

NOME: LUMA SCHIAVON TAVARES

TÍTULO: BINGO DIDÁTICO: O LÚDICO NO ENSINO DA EVOLUÇÃO

AUTORES: KELLY DA SILVA; RENATA BARRETO TOSTES, LUMA SCHIAVON TAVARES, LUMA SCHIAVON TAVARES, CAMILA GONÇALVES, VAGNER DIAS, SÉRGIO ALFREDO, BRUNO CHAVES, KELLY DA SILVA, RENATA TOSTES, SÉRGIO MATOS

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: BINGO, LÚDICO, EVOLUÇÃO, PIBID

RESUMO

A Evolução é considerada um conteúdo central para o ensino de Biologia, porém nota-se uma grande dificuldade de compreensão por parte dos alunos, uma vez que a metodologia utilizada no âmbito escolar é predominantemente teórica. Através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) foi possível desenvolver uma atividade lúdica na Escola Estadual Raul Soares, em Ubá, Minas Gerais, objetivando uma contribuição significativa para o ensino-aprendizagem dos alunos do terceiro ano do Ensino Médio. O Bingo da Evolução foi aplicado no turno da manhã e na Educação de Jovens de Adultos à noite. Nesse bingo, as cartelas possuíam respostas para questões retiradas de provas de vestibulares e ENEM anteriores que abordavam temas como métodos de estudo da Evolução, seleção natural, lamarckismo e a teoria sintética. O prazo para a comparação das respostas das questões sorteadas pelos alunos e projetadas no quadro com as respostas da cartela era de apenas 30 segundos. Na confecção das cartelas em cartolina, as respostas foram distribuídas aleatoriamente. O grupo que marcou mais respostas corretas na cartela faturou uma caixa de chocolates e dois pontos extras na disciplina. A metodologia utilizada no Bingo da Evolução possibilitou uma descontração que motivou os alunos a participarem da aula e a trabalharem conjuntamente, potencializando a obtenção de conhecimento. A utilização de jogos didáticos possibilita o desenvolvimento do raciocínio e uma maior interação entre os alunos e bolsistas, não substituindo o método de ensino tradicional, mas servindo como ferramenta de apoio na aquisição do conhecimento acerca do assunto sugerido. Desse modo, verifica-se que a associação entre os aspectos lúdicos e cognitivos, obtida por meio da aplicação do jogo, se torna uma importante ferramenta para o ensino e para a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, motivando e estimulando tanto o raciocínio, quanto a argumentação.