SIMPÓSIO
FISIOLOGIA NA UFRGS: 70 ANOS
PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO

FISIOLOGIA UFRGS

SIMPÓSIO FISIOLOGIA NA UFRGS: 70 ANOS:

PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO

22 Novembro de 2024

ICBS/UFRGS

Porto Alegre, RS

SIMPÓSIO
FISIOLOGIA NA UFRGS: 70 ANOS
PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO

FISIOLOGIA UFRGS

ORGANIZADO POR:

Eloisa da Silveira Loss

Fernando Benetti

Marcia Trapp

ANAIS DO SIMPÓSIO FISIOLOGIA NA UFRGS: 70 ANOS:

PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO

22 de Novembro de 2024

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Porto Alegre, RS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Marcia Barbosa
Reitora

Pedro Costa
Vice-Reitor e Pró-Reitor de Coordenação Acadêmica

Claudia Wasserman
Pró-Reitora de Pós-Graduação

Flavio Pereira Kapczinski
Pró-Reitor de Pesquisa

Daniela Borges Pavani
Pró-Reitora de Extensão

Nádya Pesce da Silveira
Pró-Reitora de Graduação

Ilma Simoni Brum da Silva
Diretora do Instituto de Ciências Básicas da Saúde

Nadja Schroder
Coordenadora do Programa do PPG Fisiologia

Marcia Trapp
Chefe do Departamento de Fisiologia

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S612a Simpósio Fisiologia na UFRGS (2024 : Porto Alegre, RS)

Anais do Simpósio Fisiologia na UFRGS [recurso eletrônico] : 70 anos : pesquisa, ensino e extensão / Organizado por Eloísa da Silveira Loss, Fernando Benetti, Marcia Trapp. – Porto Alegre : Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2024.

1 arquivo PDF (131 f.) : il. color.

ISBN 978-65-5973-504-4

1. Fisiologia – Congressos. 2. Fisiologia – Estudo e ensino – Rio Grande do Sul. 3. Fisiologia – História – Rio Grande do Sul. I. Loss, Eloísa da Silveira. II. Benetti, Fernando. III. Trapp, Márcia. IV. Título.

CDU 612 (063)

Biblioteca do ICBS-UFRGS

RESUMO 53 - Área do trabalho: Ensino

JOGO DIDÁTICO ADAPTÁVEL.

Monica Alves Possamai[1]; Eloísa da Silveira Loss[2,1].

[1]Licenciatura em Ciências Biológicas BIOEAD-ICBSUFRGS; [2]Departamento de Fisiologia-ICBSUFRGS; Porto Alegre-RS.

Na disciplina de fisiologia animal foi proposta uma atividade para criação de jogo didático que, hipoteticamente, pudesse ser utilizado em sala de aula, durante a realização dos estágios em docência. Através desta atividade, minha turma desenvolveu jogos diversos, porém, nenhum deles com foco principal na inclusão de alunos com necessidades especiais ou em jogos que pudessem ser adaptados para incluir estes alunos em suas dinâmicas, tornando o aprendizado menos acessível a eles. O objetivo deste trabalho é apresentar uma proposta de jogo didático, que pode ser adaptado para todos os tipos de ensino (básico, fundamental, superior e outros), além de poder ser aplicado para qualquer conteúdo e também necessidade didática, visando ser, principalmente, adaptável para uma maior inclusão de alunos com diferentes necessidades especiais; é um jogo acessível, já que pode ser criado com os materiais disponíveis e que, na maioria dos casos, são escassos em escolas da rede pública. O jogo ideal consiste em cartas-pergunta, feitas em papel cartão ou cartolina e protegidas por papel contact, para o docente responsável pela turma (estas podem ser do tamanho da palma da mão de uma pessoa adulta); para os alunos, cartas-reposta, que contêm as respostas equivalentes, entretanto, essas cartas devem ser de um tamanho equivalente a quatro cartas (no mínimo) de um baralho do jogo conhecido como “UNO”, sendo dispostas duas na vertical, uma ao lado da outra, e mais uma carta acima de cada uma delas, visando possibilitar que os desenhos e/ou palavras e também a escrita em Braille sejam inseridas em cada carta-resposta. Para a dinâmica do jogo, os alunos serão divididos em grupos com a mesma quantidade de alunos, se possível, e escolhidos pelo docente de forma aleatória; no caso de haver mais de um aluno com necessidade(s) especial(ais), eles deverão ser colocados em grupos diferentes; nesta dinâmica, os alunos terão que encontrar a carta-resposta, entre as que serão dispostas em cima de uma classe, para as perguntas que serão feitas pelo docente a partir das cartas-pergunta dispostas em um baralho específico do(a) professor(a), e deverão fazer isso após um tempo pré-determinado pelo professor para discutir, em grupo, sobre qual é a resposta certa após um consenso entre a maioria; cada acerto resultará em um ponto e ao final da última pergunta, o grupo que tiver mais pontos vence; sugestão: o(a) professor(a) pode propor adicionar algum valor à nota de grupo vencedor, como incentivo. Este jogo promove a interação e a comunicação entre os alunos de cada grupo, o pensar de ideias individuais, a capacidade de interpretar problemas propostos e buscar soluções adequadas, exercita a atenção e o foco de cada aluno, trabalha a questão da humildade, pois estão sujeitos ao erro, e também promove a inclusão de alunos portadores de

necessidades especiais, tanto na dinâmica (por se tratar de um jogo adaptável a cada individualidade), quanto socialmente pela interação com os colegas de grupo.