

REGISTRO CRIATIVO - JOGO

Curso: LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS Semestre/ano: 2º SEMESTRE/2019
Componente(s) Curricular(es): Morfologia Vegetal e Psicologia da Educação
Professores: Thalita Gabriella Zimmermann e Viviane Catarini Paim
Estudante(s): Isabela Garcia, João Vitor Gomes, Leonardo Campos e Mayara Duarte

IDENTIFICAÇÃO: J0001110519-19
TÍTULO: Quebra-Cabeça Interativo do Órgão Vegetativo “Folha”.
PÚBLICO (Ano/Série): Ensino Médio
TEORIA/AUTOR QUE SUBSIDIA A CONSTRUÇÃO DO JOGO: O jogo está apoiado na Teoria Cognitivista, visto que ela enfatiza a construção do conhecimento, a aprendizagem por descoberta e também a interação sujeito <-> objeto. No cognitivismo o sujeito exerce um papel ativo na construção de novos saberes, o sujeito passa por um processo de assimilação, no qual ele tem contato com algo novo, posteriormente ele acomoda a nova informação, e é aqui que as estruturas cognitivas dele serão modificadas, provocando assim um desequilíbrio. Posterior a acomodação ele passará por equilíbrio/adaptação, por conseguinte o equilíbrio será restabelecido, ocasionando assim na efetivação da aprendizagem. (MOREIRA, 2015).
OBJETIVO: <ul style="list-style-type: none">• Identificar as partes da folha, suas classificações e morfologia, ancorando-se nos conteúdos trabalhados em aula.
CONTEÚDO(S): <ul style="list-style-type: none">- Classificações da folha quanto ao limbo;- Funções da folha;- Morfologia da folha;
INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR: <ul style="list-style-type: none">• Este jogo deverá ser jogado em duplas;• O professor exercerá o papel de mediador;• Inicia-se o jogo com um dos alunos jogando os dados;• O número sorteado nos dados corresponderá a uma carta do banco de questões, numeradas de 1 a 12;• Os alunos deverão responder a questão contida na carta;• Se a resposta for correta, ganha uma peça do quebra-cabeça, que terá um número que corresponderá ao da carta sorteada, posicionando a peça em cima da mesa e aguardando a próxima jogada;• Se a resposta estiver errada, a vez será passada ao próximo jogador, contudo, se o aluno optar por responder a mesma questão numa próxima jogada, a questão ficará “bloqueada” para o outro participante. Ele terá até três chances de responder a questão. Caso não acerte em nenhuma das vezes, a questão será “desbloqueada” e volta ao jogo.• O jogo termina quando o quebra-cabeça é montado;• Este jogo não estimula a competição, portanto, não existe vencedor ou perdedor.
COMPOSIÇÃO DO JOGO: <ul style="list-style-type: none">• 2 dados;• Envelope com as 12 cartas com as perguntas;• Gabarito com as respostas;

- 12 peças que formam o quebra-cabeça.

RECURSOS:

- Folha duplex;
- E.V.A
- Caixa de papel;
- Contact;
- Folha A4;

REFERÊNCIAS:

MOREIRA, Marco Antonio. **A teoria de ensino de Bruner**. In: _____. Teorias de Aprendizagem. 2. ed. São Paulo: E.P.U, 2015. (p. 81-94)

MOREIRA, Marco Antonio. **A teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget**. In: _____. Teorias de Aprendizagem. 2. ed. São Paulo: E.P.U, 2015. (p. 95-106)

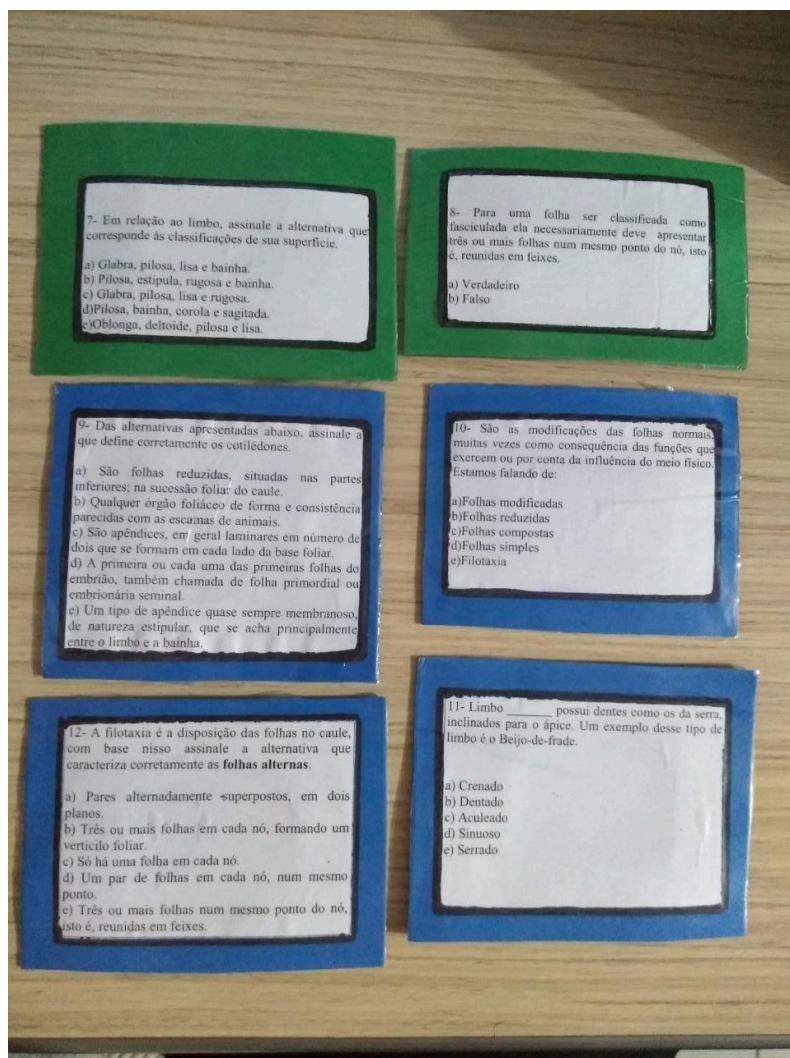
MOREIRA, Marco Antonio. **A teoria da aprendizagem significativa de Ausubel**. In: _____. Teorias de Aprendizagem. 2. ed. São Paulo: E.P.U, 2015. (159-173)

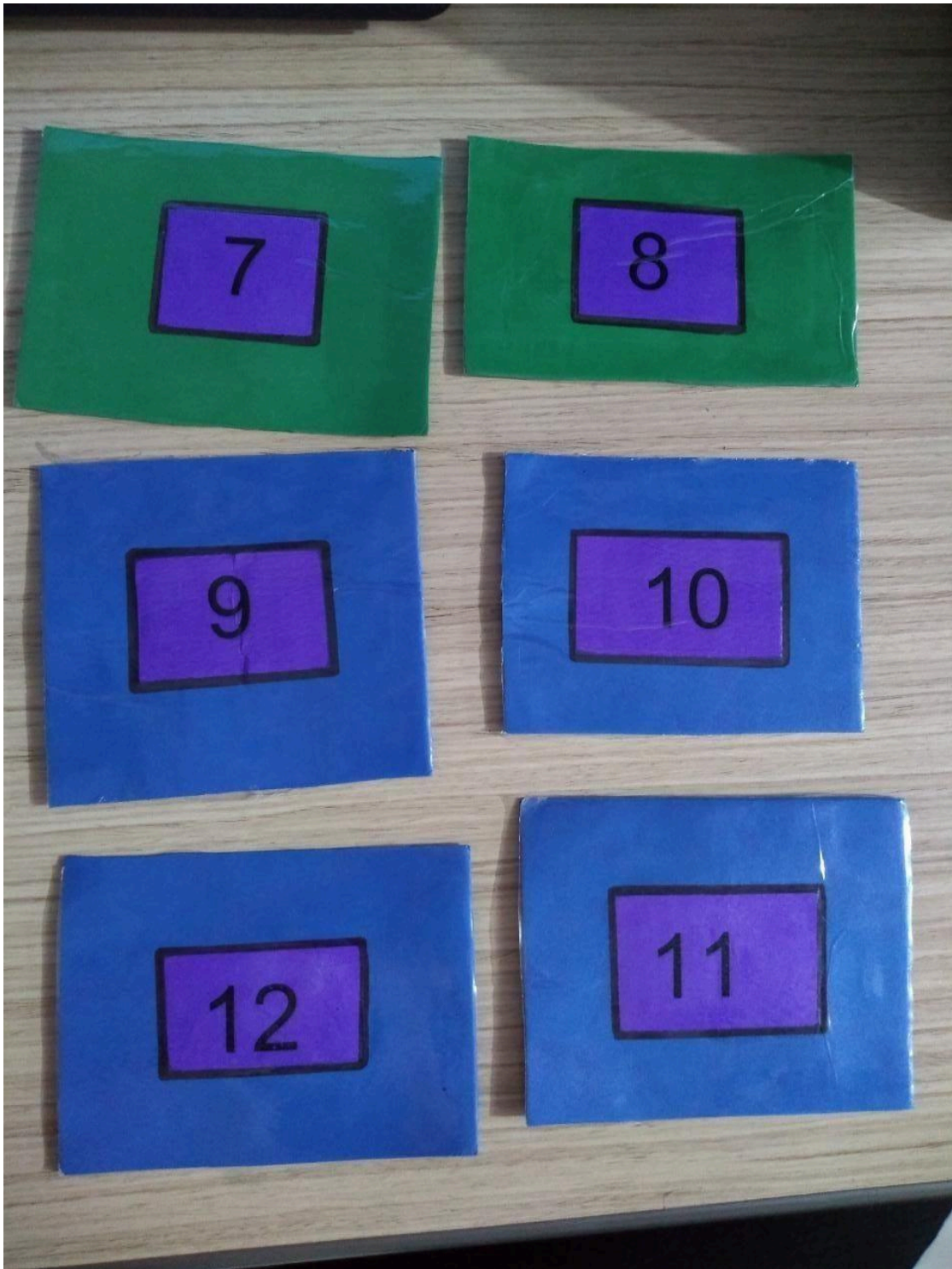
VIDAL, Wladomiro Nunes, VIDAL, Maria Rosária Rodrigues. **Botânica Organografia: Quadros Sinóticos Ilustrados de Fanerógamos**. Viçosa: Editora UFV, 4ª edição, 2003.

ANEXO A:

Questões







GABARITO

- 1- Fotossíntese; respiração e transpiração; condução e distribuição da seiva.
- 2- Opção C.
- 3- Espinhos.
- 4- Opção A
- 5- Opção B
- 6- Opção C
- 7- Opção C
- 8- Opção A
- 9- Opção D
- 10- Opção A
- 11- Opção E
- 12- Opção C

Quebra-cabeça



Dados do jogo

