



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

JOGO DE TABULEIRO ROCHAS E MINERAIS: UMA PROPOSTA PARA CONTEXTUALIZAR O ENSINO DE CIÊNCIAS

AUTOR PRINCIPAL: Julia Hippler

CO-AUTORES: Stefanie Daiane Bernieri

ORIENTADOR: Ana Paula Härter Vaniel

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO

No ano de 2017, o projeto de extensão "Museu Mineralógico da UPF, Ações de Classificação e Organização do Catálogo Digital dos Espécimes de Rochas e Minerais do Acervo do MUZAR" focou na elaboração de materiais e organização dos espécimes de rochas e minerais para utilização nas oficinas para o Ensino Fundamental e Médio. Entre as atividades destaca-se a confecção de jogo didático para o Ensino Fundamental, objetivando a melhoria da qualidade do ensino e tornando o aprender em ciências mais atrativo. Assim, buscou-se a contextualização, aliando o conhecimento do cotidiano dos estudantes e a interdisciplinaridade entre Química e Geografia. Jogos podem ser utilizados de diversas formas, podendo ser recurso didático, "dependendo, inicialmente, da característica do jogo e, posteriormente, do planejamento didático do professor" (CUNHA, P. 95, 2012). Nesse sentido, pretende-se descrever como foi o processo de elaboração de um jogo de tabuleiro envolvendo conteúdos de rochas e minerais.

DESENVOLVIMENTO:

No ensino de ciências, os jogos educativos podem e devem ser utilizados como recurso didático na aprendizagem de conceitos científicos. De acordo com Leite e Costa (2016, p. 18) "o uso de um jogo em sala de aula pode proporcionar um maior envolvimento entre docentes e discentes, fortalecendo os laços afetivos entre esses sujeitos." Resultando assim, em uma considerável melhoria do aprendizado na disciplina, pois o



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



se possibilita um ambiente em que a construção do conhecimento está relacionada a um momento divertido (LEITE; ROTTA, 2016, p. 18). Além do que é apontado por Kishimoto (1996), citado por Soares e Cavaleiro (2006, p. 27) "o jogo educativo tem duas funções. A primeira é a função lúdica, propiciando diversão e o prazer quando escolhido voluntariamente. A segunda é a função educativa, ensinando qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber e sua compreensão de mundo" (SOARES; CAVALHEIRO, 2006, P. 27).

Nesse sentido, o projeto de extensão Museu Mineralógico, buscou englobar na proposta de oficina, além das atividades de caracterização, classificação e reconhecimento de rochas e minerais, um jogo didático, como uma das alternativas para que os estudantes se constituam como protagonistas da ação.

A elaboração do jogo deu-se início a partir da pesquisa sobre rochas e minerais, tendo como foco as gemas e rochas mineradas ou comercializadas na região do planalto, onde está situada a cidade de Passo Fundo. Após, buscou-se construir um jogo de tabuleiro que englobasse perguntas, curiosidades, charadinhas e atividades experimentais. Com isso, foram elaboradas 8 perguntas, 16 curiosidades, 8 charadinhas e 14 atividades. As perguntas e charadinhas continham as respostas na mesma carta, pois a intenção do jogo não é estimular a competição entre os estudantes, mas proporcionar que aprendam aspectos novos ou reforcem e fundamentem os conhecimentos aprendidos nas disciplinas. As curiosidades buscaram trazer informações do interesse dos estudantes, já as atividades, oportunizaram o manuseio dos minerais e rochas, além de permitir o reconhecimento pelo contato direto com os mesmos.

Inicialmente, pensou-se em elaborar o tabuleiro em um tamanho que os estudantes pudessem ser os peões, em que cada grupo escolheria um representante no tabuleiro. Entretanto, depois de testar a atividade em uma das oficinas, avaliou-se que a interação e consequente aprendizagem seria mais efetiva dividindo os estudantes em grupos pequenos, de até 4 (quatro) estudantes, em que cada grupo teria seu próprio tabuleiro, adaptando seu tamanho para 4 (quatro) folhas A4. Nesse caso, optou-se em colocar como peões, pequenos pedaços de gemas, sendo essas: citrino, ágata, ônix preto e rosa do deserto.

Com relação ao momento de realização do jogo, após uma primeira oficina em que esse ocorreu ao final, optou-se por utilizar como introdutório as demais atividades por perceber que essa ferramenta didática pôde ser melhor aproveitada nos debates das atividades posteriores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A elaboração e aplicação do jogo de tabuleiro sobre rochas e minerais, em pelo menos 6 edições das oficinas, demonstraram resultados muito significativos, pela observação do interesse e envolvimento dos estudantes. Visto que, nessa idade, é muito importante que os estudantes sejam protagonistas do processo, por meio da interação



V SEMANA DO CONHECIMENTO

**CONSTRUINDO CONHECIMENTOS
PARA A REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES**

1 A 5 DE OUTUBRO DE 2018



com o objeto de estudo, trazendo a diversão e a aprendizagem em sala de aula. Se houver interesse pela proposta, solicitar o jogo e a oficina para anavaniel@upf.br.

REFERÊNCIAS

CUNHA, M. B. da; Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Química Nova na Escola, São Paulo, v. 34, n. 2, p. 92 - 98, mai. 2012.

LEITE, L. M.; ROTTA, J. C. G.; Digerindo a Química Biologicamente: A Ressignificação de Conteúdos a Partir de um Jogo. Química Nova na Escola, v. 38, n. 1, p. 12-19, fev. 2016.

SOARES, M. H. F. B.; CAVALHEIRO, E. T. G.; O Ludo Como um Jogo Para Discutir Conceitos em Termoquímica. Química Nova na Escola, n. 23, p. 27-31, mai. 2006.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

ANEXOS

Aqui poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.