

## TRILHA DARWINIANA – UMA PROPOSTA DE USO DO JOGO NO ENSINO DE BIOLOGIA

**Nível Educacional:** Educação Básica

**Eixo Temático:** Eixo3. Metodologias/Métodos e Técnicas de ensino e aprendizado

**SANTOS, Mauro Sergio dos**

Licenciatura em Ciências Biológicas

Especialista em Gestão Escolar

Mestrando em Biologia

### Resumo:

O ensino de Biologia ainda é visto nas salas de aulas como um ensino tradicional em que o quadro e o giz são indispensáveis, mas somente essa abordagem tende a acarretar falta de interesse, participação e assimilação do conteúdo. Sendo assim, desenvolvemos pesquisas para a criação de um recurso facilitador para o ensino de Evolução e Genética. Após algumas pesquisas para entender a complexidade no entendimento dos conteúdos de Genética e Evolução, percebemos que a relação entre fé e a ciência e dos professores e alunos com o Criacionismo e a Teoria da Evolução, criada por Charles Darwin, provocam seus momentos de turbulência e a batalha cultural se dá na concepção de como surge a vida e de como ocorreu o surgimento das espécies. Essa questão, de uma oposição entre Criacionismo e Evolucionismo, não deve ser um empecilho para o Ensino de Biologia. A pesquisa, mobilizada pelo desejo de contribuir com a criação de condições de ensino que potencializassem ações educativas com o projeto TRILHA DARWINIANA – UMA PROPOSTA DE USO DO JOGO NO ENSINO DE BIOLOGIA, utilizando o jogo como instrumento valioso de ensino abre a perspectiva de que outros conteúdos possam ser abordados com a mesma metodologia, fornecendo mais uma ferramenta de auxílio ao docente dentro de sala de aula. Um aspecto importante no desenvolvimento deste produto é colocar o aluno como protagonista na construção do seu conhecimento, sendo envolvido na observação de processos biológicos, na elaboração hipóteses, na interpretação de dados e fazendo inferências nas atividades propostas. Já o professor desempenha o papel de mediador, dando todo suporte necessário para o aluno. É pertinente ressaltar que essa proposta foi elaborada para ser realizada em grupos e as atividades podem ser extraclasse, e que a utilização de elementos como aulas práticas investigativas e a utilização de tecnologias podem ser potencialmente significativos no ensino-aprendizagem, já que, errar um questionamento faz parte do processo, sendo algo natural, mas que pode se transformar em orgulho da vitória quando o desafio é superado. Uma situação problema exige soluções imediatas, mas estimula o planejamento e o trabalho em equipe, que deve ser valorizado. O objetivo de trabalhar conceitos fundamentais para a compreensão da teoria evolutiva de Darwin foi coerente, considerando o aprendizado qualitativo.

**Palavras-chave:** Jogo, Evolução, pesquisa, Darwin, aulas práticas investigativas.

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES e Comissão Nacional de Pós-graduação do PROFBIO – Mestrado Profissional

<sup>2</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ, Rio de Janeiro-RJ,  
mauroprofessorbiologia@gmail.com