

A UTILIZAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO, NO CONTEÚDO DE RELAÇÕES ECOLÓGICAS.

Kamilla Vitória Pompeo¹
Natana Lorenzetti Gonçalves²
Marcelo Henrique Ricardo³
Mariana da Silva Azevedo⁴
Laércio Peixoto do Amaral-Neto⁵

INTRODUÇÃO

No âmbito escolar nota-se que há obstáculos no ensino de biologia por parte dos professores e dificuldades de compreensão dos conteúdos pelos alunos. Algumas razões podem ser mencionadas como motivos: a quantidade de informações indispensáveis para transmitir o conhecimento científico e a maneira incoerente pela qual a disciplina dispõe fenômenos não visíveis ao olho nu, e por isso, distantes da realidade dos alunos. Deste modo, muitas das definições e conceitos dentro da biologia tornam-se intangíveis e conseqüentemente, decorativos e memorizados. Dessa forma os alunos armazenam as informações de maneira mecânica e rasa, tornando-os incapazes de reproduzi-la em uma situação diferente da que lhe foi proposta anteriormente (KRASILCHIC, 2004).

Segundo Benedetti et al. (2005) o ensino de biologia no ensino médio deve permitir aos alunos compreender o dinamismo e a integração que caracterizam essa área do conhecimento, não apenas se limitando a decorar os conteúdos abordados, mas sim objetivando buscar novos recursos didáticos que facilitem a aprendizagem e a dinâmica em sala de aula, conseqüentemente despertando o interesse dos alunos em participar da aula de forma espontânea.

Segundo Libâneo (2006), a reflexão está presente em todos os seres humanos. E esta é a autoanálise de ações, podendo ser pessoal ou coletiva, dependendo das necessidades educacionais. É importante levar em consideração que os alunos aprendem de formas diferentes, ou seja, alguns alunos aprendem lendo e outros escrevendo. E ainda têm aqueles que aprendem por abstração dos conteúdos por meio de jogos, brincadeiras e atividades práticas.

Os jogos pedagógicos têm diversas funções, dentre elas: promover a aprendizagem e estimular os estudantes levando-os a um maior interesse por conteúdos estudados. Para Rieder, Zanelatto e Brancher (2005), jogos educativos ou pedagógicos são atividades que têm como propósito desenvolver prazer quando utilizados e vinculados ao raciocínio, à criatividade e ao aprendizado.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPR – *campus* Palmas - PR, kamillapompeo@hotmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPR – *campus* Palmas - PR,, natanalogoncalves@hotmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFPR – *campus* Palmas - PR,, m_rycardo@hotmail.com;

⁴ Professora orientadora: Doutora, Instituto Federal do Paraná – *campus* Palmas - PR, mariana.azevedo@ifpr.edu.br ;

⁵ Professor orientador: Doutor, Instituto Federal do Paraná – *campus* Palmas - PR, laercio.neto@ifpr.edu.br.

Essas atividades dinâmicas ganham espaço nas atividades educativas de ensino-aprendizagem, sendo um instrumento valioso para o professor que pode explorá-lo de diversas maneiras e com grande aceitação de alunos, pois estão vinculados à descontração e à ludicidade. Além disso, observam-se outras importâncias sobre jogos: a facilidade na apreensão do conteúdo, a socialização entre os participantes, a motivação, a criatividade, o despertar do raciocínio e da imaginação. (DALLABONA e MENDES, 2004).

Foi pensando nessa diversidade de estímulos para apreender que se elaborou o jogo “Eco em Ação”, o qual aborda a temática das interações ecológicas. Sugere-se que o mesmo possa ser utilizado dentro do planejamento de uma sequência didática, como uma atividade lúdica, de resgatar nos estudantes conceitos anteriormente explorada e estimular seu pensamento crítico, pois ao mesmo tempo em que estimula o caráter de jogo, traz também conceitos que devem ser corretamente compreendidos pelos alunos para que eles possam avançar no jogo.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Durante uma disciplina obrigatória do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, foi proposto como uma das atividades avaliativas para a disciplina, a construção de Objetos de Aprendizagem (OAs) que pudessem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de forma mais instigante e motivadora. Nesse cenário, foi produzido o jogo “Eco em Ação”.

O jogo Eco em ação é um jogo do tipo carta que apresenta, de forma dinâmica, a diversidade das interações ecológicas do nosso planeta. A identificação das relações ocorre, simultaneamente, pela associação entre os seres vivos representados pelas cartas que compõem o jogo. O jogo é composto por dois tipos de cartas: as cartas que contêm informações sobre características das relações ecológicas e as cartas compostas por diferentes organismos.

Trata-se de um jogo estilo cartas baseado no assunto de relações ecológicas. O jogo em si se baseia na distribuição das cartas para formar trios que iram pontuar até o fim das cartas dos decks.

Ao total são 117 CARTAS, das quais:

39 cartas de Relações Ecológicas.

78 cartas De Organismos.

O jogo foi elaborado com base na literatura existente sobre conteúdos específicos da Ecologia. Este jogo serve como atividade de fixação do conteúdo e avaliação do aprendizado.

2. Esclarecimento, pelo professor, das regras do jogo (Consultar manual do jogo).

DESENVOLVIMENTO

Regras do Jogo

No decorrer da partida o professor deve ficar acompanhando os alunos, para que no surgimento de qualquer dúvida a mesma seja resolvida. O jogador que estiver na vez terá no máximo 30 segundos para fazer sua jogada. O professor terá a função de juiz da partida,

qualquer desentendimento terá que ser recorrido a ele. Caso não tenha tempo de se encerrar totalmente o jogo, o vencedor será o que obtiver a maior pontuação até esse momento.

O jogador deverá formar trios (2 organismos + 1 relação ecológica), com isso irá pontuar, vence quem POSSUIR A MAIOR PONTUAÇÃO NO FIM DO JOGO.

Para jogar são necessários, quatro jogadores no mínimo e no máximo seis, cada jogador vai usar apenas cinco cartas, o jogo termina com o fim das cartas. O tempo estimado: 30 a 40 minutos.

1. DESCKS

Possui dois decks, um de organismos e outro de relações ecológicas, ambos ficaram dispostos com a face escrita para baixo. As cartas de organismo possuem algumas das relações que encaixam, enquanto as relações ecológicas possuem a descrição sobre o que se trata.

O jogo vai iniciar com um jogador distribuindo as cinco cartas de organismos, para cada jogador e pondo cinco cartas de relações ecológicas sobre a mesa com sua face escrita para cima. Em seguida o jogador a esquerda de quem distribuiu as cartas analisa quantas de suas cartas tem interação com alguma relação que está sobre a mesa, caso positivo ele ira “baixar” a mesma sobre a relação, caso não possua passara a vez para o próximo, quando baixou e não houver mais possibilidades ele ira comprar o numero de cartas de organismos ate igualar a cinco cartas. No decorrer da partida, quando algum jogador completar o trio o mesmo a pega para si e repõe.

2. PONTUAÇÃO

A pontuação funcionará da seguinte maneira, a cada carta “baixada” na relação ecológica irá valer 5 PONTOS; completou um trio na primeira tentativa faz 30 PONTOS e completou a trinca na segunda tentativa ganha 15 PONTOS.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao aplicar o ECO EM AÇÃO em sala de aula, o professor assumirá o papel de orientador das argumentações relacionadas ao jogo que podem surgir durante o “jogar”. O professor discutirá com os alunos a possibilidade, por exemplo, de certas interações ocorrerem ou resolverá impasses entre os jogadores, mas tentará agir o mínimo como interventor, de forma que os alunos discutam entre si, argumentem e cheguem sozinhas a suas próprias conclusões.

O jogo ECO EM AÇÃO possibilita ao aluno, a elaboração em conjunto do conhecimento sobre as relações ecológicas e seus respectivos seres vivos e, para isso deverá recorrer ao seu repertório de conhecimentos sobre o conteúdo abordado no jogo. O jogo Eco em ação possibilita também, informações que podem ser agregadas no conhecimento conceitual do aluno, levando a um processo de construção do conhecimento. O jogo em sala de aula conduz os alunos para a reflexão e aprendizagem, junto aos demais integrantes da equipe.

Considerando-se a linguagem e o conteúdo das informações, a atividade é dirigida para alunos de 8ª série do ensino fundamental até a 3ª série ensino do médio principalmente. Entretanto, o jogo Eco em ação pode ser utilizado em classes do Ensino Fundamental ou até

mesmo do Ensino Superior, desde que sejam realizadas as devidas adaptações de linguagem e conteúdo.

O jogo Eco em ação pode ser manuseado e apresentado pelo professor como revisão de determinado tema ou como instrumento para o estudo dos diferentes tipos de relações ecológicas, uma vez que nas cartas, encontramos exemplos de grande parte das interações existentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se, que o jogo trás uma ludicidade sobre o conteúdo que diz respeito, as relações ecológicas, partindo de uma visão construtivista que considera o discente como principal autor da construção de seus conhecimentos, sendo assim, no seu desenvolvimento buscou-se a melhor maneira de fazer com que o aluno revise e entenda os conceitos biológicos de tal forma que consiga fazer a conexão com o conhecimento científico sem decorar o conteúdo e sim construir seu conhecimento de forma solida e efetiva. Espera-se que o exposto trabalho possa ser utilizado por demais docentes e contribua de forma significativa para a consolidação da aprendizagem dos alunos

Palavras-chave: Jogo Didático; Relações ecológicas, ecologia, conhecimento.

REFERÊNCIAS

KRASILCHIK, M. **Prática de Ensino de Biologia**. 2. ed. São Paulo: Harper e How do Brasil, 2004.

BENEDETTI, J.; DINIZ, R.; NISHIDA, S. **O jogo de representação (RPG) como ferramenta de ensino**. In: I ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA E III ENCONTRO REGIONAL DE ENSINO DE BIOLOGIA DA REGIONAL RJ/ES. Anais do congresso. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

LIBÂNEO, J.C. (2006). **Reflexividade e Formação de Professores: Outra Oscilação do Pensamento Pedagógico Brasileiro?** In: PIMENTA, S.G. GHEDIN, E. (Orgs.). Professor Reflexivo no Brasil: Gênese e Crítica de um Conceito. São Paulo: Cortez.

DALLABONA, S. R; MENDES, S.M.S. (2004). **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG.

RIEDER, R.; ZANELATTO, E. M.; BRANCHER, J. D. (2005). **Observação e Análise da Aplicação de Jogos Educacionais Bidimensionais em um Ambiente Aberto**. Infocomp. Revista de Ciência da Computação, Lavras.