



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

## 12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

### JOGOS DORMINHOCO DOS INVERTEBRADOS E CORDADOS E JOGO DA MEMÓRIA ANIMAIS

Adriana Vieira de Miranda<sup>1</sup>

Camilla Borges Gazolla<sup>2</sup>

Claudiane Chefer<sup>2</sup>

Jéssica Cristina da Silva<sup>1</sup>

Rejane Guimarães Melo<sup>2</sup>

Tamires Tolomeotti Pereira<sup>2</sup>

Vinícius Colussi Bastos<sup>3</sup>

Marion Haruko Machado<sup>4</sup>

Os jogos como recurso didático tornam-se uma estratégia importante para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, pois proporcionam a construção do conhecimento a partir da experiência, que vai desde a elaboração de estratégias até a organização das ideias e sua execução. Essas relações proporcionadas pelos jogos tornam o estudante ativo e participativo por meio da comunicação, percepção, atenção e memória, contribuindo para seu desenvolvimento social e emocional, com o estímulo a criatividade, crescimento cognitivo e capacidade de observação. Com isso, elaboramos, no contexto do projeto "Renovando a Prática no Ensino de Biologia: alternativas pedagógicas para o ensino de Citologia e Zoologia" do departamento de Biologia da Universidade Estadual de Maringá (UEM), Programa Universidade sem Fronteiras, Subprograma Apoio às Licenciaturas (SETI-PR), os jogos de cartas: "Dorminhoco dos Invertebrados", "Dorminhoco dos Cordados" e "Jogo da Memória Animais". Esses jogos permitem trabalhar de maneira diferenciada com os conteúdos de Zoologia, contemplando o estudo da organização dos seres vivos, dos mecanismos biológicos e da biodiversidade. Os objetivos dos jogos "Dorminhoco dos Invertebrados" e "Dorminhoco dos Cordados" são: discutir a classificação biológica dos animais, diferenciar as características dos principais representantes de cada Filo de Invertebrados e Subfilo ou Classe de Cordados, reconhecer as estruturas biológicas específicas de cada grupo e suas relações ecológicas. E o jogo da "Memória Animais" tem como objetivo discutir a classificação dos animais e reconhecer características dos principais representantes de cada Filo de Invertebrados e Subfilo ou Classe de Cordados. Em ambos, o intuito é desenvolver um pensamento estratégico de seleção de informações de um grupo para reunir de maneira correta as cartas que os representam. Cada jogo Dorminhoco é formado por em média 55 cartas, de 60mm de largura e 90mm de comprimento e o jogo da Memória é composto em média por 16 pares de cartas, com 60 mm de largura e comprimento. As cartas são impressas a laser, em papel alcalino branco,

---

<sup>1</sup> Bacharel e Licenciada em Ciências Biológicas, Departamento de Biologia, Universidade Estadual de Maringá.

<sup>2</sup> Graduada em Ciências Biológicas, Departamento de Biologia, Universidade Estadual de Maringá.

<sup>3</sup> Mestre em Ensino de Ciências e Educação Matemática, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática, Universidade Estadual de Londrina.

<sup>4</sup> Doutora em Ecologia e Recursos Naturais, Departamento de Biologia, Universidade Estadual de Maringá.



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA UEM  
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"  
De 04 a 06 de junho de 2014

encapadas com papel adesivo transparente e revestidas internamente com papelão Paraná, conferindo resistência e aparência atrativa a cada uma das cartas. O professor deverá ser um mediador na aplicação dos jogos, orientando os estudantes quanto às suas regras e dinâmicas, assim como, revisar os conteúdos, ou sanar dúvidas, ou ainda utilizar o próprio jogo para ensinar tais conteúdos, uma vez que, suas cartas contêm imagens e informações relevantes a respeito dos representantes dos grupos de seres vivos em questão. Cada um dos jogos acompanha um guia pedagógico que contém informações e problematizações para auxiliar o professor na sua aplicação, provocar reflexões a respeito das potencialidades do uso de jogos no ensino e da relevância do ensino de Invertebrados e Cordados na Educação Básica. Com isso, esses jogos tem a potencialidade de facilitar o aprendizado por meio de uma ação lúdica, proporcionar alternativas didáticas e estimular a formação continuada de professores de Biologia.

**Palavras-chave:** Ensino de Biologia. Jogos Didáticos. Zoologia.

**Área temática:** Educação.

**Coordenador(a) do projeto:** Marion Haruko Machado,  
marionhmachado@gmail.com, departamento de Biologia, Universidade Estadual de Maringá.