

4CCENDSEMT01-P

UTILIZAÇÃO DE JOGO COMO FERRAMENTA DE REVISÃO FINAL DOS ASSUNTOS ABORDADOS NA DISCIPLINA DE ZOOLOGIA III A PARTIR DA CONSTRUÇÃO DE UM CLADOGRAMA

Sarah Tházia Viana de Figueiredo⁽¹⁾, Robson Tamar da Costa Ramos⁽³⁾,
Irecê Lucena Rosa⁽³⁾

Centro de Ciência Exatas e da Natureza/Departamento de Sistemática e Ecologia/MONITORIA

RESUMO

A disciplina Zoologia III do Departamento de Sistemática e Ecologia utiliza uma abordagem moderna no estudo de grupos de Deuterostômios não amniotas (Hemichordata [Pterobranchia + Enteropneusta] + Chordata [Urochordata + Cephalochordata + Craniata [Agnatha + Gnathostomata [Chondrichthyes + Teleostomi [Acanthodii + Osteichthyes [Actinopterygii + Sarcopterygii [Peixes Sarcopterygii + Tetrápodes Lissamphibia]]]]]), baseada nos conceitos da escola filogenética. A sistemática filogenética utiliza um diagrama (denominado cladograma) que expressa as relações filogenéticas de grupos zoológicos, onde são plotados os táxons estudados e os caracteres que fundamentam o grau de parentesco entre eles, assim como os grupos (clados) formados pelos táxons terminais. Estes conceitos, embora tratados em outras disciplinas, são de difícil fixação por parte dos alunos, que demonstram dificuldade em construir e compreender um cladograma. Assim, um jogo foi elaborado para treinar os alunos na construção de um cladograma, incluindo todos os grupos estudados para discutir e revisar os conceitos subjacentes da disciplina de maneira lúdica e dinâmica. Os elementos do jogo são: (1) um painel de 150 x 90 cm com o diagrama e (2) figuras representativas dos grupos zoológicos envolvidos; cartões impressos com (3) nomes dos táxons terminais, (4) nomes dos clados, (5) caracteres derivados e (6) caracteres primitivos associados a uma numeração aleatória, (7) números correspondentes; (8) hastes plásticas delimitadoras dos clados. O jogo consiste em inserir corretamente os elementos no diagrama de forma a transformá-lo em um cladograma e resumir a informação tratada ao longo do curso. No jogo, dois times competirão entre si para montar um cladograma sobre o painel, posicionando os elementos sorteados pelo professor ou o monitor da disciplina, que funciona como mediador. Apenas um táxon e um caráter serão sorteados por vez, para cada time, e os elementos poderão ser reposicionados individualmente ou em grupos à medida que a quantidade de informação for aumentada. Cada ação, se correta, corresponderá a um ponto. Portanto, os concorrentes atuarão sob a forma de tentativa e erro. O time considerado ganhador será aquele com maior acúmulo de pontos. A utilização desta ferramenta de revisão foi planejada para ser executada ao final do segundo período letivo da monitoria, cujos assuntos ainda estão em vigência atualmente. Espera-se com a realização do jogo solidificar os conhecimentos dos alunos sobre os grupos taxonômicos abordados e os conceitos envolvidos, estimular a autoavaliação discente e aumentar a interatividade entre educador e educandos.

Palavras-chave: Deuterostômios, Cladograma, Jogo

¹⁾ Bolsista, ⁽²⁾ Voluntário/colaborador, ⁽³⁾ Orientador/Coordenador ⁽⁴⁾ Prof. colaborador, ⁽⁵⁾ Técnico colaborador.