



RELATO DE EXPERIÊNCIA: Utilização de jogo pedagógico no ensino de Evolução

Emanuel B. Silva¹; Amanda O. Alves²; Geovana A. Chaves³; Stefani M. Martins⁴; Tiago D. S. Morais⁵; Ana Carolina R. Maia⁶

RESUMO

Como intervenção na disciplina de Evolução, criamos um jogo didático de tabuleiro para explorar os conceitos fundamentais da teoria evolutiva de maneira interativa e envolvente. O uso de jogos na educação, amplamente reconhecido por sua eficácia (TARGANSKI, 2021), facilita a assimilação de conteúdos complexos como a evolução, além de promover habilidades interpessoais e cognitivas essenciais para o desenvolvimento dos alunos (LEWIN, 2009).

Palavras-chave:

Jogo didático; Teoria da evolução; Habilidades cognitivas; Educação interativa; Biomas.

1. INTRODUÇÃO

A área da educação é bastante dinâmica e exige adequações de seus métodos ao longo do tempo. Isso porque algumas temáticas da área de biologia, antigamente ministradas de forma exclusivamente teórica através do método tradicional (aulas expositivas, textos e imagens), se mostram menos eficientes em relação ao processo de ensino e aprendizagem quando comparadas a métodos baseados em metodologias ativas diversas (RODRIGUES et al, 2017).

Torna-se necessário modificar o ensino tradicional, em destaque o ensino de Biologia e Ciências, para um ensino mais dinâmico e envolvente que seja alinhado com a forma de aprender de indivíduos fortemente influenciados por mídias e tecnologias. Neste contexto, é fundamental que os professores inovem em relação à exposição e estímulo do interesse dos alunos sobre os assuntos discutidos em sala de aula, focando no desenvolvimento de alunos ativos e participativos, e não apenas caracterizando a sala de aula como um local de repasse de conhecimentos (LIMA et al, 2023).

O aumento do interesse dos estudantes em atividades educativas baseadas em jogos reflete uma

¹Discente da Licenciatura em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: emanuelbatistasilva715@gmail.com

²Discente da Licenciatura em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: amandaoliaa0@gmail.com

³Discente da Licenciatura em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: gee081297@gmail.com

⁴Discente da Licenciatura em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: stefanimoniquemartins@gmail.com

⁵Discente da Licenciatura em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: tiagodias7651@gmail.com

⁶Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: ana.maia@ifsuldeminas.edu.br

mudança no paradigma tradicional de ensino, onde a interação e a prática substituem, em parte, a abordagem expositiva e passiva. Essa mudança é particularmente relevante em uma era digital, onde a tecnologia e o entretenimento desempenham papéis centrais na vida cotidiana dos jovens.

Ao adaptar os métodos de ensino para alinhar-se com os interesses e as preferências dos alunos, os educadores podem não apenas capturar a atenção dos estudantes, mas também fomentar uma atitude mais positiva em relação ao aprendizado e ao desenvolvimento de novas habilidades. Dessa forma, o uso de jogos educativos representa um avanço significativo na transmissão e assimilação do conhecimento (LIMA et al, 2023). O objetivo do presente trabalho foi relatar a experiência adquirida em uma atividade didática da disciplina de Práticas como Componentes Curriculares do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da instituição realizada na 2ª Feira de Educação, Ciência e Tecnologia que ocorreu no IFSULDEMINAS - *Campus* Muzambinho, no qual teve como foco a utilização de um jogo pedagógico como ferramenta para o ensino de evolução.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O jogo de tabuleiro utilizado como modelo foi do tipo "Roll and Move Games", no qual o uso de dados define o movimento das peças ao longo de um trajeto. O mesmo foi projetado para participação de até 4 jogadores, sendo composto por um tabuleiro, baralho de cartas e peças representando descendentes ou ganhos/perdas ao longo da trilha. O tabuleiro incluiu três ambientes distintos (florestal, cerrado sensu stricto e semi-árido) que simbolizavam biomas explorados pelos ancestrais dos grupos animais durante o processo evolutivo. De acordo com a metodologia adaptada de Oliveira et al (2019), as cartas incluíam identidades de espécies com as informações dos vertebrados caracterizando-os de acordo com a sua reprodução, predação e morfologia, tendo também cartas supremas que de acordo com o local impostas podem gerar vantagens ou desvantagens ecológicas. Objetivou-se aquele que acumular o maior número de descendentes sendo o mesmo vencedor do jogo, para avaliar utilizou-se um questionário baseado em escalas de Likert de 5 pontos, incluindo a premissas sobre Evolução das espécies.

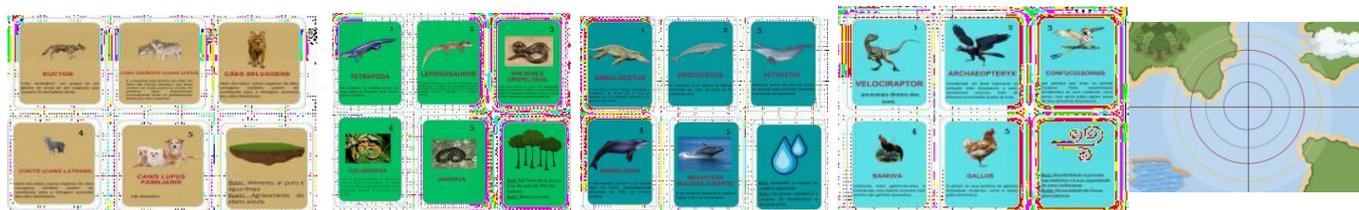


Figura 1: Cartas contendo evolução dos animais e seus habitats, respectivamente caninos, répteis, mamíferos aquáticos, aves, tabuleiro do jogo.

Fonte: Arquivo Pessoal, 2023.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIA

A pesquisa de PEREIRA et al., 2017 destacou que o uso de jogos didáticos, como o "Evolução dos Vertebrados", contribuiu significativamente para a compreensão dos alunos sobre o tema da Evolução Biológica. Houve uma melhora expressiva nas respostas corretas e os alunos relataram maior entendimento do conteúdo após a aplicação do jogo. A metodologia foi considerada excelente, proporcionando uma experiência de ensino interativa e lúdica, o que aumentou o interesse e o entusiasmo dos estudantes.

Além disso, a pesquisa reforça a importância de metodologias diferenciadas no ensino de Biologia, como o uso de jogos, que ajudam a superar dificuldades na compreensão de temas complexos. Os jogos se mostraram atraentes e estimulantes, promovendo uma aprendizagem mais significativa e eficaz. A abordagem experimental e quantitativa utilizada, com alunos do Ensino Fundamental, evidenciou o potencial dos jogos para melhorar a assimilação dos conteúdos, suprimindo lacunas do ensino tradicional. O feedback dos alunos foi amplamente positivo, indicando um aumento na compreensão dos processos evolutivos e uma valorização da abordagem lúdica e interativa. (PEREIRA et al., 2017; OLIVEIRA et al., 2019).

4. CONCLUSÃO

Concluimos nosso projeto com sucesso, sendo o tempo médio de participação de cada grupo, composto por alunos do Ensino Fundamental e Ensino Médio, entre 10 a 15 minutos. O número de participantes foi expressivo, e o Feedback recebido foi extremamente positivo. O jogo proposto proporcionou entretenimento, além de ser uma forma dinâmica e inovadora de ensinar e aprender. Os alunos saíram satisfeitos e com maior compreensão sobre o tema abordado. Este projeto não só demonstrou a eficácia dos jogos didáticos como ferramentas educacionais, mas também ofereceu insights valiosos sobre como estratégias interativas podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. O sucesso do jogo sugere que ele poderia ser expandido ou adaptado para outros tópicos dentro da biologia ou para diferentes níveis educacionais, proporcionando novas oportunidades para engajar alunos e aprofundar seu entendimento sobre temas complexos. O projeto exemplifica uma abordagem inovadora para a educação e oferece um modelo valioso para futuros desenvolvimentos pedagógicos.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de dedicar este trabalho à nossa querida amiga Stéfani, que, com extrema dedicação e esmero, contribuiu para a realização deste projeto. Mesmo enfrentando desafios e dores, ela esteve ao nosso lado com seu sorriso, inteligência e carisma. Sua memória permanecerá viva em nossos corações.

REFERÊNCIAS

Aparecida de Lima, M., Gomes Lopes, S., & Leite dos Santos Silva, A. (2023). Jogos Didáticos no Ensino de Ciências: um Panorama da Produção Encontrada na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. **Revista de Ensino Educação e Ciências Humanas**, 24(3), 327–334. Disponível em: <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2023v24n3p327-334> Acesso em 16/09/2023.

OLIVEIRA, Mikeyla Alves de; FONTES, André de Andrade; SANTOS, Marcelo Soares dos. Elaboração e avaliação de um jogo de tabuleiro como metodologia viável para o ensino de evolução humana no ensino fundamental; **VI congresso nacional de educação**; 2019. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA16_ID3432_03102019192606.pdf. Acesso em: 18 Mai 2023

PEREIRA, Priscila da Silva et al. **Concepção e aplicação de jogo de tabuleiro baseado na evolução dos vertebrados como um facilitador no processo de ensino e aprendizagem da teoria da evolução**. *Experiências em Ensino de Ciências*, v. 12, n. 2, [2017], p. [138]-[155]. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/614/584>. Acesso em: 18 Mai 2023.

Rodrigues, A. M., da Silva, K. J. de F., Silva, F. R. F., de Castro Martins, M. M. M., & Bezerra, M. A. (2017). **A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: UMA REVISÃO DE LITERATURA**. *Educere et educare*. Disponível em: <https://doi.org/10.17648/educare.v12i27.16704> Acesso em: 16/09/2023.