

## **“TAPEBULEIRO”: UM RECURSO DIDÁTICO MULTIFUNCIONAL.**

Ester Andrade do Nascimento (Autor)

Renata dos Santos Mélo (Autor)

Neferson Barbosa (Colaborador)

Cristine Gusmão (Colaborador)

Elevângela Gomes (Colaborador)

Kátia Tavares (Colaborador)

### **INTRODUÇÃO**

O processo de ensino e aprendizagem é mediado pela utilização de estratégias e recursos educativos que incentivem e estimulem o aluno. Na literatura didática e pedagógica existem inúmeros meios e recursos para as aulas que podem ser utilizados pelos professores, com resultados comprovadamente positivos. Nesse sentido, a utilização de novas metodologias é uma estratégia que possibilita a ampliação das possibilidades de aprendizagem nos espaços educacionais, uma vez que a utilização de metodologias ultrapassadas, como retratadas por Resende (2019), pode gerar um desinteresse por parte dos alunos em relação aos conteúdos trabalhados nas aulas, e isso pode se dar por vários fatores; destacando inclusive a utilização das metodologia escolhidas e utilizadas pelos professores, o que contribui para tornar as aulas pautadas na memorização e no acúmulo de informação. De forma semelhante, Duarte (2018), corrobora com a perspectiva de que as metodologias tradicionais adotadas pelos professores ,não estimulam o interesse dos alunos pelo conteúdo, mas sim, a memorização superficial dos conteúdos estudados e por consequência, não ocorre a aprendizagem significativa.

Adiante, em vista a discussão sobre os diferentes métodos de ensino, é necessário avançar na criação e utilização de diferentes metodologias que auxiliem os discentes a se desenvolverem e absorverem melhor o conteúdo trabalhado (BARROS e XAVIER., 2022). Para Marandino et al (2009), a apresentação de atividades práticas pelos professores estimula a participação dos alunos e amplia as chances de aprendizado.

A partir das demandas mencionadas anteriormente foi planejada e executada a criação do recurso educacional chamado “Tapebuleiro” que é um recurso didático que relacionou

as ideias dos tabuleiros tradicionais com a utilização de metodologias de ensino, é um recurso de baixo custo, criado a partir de materiais de fácil aquisição e rápida produção. Consiste em tapete com quatro fileiras e 5 lugares demarcados em cada fileira; também faz parte do jogo um conjunto de cartas com perguntas sobre algum tema trabalhado na disciplina. As perguntas podem ser de verdadeiro ou falso, com textos e imagens, e podem conter também perguntas em que seja solicitado para fazer desenhos e esquemas no quadro para representar a resposta, nas cartas podem haver também “pegadinhas” para tornar mais divertido e estimular a capacidade analítica e de trabalho em equipe dos alunos. Durante sua produção, é indicado fazer um número de perguntas maior que a quantidade de lugares no tapebuleiro, visto que se deve considerar perguntas que os alunos errem ou não saibam responder; sendo 40 perguntas suficientes para uma sala de aula com média de 30 alunos, lembrando que cada carta deve conter uma pergunta e todas as cartas devem ser respondidas ou repassadas para o grupo do lado responder.

Esse recurso didático tem por objetivo tornar as aulas mais dinâmicas e o processo de ensino e aprendizagem mais facilitado e divertido, além de estimular a capacidade crítica, analítica e o trabalho em equipe. Além de promover os objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) 04 Educação de qualidade - Assegurando a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos e todas. O ideal é que sua utilização seja posterior ao primeiro contato dos alunos com o conteúdo trabalhado, uma vez que é necessário um conhecimento parcial sobre a temática que seja abordada e discutida nas cartas.

## **METODOLOGIA**

A proposta da produção deste recurso educacional foi desenvolvida de forma que contemplasse as informações sobre quaisquer conteúdos ou disciplinas trabalhadas, sendo um recurso que pode facilmente produzido e adaptado às necessidades e demandas dos professores, alunos e ambientes educacionais, visando tornar a aprendizagem lúdica e participativa. Buscando a exploração de particularidades dos conteúdos e proporcionando uma percepção visual e prática, com o intuito de fomentar o desenvolvimento das habilidades de observação e investigação nos alunos e assim facilitar a compreensão do conteúdo trabalhado durante as aulas teóricas.

Para a realização da atividade usando o recurso, a sala será dividida em 4 grupos,

independente da quantidade de alunos na turma, e cada grupo elegerá um representante que ficará em cima do tapebuleiro. Depois que os alunos escolherem seus lugares no Tapebuleiro, cada um escolherá uma pergunta, dentre tantas que estão contidas nas cartas, como uma espécie de jogo. Quando iniciar o jogo e conforme o grupo for acertando as perguntas, cada integrante dará um passo à frente, e os que errarem ou não souberem responder as perguntas permanecerão no mesmo local, sendo o grupo que chegar ao final, último lugar da fileira primeiro o campeão do jogo.

Para a produção do “tapebuleiro” será necessário apenas TNT para a base, a metragem irá depender do tamanho do ambiente que será realizada a atividade; emborrachado coloridos cortados em formato de círculos para a demarcação dos lugares e canetas coloridas para fazer a demarcação das posições nas fileiras, sendo composto por uma espécie de tapete com quatro fileiras e 5 lugares demarcados em cada fileira, os emborrachados recortados serão o caminho que os alunos seguirão, por isso devem ser colados no tnt e demarcados de 1 a 5. Além disso, serão produzidas as cartas que poderão seguir modelos e customizações variadas, nelas conterão as perguntas que serão norteadoras da atividade. O número de cartas com perguntas ficará a critério do professor, tendo sempre que ser igual ou acima de 30 para que tenham perguntas suficientes para todos, sendo possível também alterar o estilo das perguntas e os níveis de dificuldade pela cor das cartas, por exemplo: usar a cor preta ou vermelha para indicar uma carta perigosa, uma prenda ou um nível de questão mais alto, entretanto que o aluno não tenha conhecimento sobre a diferenciação das cores nas cartas.

Para manter a atividade mais organizada, regras deverão ser seguidas. São elas: a sala será dividida em 4 grupos de números de integrantes iguais ou semelhantes; cada grupo deverá escolher um representante no qual ficará posicionado em cima do tapete e que será responsável por informar a resposta decidida pelo grupo; quando os 4 representantes estiverem posicionados, tirarão 0 ou 1 para ver quem inicia o jogo; a equipe que iniciará o jogo pegará uma carta, após as mesmas serem misturadas; o professor fará a leitura da pergunta e estipulará um tempo para a equipe conversar e repassar a resposta correta para o representante; se a equipe acertar, avançará uma casa, caso errar, ficará no mesmo lugar; se a pergunta não for respondida de forma correta, a chance de resposta passará para a equipe seguinte, até alguma delas acertar; caso nenhuma equipe acerte, o professor responderá a questão, explicando a resposta; vencerá quem conseguir passar todos os lugares da fileira até o final; após a equipe vencedora ser definida, o jogo pode continuar para que as demais equipes tenham a chance de completar o desafio.

Por fim, para estimular a competição saudável entre os alunos, o professor pode estipular um prêmio ou bonificação para o grupo vencedor, sendo definido de acordo com as possibilidades e características da turma e do professor. Por fim, vale ressaltar que as perguntas trabalhadas no jogo devem ser referentes a assuntos trabalhados anteriormente com os alunos, visto que os alunos necessitam do conhecimento prévio para a realização do jogo.

## **CONCLUSÃO**

O recurso didático/jogo produzido pode ser um recurso utilizado para fazer revisão dos conteúdos trabalhados de uma forma dinâmica, criativa e que desperta o interesse dos alunos, além de estimular a capacidade dos estudantes em trabalhar em equipe. É um recurso indicado para ser aplicado em turmas de nível médio, mas nada impede de aplicar também em turmas do fundamental ou superior, cabendo ao professor avaliar os conhecimentos dos estudantes sobre o conteúdo que será trabalhado e também alinhar a realização da atividade com as demandas da disciplina em sala de aula, visando proporcionar uma abordagem mais descontraída. Além disso, é possível reutilizar esse recurso em qualquer disciplina e conteúdo trabalhado, apenas criando novas perguntas para as cartas.

## **REFERÊNCIAS**

CASTOLDI, Rafael; POLINARSKI, Celso Aparecido. A utilização de recursos didático-pedagógicos na motivação da aprendizagem. **I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**, v. 684, 2009.

DUARTE, Sérgio Martins. **Os impactos do modelo tradicional de ensino na transposição didática e no fracasso escolar**. 2018. Tese de Doutorado. Universidade Fernando Pessoa (Portugal).

MARANDINO, Martha; SELLES, Sandra Escovedo; FERREIRA, Marcia Serra. Ensino de Biologia: histórias e práticas em espaços educativos. São Paulo: Cortez, 2009.

RESENDE, Alice Trópia et al. Álbum de fotografia autoral em aulas de botânica como agente da motivação de estudantes do ensino médio de uma escola pública da cidade de Belo Horizonte. 2019.

BARROS, Adriane Teixeira; XAVIER, Kamila Alves. Jogos didáticos para o ensino de zoologia: Uma revisão bibliográfica. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v. 21, n. 2, p. 356-373, 2022.