



## O ENSINO DE CIÊNCIAS POR MEIO DO JOGO DAS POPULAÇÕES

Ana Paula Dutra<sup>1</sup>

Roque Ismael da Costa Güllich<sup>2</sup>

Marisa Both<sup>3</sup>

O presente texto traz o relato de uma aula prática, enfocando o ensino sobre cadeia alimentar. Para tanto, aplicamos o jogo das populações no intuito de ampliar e revisar os conhecimentos aprendidos em sala de aula. Este jogo foi aplicado em uma turma do 6º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Padre Traezel, sendo esta uma das escolas atendidas pelo Programa de Bolsas de Iniciação a Docência – Subprojeto PIBIDCiências da UFFS, *Campus Cerro Largo-RS*. Aplicamos esse jogo baseando-nos nos princípios do educar pela pesquisa, visando o planejamento e a pesquisa da própria prática, no intuito de qualificar o ensino. Pensando no ensino de Ciências como um todo, utilizamos o jogo didático, pois é um recurso metodológico que possibilita a abordagem de diferentes assuntos de uma maneira dinâmica e criativa. O jogo consistiu-se da elaboração de três crachás de identificação, em que os alunos foram divididos em três grupos: jaguatiricas, coelhos e gramíneas. Os grupos ficam a uma distância aproximada de 2m de distância e ao sinal da bolsista ou professora os alunos com seus respectivos crachás deveriam tocar seus colegas dos outros grupos, demonstrando assim a funcionalidade do processo de alimentação em uma cadeia alimentar. O jogo aconteceu em dez rodadas, sendo que os resultados foram anotados e usados posteriormente para a revisão dos conteúdos, identificando assim as oscilações no crescimento de populações de plantas, herbívoros e carnívoros, relacionadas aos alimentos. Aplicamos o jogo, pensando na estrutura coletiva que esse tipo de atividade nos remete, alcançando um objetivo comum de maneiras diferentes, onde a professora conseguiu explorar diferentes ideias e reflexões dos alunos por meio dos resultados obtidos, pensando assim percebemos que os alunos descobriram o novo, e que todos os envolvidos na prática alcançaram um objetivo comum: a aprendizagem. Buscamos por meio do jogo abordar de uma maneira diferente o conteúdo com objetivo de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Observando aqui o papel do PIBIDCiências que ao inserir os bolsistas nas escolas, os mesmos planejam e levam aulas práticas e experimentais para as aulas de

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Ciências Biológicas-Licenciatura, *Campus Cerro Largo*, UFFS, Bolsista do programa PIBIDCiências, CAPES, UFFS. [anapauladutra\\_93@hotmail.com](mailto:anapauladutra_93@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professor Adjunto, Doutor em Educação, Coordenador do Subprojeto PIBIDCiências CAPES/UFFS, Pesquisador Líder do GEPECIEM, *Campus Cerro Largo-RS*, [roquegullich@uffs.edu](mailto:roquegullich@uffs.edu).

<sup>3</sup> Professora da rede Estadual de ensino, Supervisora do Programa PIBIDCiências, CAPES, UFFS. [marisaboth@gmail.com](mailto:marisaboth@gmail.com)

ciências, buscando dinamizar e qualificar cada vez mais o ensino, pensando também em um aprendizado coletivo, em que professores, bolsistas e alunos beneficiam-se mutuamente. Por fim, acreditamos que os alunos ao participarem do jogo, foram peças integrantes dos seus próprios aprendizados, onde por intermédio da professora e bolsista os mesmos desenvolveram a capacidade de resolver problemas e significar conceitos. Com o jogo acreditamos que foram geradas novas interpretações sobre atividades que podem ser utilizadas em sala de aula, percebendo que o ensino não precisa necessariamente acontecer na sala de aula, e sim noutros espaços e contextos como o pátio da escola.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências, jogo didático, PIBIDCiências, educar pela pesquisa.