



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: Método lúdico aplicado com um jogo de quebra cabeça para o processo de ensino aprendizagem com alunos do ensino médio.

AUTORES: Caroline Lacorte Rangel¹, Letícia Silva Ribeiro de Matos², Thais de Lima Borges³, Wellington Rodrigues de Matos⁴.

¹Escola de Ciências da Saúde, Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade do Grande Rio, UNIGRANRIO, Campus Nova Iguaçu, CEP: 26255-230, Nova Iguaçu, RJ, Brasil.

²Escola de Ciências da Saúde, Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade do Grande Rio, UNIGRANRIO, Campus Nova Iguaçu, CEP: 26255-230, Nova Iguaçu, RJ, Brasil.

³Escola de Ciências da Saúde, Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade do Grande Rio, UNIGRANRIO, Campus Nova Iguaçu, CEP: 26255-230, Nova Iguaçu, RJ, Brasil.

⁴Escola de Ciências da Saúde, Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade do Grande Rio, UNIGRANRIO, Campus Nova Iguaçu, CEP: 26255-230, Nova Iguaçu, RJ, Brasil.

E-mail de correspondência do autor principal: carolinelacorte@hotmail.com

TIPO DE PRODUTO: jogo de quebra cabeça, material de apoio: pré-questionário, projetor multimídia, computador, telão, Microsoft PowerPoint e pós-questionário.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

1) Resumo:

O trabalho teve como objetivo avaliar o uso de um jogo lúdico como facilitador do ensino do sistema ABO, tendo como público alvo educandos da 2ª série do ensino médio. O trabalho foi elaborado no Colégio Estadual Dom Walmor, localizado no município de Nova Iguaçu, com a participação de 20 alunos. As atividades no colégio foram realizadas em dois dias. No primeiro foi realizada uma avaliação sobre os conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema proposto por meio de um questionário composto de cinco questões objetivas. No segundo dia foi realizada a apresentação do método lúdico, dividida em três etapas, na primeira ocorreu a abordagem expositiva do conteúdo Sistema ABO. Na segunda etapa foi aplicado o método lúdico intitulado “Quebra-Cabeça ABO”. Os jogos eram compostos de 24 peças, onde 12 peças eram de perguntas e 12 de respostas. No terceiro momento, os alunos responderam o pós-questionário, que teve por objetivo avaliar o conhecimento adquirido pelos alunos ao final da metodologia.

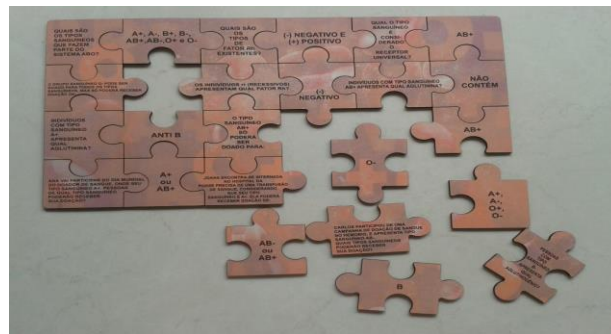


Figura 1. Peças representando o jogo. **Fonte:** Caroline Lacorte Rangel, Letícia Silva Ribeiro de Matos, Thais de Lima Borges, Wellington Rodrigues de Matos.

2) Segurança:

As peças do jogo de quebra cabeça não são consideradas perigosas.

Os objetos a serem usados foram descritos, mas alguns critérios de segurança devem ser seguidos:

- a) as peças usadas não devem ser muito pequenas;
- b) as peças utilizadas não devem ser produzidas com material tóxico, incluindo tintas coloridas;
- c) as peças utilizadas não devem ser feitas de vidro;
- d) as peças usadas não devem ter extremidades afiadas ou pontiagudas.

3) Referências Bibliográficas

HERMANN, F.B. Os Jogos Didáticos no Ensino de Genética como Estratégias Partilhadas nos Artigos da Revista Genética na Escola. VI Encontro Regional Sul de Ensino de Biologia, EREBIO-SUL, 2013. Disponível em http://santoangelo.uri.br/erebiosul2013/anais/wp-content/uploads/2013/07/poster/13461_290_Fabiana_Barrichello_Hermann.pdf. Acessado em 11 de setembro de 2017.

MATIAZI, R..D.; BASSALOBRE, B. Jogo Baralho ABO: A Ludicidade como Ferramenta no Aprendizado da Disciplina de Genética. Cruzeiro do Oeste, 2015. Disponível em <http://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/42680/R%20-%20E%20-%20RAFAELA%20DANCINI%20MATIAZI%20BIACA%20BASSALOBRE.pdf?sequence=1>. Acessado em 17 de junho de 2017.