

DOMIECO: CONSTRUINDO SABERES A PARTIR DA METODOLOGIA DIDÁTICA NO ENSINO DE ECOLOGIA

FARIA, Giovana¹; CUSTÓDIO, Gabrielle²; CÂNDIDA, Ana Carolina³; SILVA, Suelino
S. da

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres
E-mail: giovana.maconifaria@gmail.com

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres
E-mail: gabriellectaetano66@gmail.com

³Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres
E-mail: ana_caroline_cs02@hotmail.com

⁴Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Ceres
E-mail: suelino.dasilva@ifgoiano.edu.br

Resumo:

O presente trabalho traz uma abordagem didático pedagógica no ensino de ecologia, podendo ser aplicada tanto no Ensino Médio quanto nas disciplinas de ecologia ambiental e ecologia geral, com ênfase nas relações intraespecíficas e interespecíficas. Proporcionando significativo aprendizado sobre os conceitos em ecologia, o método consiste em um jogo composto por dez peças em MDF envolvendo somente dois jogadores, apresentando alguns seres vivos e suas devidas interações embaralhadas a fim de promover o conhecimento de cada jogador. Logo que um dos jogadores terminar de ligar as devidas peças de cada interação com seus respectivos componentes do Domieco será o vencedor. O método foi aplicado na disciplina de Ecologia Ambiental no curso de licenciatura em Ciências Biológicas no Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, apresentando grande aceitabilidade entre os participantes, demonstrando um aprendizado de forma muito interessante, interativa e divertida, promovendo assim resultados benéficos aos alunos que participaram do referido jogo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Interação. Ecologia.

1 Introdução

O DOMIECO é um jogo com aspecto de dominó, que apresenta interações ecológicas. O jogo foi elaborado com a intenção de promover uma forma de aprendizagem clara e divertida, possibilitando maior interação entre os participantes. O objetivo do

método é transmitir de forma simplificada, aos alunos, o conteúdo sobre as principais interações ecológicas, absorvendo os conhecimentos de forma prática tanto no ensino da Ecologia como em qualquer área de estudo. O Domieco foi criado com o intuito de proporcionar mais ênfase à diversidade dos seres vivos e suas relações com os componentes do ecossistema. Pretende-se focar a temática ambiental, trabalhando conjuntamente com as oficinas pedagógicas, busca-se sensibilizar o olhar, tanto do educando, como do educador, contextualizando e aproximando-o do cotidiano, tornando o conteúdo mais envolvente, participando, agindo e transformando, promovendo assim maior interação do aluno com conteúdo estudado, bem como a integração e inserção das diferentes leituras de mundo, de questões urgentes e essenciais, para nossa constituição como ser humano no presente (VEGA; SCHIRMER, 2008). A perspectiva da aplicação do jogo didático traz a ideia de que o ensino-aprendizagem pode ser construída a partir de novas ferramentas e metodologias aplicadas em sala de aula, tanto no ensino médio quanto em outros níveis. Em virtude desse conteúdo apresentar várias classificações e conceitos, a utilização dessa metodologia auxiliará o aluno a sintetizar e organizar as informações recebidas (MARQUES, 2008).

Segundo Castro (2001), as propostas construtivistas mudam rotinas e hábitos escolares, mudam a cultura da relação professor-aluno e das relações dos alunos com o conhecimento e a aprendizagem, e introduzem novas práticas como a maior participação discente, ou seja, o estudante como protagonista do processo de ensino e aprendizagem, bem como de valorização do trabalho cooperativo entre estes. Dentre os métodos diferenciados utilizados dentro da perspectiva construtivista estão às atividades lúdicas. O lúdico nas atividades escolares pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, visto que privilegia a aplicação das ações educativas voltadas para o desenvolvimento pessoal e a atuação cooperativa na sociedade, além de ser também instrumento motivador, atraente e estimulante do processo de construção do conhecimento (SANTANA; WARTHA, 2006; PATRIARCHA-BRACIOLLI et al., 2008).

2 Metodologia

Para a confecção do jogo foram utilizadas dez peças de MDF com de 8 x 16 centímetros e adesivos para as ilustrações das imagens dos seres vivos e suas interações, formando assim a quantidade necessária para a absorção de conhecimento para cada participante de forma prática e interativa transformando em um dominó divergente ao original e interessante na disciplina de Ecologia. A pesquisa para confecção e elaboração do jogo, foi orientada e realizada através de conhecimentos básicos compreendidos em aulas de ecologia ministradas no ensino médio e conhecimentos adquiridos na disciplina de ecologia básica, durante o curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, de forma explicativa tendo assim fundamentos para a construção deste jogo.

3 Resultados e Discussão

O jogo foi aplicado para dois grupos de alunos da graduação, Licenciatura em Ciências Biológicas e Terceira série do Ensino médio, os grupos foram compostos por 10 alunos que se voluntariaram para participar, cada grupo participou duas vezes do jogo. Para medir a eficiência do método, foram elaborados dois questionários sobre interações ecológicas, aplicando um antes da participação no jogo e outro após a participação no jogo, podendo assim mensurar o impacto do jogo no processo ensino-aprendizagem do conteúdo ministrado.

Os resultados obtidos foram significativos, uma vez que foi possível observar uma maior interação dos alunos com o conteúdo e que houve um aumento médio de 60 para 90 por cento na média de acertos nos questionários antes e depois da participação dos jogos, embora o conteúdo de Interações Ecológicas harmônicas seja um conteúdo muito fácil dentro do contexto da ecologia, propõe-se que jogos dessa modalidade podem ser aplicados em outras disciplinas, não só da Biologia, mas qualquer disciplina e em qualquer nível. Podemos constatar que o ensino – aprendizagem se construiu a partir da abordagem dinâmica por meio da aplicação do jogo didático, do qual se compõe com elementos essenciais para o desenvolvimento e obtenção de um aprendizado relevante a partir das propostas elencadas da estrutura disciplinar da Ecologia. O Domieco foi aplicado para alguns alunos da disciplina de Ecologia no curso de licenciatura em Ciências Biológicas no Instituto Federal Goiano – Campus Ceres, tendo a experiência de participar de algo do

cotidiano, mas de modo que essas formas de aprendizagem sejam significativas ao longo da formação da assimilação de informações ao decorrer do tempo.

4 Considerações Finais

De acordo com os resultados obtidos com a aplicação dos questionários, sendo 90 por cento de acerto nos questionários após a aplicação da técnica, para os dois grupos de alunos, contra 50 por cento de acertos para os alunos da graduação e 60 por cento para o grupo de alunos do Ensino Médio, antes da aplicação do jogo, observa-se um aumento significativo na síntese do conteúdo, foi possível verificar um maior interesse dos alunos pelo assunto proposto, além de se promover uma discussão entre os participantes do jogo.

Diante do exposto, verificamos que não há necessidade de grandes equipamentos ou laboratórios equipados para se trabalhar os conteúdos com os alunos. Toda escola possui recursos dentro da própria unidade ou em seu entorno, que podem ser usados para construir o conhecimento dos alunos e aproximar os mesmos da compreensão do conteúdo além de facilitar o trabalho do professor. Esta técnica poderá ser utilizada pelo docente para finalizar um conteúdo, como o de relações ecológicas entre os seres vivos.

5 Agradecimentos

Agradecemos primeiramente ao orientador e professor Suelino Severino da Silva, Ana Caroline Cândida da Silva e Gabrielle Caetano Custódio que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

6 Referências

VEGA, L. B. da S.; SCHIRMER; S. N. **Oficinas ecopedagógicas: transformando as práticas educativas diárias nos anos iniciais.** Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental, v. 20, p. 393-408, 2008.

MARQUES, A. M .M. **Utilização Pedagógica de Mapas Mentais e Mapas Conceptuais.**

(Dissertação) Mestrado em Expressão Gráfica, Cor e Imagem. Universidade Aberta, 2008.

SANTANA, E. M. de; WARTHA, E. J. **O Ensino de Química através de Jogos e Atividades Lúdicas Baseadas na Teoria Motivacional de Maslow.** In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE QUÍMICA – ENEQ, EDUCAÇÃO EM QUÍMICA NO BRASIL – 25 ANOS DE ENEQ, 13 ed., 2006. Livro de Resumos do XII Encontro Nacional de Ensino de Química – ENEQ, Educação em Química no Brasil – 25 anos de ENEQ. Campinas: Unicamp-SP. p. 1-6

PATRIARCHA-GRACIOLLI, S. R.; ZANON, A. M.; SOUZA, P. R. **Jogo dos predadores: uma proposta lúdica para favorecer a aprendizagem em ensino de ciências e educação ambiental.** In.: Revista eletrônica Mestrado Educação Ambiental, v. 20, 2008.

CASTRO, A. D; CARVALHO, A. M. P. (Orgs.) **Ensinar a ensinar: didática para a escola fundamental e média.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2001, cap. 6, p. 107-124.