

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOTECNOLOGIA NO ÂMBITO DO PIBID

Ádria Amorim Avelino, Alice dos Santos Rocha, Andrys Soares da Costa Miranda, Paulo Roberto dos Santos Araújo, Michelle Mara de Oliveira Lima

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma ação que proporciona aos discentes dos cursos de licenciatura uma experiência prévia e prática do cotidiano das escolas. Durante observação em sala de aula na escola-campo foi percebido que alguns dos estudantes não se mostravam interessados e outros apresentavam dificuldade na fixação dos conteúdos. Com o objetivo de aumentar o interesse dos alunos, elaboramos um quiz digital do assunto que estava sendo ministrado, biotecnologia com o enfoque em genética. A atividade tem como propósito que o aluno acerte o maior número de questões para subir de posição e assumir o pódio. A combinação de jogos digitais com a ensino possibilita que o estudante possa aplicar o conhecimento adquirido de forma dinâmica e interativa, melhorando sua capacidade de aprendizagem. Essa dinâmica foi realizada pelos bolsistas do PIBID na turma do 3º ano do ensino médio em uma das escolas da rede estadual de Floriano-PI. A atividade foi realizada na plataforma "*Kahoot!*" com 14 perguntas de múltiplas escolhas e 6 de verdadeiro ou falso, ao total 20 questões, que foram elaboradas a partir dos materiais (livros, slides e atividades) que estavam sendo usadas pela professora ao ministrar o conteúdo. O "*Kahoot!*" torna as aulas mais leves e interessantes e ajuda a avaliar onde existe dificuldade no assunto de forma interativa e participativa. É uma plataforma gratuita e de fácil acesso, com muitas possibilidades de aprendizagem gamificada, pois possui características de um jogo digital, onde disponibiliza as regras e pontos para os alunos que respondem às questões de forma rápida e correta. Os alunos foram instruídos sobre como funciona o *Kahoot!* e a atividade que iriam participar, foi disponibilizado também internet para os alunos que não tinha, logo após isso iniciamos o jogo. A dinâmica foi produtiva em diversos aspectos, a cada pergunta o desempenho e esforço dos estudantes aumentava para responder corretamente e poder subir na classificação do pódio. Essa prática realizada durante o PIBID permitiu engajar os alunos em sala de aula e reforçar o conteúdo de genética e biotecnologia. Logo após o término do jogo, os alunos ficaram ansiosos por mais questões para responder e apresentaram um feedback muito positivo. Observou-se que utilizar estratégias como jogos didáticos são

muito interessantes pois permitem que os alunos apliquem o conteúdo de forma divertida, dinâmica e interativa, desta forma os alunos apresentam interesse maior em aprender o conteúdo e isso foi refletido no engajamento deles em tentar atingir maiores pontuações para chegar ao pódio. Esta prática favorece uma aprendizagem mais envolvente e participativa que estimule o interesse dos alunos e melhora a sua compreensão dos conteúdos. Os métodos de gamificação ajuda para uma aprendizagem mais interessante, dinâmica, que incentive a competição de forma saudável e aumenta o comprometimento dos alunos com a busca pelo conhecimento. Portanto, o feedback positivo e o entusiasmo expressos pelos alunos após a prática destacam a importância de explorar estratégias inovadoras, como jogos digitais, e integrá-las no ensino.

PALAVRAS-CHAVE: jogo; educação; genética; gamificação; biologia.

REFERÊNCIAS

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. Minas Gerais: Revista Educação em Foco, 2020. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf

JUNIOR, João Batista Bottentuit. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Maranhão, 2017. Disponível em: <http://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf>

VICTAL, Enza Rafaela de Nadai; PEREIRA JUNIOR, Heraclito Amancio; RIOS, Patricia Teodoro Gaudio; MENEZES, Crediné Silva de. Aprendendo sobre o uso de Jogos Digitais na Educação. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE). Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2015.444>