



V ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE
CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO AMBIENTE
Universidade Federal Fluminense
15 a 18 de maio de 2018

MOSTRA DE PRODUTOS DO V ENCIÊNCIAS/2018
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E DA NATUREZA
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Título do produto: Eco em ação - um jogo de tabuleiro sobre conhecimentos ecológicos

AUTORES: Raiany Nogueira Santos¹, Cilene Daudt Vieira², Caio Roberto Siqueira Lamego³, Maria Cristina Ferreira dos Santos⁴.

¹ Licencianda em Ciências Biológicas da Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

³ Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Ambiente e Sociedade (PPGEAS) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Docente da Secretaria Municipal de Itaboraí e da SEEDUC- RJ.

⁴ Professora Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Docente dos Programas de Pós- graduação em Ensino de Ciências, Ambiente e Sociedade (PPGEB) na UERJ.

Email de correspondência do autor principal: raianynogueira.s2@gmail.com

TIPO DE PRODUTO: Jogo de tabuleiro.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

1) Resumo:

O objetivo deste jogo é o ensino e a aprendizagem de conceitos de ecologia para estudantes do ensino médio. O jogo consiste em um tabuleiro em forma de uma trilha numerada de 1 a 35, onde 20 casas desta trilha possuem orientações sobre como cada jogador pode se mover, como: avance uma casa, avance três casas, escolha a pergunta, fique uma rodada sem jogar, pergunta, volte uma casa, volte duas casas, volte três casas e volte para a casa 19 (figura 1). Também integram o jogo quatro pinos coloridos, dois dados (um colorido e um numerado), 20 cartas azuis, 20 cartas verdes e 20 cartas vermelhas. Para aplicar o jogo é necessário que se divida a turma em até quatro grupos. O grupo que tirar o maior número no dado em seu lançamento iniciará a partida, e em seguida o lançamento dos dados será realizado na ordem estabelecida para grupo. O primeiro grupo jogador lançará o dado numérico para estabelecer o número de casas que deve andar, seguindo da mesma maneira para todos os representantes. Cada um dos grupos moverá um pino na trilha. Quando o pino parar em uma das casas especiais, os jogadores devem fazer o estabelecido nessa casa. Caso o jogador pare na casa “pergunta”, ele deve lançar o dado colorido e, segundo a cor tirada (azul, verde ou vermelho), escolher uma carta pergunta que tiver a mesma cor. A carta pergunta será lida pelo aplicador do jogo e o representante pode consultar o seu grupo para dar a resposta. Na casa “Escolha a pergunta”, o procedimento é semelhante, com a diferença de que o representante escolherá a cor da carta que desejar responder juntamente com o seu grupo. A cor das cartas está relacionada ao nível de dificuldade das perguntas: a cor azul indica nível fácil, a cor verde nível intermediário e a cor vermelha nível difícil. O grupo ganhador será o que chegar primeiro na última casa (fim). A duração estimada do jogo é de 30 minutos.



Figura 1. Jogo de tabuleiro. Fonte: os autores.

2) Segurança:

Não se aplica.

Referências Bibliográficas

SANTOS, G.S.; ALVES- OLIVEIRA, M. de F. Na Trilha Dos Nutrientes : Jogo Didático Voltado para o Ensino de Nutrição em Turmas do 8º Ano do Ensino Fundamental. **X Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – X ENPEC**. São Paulo, 2015.

CARVALHO, E. F. F. de; BRAGA, P.E.T. O Jogo de Tabuleiro como estratégia auxiliadora para o Ensino de Zoologia, com ênfase para as serpentes. **Revista Ensino, Saúde e Ambiente** – V6, pp. 202 – 217, 2013.

SANT’ANNA, F. de C.; PEREIRA, C.A.S.; ALBUQUERQUE, G.G. de. “Na trilha dos resíduos de serviço de saúde”: Jogo educacional para o ensino em ciências da saúde. **Revista Científica IFRJ**. V 6, n°2, PP. 145- 156, 2015.