

CBB - CÂMARA DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E BIOTECNOLOGIA (COMUNICAÇÃO COORDENADA)

NOME: NAYARA CAMPOS DA CUNHA

TÍTULO: QUIZZ EVOLUTIVO: O USO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA ENSINO DE BIOLOGIA EVOLUTIVA

AUTORES: NAYARA CAMPOS DA CUNHA, NAYARA CAMPOS DA CUNHA, LOHRANE CRISTINA BORGES VIEIRA, PAULA CABRAL ETEROVICK

PALAVRA CHAVE: ENSINO DE BIOLOGIA, JOGOS EDUCATIVOS, EVOLUÇÃO.

RESUMO

Durante muito tempo, acreditava-se que a aprendizagem ocorria pela repetição e que os estudantes que não aprendiam eram os únicos responsáveis pelo seu insucesso. Hoje, o insucesso dos estudantes também é considerado consequência do trabalho do professor (CUNHA, 2012). Desta forma, o professor teve de adequar suas práticas pedagógicas a fim de despertar no educando interesse em aprender.

Uma das metodologias mais aceitas é o jogo didático. Segundo Domingos e Recena (2010) o jogo é resultado de interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas, ou seja, atividades lúdicas que implicam no prazer, no divertimento, na liberdade e na voluntariedade, que contenham um sistema de regras claras e explícitas e que tenham um lugar delimitado onde possa agir: um espaço ou um brinquedo.

O ensino de evolução tende a gerar muitas discussões acerca de suas temáticas. De acordo com Badzinski e Hermel (2015) existe certo receio nos conteúdos de evolução, que podem parecer difíceis devido ao fato de apresentarem conceitos muitas vezes abstratos. Além disto, Porto e Falcão (2010) afirmam a demanda de atividades de impactos mais abrangentes em relação à incorporação das explicações para a origem e evolução da vida. Desta forma, foi elaborado um jogo didático para o conteúdo de Evolução a fim de promover uma revisão do assunto de forma diferenciada, lúdica, prazerosa e participativa, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

O presente trabalho foi desenvolvido no mês de Julho de 2017, durante as aulas de Biologia, em 5 turmas do 3º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Conselheiro Afonso Pena situada no município de Betim. O total de 169 alunos participou da atividade, sendo distribuídos em 15 grupos com a média de 11 alunos para cada equipe.

O jogo consiste em quinze cartilhas confeccionadas em papel cartão e numeradas de 1 a 15, contendo em cada, uma questão de vestibular acerca do tema. Além disso, contém três cartões com as letras: A, B e C que representam as alternativas de cada questão. Antes da aplicação, foram explicadas as regras do jogo. Em seguida, entregou-se os cartões com as letras referentes as alternativas grupos juntamente com um questionário de avaliação da atividade que deveria ser respondido ao final da aula.

Para o sorteio das perguntas, utilizou-se o aplicativo de celular "Sorteio de nomes", posteriormente foi entregue aos grupos a questão sorteada, e em conjunto, era feita a leitura em voz alta. Ao terminar, os grupos tinham 2 minutos para discutirem e mostrarem - ao mesmo tempo - a letra correspondente à resposta que ponderaram correta. Foram anotados no quadro os nomes dos grupos, e a cada resposta certa, um ponto era marcado. Venceu a equipe que mais pontuou.

A atividade foi muito bem recebida pelos educandos, tanto pela percepção da participação durante o jogo, quanto pelas respostas nos questionários, onde foi possível obter respostas como: "muito bom, devido a dinâmica do jogo, todos puderam participar", "ótimo, deu gostinho de quero mais", "muito interessante esse método, aprendemos de uma forma divertida". Segundo Neto e Moradillo (2017) a atmosfera lúdica permite que o estudante se concentre mais no conteúdo, dirigindo seu foco para a discussão dos conceitos envolvidos na atividade.

O jogo foi considerado pelos alunos com dificuldade média 54% ou baixa 46%, devido a oportunidade de tirar dúvidas e discutirem com vários colegas de classe, além disso, o nível de acertos do jogo foi extremamente alto tendo, em todas as 5 turmas, ao menos um grupo que acertasse todas as questões.

Outra questão avaliada foi a forma de aplicação de atividades lúdicas avaliativas como o da presente pesquisa. 60% dos alunos aprovaram a aplicação em grupo, tendo como justificativa a interação e contribuição dos conhecimentos de cada integrante, pois há mais opiniões sobre o assunto, tornando a atividade mais hábil. Em dupla ficou em segundo lugar com 20% dos votos, seguida de individual 13,5% e trio 6,5%, respectivamente. Segundo Cruz et al (2015) confirma-se a função socializadora dos jogos, funcionando como lugar adequado para as aprendizagens comunicativas e competências sociais, necessárias na sociedade visando o bem-estar no século 21.

Os jogos didáticos são um auxílio pedagógico para o professor que atua para cumprir seus objetivos de forma lúdica, dinâmica, segura e divertida. Além disso, tem uma alta potencialidade de ser desenvolvido antes da matéria teórica, como forma de testar os conhecimentos prévios dos alunos; ou, após a fim de reforçar e fixar os conteúdos aprendidos anteriormente.

REFERÊNCIAS:

BADZINSKI, Caroline; HERMEL, Erica do Espírito Santo. A representação da genética e da evolução através de imagens utilizadas em livros didáticos de Biologia. *Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências* (Belo Horizonte), v. 17, n. 2, p. 434-454, 2015.

CRUZ, Rodrigo Wanderley Sousa; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, v. 96, n. 244, 2015.

CUNHA, Marcia Borin da. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*, São Paulo, [s. L.], v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

DOMINGOS, Diane Cristina Araújo; RECENA, Maria Celina Piazza. Elaboração de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de química: a construção do conhecimento. *Ciências & cognição*, v. 15, n. 1, p. 272-281, 2010.

NETO, Hélio da Silva Messeder; MORADILLO, Edilson Fortuna de. O jogo no ensino de química e a mobilização da atenção e da emoção na apropriação do conteúdo científico: aportes da psicologia histórico-cultural. *Ciência & Educação* (Bauru), v. 23, n. 2, 2017.

PORTO, Paulo Roberto de Araújo; FALCÃO, Eliane Brígida Morais. Teorias da origem e evolução da vida: dilemas e desafios no ensino médio. *Ensaio Pesquisa em Educação*

