



ECOAMPHY: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DA ECOLOGIA E HISTÓRIA NATURAL DE ANFÍBIOS

Emerson Pontes da Silva Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas IFAM, Manaus.
emersonpontes_bio@hotmail.com;

Cinara Calvi Anic Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas IFAM, Manaus.

INTRODUÇÃO

A ecologia é a principal ciência que fundamenta a nossa compreensão dos ambientes naturais (Allen e Hoeskstra, 1992; Ricklefs, 2003). Diante disso evidencia-se a importância de seu ensino. Porém, no ensino desta disciplina ainda prevalece a transmissão dos conteúdos de maneira informativa e dissociada do cotidiano do aluno (Villa Boas, 2008). Dificuldades como estas podem ser superadas com a utilização de jogos didáticos, uma vez que essas ferramentas auxiliam nos processos de construção do conhecimento, além de reforçarem habilidades e conceitos já aprendidos. Como colocado por Silva e Borba (1998), a prática do lúdico “(...) fortalece e enriquece o ato pedagógico no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem”. A partir de tais considerações, o presente trabalho objetivou a construção e aplicação de um jogo didático, cuja principal finalidade foi auxiliar a ampliar o conhecimento sobre a diversidade de anuros existentes na região de Manaus, considerando aspectos da ecologia e história natural das espécies. O grupo de fauna foi escolhido por possuir um papel bastante significativo na dinâmica ambiental (Lima *et al.*, 2006), e também por ser constituído de organismos comumente estigmatizados pela sociedade humana, através de mitos e crendices populares (Barros, 2006).

OBJETIVOS

Avaliar como um jogo e uma coleção didática podem contribuir para o ensino da diversidade de anuros, de forma a relacioná-lo com a ecologia das espécies.

MATERIAL E MÉTODOS

O EcoAmphy é um jogo de tabuleiro constituído pelos seguintes elementos: 1 dado, 4 pinos, 84 cartas com perguntas sobre Ecologia, 100 cartas com dicas, sendo 10 para cada espécie de anuro, 10 cartões com a foto e identificação das espécies de anuros e 1 lista com os nomes destas espécies. O objetivo do jogo é descobrir qual a espécie em questão a cada série e, assim, uma espécie de anuro precisa ser “descoberta” pelos jogadores, os quais podem, ao longo do percurso pelas “casas”, juntar dicas que componham uma lista de informações sobre os hábitos de vida do anuro da jogada, de modo a atingir o objetivo principal e vencer o jogo. Porém, para chegar às casas e ter acesso às dicas, o jogador tem que responder perguntas referentes a conceitos básicos de Ecologia, sendo essas feitas por um membro do grupo, o qual também é responsável pela entrega das dicas aos jogadores. Durante a aplicação do jogo e para a sua construção utilizamos, como referência, as Coleções de Anfíbios do Laboratório de Biologia do IFAM - Campus Manaus Centro e do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia (INPA). Cada uma das dez espécies apresentadas no jogo foi selecionada por apresentar características muito distintas das demais espécies de anfíbios da região, como por exemplo, atributos exclusivos de morfologia ou comportamento. A presente proposta foi desenvolvida em três etapas, que foram: 1. Aula expositiva: com a utilização de data-show e vídeos, na qual foram abordados conteúdos básicos da Ecologia, além de aspectos gerais da vida dos sapos, com

ênfase especial nas espécies utilizadas no jogo; 2. Aula prática de anfíbios: onde foram apresentadas aos alunos as dez espécies a serem escolhidas para o jogo. 3. Aplicação do jogo e de um questionário para avaliação da opinião dos estudantes. O trabalho foi desenvolvido com uma turma de 2o ano do ensino médio, constituída por uma média de 30 alunos.

RESULTADOS

Aos serem avaliados sobre o seu aprendizado dos aspectos ecológicos da vida dos anuros, 93% dos estudantes demonstrou ter aprendido os conceitos básicos do assunto. Segundo a avaliação do jogo feita pelos estudantes, esse aprendizado foi possível pela forma de ensino divertida e diferente do que está presente na sua rotina escolar. Os estudantes foram questionados sobre qual das três atividades haviam preferido e a maioria respondeu que a atividade do jogo lhe atraiu mais que as outras. Isso talvez possa ser explicado pela descontração e liberdade promovidas pelo jogo (Silva e Borba, 1998). Grande parte dos estudantes relatou, ainda, já ter visto somente uma espécie de sapo, que é o “sapo-cururu” (*Rinella marina*), espécie bastante comum em áreas abertas e quintais de residências (Lima *et al.*, 2006). Essas respostas evidenciaram o pouco conhecimento dos estudantes em relação à diversidade de espécies de anuros da região, a qual alcança mais de 200 espécies (Lima *et al.*, 2006).

DISCUSSÃO

Embora os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio apontem em suas diretrizes para a necessidade de inserir o lúdico como ferramenta de ensino, percebe-se que essa prática não é muito comum, pois muitos professores ainda consideram o jogo uma metodologia unicamente de diversão, restringindo-a somente às crianças (Villa Boas, 2008). Muitos estudantes demonstram ter sido interessante conhecer e aprender a diferenciar algumas espécies, o que certamente contribui para o seu aprendizado sobre a diversidade dos sapos amazônicos.

CONCLUSÃO

Foi possível perceber, a partir deste trabalho, a importância da utilização de jogos didáticos no processo de aprendizagem, pois além destes atuarem no aspecto cognitivo do aluno, os mesmos favorecem na interação entre os alunos e até mesmo entre alunos e professor, que se sente realizado ao perceber um resultado positivo no instrumento de trabalho por ele elaborado, e motivado para continuar realizando esse tipo de atividade. A maioria dos estudantes aprovou o jogo como ferramenta importante no seu aprendizado de ecologia e demonstrou maior sensibilização com relação às causas ambientais, enxergando os anuros de forma mais positiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLEN, T.F.H. & HOEKSTRA, T.W. Toward a unified ecology. Columbia University Press, 1992. 198p.
- BARROS, F. B. Sapos e seres humanos: uma relação de preconceitos?. Textos do NEAF. Textos Núcleo de Estudos Integrados sobre Agricultura Familiar, Belém, PA, Brasil, n. 009, p. 1-11, 2005. Acesso em: 04.05.12
- LIMA, A. P.; MAGNUSSON, W. E.; MENIN, M.; ERDTMANN, L. K.; RODRIGUES, D. J.; KELLER, C.; HODL W. Guia de sapos da Reserva Adolpho Ducke, Amazônia Central, 1 ed. Atemma, Manaus, AM. 2006. 168 p.
- RICKLEFS, R. E. A economia da natureza. 5. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003. 207p.
- SILVA, A. K. V. da; BORBA, S. M. P. Jogos matemáticos: possíveis contribuições do lúdico à alfabetização de jovens e adultos.. Núcleo de Ensino, Pesquisa e Extensão e Educação de Jovens e Adultos e em Educação Popular. UFPE, Recife, 1998.
- VILLAS BOAS, Lúcia P. S. Jogo e Educação: um diálogo possível? Versão condensada do texto apresentado no

XIV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, intitulado: Jogos didáticos: representações sociais de licenciandos de história. Porto Alegre, 27 a 30 de abril de 2008. Fundação Carlos Chagas.

Agradecimento

Ao Projeto CICLOS (Programa Prodocência - CAPES) por todo o apoio financeiro que permitiu a construção, aplicação e avaliação do jogo.