

JOGO DE TABULEIRO "VITAMINADA AMAZÔNICA" PARA ESTUDO DE CIÊNCIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Fernanda Garcia Praia Santos¹, Jerusa Araújo Quintão Arantes Faria¹

¹Universidade Federal do Amazonas

E-mail do autor: fernandagarciapsantos@hotmail.com

Jogos didáticos são atividades lúdicas importantes no campo pedagógico, em especial, no processo de aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. O objetivo deste trabalho foi elaborar um jogo de tabuleiro com a temática *vitaminas* para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, ressaltando a presença destas nas fontes alimentares típicas da região Amazônica como o tucumã, rambutão e cupuaçu. O jogo consiste dos seguintes materiais confeccionados: 1 tabuleiro (29,7cm x 42 cm), 4 peões, 1 dado padrão e 1 manual. O jogo inicia com o jogo do dado para seleção da primeira equipe a iniciar a brincadeira. O jogador sorteado deverá “lançar” o dado, e a numeração que sair desse, será o número de “casas” que o participante movimentará o seu peão sobre o tabuleiro. O jogo segue com alternância entre as equipes e em algumas casas estão sinalizadas frases de retorno, caso seja selecionada uma “casa” que consta como “Falta de vitamina!”. Por outro lado, o avanço ocorrerá caso conste “saudável”. Em cada “casa” do tipo “falta de vitamina” haverá a indicação das características de uma hipovitaminose específica (casas de retorno). Já o caso da presença de uma vitamina, haverá um desenho de um alimento regional fonte para a mesma. Observa-se que alguns assuntos que apresentam um maior nível de complexidade, como são as vitaminas e coenzimas, podem ser apresentados ainda no Ensino Fundamental com brincadeiras simples e menos complexas, promovendo uma melhor familiarização de tais temáticas. Apesar de caráter simples, jogos são ferramentas lúdicas eficientes no processo de fixação de novos conhecimentos auxiliando nas práticas de ensino.

Palavras-chave: Jogos. Ensino-aprendizagem. Material lúdico. Vitaminas