MicroLigue
- o jogo das associações -

Manual do Professor

Autores: Roseane de Souza, M. Marta Carvalhal e M. Ligia C. Carvalhal.
Ilustração: Daniela C. Velázquez.

Orientação e Supervisão : M. Ligia C. Carvalhal, *Projeto Microtodos, a microbiologia a serviço da cidadania.

Apoio financeiro:
Programa Bolsa Trabalho Coseas/USP
Programa SIAE /PRG /USP

MicroLigue

Resumo

Microligue é um jogo que associa imagens com palavras relacionadas com o cotidiano do aluno. Assim sendo, entre as associações presentes no jogo (diferenciadas para cada faixa etária) encontramos várias relacionadas com temas diretamente ligados à microbiologia. Existem no jogo 300 cartas com palavras que podem, ou não, estar associadas a um dos 20 temas apresentados sob a forma de imagens. Esclarecidas as regras do jogo os alunos podem construir, aos poucos, concepções corretas sobre os microrganismos e suas interações com o mundo em que vivem.

O jogo e sua função pedagógica em sala de aula

O trabalho docente deve ter início no entendimento do ensino como processo que envolve não só a transmissão de conhecimento, mas, sobretudo, a competência pedagógica e política, onde o aprender sobrepõe o ensinar e, conseqüentemente, onde o aluno é o agente deste aprendizado.

Para que os objetivos do jogo MicroLigue sejam alcançados, torna-se essencial a mediação do professor, que deverá estimular os alunos a refletirem sobre as questões abordadas. Por exemplo: quando uma criança, tratando do tema lixo, mostrar a palavra “reciclagem”, o professor pode fazer um comentário sobre a importância da reciclagem para o meio ambiente, sem, no entanto, transformar o comentário em uma aula sobre reciclagem.

A importância da intervenção do professor se dá pela necessidade de informações mais específicas sobre a microbiologia a serem acrescentadas ao conhecimento prévio do aluno. Dessa forma, é fundamental que o professor realize um trabalho de pesquisa capaz de contribuir e enriquecer o repertório de conhecimento proporcionado pelo jogo. Alem disso sugere-se que o professor esteja sensível e atento às possibilidades de desenvolver processos investigativos desencadeados durante a atividade.

Público alvo

Crianças a partir de 7 anos e adolescentes. Os alunos deverão ter possibilidade de leitura das palavras e observação das ilustrações.

Número de jogadores

Sugere-se a formação de grupos de 3 a 8 participantes, sendo que, quanto mais baixa a faixa etária, menor deverá ser o grupo.

Tempo de atividade

No mínimo 15 a 20 minutos; o tempo máximo será definido pelo professor segundo a faixa etária dos jogadores, disponibilidade e objetivos da aula.

Material

- 16 cartelas com Imagens-Tema em cores
- 16 cartelas com Imagens-Tema em preto e branco
- 300 cartas com palavras
- glossário

Preparando a atividade

1. Imprimir os materiais necessários:
2. Distribuir para cada aluno lápis e papel para anotações
3. Formar os grupos de alunos para o jogo.
4. Selecionar as cartas-palavra de acordo com a faixa etária dos jogadores

Como jogar em sala de aula

1. O professor seleciona uma cartela Tema e a expõe de forma que todos possam vê-la (o uso da imagem impressa em transparência para uma retroprojeção pode facilitar a exposição). Esta escolha pode/deve ser baseada no assunto que se está sendo trabalhado ou que se deseja trabalhar com o grupo.

2. As cartas palavras, previamente selecionadas pelo professor, devem ser agrupadas em montes, com a escrita virada para baixo. Cada grupo deverá receber um monte de cartas palavra. (Sugerimos

que o professor garanta que haja palavras suficientes para, no mínimo, 2 rodadas, ou para o número de rodadas que pretenda

realizar. Por exemplo, se o grupo é composto por 6 jogadores ou são 6 grupos de jogadores na sala e pretende-se que haja ao menos 5 rodadas, deve haver, para cada rodada, 4 cartas por jogador (4x6 =24) e, portanto, para 5 rodadas (5x24 =120), 120 cartas.)

3. O professor explica como ocorrerá o jogo e inicia a marcação do tempo.

4. O professor ou um integrante do grupo distribui 4 cartas palavra para cada jogador.

5. O Jogo tem início com um dos jogadores que olha suas cartas (não há problema algum em que todos vejam suas cartas) e escolhe qual ou quais delas têm relação com o tema proposto, colocando-a(s) na sua frente.

6. Se algum dos jogadores discordar da escolha feita pelo colega, o grupo deverá discutir e argumentar sobre os critérios para a escolha, até que cheguem a um consenso. Caso não haja acordo, a aceitação ou não da(s) palavra(s) será decidida pela maioria.

7. O jogo prossegue com o próximo jogador, no sentido horário, até que todos tenham colocado suas cartas escolhidas (e aceitas). (Poderá haver rodadas em que um, ou até mesmo nenhum jogador tenha palavras que possam ser colocadas!)

8. O jogador que distribuiu as cartas palavra, recolhe então aquelas que não foram escolhidas e as retira do jogo. Faz-se, a seguir, nova distribuição de 4 novas cartas palavra para cada um. Inicia-se nova rodada de escolha de palavras relacionadas à cartela tema.

9. Ao final do tempo determinado, vence o jogo quem tiver conseguido relacionar (colocar) o maior número de palavras ao tema proposto.

10. As palavras colocadas deverão ser anotadas ou separadas pelos jogadores para as atividades subseqüentes ao jogo.

Sugestões de variações para a sala de aula

Quanto à Cartela - Tema:

A apresentação pode ser em:

- folha individual colorida ou a ser colorida pelos alunos;

- uma folha para cada grupo ou em folha transparência para retroprojeção para toda a classe.

Conforme o objetivo, o professor pode escolher uma cartela diferente para cada grupo, para posterior compartilhamento dos diversos temas. Observamos, porém, que a utilização de cartelas diferentes, dificulta o acompanhamento e coordenação da atividade pelo professor.

As cartelas Temas poderão ser substituídas por:

- figuras solicitadas aos alunos,
- fotos que os próprios alunos tragam ou
- desenhos feitos pelos próprios alunos sobre um tema a ser trabalhado.

Os alunos poderão ser conduzidos a locais ou paisagens de um determinado ambiente a ser utilizados como cenário para relacionar as cartas palavra. Esta opção permite o trabalho sem a "imagem pré-concebida" do autor sobre determinado tema além de ampliar a concepção de um tema escolhido.

Quanto à distribuição das cartas:

Sugere-se o revezamento, a cada rodada, do jogador que distribui as cartas criando assim um clima mais envolvente de todos os participantes no exercício de tarefas.

Quanto à complementação interdisciplinar:

Sugere-se a impressão de cartas com categorias gramaticais – "SUBSTANTIVO" e "ADJETIVO" e cartas "LIVRE".

Inclusão das cartas categoria no jogo: As cartas categoria são organizadas como um monte com a escrita voltada para baixo. A cada rodada, o distribuidor de cartas vira e expõe ao grupo uma delas: na rodada que segue só poderão ser "colocadas" as palavras pertencentes à categoria exposta. Por exemplo, se a carta SUBSTANTIVO for exposta, só poderão ser relacionadas ao tema, palavras que sejam substantivos. Se a carta sorteada for ADJETIVO, somente adjetivos e se for a carta LIVRE, valem todas as categorias de palavras. Sugerimos que, proporcionalmente, haja mais cartas SUBSTANTIVO e LIVRE, pois há menor número de adjetivos no jogo.

Quanto à pontuação:

A critério do professor poderá haver uma pontuação extra para palavras relacionadas ao mundo microbiano.

Quanto ao término do jogo:

O jogo pode terminar sem que haja um vencedor, tendo-se como objetivo final, o levantamento das palavras "colocadas" e sua utilização em atividades posteriores, conforme sugestões que seguem. Nestas, as palavras podem ser utilizadas individualmente por quem as colocou ou coletivamente, por todos do grupo.

Sujestões de atividades após o "jogar" em sala de aula

O desafio a ser proposto ao aluno, utilizando as palavras colocadas, poderá ser:

- fazer uma redação

- montar uma dramatização

- escrever uma história em quadrinhos

- compor um verso, rima ou poesia

- compor uma música ou estrofe

- classificar as palavras segundo as suas categorias gramaticais

- descobrir verbos derivados das palavras

- redigir uma reportagem

- fazer pesquisa para aprofundamento do significado do tema

Cabe aqui nosso incentivo ao professor para a criação de novas variações e atividades posteriores. Inúmeras são as possibilidades que podem surgir aos olhos do professor que se coloca sensível e atento ao grupo, promovendo, a partir de sua observação, situações enriquecedoras e facilitadoras para a construção de novos conhecimentos.