

JOGO ELETRÔNICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE CONCEITOS EM ECOLOGIA

Laura Bernardino de Mesquita, Francisca Emanuely Epifânio Silva, Natalie Marcelino Silva, Jorge Iván Sánchez Botero, Jorge Ivan Sanchez Botero

Na era da tecnologia e automação dos processos, nos deparamos com muitas etapas do ensino que poderiam ser regidas de maneira inovadora, como atividades ou avaliações realizadas por meio de aplicações criadas e customizada. Considerando as devidas normas sanitárias e de distanciamento impostas pela pandemia da Covid-19, a partir do mês de março do ano 2020 atividades remotas com inovação surgiram como ferramentas de ensino. Desta forma, foi desenvolvido, para os discentes da disciplina de Ecologia de Ecossistemas da Universidade Federal do Ceará, um jogo eletrônico que procura testar as bases de conceitos em ecologia repassados em aulas remotas. Com a evolução da internet, artifícios como a plataforma scratch (<https://scratch.mit.edu/>) foi implementado um jogo com perguntas básicas em ecologia. O jogo é com perguntas objetivas, de fácil acesso, de uso intuitivo, envolve conceitos em ecossistemas, comunidades, populações e interações, com perguntas para respostas falsas ou verdadeiras, finalizando com uma nota de avaliação, que indica o nível de conhecimento das bases ecológicas. Após a finalização das atividades foi realizada uma pesquisa de satisfação para avaliar potenciais ajustes no jogo. A pesquisa com notas variando de zero que indica pouco satisfeito até cinco que indica muito satisfeito, além de um comentário aberto. A média das notas foi 5, sendo aprovada pela maioria dos alunos que incluíram os seguintes relatos: “ O jogo é bem simples e nos dá uma perspectiva diferente de avaliação”; “ Eu adorei essa nova modalidade de aplicação, não é cansativa e parada”. Com isso conseguimos demonstrar a facilidade e comodidade que alguns software podem trazer para a educação.

Palavras-chave: Software. Educação. Jogo.