

**ELABORAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE EVOLUÇÃO
EM CIÊNCIAS: “VOANDO PELA EVOLUÇÃO”**

**SANTOS, J. M. P.^[1]; MARQUES, A. L. R.^[1]; SANTOS, E. B.^[1]; MINTE, E.^[1];
BROCARDO, C. R.^[2]**

No atual cenário educacional, a busca pelo alinhamento do ensino ao desenvolvimento tecnológico tem sido um desafio para muitos professores de Biologia. Em especial, tem sido discutida a dificuldade em elaborar atividades práticas que despertem a curiosidade dos alunos para o ensino de evolução. Nesse contexto, é indispensável a preocupação em promover um ensino-aprendizagem significativo, superando o modelo tradicional das escolas, onde o conhecimento está centrado nos livros e no saber do professor. Os jogos didáticos são representações interativas que podem ser desenvolvidos e aplicados durante o ensino com o objetivo de contribuir para o entendimento e fixação de conteúdos. Eles surgem como uma alternativa envolvente para o ensino de Evolução, uma vez que a experiência de jogo, combinada com a exploração de diferentes cenários evolutivos, pode dinamizar as aulas, atraindo a atenção dos estudantes e mantendo-os engajados, motivando e despertando o interesse pelo aprendizado. Pensando nisso, foi elaborado um material didático em formato de jogo no modelo perguntas-respostas. O jogo, intitulado "Voando pela evolução", representa uma ferramenta educacional que combina entretenimento e aprendizado acerca dos estágios evolutivos das aves. Os participantes competem para acumular totens que representam os estágios chave da evolução das aves, desde suas origens até as formas modernas. O objetivo é proporcionar uma experiência educativa imersiva ao abordar temas complexos da evolução das aves de forma lúdica e divertida. A competição entre os participantes estimula o aprendizado e a retenção do conhecimento sobre os estágios evolutivos das aves. O jogo é flexível em relação ao número de participantes, podendo acomodar desde pequenos grupos até turmas maiores. Os alunos se revezam rodando uma roleta, seguindo sentido horário para determinar a vez de cada grupo. A posição em que a seta da roleta para, representa a categoria da pergunta que os participantes daquele grupo devem responder. Se responderem corretamente, recebem um totem representativo do estágio evolutivo e deve posicioná-lo no local destinado a este totem caminho da vitória de seu grupo. O grupo tem um total de dois minutos para responder a questão, de modo que os alunos possam discutir sobre a resposta com os integrantes do próprio grupo, até chegarem em um consenso. Um membro do grupo comunica a resposta e o professor informa se o grupo respondeu corretamente ou não. Quando o grupo responde a pergunta corretamente, recebe o totem, posiciona-o no tabuleiro, e tem direito a girar a roleta mais uma vez, quando um grupo não acerta a resposta, o grupo do seu lado, seguindo sentido horário, deve girar a roleta e tentar sua vez na pergunta. Dado que os conhecimentos no campo da evolução estão estreitamente ligados à compreensão de processos históricos, adaptação e seleção natural, a utilização desse tipo de material favorece uma aprendizagem mais ativa e participativa. O jogo permite que os alunos explorem conceitos-chave da evolução de forma lúdica e interativa, onde os estudantes podem experimentar e entender os mecanismos evolutivos de maneira prática e significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem; Evolução; Experiência; Jogo; Aves.

Área do Conhecimento: Ciências Biológicas.

Origem: Ensino.

Instituição Financiadora/Agradecimentos: Não há.

Aspectos Éticos: Não se aplica.

[1] Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail do autor correspondente: palczukjuliamaria@gmail.com.

[2] Carlos Rodrigo Brocardo. Docente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas. Universidade Federal da Fronteira Sul. E-mail: carlos.brocardo@uffs.edu.br