JOGO DE TABULEIRO NO ENSINO DA ZOOLOGIA APLICADA Á TUBARÕES, COMO MÉTODO FACILITADOR DO ENSINO APRENDIZAGEM

Deyse SILVA (Autor)
Lais Maria SANTANA (Autor)
Virgínnia Camilly VIEIRA (Autor)
Maria Zélia (Colaborador)
Neferson Barbosa (Colaborador)

O recurso em questão foi elaborado para turmas finais do ensino fundamental, e foi produzido para alunos de ambos os sexos, tendo em média 30 minutos de duração em cada partida. As perguntas das cartas do jogo baseiam-se em bibliografia de ensino fundamental e artigos científicos, todos com um cunho científico necessário para a realização deste trabalho.

O jogo didático de tabuleiro sobre tubarões a ser aplicado é um material que visa a compreensão dos alunos sobre informações verdadeiras e a importância da preservação desses animais. A dinâmica do jogo incluirá a aquisição de cartas que serão favoráveis ou desfavoráveis aos jogadores, além de curiosidades sobre alguns tipos de espécies e sua morfologia, fisiologia e ecologia. O jogo pode ser feito utilizando aplicativos de design ou com materiais de papelaria, deverá ser feito o tabuleiro, as cartas, o dado e os peões. Todas as peças do recurso podem ser confeccionadas seguindo o tema de tubarões para chamar mais a atenção dos participantes.

O tabuleiro precisa conter 26 casas e o trajeto ser feito pela periferia. O jogo será produzido pelos estudantes com mediação do docente ou exclusivamente pelo docente, podendo utilizar uma folha especial com adesivo em um dos lados, de tamanho A1 (dimensão de 50.cm x 50 cm), que pode ser colado em um pedaço de papelão compatível ao tamanho do tabuleiro. As cartas podem ser impressas em papel couché, e pode-se imprimir de 6 a 8 cartas em cada folha de dimensão A4. Os peões do jogo podem ser imagens de mergulhadores coladas em tampas de garrafas pet. Os dados podem ser personalizados com tema de tubarão em aplicativos de design.

O jogo foi elaborado com base na literatura existente sobre jogos didáticos e conteúdos específicos sobre tubarões. A ferramenta lúdica foi intitulada de “Tubaleiro” como uma junção das palavras “tabuleiro” e “tubarão”. O recurso foi confeccionado no aplicativo Canva, juntamente com todas as imagens disponíveis no tabuleiro e nas cartas do jogo. Além disso, para a montagem do tabuleiro foram utilizados materiais como: papelão, emborrachado, cola quente, tesoura, lápis colorido e tampa de garrafa pet. Ele é composto por 1 tabuleiro e tubarão interativo, 1 dado e 2 peões, e 33 cartas, sendo divididas em quatro categorias: 10 com curiosidades, 7 com desafios para o jogador voltar algumas casas no tabuleiro, 6 para avançar essas casas, 5 com espécies de tubarões e 5 com partes e curiosidades morfológicas dos tubarões.

O jogo foi construído com base em um mergulho no mar. Nesse “mergulho”, os jogadores precisam se movimentar ao redor do tabuleiro, passando por desafios e curiosidades sobre os mitos que existem sobre os tubarões. O “Tubaleiro” é composto por

“casas” de quatro cores diferentes, cada uma dessas cores representa uma categoria que o aluno deve ler para dar continuidade até a chegada. Os jogos com regras são considerados por Piaget (1978) como uma ferramenta indispensável para vivenciar sensações e formar valores por meio das brincadeiras. Através do contato com o outro, a criança vai internalizar conceitos básicos de convivência.

Assim, o jogo pretende retratar, de forma simplificada, as principais curiosidades sobre os tubarões e desmistificar informações que são passadas para a sociedade acerca desses animais. Qualquer ataque de tubarão é um fenômeno que atrai intenso interesse público nos meios de comunicação social, apoiado em mitos e equívocos perpetuados na televisão, em revistas e jornais. Recomenda-se que este jogo seja utilizado por quatro pessoas ou por quatro equipes, nos anos finais do ensino fundamental. Cada jogador ou equipe representará um mergulhador. Após cada participante escolher seu peão, um por vez irá jogar o dado e o que obter mais pontuações dará início no jogo. Durante o percurso, o dado deve ser lançado a cada partida para saber quantas casas o aluno irá avançar.

As casas azuis correspondem às fichas com curiosidades, e todos os jogadores são obrigados a parar, ler em voz alta o que está escrito, para que todos saibam. As casas verde escuro e azul claro são os desafios que desmistificam informações falsas sobre os tubarões serem vistos como vilões. Já as casas verde claro apresentam cartas com espécies de tubarões e QR codes falando mais sobre aquele animal ou indicações para os alunos verem a morfologia e função dos órgãos.

O jogador que chegar ao final em primeiro lugar, deve falar sua curiosidade favorita durante o “mergulho” e ganhará um prêmio da escolha do aplicador do jogo. Enquanto os demais, irão falar apenas a informação que mais lhe chamou a atenção. Ao final da partida, os participantes podem tirar dúvidas com o aplicador do jogo, que de preferência, deve ser o professor.

A atividade pode trazer resultados positivos, no que tange aos objetivos propostos, pois o jogo foi o próprio resultado, e é um recurso didático de fácil utilização pelo agente mediador. É um material de fácil compreensão aos alunos, já que, aplicado, se torna um instrumento facilitador da aprendizagem, e além disso, descontraída, ao desmistificar conceitos equivocados de que os tubarões são animais assustadores e “maus”.

REFERÊNCIAS

BRASIL, CNE, CEB. Parecer CNE/CEB número 07/2010, item 2.5 - Organização da Educação Básica. 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf. Acesso em 22 de agosto de 2023.

COURTNEY, V. (1962). Perth and all this! Sydney: Halstead Press.

CORREA, D.. JUNIOR, E. Ciências vai a escola: o lúdico na educação em ciências. 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1369-8.pdf>. Acesso em 22 de agosto de 2023.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores.1978.