



BATALHA DOS FUNGOS: PROPOSTA DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA ENSINO-APRENDIZAGEM DE MICOLOGIA NAS AULAS DE BIOLOGIA

Ana Clara Pereira Teixeira^{1*}; Bárbara de Oliveira¹; Josiele Drumond Campos¹; Mariana Souza Oliveira²; Abel Perigolo Mól¹; Wanderley Pereira de Laia¹

¹ Ciências Biológicas, Faculdade do Futuro, Manhuaçu, Minas Gerais, Brasil.

² Departamento de Biologia Geral, Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, Minas Gerais, Brasil.

Os fungos são organismos uni ou pluricelulares formados por hifas e corpo de frutificação, reproduzindo-se através de esporos. Esses seres vivos têm importância médica, agrônômica e econômica. O estudo dos fungos é denominado micologia, e é abordado no Ensino Fundamental II e Ensino Médio de forma compacta. Levando em consideração o pouco tempo que o professor normalmente possui para tratar do tema dentro da sala de aula, este trabalho tem como objetivo a criação de um jogo de micologia denominado “Batalha dos Fungos” como proposta para auxiliar os alunos a conhecerem melhor os fungos e a importância desses organismos. O jogo é composto por: i) um tabuleiro, ii) 60 cartas com perguntas sobre micologia dentro do conteúdo que os alunos estudaram, iii) 30 cartas com fungos com importância para os seres humanos, iv) seis cartas com três personagens diferentes que possuem características específicas para enfrentar esses fungos e v) um dado de seis faces. Pode ser jogado de três a seis alunos e inicia-se com sorteio de uma carta de personagem para cada jogador: cientista, humano e “insetoide”. O movimento no tabuleiro é definido pela jogada de dado. Se ele cair em casas múltiplas de 5 terá que enfrentar um fungo, e, dependendo do personagem, os efeitos do fungo são variáveis, podendo andar ou voltar casas. Caso o aluno caia no restante das casas terá que responder perguntas sobre o conteúdo de micologia. Se ele acertar, anda uma casa e, se errar, volta uma casa do tabuleiro. As perguntas das casas 26 a 29 tem um nível de dificuldade mais avançado. O jogo termina quando o aluno conseguir chegar na casa 30 e enfrentar o último fungo. Ao final do jogo espera-se que os alunos compreendam de forma lúdica sobre a importância e diversidade desses organismos.

Palavras-chave: ciências; microrganismos; jogo de tabuleiro; ensino lúdico.

