

Proposta didática “Trilha lipídica”: uma ferramenta metodológica para o Ensino de lípidios

Claudiane Sarmiento Viana

Resumo: Este trabalho tem como proposta um jogo didático denominado “Trilha lipídica” o qual tem como objetivo abranger o conteúdo de lípidios de forma dinâmica aproximando-o da realidade do aluno. O recurso em questão concerne a um tabuleiro de trilha construído com material de baixo custo, sendo este composto por um caminho contendo dez casas numeradas e algumas delas contêm perguntas e afirmações sobre o conteúdo em questão. Quanto à execução, o jogo pode ser aplicado de várias formas, dependendo do objetivo do professor. Inicia o jogo quem tirar o número maior no dado, ganha o jogo a equipe que conseguir avançar mais rapidamente pelo tabuleiro. Por fim, almeja-se o alcance dos objetivos traçados nesse trabalho e que o jogo possa contribuir com grande significância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Lípidios, jogo didático, ensino contextualizado.

Introdução

Os materiais didáticos são ferramentas essenciais que contribuem para os processos de ensino e aprendizagem (LUNARDI et al, pág.47, 2003). Um dos constituintes dessa ferramenta bastante utilizado como material de apoio educacional são os jogos didáticos, de modo que possuem uma relação direta com o ensino de conceitos e/ou conteúdos (CUNHA, pág. 95, 2012).

Segundo Rizzi e Haydt (1987) o aumento da utilização de jogos na educação se expandiu a partir do movimento da Escola Nova e da adoção de métodos alternativos, tendo essa última sido recomendada por Comenius em 1632, em seu livro denominado "*Didática Magna*". Nos dias atuais, a recomendação é dada também através dos *Parâmetros Curriculares Nacionais* no qual aponta o uso e avaliação de jogos didáticos como uma das possíveis estratégias para abordagem de temas científicos.

Nos últimos cinco anos diversas propostas de produção de jogos didáticos foram e continuam sendo elaboradas por diversos pesquisadores e assim divulgadas através das plataformas online com o intuito de contribuir para a didática das aulas do professor e torná-las mais compreensíveis e interessantes, além disso, proporcionar ao professor praticidade ao se construir os modelos didáticos com material de baixo custo.

Os jogos didáticos tornaram-se promissores no processo de ensino aprendizagem do aluno, pois conforme Silva (2007) contribui significativamente devido a sua capacidade de proporcionar prazer, estímulo e vários outros fatores. Conforme as *orientações curriculares para o ensino médio*, estes proporcionam benefícios tanto ao professor como forma de ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais, quanto para o aluno no sentido de que favorece o seu desenvolvimento espontâneo e criativo.

Com o propósito de ensinar o conteúdo de lipídios, especialmente a sua importância biológica, já que por muitos é visto como algo não benéfico, este trabalho buscou elaborar um jogo didático que permitirá uma forma de aprendizagem diferenciada. Pode ser elaborado com materiais de baixo custo e desenvolvido para ensinar qualquer conteúdo. Para o desenvolvimento do material não se demanda muito tempo sendo fácil e prático de ser executado. O objetivo do jogo é abranger o conteúdo de lipídios de forma dinâmica aproximando-o da realidade do aluno, ademais, realçando alguns conceitos e importância dos lipídios e apontar em quais alimentos consumidos no dia a dia os lipídeos estão presentes.

Metodologia

Esta ferramenta foi denominada “Trilha Lipídica” projetada com base no trabalho de Bonnes e Vieira (2017) quais desenvolveram uma ferramenta para o ensino de educação alimentar denominada “Trilha dos Alimentos”. Fundamentado neste trabalho, adaptamos a ferramenta com a finalidade de ensinar o conteúdo de lipídios de forma prazerosa e, principalmente, educativa.

Segundo Zanon (2008) os jogos didáticos desenvolvem habilidades cognitivas importantes para o processo de ensino aprendizagem, estimulando o raciocínio, a percepção rápida, socialização de conhecimentos e o prazer relacionado ao aprender. Além disso, possibilita um contato maior dos alunos com a realidade, o que proporciona maior entendimento dos conteúdos teóricos. Acredita-se que a associação de uma aula com jogo didático possibilitará além de uma aula mais dinâmica, uma maior efetivação do processo de ensino aprendizagem bem como a aproximação dos estudantes com o conteúdo em questão.

O recurso em questão concerne a um tabuleiro de trilha confeccionado com o uso de papelão, papel madeira, cartolina, cola quente, papel A4, E.V.A, lápis, tesoura e imagens ilustrativas. As ilustrações utilizadas no tabuleiro foram adquiridas em um banco de imagens disponível na internet, de forma gratuita. Para a construção do tabuleiro, foi utilizado o papelão como base encoberto com papel madeira, os trilhos foram feitos com o uso do E.V.A e algumas imagens impressas no papel A4 coladas com a cola quente sobre o material. Para a produção do dado foi desenhado sobre uma cartolina a figura representativa de um dado, em seguida a figura foi cortada, dobrada e colada pelas linhas descontínuas da figura. Faz-se também o número no dado utilizando outra cartolina de cor diferente para a produção das bolas que representarão a numeração de 1 a 6. O jogo é composto por um caminho contendo dez casas numeradas, e algumas delas contém perguntas e informações sobre lipídios.

O jogo didático pode ser aplicado antes de uma aula introdutória sobre o conteúdo em questão como forma de verificar o conhecimento prévio dos alunos ou então após a ministração da aula com o objetivo de revisão do conteúdo, esclarecimento de dúvidas e assimilação. Quanto à execução, o jogo pode ser aplicado de várias formas, dependendo do objetivo do professor. Pode ser feita a divisão da turma em dois grupos, ou em mais grupos com menos integrantes por grupo. Para iniciar o jogo, um aluno pode ser selecionado para representar a equipe e como o tabuleiro é grande e estará

estendido sobre o chão, o integrante servirá como “peão” percorrendo o tabuleiro. Inicia o jogo quem tirar o número maior no dado, ganha o jogo a equipe que conseguir avançar mais rapidamente pelo tabuleiro respondendo corretamente as perguntas. Pelo tabuleiro haverá perguntas nas quais o aluno deverá responder para avançar no jogo. As regras do jogo são estabelecidas pelas seguintes operações:

1. decide-se quem vai começar o jogo a partir de um sorteio entre as equipes estabelecidas;
2. o primeiro jogador (peão) lança o dado e irá percorrer o número de casas indicado na face do dado voltada para cima, começando a contar da casa início (partida);
3. se o jogador parar em uma casa e nesta houver uma pergunta, o jogador com a ajuda da equipe deverá responder; caso o jogador acerte a questão deverá avançar algumas casas, porém caso ocorra o contrário o jogador deverá recuar;
4. em determinadas casas existem informações que deverão ser lidas, e conforme a orientação, o jogador irá recuar ou avançar o número de casas solicitadas;
5. vence a equipe que chegar primeiro no ponto de chegada.

Resultados esperados

O presente artigo propõe um jogo didático com o intuito de proporcionar ao professor e alunos uma aula divertida, interativa e facilitadora no ensino de lipídios. Além disso, é um material que pode ser usado tanto em ensino médio quanto ensino superior.

A intenção de introduzir esse jogo didático é que ele proporcione aos alunos habilidades quanto à cognição, à afeição, a socialização, motivação e criatividade e permita uma maneira do professor observar a forma de como os alunos reagem frente a uma estratégia diferente de ensinar, ademais, que possa conceder um ambiente que viabilize a aprendizagem significativa. De fato, existe algumas limitações: caso não seja aplicado corretamente, possivelmente o jogo não alcançará o objetivo, não são todos os conceitos que serão abordados utilizando esse jogo, e o professor não pode interferir tanto para que não haja a perda da ludicidade.

Com isso, almeja-se o alcance dos objetivos traçados nesse trabalho e que ele possa contribuir com grande significância no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Agradecimentos e apoios

Agradecemos a Universidade Federal do Oeste do Pará por fornecer um ambiente propício para o desenvolvimento do trabalho; ao professor Fábio Rogério, pois foi através de sua disciplina que se deu o início a elaboração do material e a todos que de certa forma contribuíram para que o trabalho escrito seja concluído.

Referências

BONNES, G. P. Trilha dos alimentos: uma ferramenta para educação alimentar. 2018.

BRASIL, M. E. Orientações curriculares para o ensino médio. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. **Secretaria de Educação Média e Tecnológica/MEC, Brasília**, 2006.

BRASIL. M. E. **Secretaria de Educação Média e Tecnológica**. Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio. Brasília: MEC, 1999.

CAMPOS, L. M. L. et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola**, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1987. SILVA, ANTÔNIA PEREIRA. A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física. **Curso de Especialização: Esporte Escolar. Universidade de Brasília**, 2007.

ZANON, D. A. V. et al. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências & Cognição**, v. 13, n. 1, 2008.