



Faculdade de Ciências da Educação e Saúde - FACES
Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas

Felipe Coutinho Guimarães

Um jogo didático como ferramenta facilitadora da
aprendizagem no ensino de Biologia

Brasília, 2013

Um jogo didático como ferramenta facilitadora da aprendizagem no ensino de Biologia

Título Abreviado: Jogo para ensino de Biologia.

Felipe Coutinho Guimarães¹, Andrea Marilza Libano².

RESUMO

A utilização de jogos didáticos como ferramenta facilitadora no processo de ensino é prática que promove grandes vantagens no que se refere a apropriação e construção do conhecimento. Assim, a proposta do presente trabalho visou à elaboração de um jogo didático para o ensino dos conteúdos relativos aos Vírus. Este pode ser utilizado para que o discente seja capaz de apreender o conteúdo, bem como torná-lo apto a buscar meios de prevenir doenças virais. O jogo baseia-se nas regras, adaptadas, do programa “show do milhão” e constitui-se numa dinâmica de perguntas e respostas em grupo. No entanto, para alcançar as metas propostas o recurso lúdico deve estar aliado a objetivos pedagógicos de maneira que sua aplicação não tenha um fim em si, mas que venha a complementar as ações de ensino do dia-a-dia. Para tanto, o jogo, cujo conteúdo abordado tem como base artigos científicos e manuais de saúde; acompanha manual para o professor e regras. A validação do mesmo é desejável para ser disponibilizado como ferramenta de ensino/aprendizagem.

Palavras-Chave: Vírus, Saúde, Educação, Dinâmica.

The didactic game as a tool facilitating learning in biology teaching

Abstract

The use of didactic games as a facilitator in the process of teaching is practice that promotes great advantages with regard to ownership and construction of knowledge. Thus, the proposal of this work aimed at the development of a didactic game for the teaching of content relating to viruses. This can be used so that the students be able to grasp the content and make it fit to seek means to prevent viral diseases. The game is based on rules, adapted from the program "show of the million" and is a dynamic group questions and answers. However, to achieve the goals proposed the playful feature must be combined with pedagogical objectives in such a way that their application was not an end in itself, but that will complement the educational actions of everyday life. To this end, the game, whose content covered is based on scientific articles and health manuals; follows manual for the teacher and rules. The same validation is desirable to be made available as teaching/learning tool.

Key-Words: Virus, Health, Education, Dynamics.

¹ Graduando em Licenciatura do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB. guimaraes_fcg@hotmail.com.

² Mestre em Botânica pela Universidade de Brasília- UnB, professor do curso de Ciências Biológicas do Centro Universitário de Brasília- UniCEUB.

1 Introdução

Os vírus são responsáveis por boa parte das doenças infecciosas atuais, tais como as hepatites A, B, C, D e E, o tétano, a gripe, o sarampo, a caxumba, o HIV, a catapora, o herpes labial, herpes genital e o herpes zoster ou cobreiro, a rubéola, a varíola, a poliomielite, a raiva, o dengue, a febre amarela, a mononucleose, a gastroenterite rotaviral, o condiloma acumulado, entre outras. Entretanto, não é a primeira vez que algumas dessas doenças apresentam surto epidemiológico no país. Segundo Schatzmayr (2001), doenças como a dengue apresentam relatos de epidemia que datam de 1981 em Roraima e de 1986 no Rio de Janeiro. Em 1993, a hantavirose apresentou diversos casos fatais em algumas regiões do país. Afirma, ainda, o autor, que o HIV é outro exemplo de doença causada por vírus que, embora já conhecido pelo homem, ainda não tem cura devido ao sua alta taxa de mutação e grande capacidade de disseminação.

As hepatites virais também são doenças de grande importância. Segundo o Ministério da Saúde (2002, p1):

“No Brasil, o Ministério da Saúde estima que pelo menos 70% da população já teve contato com o vírus da hepatite A e 15% com o vírus da hepatite B. Os casos crônicos de hepatite B e C devem corresponder a cerca de 1,0% e 1,5% da população brasileira, respectivamente. A maioria das pessoas desconhece seu estado de portador e constituem elo importante na cadeia de transmissão do HBV e HCV, que perpetua as duas doenças.”

Assim, as diversas reuniões e discussões entre os órgãos de controle de doenças estabeleceram como um dos objetivos a prevenção e o controle; visando dar conhecimento à população acerca das doenças que surgem ao longo do tempo, bem como assegurar a implementação de meios de preveni-las (SCHATZMAYR, 2001). Neste contexto, o governo tem criado políticas públicas que vão desde a integração do sistema educacional à saúde, até a realização de campanhas, por meio de diferentes mecanismos de comunicação, a fim de nortear e sensibilizar a população sobre a importância de se prevenir doenças. De acordo com o Ministério da Saúde (2007), o

sistema educacional tem grande participação no processo de transformação da realidade econômica, política, histórico-cultural e, portanto, na formação do cidadão.

Pozo (2003 *apud* PEDROSO, 2009) afirma que um dos objetivos desse sistema é dar ao aluno a capacidade de deter conhecimento acerca do que foi ensinado, de forma a torna-lo um cidadão mais capaz e autônomo. Nesse sentido, faz-se necessária uma abordagem que favoreça a apropriação da informação pelos discentes, que contribua para que se tornem agentes de combate à proliferação de doenças transmitidas por vírus. Dentre as inúmeras metodologias de ensino que visam facilitar a aprendizagem, podemos destacar os jogos didáticos. Este vem sendo utilizado desde as primeiras civilizações (Volpato, 2002), muito embora seu foco educativo tenha sofrido mudanças juntamente com as sociedades nas quais estava inserido.

Atualmente, sue caráter educativo, apresenta determinadas singularidades que o destacam dos outros; como promover o respeito próprio e as interações entre colegas e professores, além da formação de um ambiente agradável (Freitas e Salvi, 2008). Campos, Bortoloto e Felício (2002) diz que o jogo também trabalha o lado cognitivo permitindo a assimilação de conteúdos abstratos e complexos. Por tanto o recurso ludo-educativo pode ser uma excelente ferramenta para este fim. De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28):

“o jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.”

As atividades lúdicas favorecem a motivação e o interesse do aluno por meio do envolvimento e da presença de elementos do cotidiano, facilitando o aprendizado (LOPES, 2000) e o desenvolvimento de várias habilidades promovendo a socialização e a cooperação (PEDROSO, 2009). É por meio delas que a compreensão do conteúdo

didático específico é favorecida (KISHIMOTO, 1996), além de desenvolver o raciocínio e a concentração (FORTUNA, 2003).

Brougère (1998) diz que o lúdico favorece a formação de um ambiente prazeroso no qual o indivíduo se relaciona com a informação de forma positiva e criativa.

O autor conta ainda que, de modo geral os jogos didáticos são atividades mais prazerosas para os discentes que as comuns situações de aprendizagem escolar que se baseiam nos costumeiros e tradicionais exercícios e aulas. Este fato é corroborado por Jorge e colaboradores (2009) que afirmam ainda que o método tradicional de ensino aumenta o desinteresse. No entanto, Santos (2001) relata que, em sua maioria, os educadores não são a favor da “massificação e racionalidade excessiva” da via clássica de ensino.

Dessa forma, o objetivo do presente trabalho é o desenvolvimento de um jogo lúdico que possa facilitar a aprendizagem do conteúdo programático sobre vírus no ensino de Biologia, bem como das medidas profiláticas inerentes ao tema. Cabe ressaltar que a simples implementação dos citados jogos não é suficiente para garantir a apreensão do conteúdo ministrado. Por isso, os jogos não podem servir apenas para tornar a aula divertida, mas deve estar comprometida com a educação como um todo.

2 Metodologia

O jogo didático foi confeccionado por meio da adaptação das regras do jogo “show do milhão”, um antigo programa de televisão de perguntas e respostas de conhecimento geral, em que os participantes ganhavam um montante de acordo com o acumulado de assertivas durante a partida. Também foi utilizada uma ficha de elaboração de jogos, criada pelas professoras do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, Andrea Marilza Libano e Bianca Carrijo Cordova, como material de orientação para estruturar o jogo.

2.1 Conteúdo

Os conteúdos acerca de Vírus foi o tema escolhido para o jogo didático elaborado, tendo em vista a sua grande importância no campo médico e o nível

acadêmico do público alvo (alunos do segundo ano do ensino médio). Por isso, as questões foram elaboradas em três conjuntos: medidas profiláticas, particularidades do grupo vírus e algumas características de doenças virais da atualidade. As principais bases teóricas, a partir das quais formulou-se as perguntas, foram os manuais técnicos: Ministério da Saúde (1999), Ministério de Saúde (2008), Centro de Vigilância Epidemiológica (2001), dentre outros e artigos.

2.2 Manual do Professor

Juntamente com o jogo foi elaborado o manual para o professor com a finalidade de informar acerca do conteúdo abordado e das possibilidades de uso do recurso lúdico proposto como material didático, bem como sugestões de organização para um melhor funcionamento da dinâmica, de forma a esclarecer todos os objetivos que se pretende alcançar com esse material.

3 Resultados e Discussão

3.1 O jogo:

Este material foi elaborado a partir da adaptação das regras do jogo “show do milhão” e consiste de uma dinâmica de perguntas e respostas em grupo onde o professor, mediador, coordena o desenvolvimento e a organização do mesmo. O jogo didático foi denominado “Biologia, Vírus e Saúde” uma vez que tem como público alvo alunos do ensino médio e aborda conteúdos sobre a biologia dos vírus e a relação desses com a saúde humana, como as formas de contágio de algumas das principais doenças virais e profilaxia. Assim, foram construídas cinco questões referentes às características virais como o tipo de vírus (que tipo de material genético), estrutura e formas de infecção celular. Outras cinquenta e uma questões também foram elaboradas a cerca das características de algumas das doenças virais, como tipo de vetor, formas de contágio e suas profilaxias.

Nesse recurso lúdico todos os participantes interagem entre si de forma simultânea ao fazer uso do material, pois durante a dinâmica os mesmos deverão fazer perguntas uns aos outros e discutir entre si (os componentes do grupo) para achar as respostas. A vitória no jogo é alcançada pelo grupo que obtiver o maior índice de

acertos e, em caso de empate, a maior pontuação. Apesar de apresentar características competitivas, a dinâmica proposta busca envolver a colaboração entre os participantes, pois, embora os elementos competitivos sejam determinantes no prazer proporcionado pelos jogos, podem desviar a atenção do aluno do objetivo principal do jogo; portanto não devem ser estimulados excessivamente (OENNING; OLIVEIRA, 2011). A atividade pode ser executada dentro da sala de aula e os alunos organizados em no máximo oito grupos, com cinco componentes cada, identificados por número. O tempo estimado para a execução da atividade é de trinta minutos, fora o tempo de organização do ambiente, dos alunos, e da explicação das regras. Não há uma previsão do tempo para esses momentos por se tratar de um fator que está ligado às peculiaridades de cada turma.

As partidas seguirão a ordem numérica crescente de 1 a 8, de acordo com a identificação dos grupos. Logo, começam com o grupo um e terminam no grupo oito. O número de partidas para cada fase pode variar de acordo com o número de grupos formados, sendo a primeira e segunda fase compostas por 28 perguntas. As questões abordam as características do grupo vírus, bem como das principais doenças que acometem a sociedade e as respectivas medidas profiláticas, de maneira que o aluno obtenha, além do conhecimento, informações que possam servir de ferramentas para situações do cotidiano. Tal abordagem faz parte das propostas de ensino regulamentadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio - PCNEM (2000) e são fundamentais para a formação do aluno enquanto cidadão.

Portanto, o jogo proposto busca atender aos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio no que diz respeito à proposta de:

“o desenvolvimento de conhecimentos práticos, contextualizados, que respondam às necessidades da vida contemporânea, e o desenvolvimento de conhecimentos mais amplos e abstratos, que correspondam a uma cultura geral e a uma visão de mundo” (PCNEM 2000, p.6).

3.2 Material:

Espera-se que por meio dessa dinâmica, como contam os autores Leite & Brancalhão (2008), que, além do lado cognitivo, o jogo possa estimular o lado emocional, promovendo a construção de memórias duradouras.

Contudo, há que se ressaltar a existência de algumas dificuldades na implantação desse tipo de metodologia. Relatos de professores demonstram que o despreparo de alguns docentes e a falta de apoio das próprias instituições de ensino, aliados à falta de tempo e à grande quantidade de conteúdo, acabam tornando mais árdua a tarefa de adotar os jogos didáticos nas práticas com docentes (MENECHINI; SILVA, 2011)

O jogo foi, pois, confeccionado com materiais de baixo custo e fácil acesso (papel A4, tesoura, caixa de papelão e cola) com a finalidade de facilitar a sua produção e motivar os professores a fazê-lo. Este recurso lúdico é composto de 56 cartões-perguntas e um dado de oito faces. Entretanto, vale ressaltar que a utilização de papelão trouxe complicações no que se refere a qualidade do produto; de maneira que recomenda-se o uso de um papelão fino, porém resistente, ou mesmo a substituição deste por cartolina.

3.3 Manual do professor

O manual do professor foi elaborado com a finalidade de esclarecer e nortear a utilização do jogo didático. Para tanto, nele estão contidos: um resumo apresentando o material lúdico, as sugestões de uso, os objetivos e as regras definidas para o funcionamento da dinâmica. O resumo tem por finalidade dar ao docente uma visão geral do tipo de jogo e assunto abordado. As sugestões de uso esclarecem acerca de como pode ser realizada a atividade, a quantidade, a organização e a distribuição dos alunos, bem como o local de aplicação do referido jogo e o tempo necessário para desenvolver o ato lúdico.

O professor tem no jogo um instrumento para consolidação de conteúdos (FERREIRA, 2007) e desenvolvimento ou amadurecimento das relações entre os discentes e os discentes, entre os discentes e os docentes, e entre discentes e a organização/funcionamento de atividades propostas no meio acadêmico ou na sociedade (CARVALHO et al., 2009). Diversos estudos, como o de Zeni e Moralles (2011),

também corroboram essas ideias. Estes autores relatam que o recurso lúdico foi de fundamental importância na construção do conhecimento, permitindo interações entre os alunos e estimulando a autonomia e a criatividade. Assim, percebe-se claramente a importância e a necessidade do uso do recurso lúdico como ferramenta auxiliadora da aprendizagem. Trabalhos em que esse recurso foi utilizado e avaliado pelo público alvo, como o de Costa e Pinho (2008) e Nascimento e colaboradores (2012), demonstraram grande aceitação, melhora no desempenho dos alunos e, conseqüentemente, melhora na qualidade de ensino. Casas e colaboradores (2011), também afirmam o impacto positivo da metodologia e ainda ressaltam que o corpo docente corrobora tal realidade.

Então, o jogo pode contribuir com o desenvolvimento de habilidades como: desenvolver a aceitação de regras e limites, trabalhar a competição, a fixação de conteúdos e a construção de conhecimentos profílicos. O jogo foi, pois, elaborado com os objetivos acima dispostos e no intuito de fixar e revisar os conteúdos por ele abordados.

4 Considerações Finais

A elaboração do presente trabalho, aponta o jogo didático como uma metodologia alternativa de ensino que favoreçam a aprendizagem de conteúdos abstratos como vírus. A utilização dos jogos didáticos como ferramentas complementares das atividades padrões permitem a formação de um ambiente mais agradável e estimulante ao aluno. Dessa forma, promove o envolvimento e facilita a construção de conhecimentos e memórias duradouras.

Contudo, o recurso lúdico deve estar sempre aliado à objetivos pedagógicos definidos afim de que sua aplicação não resulte apenas em divertimento. Assim, o recurso lúdico elaborado busca estimular o aluno na apropriação de conhecimentos acerca dos vírus e formas de se prevenir doenças por eles causadas.

O jogo, confeccionado com materiais de baixo custo, pretende assim mostrar ao docente a viabilidade de se produzir tais recursos mesmo com pouco capital de maneira a motivar a produção daqueles pelos professores.

A realização de posteriores testes de validação do jogo proposto podem permitir possíveis correções no mesmo e, principalmente, a disponibilização do mesmo para uso como ferramenta no ensino/aprendizagem sobre vírus, doenças virais e profilaxia.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Centro de Vigilância Epidemiológica. Secretaria da Saúde. Governo do Estado de São Paulo. Manual de Vigilância Epidemiológica: Varicela e Caxumba. 2001. Disponível em: <http://www.cve.saude.sp.gov.br>. Acesso em: 18/06/2013

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio. Brasília, 2006. p. 28.

BRASIL. Ministério da Saúde. Fundação Nacional de Saúde. Manual de Vigilância Epidemiológica de Febre Amarela. 1999. Disponível em: http://portal.saude.gov.br/portal/arquivos/pdf/manu_feam.pdf. Acesso em: 18/06/2013

BRASIL. Ministério da Saúde. Ministério da Educação. UNESCO. UNICEF. UNFPA. Diretrizes para implementação do projeto: Saúde e Prevenção nas Escolas. Brasília, 2007.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. Vigilância em Saúde: Dengue, Esquistossomose, Hanseníase, Malária, Tracoma e Tuberculose. 2008. Disponível em: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/cab_n21_vigilancia_saude_2ed_p1.pdf. Acesso em: 18/06/2013

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. Programa Nacional de Hepatites Virais. Hepatites Virais: o Brasil está atento. Brasília, 2002.

BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio: Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. 2000. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencian.pdf>. Acesso em: 10/03/13.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Editora Pioneira, 1998. cap.1, p.19-27.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. 2002. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>. Acesso em: 03/03/13.

CARVALHO, R.; SOUSA, F.; RANGEL, H.; OLIVEIRA, M. O uso de jogos didáticos lúdicos como importante ferramenta para o ensino de química. In: CONGRESSO DE

PESQUISA E INOVAÇÃO DA REDE NORTE E NORDESTE DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA, 4., Belém, 2009.

CASAS, L. L.; AZEVEDO, R. O. M.; SOUZA, F. C.; CALADO, N. V. Utilização de jogos como recurso didático para o ensino de embriologia. In: Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte Nordeste de Educação Tecnológica, 5., Maceió, 2011.

COSTA, W. C.; PINHO, K. E. P. A importância e a contribuição do lúdico no processo educacional. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2008. Curitiba: SEED/PR., 2011. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/internas/ano_2008.html. Acesso em 10/03/13. ISBN 978-85-8015-039-1. Acesso em 10/03/13

FERREIRA, S. M. M. Os recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem. 2007. Monografia (Bacharelado em Ciências da Educação e Praxis Educativa.) – Universidade Jean Piaget de Cabo Verde.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula. Revista do Professor, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.

FREITAS, E. S.; SALVI, R. F. A Ludicidade no ensino de geografia: perspectiva para uma aprendizagem significativa, 2008. In: Anais do Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa, 2., Canela, Brasil, 2010. Disponível em: <http://www.ioc.fiocruz.br/eiasenas2010/atas-2.ENAS.pdf>. Acesso em 10/07/13

JORGE, V. L.; GUEDES, A. G.; FONTOURA, M. T. S.; PEREIRA, R. M. M. Biologia Limitada: um jogo interativo para alunos do terceiro ano do ensino médio. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 7., Florianópolis, 2009.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez, São Paulo, 1996.

LEITE, E. C.; BRANCALHÃO, R. M. C. Atividade Lúdica no Ensino de Verminoses: *Ascaris lumbricoides*. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2008. Curitiba: SEED/PR., 2011. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/internas/ano_2008.html. Acesso em 10/03/13. ISBN 978-85-8015-039-1.

LOPES, M. G. Jogos na educação: criar fazer jogar. 3.ed., São Paulo: Cortez, 2000. 160p.

MENECHINI, L. R.; SILVA, M. C. Utilização de Jogos Didáticos: um recurso que favorece o processo de ensino e a aprendizagem. Iniciação Científica Cesumar, v.14, n.2, p. 213-226, 2011.

NASCIMENTO, B. L. D.; CABRAL, L. F. E.; SILVA, D. N. G.; ALMEIDA, S. O. C. "Biodicas": desenvolvimento e aplicação de um jogo didático no ensino médio. *Revista Ciências & Ideias*, v.4, n.1, 2012.

OENNING, V.; OLIVEIRA, G. M. P. Dinâmica em sala de aula: Envolvendo os alunos no processo de ensino, exemplo com os mecanismos de transporte da membrana plasmática. *Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular*, n.1, 2011

POZO, Juan I. Aprendizagem de conteúdos e desenvolvimento de capacidades no ensino médio. apud PEDROSO, C. V. Jogos didáticos no Ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9.; ENCONTRO SUL BRASILEIRO DE PSICOLOGIA, 3., Curitiba, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.) A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 14

SCHATZMAYR, H. G. Virozes emergentes e reemergentes. *Cadernos de Saúde Pública*, v.17, suplemento, p. 209-213, 2001.

VOLPATO, G. Jogo e brinquedo: reflexões a partir da teoria crítica. *Revista Educação e Sociedade*, v.23, n.81, p. 217-226, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938.pdf>. Acesso em 11/07/13.

ZENI, G.; MORALLES, A. G. M. A Dimensão Ambiental no contexto Ensino-Aprendizagem: avaliação do jogo didático nas aulas de ciências. In: ENCONTRO REGIONAL SUL DE ENSINO DE BIOLOGIA (EREBIO-SUL), 5.; SIMPÓSIO LATINO AMERICANO E CARIBENHO DE EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS DO INTERNATIONAL COUNCIL OF ASSOCIATIONS FOR SCIENCE EDUCATION (ICASE), 4., Londrina, 2011.

APÊNDICE A – MANUAL DO PROFESSOR

Resumo:

O jogo didático foi elaborado a partir da adaptação das regras do jogo “show do milhão”, um antigo programa de televisão de perguntas e respostas de conhecimento geral, em que os participantes ganhavam um montante de acordo com o acumulado de assertivas durante a partida. Portanto, o jogo consiste de uma dinâmica de perguntas e respostas em grupo onde o professor, mediador, coordena o desenvolvimento e a organização do mesmo. Esse jogo didático, denominado “Biologia, Vírus e Saúde” tem como público alvo alunos do segundo ano do ensino médio e aborda conteúdos sobre a biologia dos vírus e a relação desses com a saúde humana, como formas de contágio, principais doenças virais e profilaxia. Dessa forma, em acordo com os métodos de abordagem dos conteúdos regidos pelos PCN’s e, portanto, com vistas na contextualização do assunto com a realidade do aluno.

Nesse recurso lúdico os alunos interagem entre si de forma simultânea ao fazer uso do material, pois durante a dinâmica os mesmos deverão fazer perguntas uns aos outros e discutir entre si (os componentes do grupo) para achar as respostas segundo as regras definidas e postas no tópico “regras”. A vitória no jogo é alcançada pelo grupo que obtiver o maior índice de acertos e, em caso de empate, a maior pontuação.

Este material também pode ser utilizado para outros conteúdos, bastando apenas a elaboração de perguntas a cerca do assunto a ser abordado.

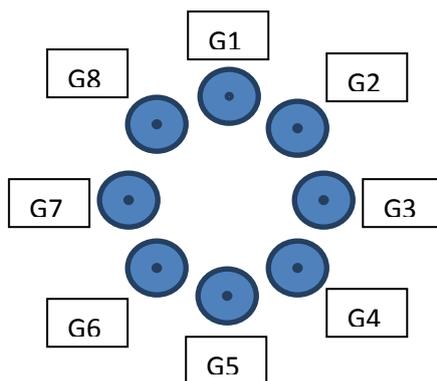
Objetivos:

A atividade tem como objetivos:

- Desenvolver a aceitação de regras e limites
- Trabalhar a competição
- Fixação de conteúdos
- Construção de conhecimentos profiláticos

Sugestões de uso:

A turma deverá ser dividida em grupos (no máximo 8 com cinco componentes cada, total de 40 alunos) os quais elegerão seus respectivos representantes. O representante de cada grupo será o porta-voz do mesmo. Após a divisão o professor poderá identificar os grupos por números de 1 a 8 (máx.). Os grupos deverão estar dispostos, preferencialmente, em círculo como mostra a figura abaixo.



Não há restrições quanto ao espaço físico, porém a aplicação desta atividade pode requerer cerca de 30 a 40 minutos.

APÊNDICE B – REGRAS

Caberá aos grupos responderem as perguntas, por meio do representante, na primeira e segunda fase somente quando lhes for permitido, a saber, cada grupo terá o seu direito de resposta quando a pergunta lhe for dirigida. No entanto, todos os grupos deverão estar atentos às perguntas, pois disporão do mesmo momento, ou seja, o mesmo tempo (15 segundos) para discutir e chegar a uma resposta uma vez que as perguntas podem ser passadas à qualquer outro.

A atividade tem início com o primeiro grupo que deverá pegar uma das cartas que lhe são oferecidas e fazer a pergunta para o segundo grupo, que terá quinze segundos para responder ou para utilizar um dos recursos: pular, passar e cartas.

O recurso pular troca a pergunta por outra e ainda permite ao jogador escolher se responde, passa ou usa as cartas. O grupo deve dispor de mais quinze segundos para a segunda pergunta. Esta opção só pode ser utilizada duas vezes por fase.

O recurso passar transfere a pergunta para outro grupo que deverá ser sorteado e, imediatamente, deve responder, utilizando ou não o recurso cartas. Quando usada, a pergunta tem sua pontuação reduzida pela metade. As perguntas passadas adiante não poderão ser puladas ou repassadas. Este recurso só poderá ser usado duas vezes por grupo e por fase.

O recurso cartas remove as alternativas erradas de acordo com o valor da carta escolhida. Ex: Ás = uma alternativa e 2 = duas alternativas. O grupo que escolher usar esse recurso deverá, obrigatoriamente, responder à pergunta. Este recurso só poderá ser utilizado 3 vezes por grupo e por rodada.

O ponto referente à pergunta, de acordo com o quadro de pontuação abaixo, deverá ser creditado ao grupo que responder corretamente.

Quadro de Pontos: Pontuação referente a cada pergunta de acordo com o momento em que é feita.

Fase	Pergunta dirigida/passada	Pontuação
Fase 1	Dirigida	10
	Passada	5
Fase 2	Dirigida	50
	Passada	25

Caso a resposta esteja errada, a pontuação será creditada ao grupo que narrou a pergunta. Neste último caso, o grupo que perguntou deverá pegar outra carta e sortear um dos outros – exceto o próprio jogador e o grupo que errou – ao qual a pergunta será dirigida. Os sorteios só poderão ser realizados por duas vezes nessa situação, porém, quando o recurso passar for utilizado, haverá um sorteio para definição daquele que irá responder. Dessa forma, o grupo em posse da vez de narrar as perguntas continuará a fazê-lo até que haja uma resposta correta ou até que o grupo do segundo sorteio tenha participado. Em ambas as situações a vez de narrar é passada ao grupo seguinte, dando andamento a rodada. A segunda fase, com mais 28 perguntas, tem início quando todas as perguntas da fase anterior forem realizadas e dando continuidade à sequência de realização das perguntas da fase anterior. O término da fase dois segue os mesmos critérios da fase um.

Durante o transcurso do jogo, as respostas só serão aceitas se forem transmitidas pelo representante e no devido momento. Respostas “sopradas” ou emitidas em momentos inadequados não serão consideradas, sendo passível de punição – atribuição de um ponto a menos; contudo o professor poderá advertir verbalmente o(s) respectivo(s) grupo(s) antes de aplicá-la. A punição tem caráter acumulativo, ou seja, se um grupo for reincidente, serão atribuídos dois pontos a menos e assim por diante. O jogo termina com a conclusão da segunda fase, vencendo aquele que obtiver o maior número de acertos e, em caso de empate, a maior pontuação.