



FOOD CHAIN CARD GAME, ENSINANDO SOBRE A CADEIA ALIMENTAR E BIOMAS

BRUNA SCAPIN SILVA; JESSICA ANGELA PANDINI KLAUCK; IURI PIETROBELLI;
LUCAS EDUARDO PEREIRA PROENÇA; RAFAEL ROCHA BALBINO

Introdução: O uso de jogos educacionais (JE) tem ganhado cada vez mais espaço nas salas de aula, pois, sendo uma atividade lúdica, promove o aprendizado ativo e significativo. Visto que a importância dos conceitos biológicos não é facilmente compreendida por uma parcela dos estudantes através de aulas expositivas, outras opções devem ser exploradas para aprimorar este processo. Food chain card game é um jogo de cartas educativo que permite aos jogadores explorar a diversidade de animais, suas interações e seus respectivos biomas. Cada carta detalha um animal, destacando suas características, dieta, predadores, e o bioma a que pertence, como florestas tropicais, desertos, tundras ou oceanos. **Objetivos:** O objetivo é formar ecossistemas completos, agrupando cartas de animais que coexistem no mesmo bioma, já que alguns estudantes relatam dificuldades para entender as dinâmicas entre biomas e seus componentes, desta maneira, este jogo busca promover a conscientização ambiental de forma lúdica e informativa. **Relatos de caso/experiência:** Os estudantes desenvolveram as cartas através de pesquisas desenvolvidas em sala de aula, com o auxílio de professoras formadas em Ciências Biológicas e, através do trabalho em grupo, discutiram a melhor forma de incorporar elementos da ecologia, neste caso biomas e cadeias alimentares, para que as informações contidas nas cartas se apresentem da maneira mais clara e objetiva possível. Os estudantes ainda estão em fase inicial de aplicação do projeto, porém já conseguiram observar retornos positivos de seus colegas de classe, sendo que os mesmos relataram conseguir fazer essa ligação de biomas e animais de forma mais lógica. **Conclusão:** Podemos concluir que este jogo contribuirá para o pensamento lógico e associativo dos estudantes, fazendo com que os mesmos tenham um aprendizado mais ativo e prático quando comparado ao tradicional expositivo.

Palavras-chave: **ECOSSISTEMAS; ENSINO ATIVO; ENSINO LÚDICO; ECOLOGIA; MEIO AMBIENTE**