



Conteúdo disponível em: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/>

Multi-Science Journal

Website do periódico: <https://www.ifgoiano.edu.br/periodicos/index.php/multiscience>



Resumo simples

O uso de jogo de cartas no ensino de ecologia

Laura Meireles Branquinho^{1*}, Angélica Maciel Oliveira¹, Ana Paula Avelino¹, Guilherme Malafaia¹

Instituto Federal Goiano, 75790-000, Urutaí, Goiás – Brasil (guilhermeifgoiano@gmail.com)

¹Instituto Federal Goiano, 75790-000, Urutaí, Goiás – Brasil. * **Autor para correspondência:** laurameireles68@gmail.com

INFO RESUMO

Histórico do resumo

Recebido: 30 janeiro 2018

Aceito: 03 fevereiro 2018

Palavras chaves:

*ensino-aprendizagem,
jogo didático,
níveis tróficos.*

RESUMO

Atualmente muito se tem investigado acerca dos jogos didáticos no ensino em sala de aula sobre as demais matérias, inclusive a biologia. Visto que é uma ferramenta que facilita o processo ensino-aprendizagem e desperta o interesse do aluno sobre o assunto. Diante disso o presente trabalho objetivou a confecção e elaboração de um jogo de cartas para auxiliar o aprendizado do conteúdo de níveis tróficos em ecologia. Cada carta contém a foto de um animal, seu nome científico, classificação e suas respectivas características, tais como, habitat, predadores, presas e curiosidades. Em que cada animal faz parte de uma cadeia alimentar, contendo também o nível trófico ocupado por ele na cadeia, o que possibilita ao jogador saber qual vence a cada rodada, pois no jogo o mais forte é o que contém maior energia, ou seja, o de menor nível trófico. Dessa forma possibilitando não só a fixação da matéria, mas também um conhecimento sobre outra área da biologia, a zoologia. O jogo foi proposto em uma escola pública de ensino médio, pelos alunos do PIBID/BIO, em que, num primeiro momento foi lembrada por meio de uma miniaula teórica, a matéria já estudada anteriormente pelos alunos, e uma atividade para avaliar seu conhecimento inicial. Em seguida foi lhes apresentado o jogo e as instruções. Logo após foi proposta outra atividade avaliativa, o que permitiu diagnosticar os resultados. Dessa forma é possível dizer que o objetivo do jogo foi alcançado, os alunos mostraram grande interesse pelo jogo, e também pelas características dos animais, foi comprovado que os alunos se propuseram mais a aprender, podendo assim compreender mais facilmente a matéria. Na atividade inicial a média de acertos obtidos foi 4,6, já na atividade posterior a média foi de 8,6 acertos. Não só os alunos, mas também os professores gostaram muito do jogo, por ser de fácil aplicação em sala de aula e podendo sofrer adaptações para outros níveis de ensino e outras matérias. O protótipo do jogo foi deixado na escola para uso dos professores e alunos.

