

¹AVALIAÇÃO DA ESTRATÉGIA BINGO APLICADA EM ATIVIDADE DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Ana Maria Conceição Correia da Silva¹
Maria José Souza Pinho²
Lucas Barbosa Conceição³

O ensino de Biologia é uma área crucial no currículo escolar, pois a partir dela os estudantes aprendem sobre os seres vivos e como estes interagem uns com os outros. Ao analisar essa importância, Araújo e Pedrosa (2014, p. 307) afirmam que "o conhecimento escolar da biologia permite que se amplie a compreensão dos seres vivos, contribuindo para que seja percebida a singularidade da vida humana relativamente aos demais organismos[...]".

Porém a disciplina, por apresentar muitos conceitos biológicos, muitas vezes é tida como complexa para alguns alunos, levando ao desinteresse deles "para muitos, matemática e ciências são consideradas áreas mais complexas, confusas e detalhistas do que, por exemplo, história ou língua portuguesa" (Gonçalves, 2012, np). Essa falta de interesse é aumentada quando as aulas são ministradas apenas pelo uso do método tradicional. Tal abordagem de ensino, como aulas expositivas e memorização de conteúdos, não é mais suficiente para atender às demandas educacionais, pois, quando utilizada diariamente, não chama a atenção dos estudantes.

Nesse sentido, Paula e Bida (2008, p. 06) nos lembra que: "[...] a atuação do professor deve levar em conta que o aluno é o sujeito do conhecimento e não mero receptor de informações. Por isso, é válido todo o esforço no sentido de envolver os alunos, tornando as aulas momentos de interação e aprendizagem."

Há diferentes exemplos de atividades lúdicas como os jogos educacionais, que se utilizados da maneira objetiva, podem auxiliar os professores e os alunos a fugirem das aulas tradicionais, já que os jogos proporcionam uma série de benefícios como chamar a atenção dos discentes, por ser uma ferramenta divertida e envolvente e por proporcionar um maior engajamento entre o aluno e o professor, que é um dos desafios dos docentes em sala de aula.

De acordo com Almeida (2004, p.22) "[...] jogos orientados podem ser feitos com propósitos claros de promover o acesso à aprendizagem de conhecimentos específicos [...]".

¹Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VII - BA, anamary7correia@gmail.com;

²Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia(UFBA), mariajosesouzapinho66@gmail.com;

³Professor orientador: Mestre pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Centro Territorial de Educação Profissional do Piemonte Norte do Itapicuru - BA, lbcarbosa@gmail.com.

Para Campelo et al. (2023), o uso dos jogos didáticos em Biologia é uma importante ferramenta para se criar um estímulo de caráter científico com os estudantes e facilitar a compreensão dos termos mais complexos ou modelos abstratos.

Nessa perspectiva, o presente relato de experiência parte da experiência vivenciada por uma residente pedagógica a partir da aplicação de uma atividade avaliativa na forma de bingo sobre o núcleo celular, com o propósito de ajudar no desenvolvimento cognitivo dos estudantes no componente curricular biologia.

O bingo é um jogo de origem antiga, que se popularizou muito na Itália nos séculos XIII e XIV, atualmente é conhecido por sua simplicidade e pelo potencial de promover a socialização e o entretenimento. Sua versatilidade tem sido explorada em ambientes educacionais, especialmente em disciplinas que demandam a memorização de informações (Pereira *et al.* 2020; Gonçalves e Karasawa, 2021; Batista e Santos, 2020; Gonçalves *et al.* 2014).

De modo, o objetivo desse trabalho foi avaliar, a partir da visão dos estudantes, como o uso do “bingo nuclear” colaborou no processo de ensino-aprendizagem do conteúdo núcleo celular.

A aplicação do “bingo nuclear” foi realizada no dia 02/06/2023 em duas aulas com duração de 45 minutos cada, na turma da 1ª série “B” do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Agropecuária. O jogo foi aplicado como atividade avaliativa ao final das aulas teóricas do conteúdo núcleo celular. O bingo foi impresso de maneira tradicional, constituído por cartelas individuais de doze conceitos sobre o tema, os conceitos presentes nas cartelas foram selecionados a partir de vinte perguntas trabalhadas previamente com os estudantes, de modo que não houvesse repetições entre as cartelas. Após as orientações do jogo e dos seus objetivos, a residente passou a chamar perguntas que se respondiam por meio dos conceitos impressos nas cartelas. Assim, o aluno deveria marcar o conceito correto, se este estivesse na cartela, a partir das perguntas feitas pela residente, o aluno que completasse primeiro, ganhava a partida, incentivando assim, a competitividade saudável.

Após a realização da atividade foi feita uma pesquisa sobre a concepção dos alunos a respeito dessa estratégia. Como técnica de coleta de dados foi utilizado um questionário com questões objetivas, elaborado no Google Forms (<https://forms.gle/SafnesbuLwHyztrQ6>) e enviado para os estudantes através da rede social WhatsApp. Após o envio, os alunos tiveram até dois dias para respondê-lo. Depois de colhida as informações, os resultados foram sintetizados numa planilha do Excel.

A pesquisa foi realizada no âmbito das atividades do Programa Residência Pedagógica (PRP), subprojeto de Biologia da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Campus VII -

Senhor do Bonfim, pela residente que atua junto ao Preceptor na disciplina de Biologia no Centro Territorial de Educação Profissional do Piemonte Norte do Itapicuru (CETEP/PNI – Jaguarari – Bahia).

Dos 11 estudantes que realizaram a atividade do bingo, apenas 05 responderam a pesquisa. Acredita-se que o motivo da baixa adesão pode ter sido a falta de interesse dos alunos, visto que é uma turma bastante difícil e desmotivada. Outro motivo pode ter sido o fato de os alunos da turma nunca terem realizado uma avaliação de uma ferramenta avaliativa aplicada com eles anteriormente.

Em posse dos dados, verificou-se que a faixa etária dos estudantes variou entre 14 e 19 anos, sendo quatro pessoas do sexo masculino e uma do sexo feminino. Um dos discentes se autodeclarou pardo, dois se autodeclararam pretos e dois se autodeclararam brancos. Três estudantes responderam que já tiveram aulas com estratégias semelhantes e todos os alunos disseram que gostaram da dinâmica da atividade, indicando que para esses alunos a metodologia que envolve ludicidade é mais incentivadora do que a tradicional.

Todos os alunos responderam que pensar na avaliação de um conteúdo e aprender dessa forma é mais divertido. E por fim, todos os estudantes disseram que querem que os docentes continuem aproveitando dessa metodologia mais ativa, que tem vários benefícios no conhecimento dos discentes.

Apesar da turma, de forma geral, ser bastante indisciplinada, desrespeitosa e desmotivada foi possível verificar interesse, participação e motivação por parte dos estudantes no desenvolvimento da atividade gamificada. Alguns alunos declararam: "Essa forma de avaliação é muito melhor que prova" (estudante 01), "Gostaria de repetir essa dinâmica" (estudante 03), e "se soubesse que seria tão legal assim, teria estudado mais pra me sair melhor na competição" (estudante 05).

Depois de apurado os resultados, entendemos a importância da formação inicial dos licenciandos através do Programa Residência Pedagógica ao promover uma atividade inovadora, escutar os estudantes e perceber que os alunos aprovam essa forma de metodologia, demonstrando o aprendizado do conteúdo biológico.

Diante de todos os fatos apresentados, percebemos com essa pesquisa que os jogos, especificamente do tipo bingo, são eficientes no processo de ensino-aprendizagem, podendo ser

muito benéficos para a prática docente na disciplina de biologia. Tal ferramenta possibilita o aluno absorver melhor o conteúdo, ajuda no aprimoramento do trabalho em equipe, potencializando as habilidades deles, na parte de memorização, criatividade e ajuda a melhorar o interesse e participação.

Ademais, espera-se com a pesquisa que mais professores e pesquisadores utilizem mais metodologias ativas como métodos de ensino-aprendizagem e, com isso se tenha mais discussões sobre a necessidade de novas pesquisas no campo da educação. Sendo assim, os professores podem inovar na sua técnica de ensino-aprendizagem, conseguindo atingir os objetivos propostos com dinamicidade e divertimento.

Palavras-chave: Bingo; Biologia, Metodologia, Jogos; Ludicidade.

Agradecimentos

Agradecimento à coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo Programa Residência Pedagógica (PRP); ao CETEP/PNI – Jaguarari e à Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus VII.

Referências

- ALMEIDA, M. T. P de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.
- ARAÚJO, M. F. F; PEDROSA, M. A. Ensinar ciências na perspectiva da sustentabilidade: barreiras e dificuldades reveladas por professores de biologia em formação. **Educar em revista**, N. 52, p. 305-318, 2014. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/er/a/zwYN5bVNGvzNMgwVmpSTMdS/?lang=pt>>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- BATISTA, T. P.; SANTOS, E. G dos. Bingo celular: uma sugestão de jogo educativo para o ensino de biologia. **XVI Encontro sobre Investigação na Escola: em defesa da escola, da ciência e da democracia**, 2020. Disponível em: <<https://portaleventos.uffs.edu.br/index.php/EIE/article/download/15135/10002/>> Acesso em: 11 ago. 2023.
- GONÇALVES, A. P. Y. Disciplinas são consideradas as mais difíceis. **Jornal Cruzeiro do Sul**, 2012. Disponível em: <<https://www2.jornalcruzeiro.com.br/materia/375267/disciplinas- sao- consideradas-as- mais-dificeis>>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- GONÇALVES, T. M.; KARASAWA. M. M. G. Bingo do código genético: Um jogo lúdico de baixo custo para facilitar aprendizagem do tema na disciplina de Genética. **Researen**,

society and Development, v. 10, n. 9, 2021. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/17575/16225/227206>> Acesso em: 11 ago. 2023.

GONÇALVES, R. R. et al. Bingo da célula: uma ferramenta metodológica para o ensino de biologia celular. **Revista Ensino & Pesquisa**, v.12, n.01, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/download/300/257>> Acesso em: 11 ago. 2023.

MEDEIROS, J. et al. A **utilização do jogo de bingo como instrumento educativo nas aulas de matemática**: um relato de experiência. *Científica*, p. 70-79, 2021. Disponível em: <<https://downloads.editoracientifica.org/articles/210404348.pdf>> Acesso em: 11 ago. 2023.

PAULA, G. M. C.; BIDA, G. L. **A importância da aprendizagem significativa**. Secretaria da educação, p. 06, 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1779-8.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2023.

PEREIRA, M. E. S. S. et al. Bingo Reino Plantae: instrumento didático como estratégia para o processo de ensino e aprendizagem de Biologia. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 7, p. 51792-51804, 2020. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/index.php/BRJD/article/view/13962>> Acesso em: 11 ago. 2023.