



JOGO DIDÁTICO REFERENTE AOS GRUPOS DE INVERTEBRADOS

Felipe de Magalhães Castro dos Santos
ten.fsantos@gmail.com
ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL DOM BOSCO
CURSO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

RESUMO

O objetivo deste artigo é expor uma didática diferenciada em forma de jogo. O Jogo de Invertebrados tem por finalidade a motivação do conhecimento e da memorização dos grupos de invertebrados de forma fácil e agradável, proporcionando além do estudo, o alcance de atributos da área afetiva, como a autoconfiança, equilíbrio emocional, entusiasmo e o poder de decisão.

Palavras-Chave: Jogo; Invertebrados; Motivação.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos auxiliam o aluno e não necessita de muita complexidade sendo um método simples de se criar e executar. Torna-se notório que o aspecto metodologia do ensino é preponderante para a determinação das aprendizagens em Ciências Biológicas, tornando o ensino mais atrativo. Por outro lado cabe ressaltar que a preocupação excessiva com metodologia faz com que, em detrimento disso, faltem investigações no Brasil sobre os processos de aprendizagem, interação entre os sujeitos da aprendizagem e sobre as perspectivas curriculares deste ensino (REINHOLD, 2006, p. 89).

Um exemplo prático de como os jogos influenciam no aprendizado e o facilita é quando observamos o número de crianças que sabem o significado de várias palavras em inglês pelo simples fato de jogarem, como *game, play, start, options, select, time, one player, game over*, entre outras. O jogo facilita a memorização por ser agradável, se tornando um instrumento auxiliar em diversas aulas.

O público alvo do Jogo de Invertebrados são os alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, podendo ser aplicado em outros anos, como reforço ou relacionado a outra matéria, modificando o conteúdo porém mantendo a mesma didática.

2. METODOLOGIA

2.1. ÁREA DE ESTUDO

A área estudada é o reino dos animais, no que tange os grupos de invertebrados. Os pontos cobrados no jogo são das características dos 07 (sete) grupos de invertebrados, os Poríferos (Esponjas-do-mar), Cnidários (Água-viva, Anêmona-do-mar), Platelintos (Planária, Tênia), Nematelintos (Ancilóstomo, Lombriga, Filária), Anelídeos (Oligoquetas, como a Minhoca, Poliquetas, como a Nereis sp. e Hirudíneos, como a Sanguessuga), Moluscos (Lesma, Caracol, Polvo, Ostra), Artrópodes e Insetos de uma forma geral (Aranhas, Formigas,

Borboletas, Caranguejo, Carrapato, Estrela-do-mar). Em um próximo nível do jogo, o discente pode dificultar detalhando os subgrupos dos Artrópodes.

2.2. MATERIAIS

Para a confecção do Jogo de Invertebrados necessita-se de um cronômetro, uma massa (massinha) de modelar, 07 (sete) cartões (feitas de pedaço de papel ou cartolina ou qualquer material disponível), 02 (dois) Livros que façam referência aos invertebrados.

2.3. MÉTODOS

O Jogo de Invertebrados deve ser jogado por no mínimo 3 pessoas, sendo 2 jogadores e 1 juiz, que pode ser o próprio professor ou um aluno. O juiz deve escrever o nome dos 07 (sete) grupos de invertebrados duas vezes, um em cada cartão, isso porque os dois jogadores terão os mesmos nomes e quantidade de grupos de invertebrados. Os cartões ficam o jogo todo de posse do juiz, que também terá em sua posse um livro para confirmar se o jogador acertou ou não a questão. Um jogador fica de costas para o outro e segura a massinha de modelar enquanto o outro jogador segura o livro. O juiz oferece os 07 (sete) cartões para o primeiro jogador, que pode ser definido pelo próprio juiz, utilizando qualquer método desejado, como o famoso *par ou ímpar*, a critério do juiz. O primeiro jogador retira um cartão com o nome do grupo do invertebrado. Este tem 01 (um) minuto, que será cronometrado pelo juiz, para fazer o formato de qualquer espécie do grupo do invertebrado escrito na carta retirada, destacando no molde da massinha de modelar, as características do específico invertebrado escolhido, que o diferencie dos demais e mostrar apenas ao juiz. Caso o jogador não saiba o formato do invertebrado, ele passa a vez.

O juiz decide se o jogador modelou ou não corretamente a espécie de invertebrado, dando, caso o jogador tenha acertado, o ponto dessa rodada e em seguida retira aquela carta do conjunto de cartões do primeiro jogador, caso o jogador tenha errado, o juiz volta com a carta para o conjunto de cartões. Enquanto o primeiro jogador modela a massinha, o segundo jogador aproveita o minuto para observar o livro, lembrando o conteúdo antes da sua vez.

Encerrado o tempo o primeiro jogador desfaz o formato da massinha de modelar e a entrega para o segundo jogador, do mesmo modo o segundo jogador fecha o livro e entrega para o primeiro. O juiz oferece as cartas pro segundo jogador, assim dando continuidade ao jogo.

O vencedor do Jogo de Invertebrados é o jogador que fizer primeiro, 07 (sete) pontos.

O jogo pode também ser jogado em grupo, sendo separado os times. Apenas os times adversários não podem ver o jogador modelando a massinha. Nesse caso o juiz deve escrever os 07 (sete) invertebrados o número de vezes igual ao número de times. O juiz deve adaptar o jogo conforme o grupo que tiver e estabelecendo, se for necessário, novas regras.

3. OBJETIVO GERAL

Didaticamente o Jogo de Invertebrados tem por finalidade a motivação do conhecimento e da memorização dos invertebrados de forma fácil e agradável, proporcionando além do estudo, o alcance de atributos da área afetiva, como a autoconfiança, equilíbrio emocional, entusiasmo e poder de decisão.

O objetivo do jogo para o aluno é vencer, para isso conquistando primeiro, os 07 (sete) pontos.

4. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se do jogo um reforço e uma melhoria do aprendizado, podendo o aluno exercitar o seu conhecimento e o professor fazer uma verificação do aprendizado individual, pois mesmo o jogo sendo em times, o aluno irá, na sua vez, jogar individualmente.

É certo que a partir da ideia desse jogo surjam inúmeras variações que venham a acrescentar e até elevar o nível de conhecimento do jogador, isso é uma questão natural de evolução, sendo de grande valia, gratificante e construtivo para a continuação do estudo dos diversos aspectos metodológicos do ensino.

5. REFERÊNCIAS

FAVALLI, LEONEL DELVAL. Projeto Radix: ciências, 7º ano. São Paulo: Scipione, 2009.

REINHOLD, A.R.C. O ensino de Botânica e suas práticas em xequê. Ciências Biológicas Anais da 58ª Reunião Anual da SBPC: Florianópolis, SC. 2006.

RUPPERT, Edward E. e outros. Zoologia dos Invertebrados. 7. ed. São Paulo: Roca, 2005.