DAMA ECOLÓGICA: TRABALHANDO OS CONCEITOS DE ECOLOGIA DIDATICAMENTE

Apresentação: Relato de Experiência

Renato Amorim da Silva¹; Vitor Luis da Silva²; Alzira de Lucena Correia Leite Neta³;
Simone Rabelo Cunha⁴

Introdução

Trabalhar conceitos de Ecologia em sala de aula muitas vezes acaba se tornando algo mecânico, onde o aluno fica condicionado somente a memorizar definições para reproduzi-las oralmente ou de forma escrita em uma avaliação. Uma estratégia que se mostra bastante eficaz para a aprendizagem desses conceitos de forma lúdica e produtiva é o jogo didático.

O jogo didático é uma ferramenta essencial para o processo de ensino-aprendizagem, estimulando de forma dinâmica os interesses do aluno para a construção de novas descobertas e diferentes experiências pessoais (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003). Nesse sentido Pedroso (2009) nos fala que esse tipo de jogo torna-se uma alternativa viável para a inserção de conceitos e/ou problemáticas visando auxiliar o aluno no processo de construção do conhecimento.

Relato de Experiência

O jogo “Dama Ecológica” foi desenvolvido para a disciplina de Ecologia 1 e aplicado na quadra da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico de Vitória (UFPE/CAV) em um evento chamado SEMATIDAL (Semana de Apresentações de Técnicas Didáticas Alternativas). O objetivo do jogo foi a reconstrução de parte do Bioma Mata Atlântica que, de acordo com a narrativa, havia sido devastada. Podiam participar dois jogadores que competiam entre si para adquirir recursos necessários para a reconstituição do mesmo durante as jogadas.

A “Dama Ecológica” seguiu a mecânica do jogo de tabuleiro Dama, mas apresentando

¹ Lic. em Ciências Biológicas, Centro Acadêmico de Vitória - UFPE, renatoamorim2009@gmail.com

² Lic. em Ciências Biológicas, Centro Acadêmico de Vitória - UFPE, vitorluismqs@gmail.com

³ Lic. em Ciências Biológicas, Centro Acadêmico de Vitória - UFPE, lucenna.isaa1810@hotmail.com

⁴ Doutora em Oceanografia biológica, Centro Acadêmico de Vitória - UFPE, cunha.simone@hotmail.com

algumas modificações em sua dinâmica. Foi construído um grande tabuleiro (Imagem 1) com 117 casas que se diferenciavam entre as cores verde, azul, amarela, preta, rosa, amarela, branca e laranja, e indicavam diferentes ações que seriam tomadas caso o jogador passasse por elas, tais como: desafios, aquisição de plantas, animais e outros recursos. Todas as aquisições representavam elementos que enriqueceriam o bioma assim como as peças dos jogadores que representavam espécies de animais endêmicos da Mata Atlântica ou ameaçados de extinção, quando o competidor capturava a peça do oponente ele estava adquirindo a espécie animal para seu bioma, reconstituindo-o. Ao passo que os jogadores iam avançando, conceitos de Ecologia como espécie-chave, dispersão, competição, perturbação, conservação, dentre outros, eram aplicados. Para todos os animais e plantas que eram mencionados no jogo, havia cartas com informações sobre a espécie. Vencia o competidor que conseguisse mais elementos para a reconstrução do seu bioma.

Imagem 1: Tabuleiro com as peças. Fonte: Própria

Considerações

O jogo didático descrito acima nos possibilitou agir como mediadores no processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que nós, futuros professores venhamos a pensar sempre na produção de novas estratégias de ensino, de forma que facilite o entendimento do aluno de maneira dinâmica e eficaz.

Referências

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia:** uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino, p. 47-59, 2003.

PEDROSO, C. V. **Jogos Didáticos No Ensino De Biologia:** Uma Proposta Metodológica Baseada Em Módulo Didático. 2009. Disponível em <http://www.isad.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/2944_1408.pdf> Acesso em 25 set. 2016.