

JOGO DAS POPULAÇÕES: ENSINANDO INTERAÇÃO ECOLÓGICA

Taís Rossignollo¹

Luana Gabriele Arenhart Braun²

Paula Vanessa Bervian³

Elisandra Giordani de Menezes⁴

O presente trabalho descreve e analisa um jogo didático desenvolvido com o 7º ano do Ensino Fundamental de uma Escola pública de Cerro Largo, intitulado “Jogo das Populações”. A aula foi produzida por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Subprojeto Ciências Biológicas, da Universidade Federal da Fronteira Sul, *Campus Cerro Largo/RS*. Esta atividade potencializou a aprendizagem dos alunos, de forma interativa, sobre as cadeias alimentares. Primeiramente, realizamos o planejamento da atividade com a professora de ciências da turma. Em sala de aula, explicamos para os 14 alunos presentes na aula o objetivo da atividade e como esta seria desenvolvida. Em seguida, fomos para uma das quadras de esportes da escola, devido ao espaço necessário para se desenvolver o jogo. Organizamos a turma e distribuimos os crachás com as imagens de cada espécie: gramínea, lebre e jaguatirica. Cada aluno se posicionou de acordo com o crachá recebido, formando um grupo: primeiramente as gramíneas, após as lebres e depois as jaguatiricas respeitando três metros entre cada grupo. O jogo foi desenvolvido em oito rodadas, cada qual com duração em média de 30 segundos. Com o sinal de partida os alunos que representavam as gramíneas levantaram seus braços, permanecendo imóveis nessa posição. As lebres precisavam capturar as gramíneas e as jaguatiricas as lebres, seguindo assim as regras do jogo. Através da análise dos relatórios não é possível afirmar que todos os alunos aprenderam, pois as escritas foram sucintas e diretas, focadas mais na metodologia e não nos conceitos relacionados (cadeia e teia alimentar, população, competição, predação, flutuação de populações, interação ecológica), entretanto os alunos entenderam o sentido do jogo didático. A maioria descreveu que aprenderam interação ecológica através do lúdico e o objetivo do jogo didático é ensinar usando artefatos diferenciados, que possam atrair a atenção dos alunos, como a forma lúdica usada

¹ Licencianda do Curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Campus Cerro Largo, Bolsista do programa PIBID Ciências Biológicas, CAPES, UFFS. rossignollo.tais969@gmail.com.

² Licencianda do Curso de Ciências Biológicas, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Campus Cerro Largo, Bolsista do programa PIBID Ciências Biológicas, CAPES, UFFS. luana_brauns@hotmail.com.

³ Professora do Curso de Ciências Biológicas, Mestre em Biologia, Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), Campus Cerro Largo, colaboradora do programa PIBID Ciências Biológicas, CAPES, UFFS. paula.bervian@uffs.edu.br.

⁴ Professora da rede Estadual de ensino da Escola Estadual Dr. Otto Flach, Supervisora do Programa PIBID Ciências Biológicas, CAPES, UFFS. elisandragmenezes@gmail.com.

no Jogo das Populações. Observa-se este aprendizado através dos relatos dos alunos: “A aula sexta foi muito divertida, nós aprendemos enquanto estávamos brincando.”; “Achei legal porque nos divertimos muito com as brincadeiras e aprendemos um pouco da cadeia alimentar.” Podemos afirmar que a experiência adquirida através do desenvolvimento desse jogo didático é de fundamental importância para a formação acadêmica em Licenciatura em Ciências Biológicas, a interação com os alunos e o trabalho colaborativo entre licenciandas, professora de ciências e professores da Universidade.

Palavras-chave: Jogo didático. Ensino de Ciências. Ludicidade.