Anais do SEPE – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão
Vol. VIII (2018) – ISSN 2317-7489

CONSTRUÇÃO DE JOGO DIDÁTICO COMO FERRAMENTA PARA TRABALHAR OS SISTEMAS DO CORPO HUMANO

Daniele Bremm (apresentador)[1]
Marisa Both[2]
Roque Ismael da Costa Güllich[3]

Resumo: O presente trabalho tem como tema o desenvolvimento de um jogo didático para trabalhar questões relacionadas aos sistemas do corpo humano, entre eles os sistemas endócrino, sensorial e nervoso. Por meio da aplicação do jogo didático sobre os sistemas do corpo humano, objetivou-se verificar a eficácia e importância das revisões de conteúdo no processo de aprendizagem e observar se os alunos conseguiam rememorar os conceitos referentes aos conteúdos ministrados até o período de recesso, assim como a importância e eficácia de um jogo didático como metodologia de ensino. Desenvolveu-se um jogo que consistia em um tabuleiro e dois dados, em que os competidores percorriam trilhas feitas por casas enumeradas. O jogo foi elaborado em tamanho real, ou seja, os próprios participantes eram as peças e deviam caminhar sobre as casas dispostas no chão. O mesmo possuía cem casas, algumas destas mandavam retornar ao início do jogo outras continham pontos de perguntas, ao invés da numeração, se o participante caísse nesta casa deveria responder à pergunta para poder prosseguir. O número de casas que o participante andava dependia do lance de dado que ele conseguia. As respostas podiam ser elaboradas por todos os membros da equipe, no entanto, apenas um era escolhido para percorrer a trilha. Para diferenciar as equipes os mesmos recebiam coletes de cores diferentes. As questões eram subjetivas e estavam baseadas nos conteúdos já trabalhados. Foram perceptíveis alguns momentos em que se pecou durante a elaboração e desenvolvimento das atividades, por exemplo: i) algumas das questões que estavam no jogo teriam atingido melhor seu objetivo se fossem de múltipla escolha; ii) o jogo não deveria ter casas de volte ao início, uma vez que alguns alunos que conseguiam responder as perguntas acabavam perdendo o jogo por azar com o dado, ficando assim desmotivados. Ao produzir o jogo didático pode-se perceber como as atividades de revisão (jogo didático), são importantes para os alunos quando voltam do período de

[1] Graduanda em Ciências Biológicas-Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Cerro Largo, – UFFS, Bolsista PETCiências SESu – FNDE/MEC, contato: bremmdaniele@gmail.com

[2] Graduada em Ciências Biológicas, E. Estadual de Educação Básica Eugênio Frantz, contato: marisaboth@gmail.com

[3] Professor Dr. na Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus* Cerro Largo, Tutor do PETCiências, Bolsista SESu – FNDE/MEC, contato: bioroque.girua@gmail.com

recesso escolar, pois aos poucos os alunos iam rememorando o conteúdo, passando a errar menos questões à medida que iam chegando ao final do jogo, momento em que a maioria dos conceitos já estavam ativos. Com a atividade, o professor percebe o nível conceitual que seus alunos têm, e assim trabalha de forma a introduzir novos conceitos. O jogo didático se mostrou também uma ferramenta muito eficaz para trabalhar a organização e sistematização dos conhecimentos pelas equipes.

Palavras-chave: Ensino de Ciências. Ludicidade. Didática. Metodologia do Ensino. Aprendizagem.

Categoria: Ensino

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Formato: Comunicação Oral