

NA MIRA DO TUBARÃO: UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE ZOOLOGIA

Rafael Alberto Moretto
rafael.alberto@baraodemaua.br

INTRODUÇÃO

Um jogo pode ser definido como uma atividade voluntária com começo, meio e fim, executada em um deliberado espaço e tempo, com regras consentidas, mas obrigatórias, e provido de uma finalidade.

(Huizinga, 1944)

Mais que apenas entretenimento, pode ser utilizado como uma ferramenta de ensino, se destacando pelo seu potencial de engajamento e imersão.

INTRODUÇÃO

Quando bem construído, promove aprendizado efetivo ao permitir oportunidades para os jogadores ativamente experienciarem, refletirem e praticarem sobre suas ideias acerca de um tema em um cenário, facilitando e aprimorando a aquisição de conhecimento e habilidades.

(Gee, 2006)

Desenvolvimento de jogos → processo catalisador do aprendizado.

Alta capacidade de engajar e envolver os participantes.

Atividades imersivas e divertidas, sendo congruente com teorias de aprendizado bem estabelecidas, como o construtivismo.

OBJETIVOS

Promover o desenvolvimento e a aplicação de jogos didáticos na disciplina de Zoologia de Vertebrados.

METODOLOGIA

Cada grupo de até 5 alunos deveria desenvolver um jogo sobre um determinado tema da disciplina e aplica-lo com a turma durante determinadas aulas (*game-based learning*).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

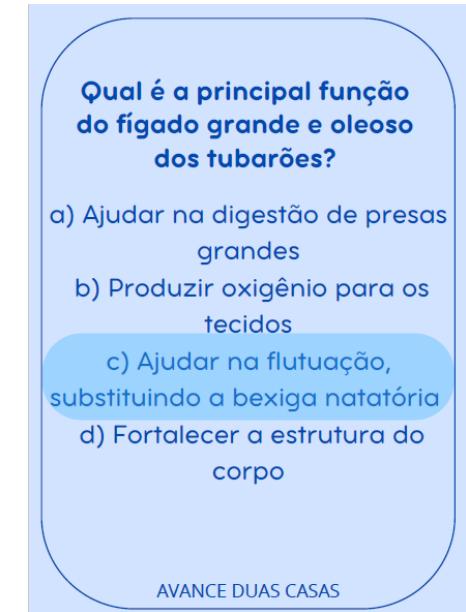
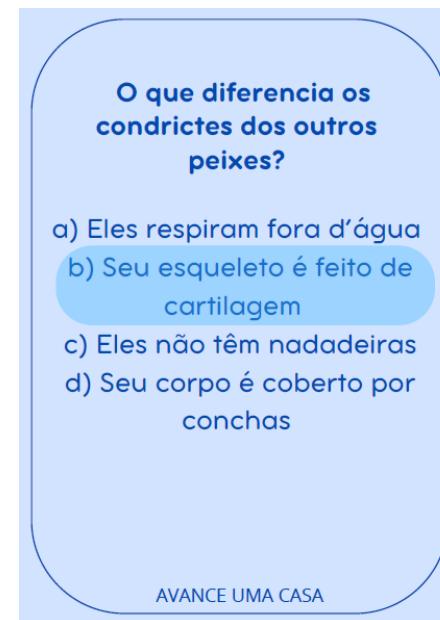
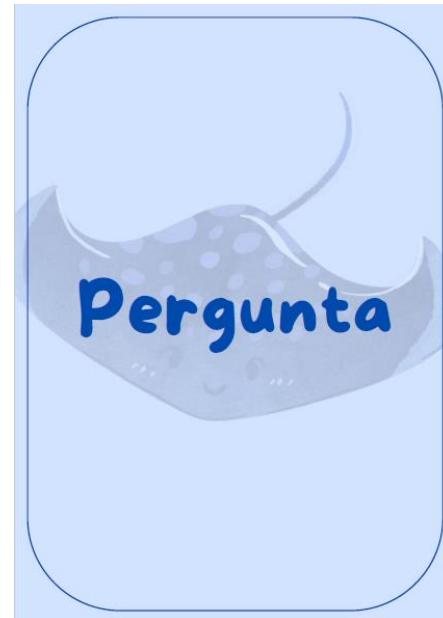
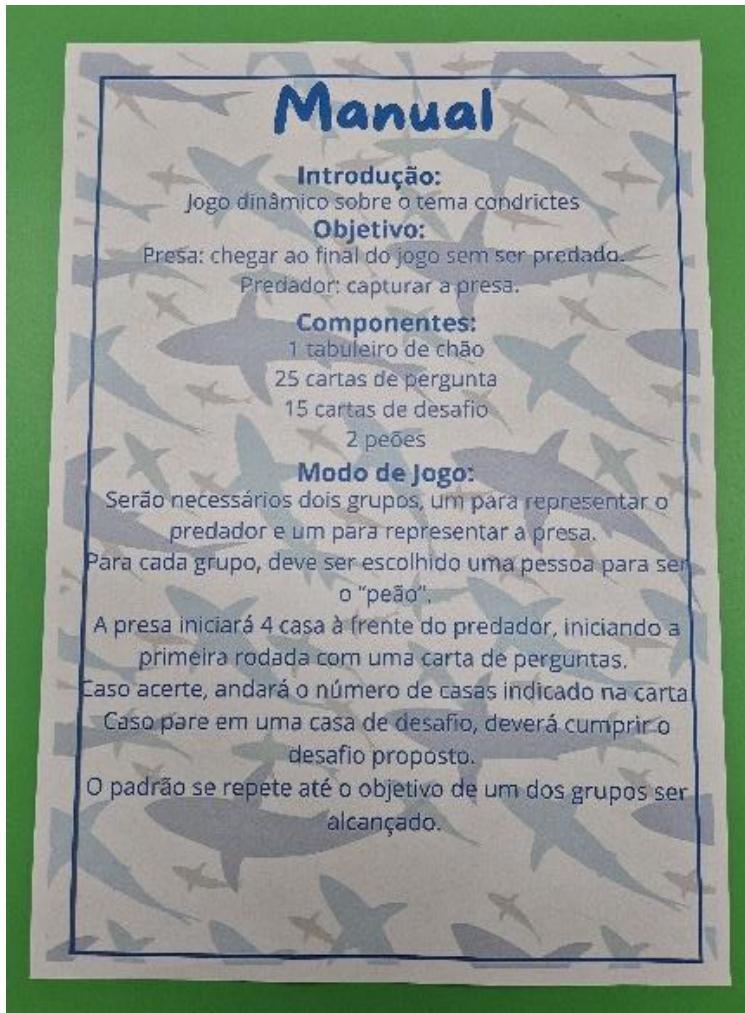
Apresentação de um dos produtos, um jogo sobre os órgãos sensoriais dos Elasmobranchii e como os tubarões caçam.

Jogo de tabuleiro (montado no chão da sala de aula com fita crepe), no qual a sala foi dividida em duas equipes (tubarão e presa).

Um dos alunos de cada grupo, que representariam o tubarão e a presa, os quais, em cada rodada, se deslocariam pelo tabuleiro conforme ambas as equipes respondesse perguntas relacionadas ao tema ou realizasse desafios.

O jogo terminava quando o tubarão conseguisse alcançar a presa ou quando a presa percorresse o tabuleiro inteiro, sem ser predada pelo tubarão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

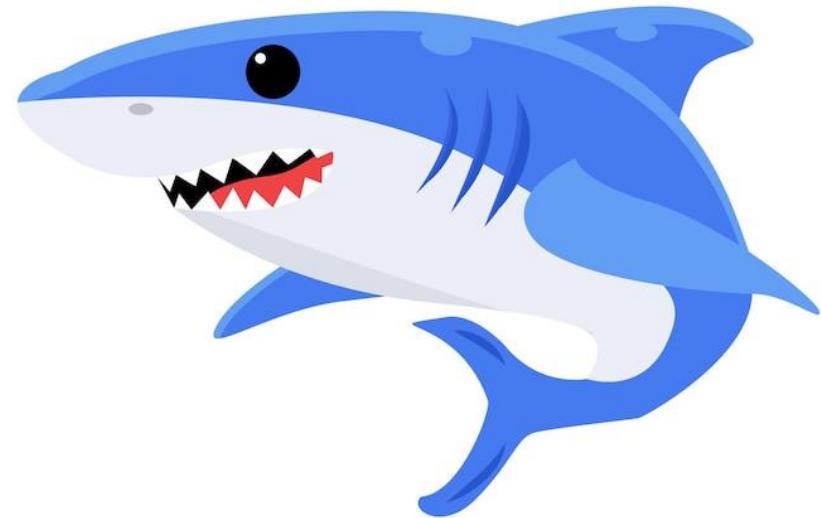


RESULTADOS E DISCUSSÃO



RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado foi bastante positivo, com intensa participação e interesse dos alunos, corroborando a hipótese que os jogos que podem tornar o ensino de assuntos complexos mais dinâmico e significativo.



Referências bibliográficas

GEE, James Paul. Game-like learning: An example of situated learning and implications for opportunity to learn. **Assessment, equity, and opportunity to learn**, v. 200, p. 221, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2^a Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

OBRIGADO!



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITATIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

www.baraodemaua.br