

Jogo da Reprodução: aprender brincando sobre tipos de reprodução

ODS 4 Assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos

Alice Aparecida Moreira de Souza (SESI- Pindamonhangaba)
Ginalvia Manuella de Paula Oliveira (SESI- Pindamonhangaba)

A reprodução é um processo essencial dos seres vivos para garantir a continuidade das espécies. Existem dois tipos principais: a reprodução sexuada, que acontece com a união de células reprodutivas (gametas) de dois indivíduos, formando um novo ser com características diferentes dos pais; e a reprodução assexuada, que ocorre sem troca de material genético, onde um único organismo gera cópias idênticas de si mesmo. Como o assunto pode ser difícil de memorizar, criamos um jogo educativo para ajudar estudantes do 8º ano a aprender e diferenciar esses dois tipos de reprodução de forma mais fácil e divertida. O objetivo foi tornar o conteúdo mais acessível, usando o jogo como ferramenta para facilitar o entendimento dos conceitos, vantagens e desvantagens de cada tipo de reprodução. Utilizamos materiais simples como cartolina, fita durex, tesoura, plástico para laminar (polaseal) e canetas coloridas. Recortamos a cartolina em pedaços de 8 cm por 6 cm e escrevemos 12 perguntas divididas entre os dois temas: reprodução sexuada e assexuada. As perguntas foram classificadas em três níveis de dificuldade: fácil, médio e difícil. Criamos também um manual de regras e um gabarito com todas as respostas corretas. Para facilitar ainda mais o aprendizado, incluímos ilustrações que ligam os termos científicos ao nosso dia a dia. O uso do jogo deixou os conteúdos mais próximos da nossa realidade, facilitando a compreensão e memorização. As ilustrações ajudaram a conectar os conceitos científicos com situações práticas. Percebemos que aprender jogando foi mais interessante, desafiador e ajudou muitos colegas a entender melhor o assunto.

TAIZ, L.; ZEIGER, E.; MÜLLER, R.; GARCIA, A. Fisiologia Vegetal. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017.

CAMPBELL, N. A.; REECE, J. B.; MITTERMEIER, R. A. Biologia: conceitos e conexões. 9. ed. Porto Alegre: Artmed, 2015.

PÉREZ, M. M.; SILVA, L. M.; ASSIS, R. A utilização de jogos no ensino de ciências: uma revisão. Revista Eletrônica de Educação, v. 10, n. 2, p. 45–61, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências – 6ª à 9ª ano do Ensino Fundamental. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 1997.

Palavras-chave: Aprendizagem; Assexuada; Lúdico; Sexuada.

XIV CICTED

CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E DESENVOLVIMENTO