



239. Ei, Esse é o meu Táxon!: Um exemplo de jogo didático para formação de licenciados em Ciências Biológicas

Laércio P. Amaral-Neto – IFPR-campus Palmas/ IFSP – campus Jundiaí, laercio.neto@ifsp.edu.br;
Andreila Maria Narciso – IFPR-campus Palmas, email.

Metodologias de ensino e avaliação

Sistemática, Zoologia, Invertebrados, Classificação, Jogo didático.

Introdução e objetivos

A implementação dos jogos educativos formais (ou JEF's) em sala de aula enfrenta uma série de dificuldades pois demandam uma elaboração e planejamentos rigorosos que, no caso dos jogos, pode até ser mais demorado que em uma aula tradicional, devido à preparação dos componentes do jogo. Isso constitui mais uma dificuldade e desestímulo para a utilização dos jogos em ambientes de ensino formal. Neste contexto o presente trabalho apresenta Ei, esse é o meu táxon! Um jogo sobre a classificação dos seres vivos que possui dois objetivos: A mediação do conteúdo da classificação dos animais invertebrados e um modelo de jogo para o ensino do lúdico para licenciandos de Ciências Biológicas.

Jogo de cartas que representam invertebrados da fauna nacional ou exóticos de importância médica. Durante o jogo, os jogadores aprendem a associar os filões de invertebrados aos animais que fazem parte deles. Em um modo avançado, os jogadores devem associar as características morfológicas, apomorfias e sinapomorfias dos animais para formar grupos do mesmo filo.

O Jogo

Anatomia dos cards

VERSO

FRENTE

Nome popular → Caramujo do Mar

Nome científico → *Pleuroploca aurantiaca*

Imagem →

Traços de importância taxonômica →

- Cavidade corporal: Euclomado
- Ovulação: Espiral
- Destino do blastôporo: Boca - Protostômio
- Excreção: Metanefrídeos
- Folhetos germinativos: Triploblástico
- Simetria: Bilateral
- Sistema circulatório: Aberto
- Sistema digestivo: Completo
- Sistema nervoso: Cefalização e cordões nervosos
- Trocas gasosas: Brânquias

Referência da imagem →



Aplicado em turmas de Licenciatura em Biologia no IFPR campus Palmas seguido de um play-test para avaliar engajamento e outras impressões. Os alunos passaram do tempo da aula jogando repetidas vezes e estabeleceram novas estratégias enquanto repetiam o conhecimento adquirido (características dos animais).

