

Capítulo 5

TRÍADE DA MEMÓRIA: OS BIOMAS BRASILEIROS

Nathália Suemi Saito¹

Conteúdo: Biomas brasileiros.

Descritor do PAEBES:

Essa atividade foi desenvolvida na disciplina de Ciências para o 7º ano do Ensino Fundamental II com o intuito de propiciar ferramentas para atender aos descritores:

D19 - Identificar comportamentos individuais e coletivos voltados para a preservação do meio ambiente.

D21- Reconhecer causas/consequências de problemas ambientais.

Para o Ensino Médio, a atividade poderá ser aplicada para o desenvolvimento dos descritores:

D60 - Reconhecer causas de desastres ecológicos, relacionados à ação antrópica.

1 INTRODUÇÃO

Desde a antiguidade, os jogos são utilizados no ensino em diversas áreas, pois acreditava-se que os mesmos desenvolviam a imaginação, a curiosidade e a própria aprendizagem de maneira alegre e eficaz (CANTO; ZACARIAS, 2009). Entretanto, no mundo moderno, essa estratégia demorou a ser aceita no ambiente educacional como algo que pudesse ser tão educativo quanto um livro didático convencional (GOMES; FRIEDRICH, 2001).

¹ Prof. EEEFM “Sirena Rezende Fonseca”

Hoje, entende-se que o uso de jogos didáticos no processo de ensino traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento acadêmico dos estudantes, além de trabalhar o desenvolvimento cognitivo, relações interpessoais com professores e demais alunos e posturas e ações dentro da sua comunidade/sociedade (GONZAGA et al., 2017).

No ensino de ciências e biologia, alguns temas como os “Biomás Brasileiros”, embora façam parte do conteúdo programático de diversos níveis de ensino são, segundo Canto e Zacarias (2009), ignorados pela falta de tempo ou dificuldade na transmissão das informações pelos professores. Esses autores afirmam ainda que os jogos lúdicos contribuem para o processo de ensino e aprendizagem dos biomas brasileiros de forma motivante e divertida com alunos.

1.1 OBJETIVOS

- Desenvolver nos alunos habilidades e competências por meio da construção de jogo de memória/cartas (Jogo didático) dos ecossistemas brasileiros.

2 MATERIAIS UTILIZADOS

- papelão;
- 03 folhas de papel A4;
- lápis;
- caneta;
- canetinha ou lápis de cor;
- tesoura sem ponta;
- cola.
- régua.

3 PROCEDIMENTOS

Os alunos são apresentados ao tema pelo professor da disciplina por meio de vídeos e imagens. São estimulados a debater sobre as principais características da fauna, da flora e da degradação dos ecossistemas por meio dos conhecimentos prévios dos alunos.

Após esse primeiro contato, forneça aos alunos materiais impressos (ou utilize o livro didático) com informações sobre os biomas brasileiros.

Distribua 03 folhas de papel A4 para cada aluno.

Os alunos deverão construir cartas, com o auxílio da régua, com dimensões de 10 cm x 6 cm. Cada folha será possível a construção de 08 cartas.

Deverão ser considerados 06 Biomas principais e 02 Zonas de transição. Para cada área deverá ser confeccionada 03 cartas, totalizando 28 cartas:

- 1ª carta: nome do Bioma;
- 2ª carta: características da fauna (com exemplos de animais típicos);
- 3ª carta: características da flora (com exemplos de plantas típicas).

Corte as cartas e cole-as, individualmente, no papelão para tornar o material mais resistente e fácil de manipular (FIGURA 1).

Embaralhe as cartas, vire todas de cabeça para baixo e comece a jogar como um jogo da memória. Para ganhar o aluno deverá encontrar as três informações do bioma (nome, fauna e flora).

Figura 1. Demonstração de trabalhos.



Fonte: Arquivo da autora.

Caso deseje, as cartas poderão ser usadas como cartas de baralho onde os jogadores têm por objetivo a construção de trincas. Deve-se considerar no máximo três jogadores. Para dar início, são distribuídas quatro cartas para cada jogador e o restante das cartas forma o “morto” (cartas a serem compradas). O jogador selecionado para começar deverá comprar uma carta do “morto” e eliminar uma carta de sua mão que não tem interesse. O jogo segue em sentido horário e os próximos jogadores têm a opção de comprar carta do “morto” ou optar por recolher todas as cartas descartadas até o momento, devendo em seguida descartar uma carta de suas mãos. Vence aquele que conseguir baixar mais trincas. Cada trinca vale 10 pontos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após o desenvolvimento da atividade os alunos demonstraram grande segurança e conhecimento sobre os biomas brasileiros.

Aplicou-se teste rápido “quem sou eu?” para verificação da aprendizagem. O teste consistiu em dividir a sala em dois grupos. As cartas foram sorteadas aleatoriamente e a informação foi direcionada aos grupos. Cada resposta correta valia um ponto. Vence quem marca mais pontos.

O grupo da vez tinha tempo em discutir entre os integrantes a possível resposta correta. Essa etapa tinha o propósito de desenvolver competências socioemocionais no pilar “Aprender a Conviver”.

5 REFERENCIAS

CANTO, A. R.; ZACARIAS, M. A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciências & Cognição**, v. 14, p. 144-153, 2009.

GONZAGA, G. R. et al. **Jogos didáticos para o ensino de Ciências**. Educação Pública. v. 17, ed. 7, 2017.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. A. Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos de Ciências e Biologia. In: ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA. 1., **Anais [...]** Niterói: Madgráfica, 2001. p. 389-392.