



Eixo temático: Educação em Ciências

JOGOS NO ENSINO DE ZOOLOGIA DE VERTEBRADOS: UM FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM- ÊNFASE EM MORCEGOS

GUARÁ, Midiã Cristine Silva*; VIEIRA, Thiago Bernardi

RESUMO

Introdução: A utilização de jogos que trabalhem as habilidades dos alunos possibilita a interação entre os indivíduos, dando espaço a voz do professor e do aluno, fazendo com que o ambiente escolar (sala de aula) se torne um lugar mais sociável e interessante. Essa alternativa é considerada um instrumento chave para o ensino e aprendizagem de diferentes conteúdos relacionados a ciências, principalmente aqueles de difícil compreensão ou até mesmo os que não despertam simpatia entre os alunos, como os morcegos. **Pertencentes a** Ordem *Chiroptera*, a segunda maior em número de espécies entre os mamíferos, o grupo constitui uma temática pouco trabalhada em sala de aula. Sendo que um dos motivos é a falta de simpatia com o grupo, tendo em vista que são mamíferos importante para a manutenção da biodiversidade e do bem estar, inclusive a nossa. **Objetivo:** O presente trabalho teve como objetivo a criação e aplicação de jogos didáticos com temáticas importantes para a desmistificação e construção do conhecimento sobre os morcegos e sua importância ecossistêmica. **Material e métodos:** Os jogos foram desenvolvidos pelos integrantes do grupo de pesquisa - ChiroXingu, da Universidade Federal do Pará, onde os mesmos abrangem diversas temáticas dentro do conteúdo de vertebrados, com ênfase em morcegos. Abordando aspectos comportamentais e alimentares desses indivíduos, distribuição geográfica, danos que podem causar a saúde humana, diversidades morfológicas e fisiológicas deste grupo. Foram confeccionados quatro jogos; Jogo da Memória, Supertrunfo, Caça Palavra e Quebra Cabeça, todos com potencial de aplicação no ensino fundamental e médio dentro do conteúdo de vertebrados. **Resultados:** Os jogos foram aplicados para testes em algumas escolas estaduais de Altamira-PA e durante a II Festa Literária Internacional do Xingu - FLIX, com o intuito de desmistificar informações e atribuir conhecimentos sobre este mamífero através de jogos, tendo como uma estratégia favorável para o ensino e aprendizagem através de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação e a interação tanto da comunidade escolar quanto da sociedade. **Conclusão:** Diante do exposto, foi notável que a função educativa e a aplicação dos jogos obtiveram uma maior interação e participação da comunidade em geral, de forma descontraída e prazerosa e tornou-se perceptível o entusiasmo dos participantes em querer conhecer e aprender mais sobre o mundo fascinante desses mamíferos.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Ferramenta Educacional, Ordem Quiróptera.

*Midiã Cristine Silva Guará: Universidade Federal do Pará, Altamira-PA. Midiacsg@gmail.com.