cartolina e nove latas de leite em pó. Com a fita gomada, será traçada, em uma superfície plana, uma matriz de três linhas por três colunas, mais conhecido como jogo da velha. O papelão ou cartolina, serão utilizados para fazer seis símbolos de xis (X) e círculos. Por fim, as latas de leite em pó, serão enumeradas de um a nove, e serão utilizadas para armazenar perguntas sobre função, definição e classificação das organelas no seu interior. O início do jogo se iniciará por sorteio randomizado entre as duas equipes. Após o sorteio, a equipe vencedora irá escolher um número da lata para responder à pergunta que está presente nesta. Em caso de acerto, a equipe poderá colocar na marcação vazia, o símbolo de sua equipe, ou seja, xis ou círculo. As equipes jogam alternadamente, e assim, sucessivamente. O vencedor será o grupo que conseguir fazer uma tríade sequencial com seu símbolo, quer seja na horizontal, na vertical ou na diagonal, a partir das respostas das perguntas. Espera-se que com esse jogo os alunos não só aprendam conteúdos, mas também que eles aprendam a trabalhar em grupo e que os professores possam se inspirar na criação de novas metodologias no ensino de ciências. Palavras-chave: Ensino de Ciências Biológicas. Atividades Didáticas. Educação. Jogos. Referências: SANTOS, A.B. A utilização de jogos como recurso didático no ensino de zoologia. Rev. electrón. investig. educ. cienc. vol.5 no.2 Tandil ago./dic. 2010. CASTRO, Dayane Flávia d; TREDEZINI, Adriana Lanna de M. A importância do jogo/lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Revista Perquirere, 2014, p. 166-181. OLIVEIRA, Andressa; LUCAS, Larissa; BEVITÓRIO, lorrena; et al. Kit pedagógico de baixo custo para o ensino de ciências morfológicas. Rev. Da SBENBIO, nº 9, 2016.

Palavras-chave: .

¹ , ;