

Exposição de Painéis

APLICAÇÃO DO JOGO BANCO ECOBOTÂNICO COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE BOTÂNICA

Amanda Martins Dias (UEG); Thatyane Caetano de Almeida (UEG); Sarah Carolina Custódio da Silva (UEG); Mirley Luciene dos Santos (UEG)

RESUMO

Uma maneira eficaz de promover conhecimentos científicos é a utilização de atividades lúdicas, que são aquelas que de alguma forma facilitam a aprendizagem do público-alvo. A elaboração de artefatos didáticos como jogos pode ser um elemento particularmente eficiente para realizar a educação científica no contexto escolar. Assim, o objetivo deste trabalho foi criar um jogo educativo que auxilie na divulgação científica, principalmente no que diz respeito ao conteúdo de botânica, ecologia e educação ambiental. A partir desta proposta foi elaborado o “Banco Ecobotânico” (BE), que é um jogo de tabuleiro que tem por base os princípios e regras do jogo “Banco Imobiliário” da marca Estrela. O BE segue os princípios da sistemática botânica e tem um cunho ecológico. De forma semelhante ao jogo original, no BE os jogadores devem manter reservas florestais, onde podem plantar árvores de acordo com a sua localização em um dos biomas representados no tabuleiro: Cerrado, Mata de Araucárias, Caatinga e Floresta Amazônica e também tem o direito de cobrar por visitas dos adversários. O BE também contém em seu tabuleiro espaços (identificados por “?”) destinados a perguntas sobre conhecimentos gerais de botânica. Outros espaços, com os símbolos “!” e “=”, representam, respectivamente, as notícias e os desafios. As notícias desempenham papel similar ao das cartas “sorte ou revés” do jogo original, representando cartas de sorte que punem ou recompensam o jogador. Os desafios são compostos por dicas, que ajudam o participante a chegar a uma resposta. Ganha o jogo aquele que tiver o maior sucesso financeiro. O jogo foi confeccionado com materiais de baixo custo e acessíveis, para que possa ser reproduzido nas escolas. Uma avaliação prévia foi realizada por discentes do curso de Ciências Biológicas e obteve um retorno positivo. Posteriormente o BE será aplicado com alunos do 2º ano do ensino médio para avaliar a eficácia do jogo como instrumento de educação ambiental e científica.

Palavras-Chave: Jogo Didático; Artefato; Botânica.

REFERÊNCIAS

- CASTRO, B. J.; COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. Revista eletrônica de investigação en educación en ciencias, v. 6, n. 2, 2011.
- JACOBUCCI, Daniela F. C. Contribuições dos Espaços Não-formais de Educação para a Formação da Cultura Científica. Em Extensão, Uberlândia, v. 7, p. 55-66, 2008.
- LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano Org.) Ludopedagogia. Salvador: EDUFBA, 2000. p.83-102. (Educação ludicidade, ensaios; 1)
- MEC. Ministério da Educação e Cultura do Brasil. Parâmetros Curriculares Nacionais para Ensino Médio, Parte III Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencian.pdf>>. Acessado em:04/05/2013.
- MELO, D. J.; BASTOS, A. C. F. ; RODRIGUES, V. M. C. e MONCAO, V. M. Desenvolvimento de atividade lúdica para o auxílio do ensino e divulgação científica da paleontologia. Anu. Inst. Geocienc. [online]. 2007, vol.30, n.1, pp. 73-76. ISSN 0101-9759.
- SANTOS, D. Y. A. C.; CECCANTINI, G. Propostas para o ensino de Botânica manual do curso para atualização de professores dos ensinos fundamental e médio. São Paulo: Universidade de São Paulo, Fundo de Cultura e Extensão, Departamento de Botânica, 2004.
- VIEIRA, V.; BIANCONI, M. L. e DIAS, M. Espaços não-formais de ensino e o currículo de Ciências. Ciência e Cultura , São Paulo, v.57, n.4, p. 21-23, dez. 2005.
- ZANONA, D. A. V., GUERREIRO, M. A. S. E CALDAS R. O. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. In: Ciências & Cognição 2008; Vol 13: 72-81