

CONSTRUÇÃO DO JOGO FIQUE ESPERTO! - REINO PLANTAE

Para saber mais, acesse:



01

Seleção do conteúdo

Visto que durante a caminhada na profissão os alunos não se interessam pelo conteúdo devido a ser um ensino lívresco, aulas tradicionais, listas enormes com nomes e a falta de matérias para trabalhar o conteúdo.

Análise Documental

A análise das ementas dos cursos de Química e Mecânica foram analisadas com a intenção de verificar os conteúdos a serem desenvolvidos na disciplina de Biologia e os recursos didático utilizados para o ensino, assim como, observou-se em qual série do ensino são contemplados os conteúdos de Botânica durante o curso.

Objetivo da Etapa: Verificar em qual série é trabalhado o conteúdo de Botânica

02

Levantamento Bibliográfico

Realizou-se primeiramente um levantamento bibliográfico para a contextualização e fundamentação teórica, por meio de livros, artigos, revistas científicas, banco de dissertação e teses da Capes.

Objetivo da etapa: Pesquisar as literaturas para a contextualização e fundamentação teórica sobre o tema abordado.

03

Diagnóstico de professores e alunos

Para coleta de dados, aplicou-se questionários contendo questões mistas, abertas e fechadas para os professores de escolas públicas e alunos do Ensino Médio Integrado ao Técnico nos cursos de Química e Mecânica.

Objetivo da Etapa: Identificar quais recursos didáticos e as metodologias são utilizados pelos professores; e quais os tipos de jogos que mais atraem os alunos assim como as dificuldades encontradas nos conteúdos de Botânica e a relevância da temática para os alunos e professores.

04

Construção do Material Didático

Com as informações adquiridas pelos professores e alunos, pensou-se em um recurso didático (jogo). No primeiro momento, verificou-se os jogos que os alunos mais gostavam para confecção do protótipo do jogo, os tipos de cards, as regras, o tempo da jogada, manual de instrução.

Objetivo da Etapa: Contribuir no processo de ensino/aprendizagem nos conteúdos de Botânica de forma interativa e prazerosa.

05

Validação com os Licenciandos de Ciências Biológicas do IFAM

Aplicou-se o protótipo do jogo com os licenciandos do 8º período de Ciências Biológicas para ser testado e avaliado, e como instrumento avaliativo utilizou-se um questionário com questões mistas. Além disso, os licenciandos puderam dar sugestões a respeito dos materiais elaborados e a contribuição dos jogos no ensino de Botânica.

Reestruturação do jogo

De acordo com as informações dos licenciandos, o jogo passou por alterações com base em algumas sugestões dos participantes, como, perguntas, regras, e elementos que foram observados pela pesquisadora durante a validação, que dificultavam sua aplicação ou erros de impressão.

Objetivo da Etapa: Verificar se o jogo estará adequado ao tema proposto, à série, às regras e sua elaboração.

06

Intervenção do jogo

Após a validação e as modificações no jogo, aplicou-se o material didático aos alunos do Ensino Médio Integrado nos cursos de Química e Mecânica. Antes da aplicação do jogo, analisou-se por meio de um questionário avaliativo os conhecimentos dos alunos quanto a temática com questões referente a Botânica. Após a aplicação do jogo, os alunos responderam a um questionário quanto a usabilidade do produto, observando a facilidade em jogar, clareza das regras e avaliando sua aceitação entre os alunos.

Objetivo da Etapa: Aplicar o jogo aos alunos do 2º ano do Ensino Médio Integrado aos cursos de Química e Mecânica, observando a interação com o material, com outros alunos, a utilização do jogo (usabilidade) e as possíveis dificuldades que os alunos poderão apresentar.

07

Avaliação escrita direcionada pelo processo

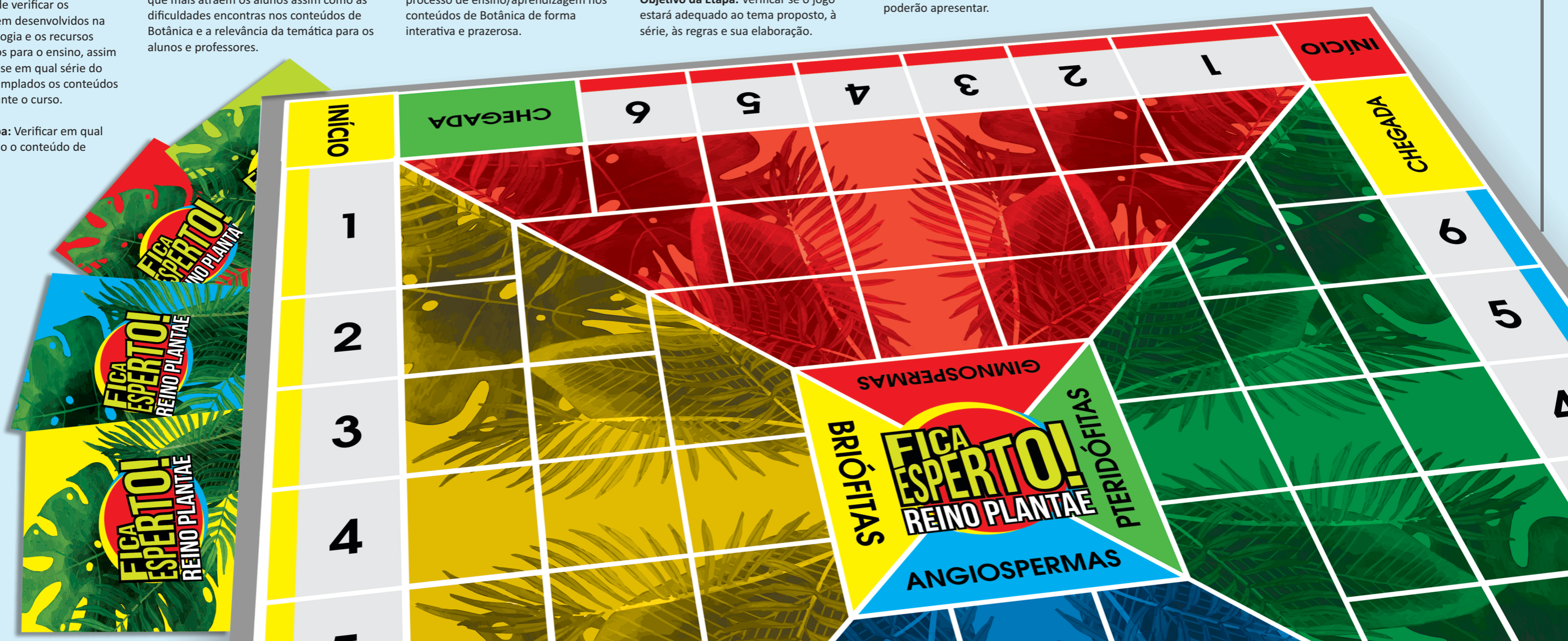
Após a aplicação do jogo os alunos responderam novamente ao questionário avaliativo (com perguntas semelhantes nos dois questionários) para depois fazermos uma comparação de rendimento quanto as respostas. Através do comparativo das notas dos alunos quanto a assimilação do conteúdo ou se o jogo não alcançou seu objetivo didático.

Objetivo da Etapa: Verificar a contribuição dos jogos no ensino de Botânica e se o aluno adquiriu aprendizado por meio do material didático.

08

Jogo Fica Esperto "Reino Plantae"

Após a intervenção o jogo passou pelas modificações necessárias. Jogo: As perguntas foram elaboradas com base no livro didático; 160 cards com perguntas referentes aos quatro grupos de plantas (briófitas, pteridófitas, gimnospermas e angiospermas). Os cards são de múltipla escolha, força, verdadeiro ou falso e perguntas diretas; 01 dado; 01 tabuleiro e 01 manual de instrução





**FICA
ESPERTO!**
REINO PLANTAE

CONSTRUÇÃO DO JOGO FIQUE ESPERTO! - REINO PLANTAE