

BioIF: o jogo “Que bicho é esse?”

Cecília Ferreira Netto¹, Larissa Cardoso de Aguiar¹, Lisiane Zanella^{1*}

Orientador(a)*

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

A busca por diferentes estratégias didáticas e novas metodologias de ensino pode contribuir para conectar teoria e prática, explorar os conceitos abordados em aula e os relacionar com a realidade. As metodologias ativas são ferramentas que podem tornar a construção do conhecimento mais significativa e interativa. Os jogos didáticos têm sido utilizados como ferramentas para tornar as aulas mais dinâmicas, ativas e motivadoras. O objetivo da nossa pesquisa é instigar a aprendizagem significativa sobre a biodiversidade e a importância dos artrópodes a partir de um jogo didático e lúdico, chamado “Que bicho é esse?”, buscando contribuir para a democratização dos conhecimentos sobre esses animais e para sua conservação. Realizamos uma pesquisa bibliográfica, que foi realizada em livros e em artigos relacionados com os temas gamificação, modelos 3D, aprendizagem significativa e artrópodes. O jogo é em formato de tabuleiro e contém fichas azuis com perguntas sobre os artrópodes e fichas verdes com imagens de artrópodes para serem adivinhadas, ambas contêm cartas com sorte ou revés. O tabuleiro contém um caminho com 26 casas azuis numeradas alternadas com seis casas verdes. O jogo possui 4 peões, regras, gabarito, podendo ser jogado por dois ou mais jogadores individuais ou grupos. A movimentação dos peões ocorre pela numeração obtida com o lançamento de um dado. Se o peão cair em uma casa azul, o jogador deve retirar uma carta azul e se cair em uma casa verde, deve retirar uma carta verde. Vence quem chegar primeiro ao ponto de chegada e acertar a pergunta final. Para testar a efetividade do jogo, estamos utilizando uma sequência didática, em que utilizamos um questionário inicial, aplicação do jogo duas vezes e a reaplicação do questionário no final. Antes da segunda aplicação do jogo, realizamos uma apresentação sobre os artrópodes, utilizando modelos 3D desses animais como uma alternativa de inclusão e acessibilidade, e para facilitar a compreensão das estruturas dos artrópodes. Realizamos a aplicação-piloto do jogo em duas turmas do terceiro ano do ensino médio e recebemos diversos feedbacks positivos dos participantes, tanto sobre ideias para acrescentarmos ao jogo, como elogios sobre a sua elaboração. Observamos que os estudantes mostraram-se curiosos e entusiasmados em relação a essa forma divertida de aprender. Por se tratar de uma aplicação-piloto, identificamos a necessidade de algumas correções nas fichas e no gabarito, especialmente para tornar as perguntas mais diretas. Observamos que o jogo pode contribuir para a aprendizagem significativa sobre artrópodes, promovendo um maior interesse e motivação dos estudantes na participação da própria construção do conhecimento, contribuindo para a conscientização sobre a diversidade dos artrópodes e sua importância para o meio ambiente. O projeto conta com apoio financeiro do IFRS e CNPq.

Palavras-chave: Artrópodes; Jogo didático; Modelos 3D.