

BioIF KIDS: jogando e aprendendo sobre artrópodes

Larissa Cardoso Aguiar¹, Cecília Ferreira Netto¹, Lisiane Zanella^{1*}
Orientador(a)*

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Osório. Osório, RS

O jogo “Que Bicho é Esse?” foi desenvolvido com o objetivo de disseminar o conhecimento sobre os artrópodes, um filo do Reino Animal ainda pouco conhecido pela população, mas essencial para o equilíbrio ecológico. Criado em uma etapa anterior do projeto, o jogo combina tabuleiro temático, cartas com perguntas e desafios, além de modelos tridimensionais de artrópodes, promovendo acessibilidade e aprendizagem ativa. Após uma aplicação-piloto com turmas do 3º ano do ensino médio técnico do IFRS Campus Osório, observou-se que a complexidade do jogo dificultava seu uso com estudantes do ensino fundamental. Assim, esta etapa do projeto visou desenvolver a Versão Kids, tornando o material mais didático e acessível. A aplicação foi realizada por meio de uma sequência didática em três etapas: (1) avaliação dos conhecimentos prévios via questionário e aplicação inicial do jogo; (2) interações com os modelos 3D e discussões sobre características e serviços ecológicos prestados pelos artrópodes, seguidas da reaplicação do jogo; (3) reaplicação do questionário para avaliação posterior. A eficácia da sequência foi verificada com base nos dados coletados por questionários. Para iniciar a adaptação, a sequência foi aplicada em turmas do 1º ano do ensino médio técnico e do 6º e 7º anos do ensino fundamental. Estudantes do ensino fundamental demonstraram dificuldades nas perguntas do jogo e do questionário, mas apresentaram avanços em relação à aplicação inicial. A partir dessas observações, ajustes estão sendo feitos para tornar o material mais acessível. O projeto permitiu promover a aprendizagem significativa, o engajamento estudantil e a democratização do conhecimento sobre os artrópodes e sua conservação, contribuindo também para a formação do pensamento crítico desde os primeiros anos escolares. Após a finalização da Versão Kids, pretende-se distribuí-la, juntamente com o jogo, em escolas públicas da região, ampliando seu alcance e impacto educativo.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa; Artrópodes; Versão KIDS.