



## **APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA**

*Subprojeto PIBID-UESC Licenciatura em Ciências Biológicas / Edital 2009*

**Alan Magalhães, Ana Carla S. Souza, Ana Cláudia F. Vaz, Antônio Augusto S. Carvalho, Jeobergna de Jesus, Juliana N. Neres, Leildo M. Carilo, Manuela Gomes Bomfim, Marília C. Santos e Mário César A. de Oliveira.**

*Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC*

No âmbito pedagógico, as atividades lúdicas são excelentes recursos para o desenvolvimento de alguns conteúdos em sala de aula, uma vez que, envolvem brincadeiras, jogos e brinquedos que podem agregar elementos indispensáveis para que ocorra aprendizagem associada a momentos de diversão e descontração. Dentre as possibilidades apresentadas pela ludicidade, o jogo é a ferramenta mais interessante para ser desenvolvida no processo de ensino-aprendizagem de biologia, pois proporciona o desenvolvimento da inteligência, da personalidade, da sensibilidade, simula a vida em grupo, estimula a competição, mobiliza a curiosidade e estreitar laços. Entre as ciências biológicas, a genética é caracterizada por se tratar de conteúdos científicos que são evidenciados por apresentarem um amplo e intrincado vocabulário que dificulta o entendimento e a distinção dos conteúdos a serem trabalhados. Dentre esses conceitos, os mais complexos são: alelos, genes, homólogos, pareados, primeira e segunda lei de Mendel entre outros. Nesse cenário, o jogo da queimada foi escolhido e adaptado pelo grupo do PIBID-Biologia/UESC para desenvolver de maneira diferenciada os conceitos de genética com os alunos de duas turmas da Educação de Jovens e Adultos da Escola Estadual Horizontina Conceição, em Ilhéus, na região sul da Bahia. A dinâmica da queimada consiste em um jogo de perguntas e resposta, cuja elaboração das perguntas é de responsabilidade dos monitores. O jogo é iniciado com a divisão aleatória da sala em dois grandes grupos, sendo que o grupo sorteado deve escolher um número de 1 a 10, referente a uma pergunta, e direcioná-la para um jogador do outro grupo. Se o jogador escolhido acertar a pergunta o grupo ganha 10 pontos, caso não acerte os pontos são direcionados para o outro grupo. Ao terminar as questões de nível médio, o grupo que estiver com menos pontos têm o direito de fazer a prova resgate, que consiste na construção e explicação do heredograma ou falar sobre uma determinada parte do conteúdo ministrado anteriormente. Por fim, ganha o jogo o grupo que possuir a maior pontuação. Após aplicação da atividade, pode-se perceber que o entendimento dos conteúdos de genética aumentou, na proporção inversa da evasão de estudantes nas aulas dos últimos horários. Mediante os resultados obtidos na aplicação de uma avaliação, concluiu-se que as atividades lúdicas são ferramentas de suma importância para auxiliar tanto os docentes, quanto os discentes, no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave: ensino de biologia; EJA; jogo didático.**