MOSTRA CIENTÍFICA

JOGO DA MEMÓRIA

Isabela Cristal Carvalho Carvalho[1] *(IFPA – isabelacristal889@gmail.com)*

Iasmin Gois Braga Lima[1] *(IFPA – goisiasmin6@gmail.coml)*

Victor de Sousa[1] *(IFPA – victorpastel83@gmail.com)*

João Filipe Gomes do Nascimento[1] *(IFPA – email)*

Wesley Jorge Veras[1] *(IFPA – wesleyvera69@gmail.com)*

Greicy Evellen dos Santos Araujo[1] *(IFPA – email)*

Isabella Coutinho de Barros[2] *(IFPA – isabella.barros@ifpa.edu.br)*

Objetivos: O objetivo do jogo da memória é encontrar todos os pares de cartas no menor número de tentativas. O jogo exige concentração, atenção aos detalhes e eliminação de distrações. Possibilita ao aluno aprender brincando e desenvolver o raciocínio lógico, a memorização e a associação, estimular a autonomia e a confiança, aperfeiçoar a acuidade visual e a observação, treinar a mente para manter a concentração em uma tarefa específica, contribuir para que os participantes não esqueçam das coisas tão facilmente, desenvolver a noção espacial, ajudar a construir a ideia de competição e a importância de saber ganhar ou perder, incentivar a socialização. O jogo contribui para memorização das raças de ovinos conteúdo apresentados em sala de aula

Descrição do projeto (Descrever objetivamente): O Lúdico sempre esteve presente na história dos povos (Nascimento, 2011). Os jogos didáticos apresentam-se como um grande instrumento de ensino e aprendizagem, pois é uma metodologia criativa que ajuda e facilita o aluno a desenvolver suas habilidades e conhecimentos de maneira lúdica e didática. Isto permite que disciplinas se tornem mais atrativas pelo acréscimo de atividades criativas. Ressalta-se que nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), referentes ao ensino fundamental, os jogos são visualizados como um instrumento de desenvolvimento humano, sendo citados em cadernos separados por disciplinas vinculando-os na produção do conhecimento. Desta forma, a inserção dos jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas, são imprescindíveis. É preciso, porém, que o professor medie o contexto de aprendizagem, para o atingimento dos objetivos didáticos. (BRASIL, 2000, p.29). O projeto objetivou construir material didático para auxiliar na disciplina de Zootecnia III.

Materiais Utilizados (cartolinas, maquetes, tubo de ensaio...): papel fotográfico, impressão

[1] (aluno do curso técnico em agroecologia)
[2] (professora do curso técnico em agroecologia)