



JOGO: UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE ECOLOGIA

Tailine Penedo Batista¹
Laura Souza Flores²
Tatiana Fröhlich³
Eliane Gonçalves dos Santos⁴

Resumo: O jogo didático é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens. O trabalho com o lúdico é uma possibilidade para o desenvolvimento das aulas, por permitir que além da interação ocorra uma apropriação do assunto trabalho. O presente trabalho é decorrente de uma atividade em que se desenvolveu um jogo didático com o objetivo de revisar o conteúdo de cadeia alimentar e os conceitos de organismos produtores, consumidores e decompositores. A atividade foi realizada com uma turma de sexto ano (6^o) da Escola Pública do município de Cerro Largo, durante a atuação em docência das referidas autoras no programa Residência Pedagógica - Multidisciplinar (RPM), Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. A referida atividade foi planejada para reforçar os conceitos de Ecologia, referentes a cadeia alimentar, sendo também uma forma de revisão e avaliação sobre o que foi trabalhado em aulas anteriores. A metodologia da atividade foi a seguinte, primeiramente organizou-se os alunos em círculo na sala para que assim a interação fosse facilitada, a atividade contou com 21 participantes. Cada aluno/a recebeu uma placa que indicava o que ele/a iria representar no jogo, podendo assim ser um produtor, consumidor ou decompositor. Após todos terem a sua identificação, foi solicitado que um/a aluno/a indicasse um produtor para que o jogo começasse. Após o produtor ser indicado era solicitado um consumidor primário, que deveria ficar do lado do produtor, em sequência um consumidor secundário e assim sucessivamente até que alguém indicava um decompositor e a cadeia alimentar estava completa. Após 5 cadeias alimentares formadas solicitamos que fossem feitas interações entre essas cadeias formando teias alimentares, em que um consumidor primário de uma cadeia poderia ser também um consumidor secundário em outra cadeia. A atividade realizada foi considerada muito satisfatória, pois envolveu os alunos de forma participativa, sendo também possível diagnosticar a compreensão dos conceitos de ecologia apreendidos por parte deles.

¹Acadêmica do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, bolsista Residência Pedagógica/Capes, contato: tailinepenedo@gmail.com

²Acadêmica do curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo, bolsista Residência Pedagógica/Capes, contato: laurinhasf36@hotmail.com

³ Professora do município de Cerro Largo, contato: tatianafrohlich@gmail.com

⁴ Professora Adjunta do Curso de Ciências Biológicas – Licenciatura, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Coordenadora do Subprojeto Residência Pedagógica Multidisciplinar (CAPES), contato: eliane.santos@uffs.edu.br



Em suma, os jogos didáticos são ferramentas que auxiliam na aprendizagem, principalmente no ensino de ciências que muitas vezes necessita de metodologias diferenciadas para tornar o ensino dos conteúdos complexos das ciências e da biologia mais acessível aos alunos. O jogo didático desenvolvido foi uma ferramenta enriquecedora na aula, sendo para os alunos/as um facilitador à aprendizagem e para as professoras um método avaliativo bastante eficaz, pois foi possível diagnosticar as dificuldades e as facilidades dos/as aluno/as em relação ao conteúdo estudado.

Palavras-chave: Jogo didático. Metodologia de ensino. Participação.

Categoria: UFFS - Ensino

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

Formato: Comunicação Oral