



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



RELATÓRIO DE CRIAÇÃO DO REA
JOGO DA MEMÓRIA
ANIMAIS DA REGIÃO DO PANTANAL

Waldiney dos Santos Loureiro Rocha

waldiney.dinorocha@gmail.com

Autor

Profª Ma. Neidi Liziane Copetti da Silva

ncopetti@gmail.com

Orientadora

1) Ficha técnica do REA

1.1 Nível de ensino:

Fundamental I.

1.2 Área do Conhecimento:

Ciências Biológicas.

1.3 Temática (Unidade de conteúdo) do REA (Por exemplo: Literatura na Educação Infantil):

Espécies animais da região do pantanal.

1.4 Tipo de Recurso (Exemplo: videoaula, podcast, livro digital etc.):

Jogo para ser impresso.

1.5 Formato (Extensão) do recurso (Exemplo: .pdf, .mp3, .mp4, .html etc.):

PDF.

1.6 Tamanho do arquivo, se aplicável (Exemplo: 10mb):

684kb.



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



1.7 Link para o local de armazenamento (Se for arquivo, armazenar no Drive ou outra nuvem de sua preferência. Se for um recurso online, apenas inserir o link):

<https://drive.google.com/open?id=1l8Ypto7pVoFVfZqn2FcvQ5fkeP-GOVWG>

1.8 Indique a Licença Creative Commons do seu recurso ([Escolha no site](#) e cole o link e o selo aqui):

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

2) Contextualização da proposta do REA

2.1 O que é o seu Recurso Educacional Aberto?

Jogo da memória para imprimir.

2.2 Qual foi o objetivo do desenvolvimento desse REA?

Tivemos como objetivo criar um recurso para se trabalhar de forma lúdica com os alunos sobre o estudo dos nomes científicos dos animais da região pantaneira.

2.3 O que te motivou, na sua área de atuação, a desenvolver esse recurso?

Permitir que o jogo seja um recurso disponível a ser utilizado por educadores de maneira lúdica afim de trabalhar nomes de espécies, utilizando animais da região do pantanal.

2.4 Por que você escolheu essa **unidade de conteúdo** (Por exemplo: Literatura na Educação Infantil)? Qual sua experiência e seu nível de conhecimento sobre o **conteúdo** apresentado no REA?

A escolha sobre a abordagem da taxonomia se deu pelo fato de ter tido uma boa afinidade e melhor assimilação desse conteúdo na graduação, e por ser também um tema que gera dificuldades em se trabalhar em sala, devido as suas complexidades e falta de materiais que simplifiquem sua compreensão.

2.5 Por que escolheu esse tipo de recurso (Por exemplo: vídeo, podcast etc.)?

O modelo escolhido foi o jogo impresso, que pode ser utilizado em qualquer local, por mais longínquo que seja.

2.6 Qual foi o embasamento teórico que deu sustentação ao conteúdo apresentado no REA?



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



Foram utilizados alguns artigos já utilizados no desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso na graduação referente à importância da ludicidade no ensino, entre os quais:

A ludicidade no ensino de ciências (Da Silva; Ferreira, 2014)

O uso de metodologias diferenciadas em sala de aula (Dos Santos; Bergamo, 2010)

E também outras pesquisas feitas na internet voltadas a parte específica sobre a classificação dos animais.

3) Metodologia de produção do REA

3.2 Descreva como foi a etapa de planejamento do REA, na escrita do **Projeto** e do **Roteiro** de Execução. Qual foi o passo a passo seguido por você?

De início começamos a pensar em algo voltado para a nossa graduação que é Ciências Biológicas começamos a fazer pesquisas e escolhemos trabalhar com animais da região pantaneira, dado nosso local ser Porto Murtinho, MS. Em seguida, analisamos e optamos pelo formato jogo impresso, o qual melhor se adequou as nossas ideias, uma vez que depois de confeccionado, o jogo pode ser utilizado em qualquer local independente da existência de recursos tecnológicos ou da inviabilidade desses. A elaboração do Roteiro seguiu as proposições do nosso Projeto, documento que consultávamos sempre que havia dúvidas.

Por fim, iniciamos a etapa de elaboração do REA, com a seleção das imagens, a organização dos conteúdos, do enunciado e das orientações necessárias. Após aprovado, geramos o pdf do mesmo.

3.3 Descreva como foi a escolha dos recursos e tecnologias utilizadas. Os conteúdos estudados nos módulos do curso influenciaram nessa escolha?

A escolha do jogo impresso, as imagens e informações contidas foram influenciadas por todo o aprendizado nos módulos do curso, pois nos mostraram diferentes formas de utilizar todas as possibilidades que as tecnologias nos permitem para transpor as barreiras e dificuldades da educação, utilizar ao máximo o que tem disponível na rede para inovar nas metodologias de ensino.

3.4 Descreva como foi o processo de produção do REA, destacando elementos específicos do tipo de recurso que você escolheu (Por exemplo: se você gravou um podcast, informe como foi o



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



processo de produção desse podcast, com base nos recursos e tecnologias que você informou no item 3.3).

Para a produção do jogo para ser impresso, foram realizadas várias pesquisas na internet, e coletadas informações e imagens para serem utilizadas. Usamos o editor de textos Word, onde toda a diagramação do jogo foi produzida, e ao final foi convertido em PDF. As trocas de informações com a orientadora, através de email e whatsapp, também foram importantes para a fluidez do processo de organização e construção do REA.

4) Estratégias didáticas de utilização do REA

Considerando a **unidade de conteúdo** e o **nível de ensino** para o qual se destina o seu REA, relacione **três estratégias didáticas** de utilização do recurso para ajudar os professores que terão acesso ao seu REA. *Por exemplo: se o seu recurso for uma história em áudio para a educação infantil, que estratégias didáticas os professores que terão acesso ao seu recurso poderão trabalhar com a sua história em áudio. Pense em três situações/estratégias didáticas para ajudar outros professores a utilizarem o seu REA.*

4.1 Estratégia 1: pode ser utilizado após se trabalhar a parte teórica da classificação de espécies, para ser uma maneira de assimilar melhor o conteúdo.

4.2 Estratégia 2: pode se iniciar a abordagem de classificação já com o jogo despertando um maior interesse do aluno.

4.3 Estratégia 3: pode ser utilizado como avaliação de assimilação de conteúdo, para aferir se foi compreendido o conteúdo trabalhado.

5) Reflexões finais

5.1 Qual foi o seu principal desafio (aquilo que te tirou da sua zona de conforto) no planejamento e desenvolvimento do REA?

O principal desafio foi a parte do planejamento, pois embora tivéssemos vários modelos de recursos para se produzir, tínhamos que escolher apenas um e elaborar todo o processo de desenvolvimento do REA, por mais que se tem uma gama de recursos disponível na internet, o processo de filtragem e escolha de quais materiais se utilizar foi também um grande desafio.



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



5.2 Qual foi a sua principal dificuldade (algo que você não conseguia avançar) no processo de desenvolvimento do REA? De que forma a sua dificuldade foi solucionada?

As dificuldades foram em juntar tantas ideias, informações e materiais, e transformá-los em um único recurso, mas com o apoio imprescindível da orientadora toda essa dificuldade juntamente com a ansiedade foi superada.

5.3 Qual a relevância social e pedagógica do REA que você desenvolveu?

O recurso produzido tem grande valia social, pois foi pensado no educador que pode não ter nenhum recurso tecnológico disponível para o processo de ensino (como em diversas áreas rurais da região de Porto Murtinho), sendo o material uma possibilidade metodológica lúdica, a qual auxilia no processo ensino e aprendizagem.

5.4 Como essa experiência de produção de material de ensino, aprendizagem e pesquisa (REA) irá contribuir para a sua prática pedagógica daqui em diante?

A produção desse recurso propiciou uma nova perspectiva sobre a diversidade de materiais disponíveis na internet, que pode ser transformada e adaptada para se utilizar no processo de ensino e aprendizagem.

5.5 Você acredita que esse processo contribuiu para uma mudança de concepção a ponto de você se considerar agora um educador aberto, cujas práticas irão contribuir para a disseminação do conhecimento para todos?

Com certeza, pois faz refletir sobre compartilhar ideias que da certo, e que pode ser utilizada e adaptada com a realidade de cada educador, onde todos podem contribuir e usufruir, ensinar e aprender.

5.6 O que você levará de mais importante do curso de Mídias na Educação para a sua vida pessoal e profissional?

Além de aprender que existe uma infinidade de recursos disponíveis nos dias atuais para se utilizar na educação, também mostrou que se deve ter cautela e um bom planejamento, para se utilizar esses recursos, respeitando desde os direitos autorais até ao que é viável ou não para cada realidade.



SEDFOR
Secretaria Especial de Educação a
Distância e Formação de Professores



5.7 O que você fará daqui em diante, com tudo o que aprendeu e construiu nesse processo formativo?

Buscaremos cada vez mais usufruir dos recursos tecnológicos disponíveis, para utilizá-los e adaptá-los para cada situação em que se possa ser utilizado.

6) Referências

BERGAMO, Mayza. **O uso de metodologias diferenciadas em sala de aula: uma experiência no ensino superior.** Revista Eletrônica Interdisciplinar, v. 2, n.4, 2010.

FERREIRA, S. **Os recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem - Estudo de caso da Escola Secundária Cónego Jacinto.** 2007.

DA SILVA, S. A; DA SILVA, P. C; FERREIRA, L. **A ludicidade no ensino de ciências.** Disponível em www.pibid.ufrn.br/eventos/venalic/anais/anexos/1556.pdf acesso em 10 de maio 2019.