

NA MIRA DO TUBARÃO: UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE ZOOLOGIA

Rafael Alberto Moretto¹

rafael.alberto@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Um jogo pode ser definido como uma atividade voluntária com começo, meio e fim, executada em um deliberado espaço e tempo, com regras consentidas, mas obrigatórias, e provido de uma finalidade (Huizinga, 1944). Para além de uma visão mercadológica, a emergência dos jogos e sua popularização veio a consolidar seu potencial não apenas como forma entretenimento, mas também como uma ferramenta de ensino, se destacando entre outras estratégias de aprendizado pelo seu potencial de engajamento e imersão, pois, quando bem construído, promove aprendizado efetivo ao permitir oportunidades para os jogadores ativamente experienciarem, refletirem e praticarem sobre suas ideias acerca de um tema em um cenário (Gee, 2006), facilitando e aprimorando a aquisição de conhecimento e habilidades. O campo de desenvolvimento de jogos educativos se encontra numa posição interessante de intersecção de uma série de fundamentações teóricas importantes para a consolidação de seu amplo potencial catalisador do aprendizado, decorrente da sua capacidade de engajar e envolver os participantes em sua realidade. Torna-se evidente, portanto, que elementos teóricos fundamentais do desenho de jogos são cruciais para a consolidação destes como atividades imersivas e divertidas, sendo congruente com teorias de aprendizado bem estabelecidas, como o construtivismo. Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento e a aplicação de jogos didáticos na disciplina de Zoologia de Vertebrados, onde cada grupo deveria desenvolver um jogo sobre um

¹ Doutor e Mestre em Ciências pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - FFCLRP-USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

determinado tema da disciplina. Um dos jogos criados foi um jogo de tabuleiro para abordar os órgãos sensoriais dos Elasmobranchii e como os tubarões caçam. Foi montado um tabuleiro no chão da sala de aula com fita e a sala foi dividida em duas equipes uma do tubarão e outra da presa. Um aluno de cada equipe deveria representar o tubarão e a presa, respectivamente, percorrendo o tabuleiro. Para iniciar o jogo, a presa começa algumas casas a frente do tubarão e, em cada rodada, ambas as equipes deveriam responder perguntas relacionadas ao tema ou realizar desafios, fazendo com que o tubarão e a presa se deslocassem pelo tabuleiro. O jogo terminava quando o tubarão conseguisse alcançar a presa ou quando a presa percorresse o tabuleiro inteiro, sem ser predada pelo tubarão. O resultado foi bastante positivo, com intensa participação e interesse dos alunos, corroborando a hipótese que os jogos que podem tornar o ensino de assuntos complexos mais dinâmico e significativo.

Palavras-chaves: Game-based learning. Jogo de tabuleiro. Serious game. Elasmobranchii.