

A APLICAÇÃO DE JOGOS E IMPLICAÇÕES DIDÁTICAS- PEDAGÓGICAS NA DIFUSÃO DA EVOLUÇÃO E PALEONTOLOGIA

Maria Janielly Nepomuceno Bastos ¹, Jarbas de Negreiros Pereira², Caroline Brito de Oliveira³, Maria Somália Sales Viana⁴

¹Curso de Ciências Biológicas, CCAB, UVA; Sobral- CE; janybastos52@Gmail.com ²Professor, Curso de Ciências Biológicas, UVA; Sobral- CE; jarbasnegreiros03@gmail.com; ³Curso de Ciências Biológicas, UVA; Sobral- CE; caroline.brito1500@gmail.com; ⁴Orientadora, Curso de Ciências Biológicas, CCAB, UVA; Sobral- CE; somalia_viana@uvanet.br

A paleontologia é uma ciência que busca entender o passado da Terra através dos vestígios e restos de organismos fossilizados em rochas. Nos últimos anos essa ciência tem sido muito difundida por meio das mídias, porém parte desse conhecimento ainda fica muito restrito às universidades e museus. Por sua vez, os jogos contribuem com a dinamização do conhecimento pois são importantes ferramentas para o aprendizado e estimulam a resolução de problemas. Com o intuito de expandir as fronteiras do conhecimento paleontológico, o presente trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de oficinas pedagógicas com temas relacionados à paleontologia, geologia e evolução, colaborando com a extra curricularização das disciplinas mencionadas. Como metodologia, os alunos do curso de Ciências Biológicas da disciplina obrigatória de evolução do terceiro semestre juntamente com os bolsistas do Laboratório de Paleontologia (LABOPALEO) da Universidade Estadual do Vale do Acaraú (UVA) efetuaram uma ação pedagógica na Escola Dom José Tupinambá da Frota (Sobral), tendo como foco a aplicação de quatro jogos com o intuito de disseminar a evolução e a paleontologia. Os jogos utilizados foram um “jogo da memória” sobre espécies extintas, composto por 16 pares que contém os seguintes filós: moluscos, artrópodes, equinodermos, répteis, aves e mamíferos. Em contrapartida, o outro foi sobre uma adequação de um jogo a respeito da seleção natural, envolvendo a adaptação dos bicos das aves, através do manuseio de pinças para a coleta do alimento (principalmente sementes). O terceiro é um jogo do tipo “quebra cabeça” com a temática sobre a evolução dos tetrápodes, consistindo na junção de peças que mostra a transição de organismos de ambientes aquáticos para os terrestres com a quantidade de 20 peças. E por fim, o quarto trata-se de uma categoria de cartas, denominado “Quem sou eu?”, sendo composto por cartas que contém pistas e imagens da megafauna pleistocênica e consiste em instigar os participantes a adivinhar qual é o animal em questão. Para efetivação dos objetivos, os discentes participaram de um momento teórico sobre os temas relacionados e depois separou-se a sala em quatro equipes, nas quais cada equipe participou de uma dinâmica sobre adequação das espécies. Essas atividades contaram com cerca de 120 participantes e foi importante para formação dos mediadores e discentes do curso de Ciências Biológicas e contribuíram para noção de ocupação de pertencimento territorial e todos os jogos compuseram o acervo de jogos do Laboratório de Paleontologia (LABOPALEO) da Universidade Estadual do Vale do Acaraú (UVA) e serão usados futuramente para visitas de escolas e oficinas.

Palavras-chave: Difusão paleontológica; Escola; Ensino.

Agradecimentos: Ao Programa de Bolsa Permanência Universitária (PBPU/ FUNCAP) pela bolsa concedida, ao Laboratório de Paleontologia da Universidade Estadual Vale do Acaraú (LABOPALEO/UVA).