



APLICAÇÃO DE UMA METODOLOGIA LÚDICA NO ENSINO DE ECOLOGIA: O JOGO “ECOSSISTEMA DORME”

COELHO DA SILVA, Grasiéli ¹
MATOS, Carmelita ²
MARTINES, Daniely ³

RESUMO: O ensino de Ecologia no Ensino Médio apresenta desafios relacionados à compreensão das interações entre os seres vivos e do funcionamento dos ecossistemas. Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo relatar a aplicação de uma metodologia lúdica, por meio do jogo didático “Ecosistema Dorme”, como estratégia para facilitar a aprendizagem dos conceitos ecológicos. A atividade foi desenvolvida por acadêmicos de Licenciatura em Ciências biológicas, participantes do Programa de Iniciação à Docência – PIBID, com duas turmas de 3º ano do Ensino Médio, iniciando-se com uma revisão dialogada do conteúdo de Ecologia, acompanhada de exemplos que possibilitaram a retomada de conhecimentos prévios. Em seguida, os alunos foram organizados em círculo e orientados quanto às regras da dinâmica, sendo posteriormente realizada a aplicação do jogo em rodadas. Observou-se que, na primeira turma, houve maior participação e envolvimento dos alunos, com três rodadas realizadas de forma dinâmica e interativa. Verificou-se que as intervenções explicativas durante o jogo contribuíram para a compreensão dos conteúdos. Na segunda turma, identificou-se menor participação, possivelmente relacionada ao cansaço dos alunos ao final do período letivo. Os resultados indicam que metodologias lúdicas favorecem o engajamento e a compreensão dos conteúdos, ainda que fatores contextuais influenciem o processo de aprendizagem. Além disso, a experiência demonstra contribuição significativa para a formação docente da pibidiana.

¹ Graduando em Licenciatura em Ciências Biológicas, Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, IFRO, Ariquemes, coelho.grasieli@estudante.ifro.edu.br

² Pós-graduada em Educação de Jovens e Adultos, Professora da - Seduc/RO em Ariquemes, Supervisora na escola Ricardo Cantanhede, Bolsista do Programa de Iniciação à Docência – PIBID do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Rondônia – IFRO Campus Ariquemes, carmelita.vieira@educ.ro.gov.br

³ Mestre em Desenvolvimento Regional e Meio Ambiente, Coordenadora de área, Bolsista do Programa de Iniciação à Docência, IFRO, Ariquemes, daniely.batista@ifro.edu.br



PALAVRAS-CHAVE: aprendizagem significativa; cadeia alimentar; níveis tróficos; práticas pedagógicas; interação.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de Ecologia no Ensino Médio apresenta desafios relacionados à compreensão das interações entre os seres vivos e do funcionamento dos ecossistemas. Nesse contexto, torna-se necessário o uso de estratégias didáticas que favoreçam a participação dos alunos e a construção do conhecimento de forma significativa. Segundo Libâneo (2013), o processo de ensino-aprendizagem deve considerar metodologias que estimulem a participação ativa dos estudantes, contribuindo para uma aprendizagem mais efetiva.

As metodologias lúdicas, como jogos didáticos, destacam-se por possibilitar maior envolvimento dos estudantes, contribuindo para a compreensão dos conteúdos de maneira dinâmica e interativa. De acordo com Moran (2015), o uso de metodologias ativas favorece o protagonismo do aluno e torna o aprendizado mais significativo, especialmente quando há interação e participação no processo educativo.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular enfatiza a importância de práticas pedagógicas que promovam a construção do conhecimento de forma contextualizada e participativa (BRASIL, 2018). Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo relatar a aplicação do jogo didático “Ecossistema Dorme”, evidenciando sua contribuição para o ensino de Ecologia e para o processo de aprendizagem dos alunos.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência, em turmas do terceiro ano do ensino médio em uma escola pública (E.E.E.F.M. Ricardo Catanhede), localizada em Ariquemes, Rondônia.



Inicialmente, foi realizada uma revisão dialogada do conteúdo de Ecologia, com apresentação de exemplos, visando retomar conhecimentos prévios dos alunos.

Figura 01. Momento de revisão do conteúdo de Ecologia com os alunos, realizado previamente à aplicação da dinâmica “Ecosistema Dorme”



Fonte: Registro de Carmelita Matos, 2026.

Os estudantes foram organizados em círculo e receberam explicações detalhadas sobre o funcionamento do jogo didático “Ecosistema Dorme”, no qual cada participante representava um organismo do ecossistema (produtores, herbívoros, carnívoros, decompositores e consumidor de topo), desempenhando funções específicas dentro da cadeia alimentar. A dinâmica era conduzida por meio de rodadas iniciadas com o comando “o ecossistema dorme”, momento em que todos fechavam os olhos, sendo posteriormente chamados, em sequência, os produtores para selecionar organismos a serem alimentados, os herbívoros para verificar sua permanência, os carnívoros para realizar a predação e os decompositores para reinserir organismos eliminados, representando a reciclagem da matéria. Ao final, o ecossistema “acordava” e os participantes retomavam a atividade para discussão. Após a distribuição dos papéis, de forma sigilosa, foram sanadas dúvidas antes do início da dinâmica.

O jogo foi aplicado em rodadas, nas quais os alunos representavam diferentes organismos do ecossistema, vivenciando, de forma prática, as relações ecológicas. Durante a aplicação, houve mediação docente, com intervenções explicativas que auxiliaram na compreensão dos conteúdos.



Figura 02. Aplicação da dinâmica “Ecosistema Dorme” em sala de aula.



Fonte: Registro de Carmelita Matos, 2026.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação da participação, interação e envolvimento dos alunos durante a atividade, sendo posteriormente analisados de forma qualitativa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira turma, a atividade foi realizada em três rodadas, apresentando elevado nível de participação, interação e envolvimento dos alunos. A dinâmica mostrou-se eficiente na promoção da aprendizagem, permitindo que os estudantes compreendessem, de forma prática, as relações ecológicas e a interdependência entre os seres vivos.

Figura 03. Momento da dinâmica “Ecosistema Dorme”, em que os alunos permanecem com a cabeça baixa enquanto o narrador conduz as ações dos organismos no ecossistema.



Fonte: Registro de Carmelita Matos, 2026.

Figura 04. Momento de discussão entre os alunos durante a dinâmica “Ecosistema Dorme”, em que os participantes analisam as interações ocorridas para identificar o possível predador.



Figura 05. Momento de votação entre os alunos durante a dinâmica “Ecosistema Dorme”, em que os participantes escolhem o possível predador a ser eliminado do ecossistema.



Fonte: Registro de Carmelita Matos, 2026.

A mediação docente durante o jogo contribuiu significativamente para a consolidação do conteúdo, favorecendo a construção do conhecimento, aspecto que, segundo Libâneo (2013), está diretamente relacionado ao papel do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem.

Na segunda turma, embora a metodologia tenha sido aplicada de forma semelhante, observou-se menor participação dos alunos, o que pode estar relacionado ao cansaço, uma vez que a atividade ocorreu no final do período.

Essa comparação evidencia que fatores contextuais influenciam diretamente o engajamento dos estudantes, reforçando a necessidade de adaptação das práticas pedagógicas, conforme apontam estudos sobre metodologias ativas (Moran, 2015).

Destaca-se ainda que o jogo apresenta flexibilidade, podendo ser ajustado conforme a realidade da turma, o tempo disponível e os objetivos de aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo “Ecosistema Dorme” evidenciou que o uso de metodologias lúdicas contribui para tornar o ensino de Ecologia mais dinâmico, atrativo e significativo, atendendo ao objetivo proposto de facilitar a aprendizagem dos conceitos ecológicos.



A atividade favoreceu o envolvimento dos alunos e possibilitou a compreensão prática dos conteúdos trabalhados.

Além disso, a experiência foi fundamental para a formação da Pibidiana, permitindo reflexões sobre a prática docente, a importância da mediação pedagógica e a necessidade de adaptação das estratégias de ensino conforme o contexto da turma.

Dessa forma, o trabalho reforça a relevância do uso de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia – Campus Ariquemes, e da Escola Ricardo Cantanhede. A autora agradece à professora supervisora Carmelita Matos pelo apoio e orientação no desenvolvimento da atividade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. 2015. Disponível em: https://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf. Acesso em: 20 abr. 2026.