

APLICAÇÃO E VALIDAÇÃO DO JOGO “TRAMPOLIM DOS FUNGOS”: UMA PROPOSTA LÚDICA E DIDÁTICA NO ENSINO MÉDIO

Carla Gisele dos Santos Carvalho¹
Ana Paula Oliveira Maia²
Mayana Valentin Santana³
Felina Kelly Marques Bulhões⁴
Núbia da Silva⁵

RESUMO

O uso da ludicidade tem sido cada vez mais difundido em diversas pesquisas referentes a disciplina de Ciências e Biologia, as quais apresentam um conteúdo em sua maioria abstrato e que requer a utilização de ferramentas didáticas, que sejam capazes de facilitar a aproximação entre teoria e prática. Nesse sentido, o presente trabalho, tem o objetivo de relatar a aplicação de um jogo didático a respeito do Reino Fungi, bem como avaliar a percepção dos alunos do segundo ano do nível médio sobre a atividade lúdica trabalhada. A coleta de dados foi realizada em uma escola da rede estadual de Barreiras-BA, a partir da intervenção de estagiários do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, ao longo de três semanas consecutivas. O jogo aplicado com as turmas foi o “Trampolim dos Fungos” composto por 50 questões e finalizado com a aplicação do questionário sobre a percepção das turmas a respeito do mesmo. Os dados foram tabelados com auxílio do programa Microsoft Excel versão, 2010, no qual foi possível constatar que o uso de jogos didáticos promove a aprendizagem, socialização entre os alunos, no entanto, ainda é bastante restrita a utilização dessa ferramenta na escola. É importante destacar que a sua utilização deve estar atrelada a uma metodologia de ensino consolidada, capaz de subsidiar ao aluno uma boa base teórica dos conteúdos.

Palavras-chave: Ludicidade, Aprendizagem, Biologia.

INTRODUÇÃO

Muito se tem debatido acerca de formas mais didáticas e eficientes de trabalhar assuntos referentes ao componente curricular Biologia no Ensino Médio, sobretudo, quando se percebe muita dificuldade na aprendizagem de conteúdos por parte dos alunos nesse nível de ensino (LIMA, 2012). É indiscutível a atuação do professor, nesse processo, em virtude de o mesmo assumir uma função que por si só, exige compromisso e dedicação na tentativa de superar

¹Graduanda no Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, carla.l.carvalho@outlook.com

²Graduando Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, paula.uneb95@gmail.com;

³Graduando Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, mayana_v@hotmail.com;

⁴Graduando Curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, felinakelly93@hotmail.com;

⁵Professor orientador: Mestre em Biodiversidade, Docente na Universidade do Estado da Bahia-UNEB, nubiaetnobia@gmail.com

inúmeras dificuldades que cotidianamente enfrentam no tocante ao ensino e aprendizagem de sua turma.

Nesse sentido, Silva e Bastos (2012), ressaltam que o uso de ferramentas didáticas tais como: aulas práticas, de campo e jogos podem ser estratégias interessantes e instigantes quando inseridos no planejamento metodológico docente. Jogos por exemplo, são instrumentos lúdicos, que vem sendo comumente utilizados com objetivo de proporcionar aulas mais atrativas, motivadoras e, sobretudo contribuir no processo de ensino-aprendizagem, sempre conciliando teoria à prática. Além disso, são muitos os benefícios dos jogos, quando trabalhados em sala de aula, dentre eles: o trabalho em equipe, o respeito, o desenvolvimento de habilidades, pois como ressalta Costa (2013), o jogo não é o fim, mas um eixo que conduz a um conteúdo trabalhado de forma didática.

Dentre os diversos conteúdos contemplados na biologia que merecem destaque, em virtude da dificuldade por parte dos alunos, está o ensino de micologia, por se tratar de organismos com uma sistemática variável e com caracteres morfológicos vegetativos e reprodutivos variados.

A abordagem deste tema, com uso de metodologia de ensino exclusivamente teórica, com utilização limitada de recursos didáticos, restrito muitas vezes ao livro didático e aulas expositivas, contribuem ainda mais para uma crescente dificuldade dos alunos em compreender e aprender a importância do Reino Fungi. Deste modo, aulas mais criativas, dinâmicas e interativas fazem com que o aluno, se torne mais participativo, de modo que, construa coletivamente e com autonomia, seu próprio conhecimento (SILVA, 2013).

De acordo com Silveira *et al.* (2017), os recursos didáticos surgem como uma alternativa para ajudar os professores, principalmente os que ministram aulas de Biologia, por ser uma disciplina composta por nomes científicos, esquemas e ciclos complexos, na qual o docente precisa usar da criatividade e tornar a aula um pouco mais atraente e instigante para o aluno.

Nesse sentido, Fernandes *et al.* (2014), trabalhou com um jogo de cartas abordando conteúdo sobre vírus, bactérias, algas, protozoários e fungos, e segundo os autores, o jogo possibilitou aos alunos uma melhor assimilação dos conteúdos e conseqüentemente a aprendizagem do assunto até então considerado difícil.

Além disso, os jogos didáticos podem ser ferramentas extremamente favoráveis para assessorar a relação professor-aluno, transformando-os em parceiros pela busca do conhecimento, bem como no trabalho em grupo quando se é proposto, oportunizando a discussão, instigando o raciocínio lógico, a autonomia, a motivação na construção do conhecimento (NICOLA; PANIZ, 2016).

Dessa forma, as atividades lúdicas são essenciais para o processo de ensino, pois além de ajudar o professor, também auxilia no desenvolvimento dos alunos. No entanto, quando se trabalha o lúdico em sala de aula, deve-se ter o cuidado para que os objetivos da aula não se percam, cabe ao professor um olhar atento ao planejamento e execução da aula, sobretudo quando se insere jogos, que seja priorizado o conteúdo buscando desenvolver no aluno a cooperação, raciocínio crítico e lógico (BUENO *et al.*, 2017; MELO *et al.*, 2017).

Por muito tempo os fungos foram confundidos com plantas. Atualmente já se sabe que eles têm mais afinidade com animais do que com as próprias plantas, embora alguns tipos de fungos causem doenças em vegetais, animais e até mesmo no próprio homem, do ponto de vista econômico, são muito importantes na produção de medicamentos, na alimentação e na agricultura, uma vez que atuam como agentes decompositores do planeta (RAVEN *et al.*, 2014).

Segundo Johan *et al.* (2014), dada a importância do Reino Fungi como um todo, o ensino de fungos vem sendo tratado de maneira equivocada, uma vez que o enfoque maior tem sido dado às doenças causadas por eles e não na sua relação com a natureza. Partindo dessa ideia, Ferreira e Ferreira (2017), afirmam que para estudar o Reino Fungi, é necessário que o professor elabore uma estratégia de ensino que associe teoria e prática, isso devido à complexidade do conteúdo, pois assim sendo fará com que a curiosidade e o interesse pelas aulas sejam o combustível para alcançar o entendimento do conteúdo.

Essa metodologia de ensino, na qual insere outras possibilidades de recursos tais como: modelos didáticos, jogos, experiências, entre outros, tanto para o professor quanto para o aluno durante o processo de ensino-aprendizagem (BEZERRA *et al.*, 2017).

Considerando os aspectos já mencionados e a utilização de atividades lúdicas como ferramentas facilitadoras no ensino de conteúdos na biologia, o presente trabalho tem o objetivo de relatar a aplicação de um jogo didático a respeito do Reino Fungi, bem como avaliar a percepção dos alunos do segundo ano do nível médio sobre o jogo trabalhado.

METODOLOGIA

Caracterização da Área de Estudo

O estudo foi desenvolvido no município de Barreiras- BA (12° 09' 10" S 44° 59' 24" O), cuja área total é 7.859,225 km², com população estimada em aproximadamente 157.638 habitantes (IBGE, 2017).

A instituição escolhida para compor a pesquisa foi uma escola da rede estadual, sendo neste estudo nomeada como Escola Estadual de Barreiras-BA. A mesma atende um total de 571 alunos e possui cerca de 30 professores, distribuídos nos níveis Fundamental II e Ensino Médio.

Coleta de Dados

A coleta de dados se deu a partir da intervenção de estagiários do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, os quais acompanharam duas turmas do segundo ano do ensino médio (2B e 2E), ao longo de três semanas consecutivas, obedecendo um planejamento prévio de aulas de comum acordo com a professora titular da disciplina.

Durante esse período de acompanhamento, foi dado ênfase ao conteúdo: Reino Fungi, obedecendo a seguinte sequência didática: no primeiro momento, foi feita uma sondagem prévia, para identificar o nível de conhecimento da turma e assim poder dá seguimento a aula expositiva-dialogada, utilizando recursos audiovisuais como datashow, materiais didáticos como amostras de fungos para auxiliar na mediação e compreensão do conteúdo. Os assuntos abordados com as turmas foram: características gerais dos fungos, morfologia, classificação, reprodução, importância ecológica e doenças causadas por fungos.

Após a abordagem dos conteúdos, foi combinado com as turmas que estudassem os assuntos vistos em sala, pois no próximo encontro seria aplicado um jogo, cujo objetivo foi revisar todo o assunto trabalhado e proporcionar a interação com os alunos, além de ser um recurso didático que busca facilitar o aprendizado e a compreensão.

O jogo aplicado com as turmas foi “Trampolim dos Fungos”, elaborado a partir de materiais reaproveitáveis de baixo custo e fácil acesso. Como materiais reaproveitáveis utilizou-se caixa de ovos de papelão, bolinha de isopor, tampinha de refrigerante, papel emborrachado e uma base de papelão para confeccionar o trampolim (apêndice 1).

Nesse jogo, a turma foi dividida em equipes, estabelecendo competições, nas quais a equipe que obtivesse maior número de acertos, era a vencedora. O jogo apresentava a seguinte regra: cada equipe tinha apenas uma oportunidade para responder a pergunta sorteada dentro de um determinado período de tempo, este cronometrado pelo mediador, caso a equipe não soubesse a resposta, passava a vez para a próxima equipe e assim por diante.

O jogo “Trampolim dos Fungos” continha 50 questões entre múltipla escolha e discursiva, sendo estas sorteadas de modo aleatório pelo aluno, onde este colocava uma bolinha de isopor em um trampolim adaptado e a lançava-a em direção a caixa que continha a

numeração para cada questão. As perguntas abordavam as características morfológicas dos fungos, classificação, importância ecológica e doenças geradas por fungos.

Na última etapa, após a intervenção, foi disponibilizado as turmas um questionário (apêndice 2) contendo dez perguntas, sendo três destas de caráter subjetivo. O questionário abordou perguntas que levassem em consideração a opinião das turmas sobre: o que achou da proposta; grau de dificuldade; se o jogo ajudou a compreender melhor o conteúdo; se poderia ser trabalhado em outras aulas; se acha interessante que o professor de biologia trabalhe com jogos, assim como em outras disciplinas; o tempo de aplicação do jogo; se atividades lúdicas aumenta o interesse em estudar a disciplina e por fim se a proposta foi vista apenas como entretenimento ou como ferramenta de ajuda no aprendizado dos conteúdos.

O acompanhamento no decorrer das aulas nas referidas turmas, somado a aplicação do jogo e por fim a avaliação da percepção dos alunos em relação a proposta lúdica, é uma maneira de identificar de maneira profunda, o real sentido que a atividade mostrou e sobretudo é uma forma de propiciar uma autoavaliação entre professor-aluno.

Os dados são de caráter quali-quantitativo, uma vez que tratou da percepção dos alunos frente a proposta lúdica, sendo por sua vez, representados em forma de gráficos, com auxílio do programa Microsoft Excel versão, 2010. Durante a tabulação dos dados, não foram contabilizadas as questões deixadas em branco pelos os alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação do jogo, participaram um total de 56 alunos, sendo 31 do 2° B e 25 do 2° E. Conforme o questionário aplicado no final da intervenção, foi possível verificar a eficácia do jogo de acordo com as resposta de cada turma.

Quando questionados sobre o que acharam do jogo, em ambas as turmas os alunos avaliaram como bom e excelente. Sendo um resultado satisfatório tendo em vista que nenhum assinalou a alternativa regular, obtendo um índice de 70% como excelente demonstrando que a utilização de jogos proporciona o desenvolvimento cognitivo do aluno de modo participativo (Figura 1).

Nesse sentido, os recursos didáticos são essenciais no ensino de micologia, fato este que pode ser averiguado em um o estudo realizado por Kischkel e Regina (2017), os quais desenvolveram um jogo didático de carta e uma sequência de aulas práticas, enfocadas na importância e aplicabilidade dos fungos em um colégio na cidade de Maringá - PR. Segundo

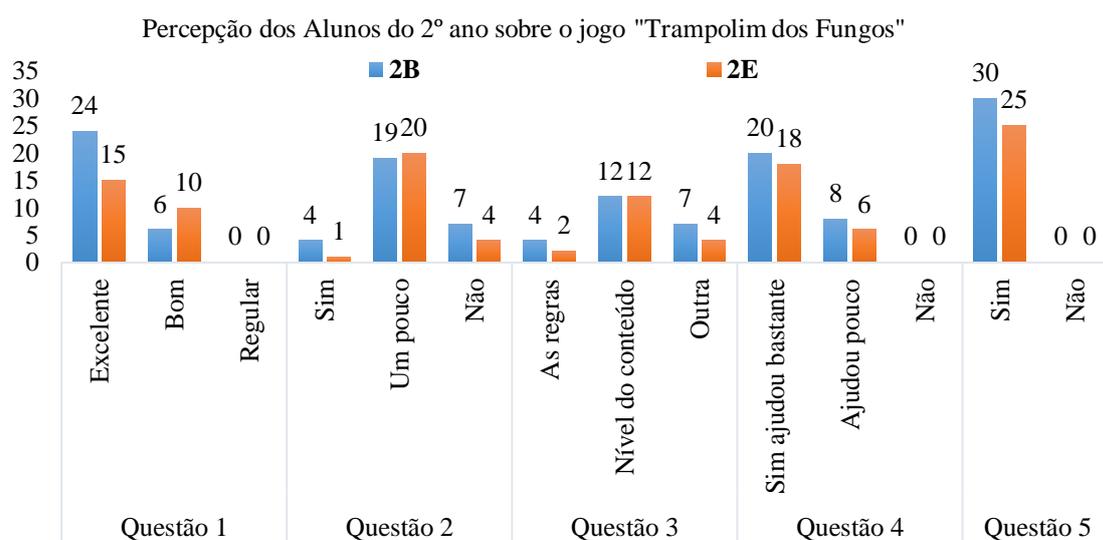
os autores, as aulas prática e o jogo didático foram facilitadores no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Em relação ao nível de dificuldade encontrado no jogo, dos 55 alunos que responderam o questionário, 39 apontou o jogo como um pouco difícil, 11 alunos não encontraram dificuldades e 5 alunos consideram o jogo difícil (Figura 1). Conforme as resposta dos alunos as dificuldades estavam relacionadas com as regras do jogo, e principalmente com nível de conteúdo. Nesta questão obtivemos resultados equiparados entre as duas turmas, onde 43% do total julgaram ter dificuldade no conteúdo e esse resultado pode estar atrelado a dificuldade que os alunos possuem em interpretar questões mais complexas.

Conforme Oliveira *et al.* (2019), ainda é bastante comum os estudantes apresentar dificuldade em interpretar questões, isso ocorre, por que durante as leituras os alunos fazem um processo chamado de decodificação, fazendo assim a leitura da palavra física sem alcançar o entendimento fundamental para construir suas respostas fundamentadas no que foi lido.

A respeito do jogo ser importante para compreensão do conteúdo, 38 alunos do total julgaram que ajudou bastante, 14 responderam que ajudou um pouco e 3 não responderam. Quando questionados se o jogo poderia ser trabalhado em outras disciplinas, todos os alunos afirmaram que sim (Figura 1). Relataram também que acham interessante o professor de biologia trabalhar com jogos didáticos (Figura 2).

Figura 1. Respostas dos alunos quanto ao questionário aplicado sobre o Jogo.

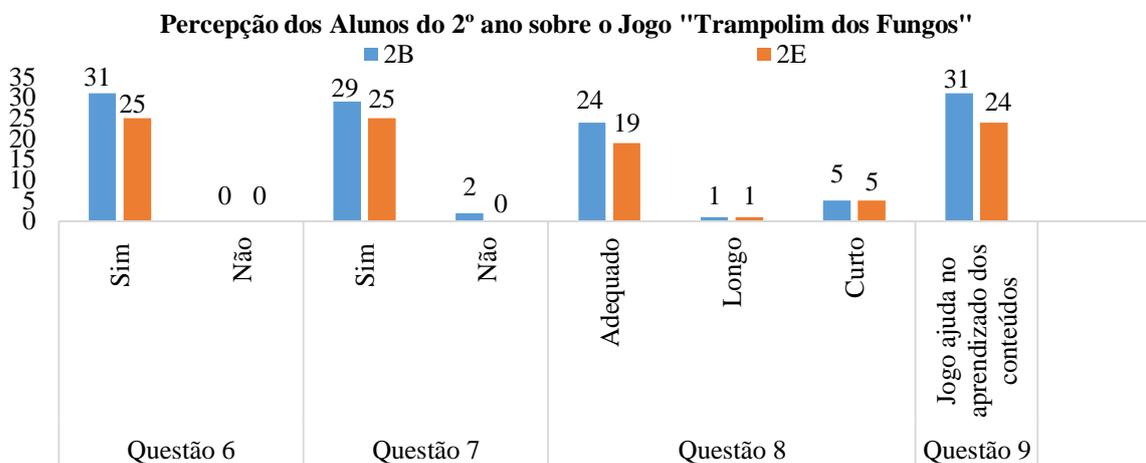


Fonte: Elaborados pelos autores (2019).

Pode-se notar que a utilização do jogo foi um recurso de incentivo e de interação para a maior participação dos alunos na aula e esse resultado mostrou que a metodologia utilizada proporcionou uma autonomia aos alunos, sendo possível perceber que a escola não faz uso desse tipo de recurso durante o processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a utilização do jogo em outras disciplinas, 51 alunos responderam sim, apenas 4 disseram não, ou seja a maioria dos alunos reconhecem a necessidade da utilização de atividades lúdicas como ferramentas úteis de aprendizado em sala de aula. Quanto ao tempo de execução do jogo, as duas turmas marcaram a opção “adequado” sendo por sua vez a mais representativa (Figura 2).

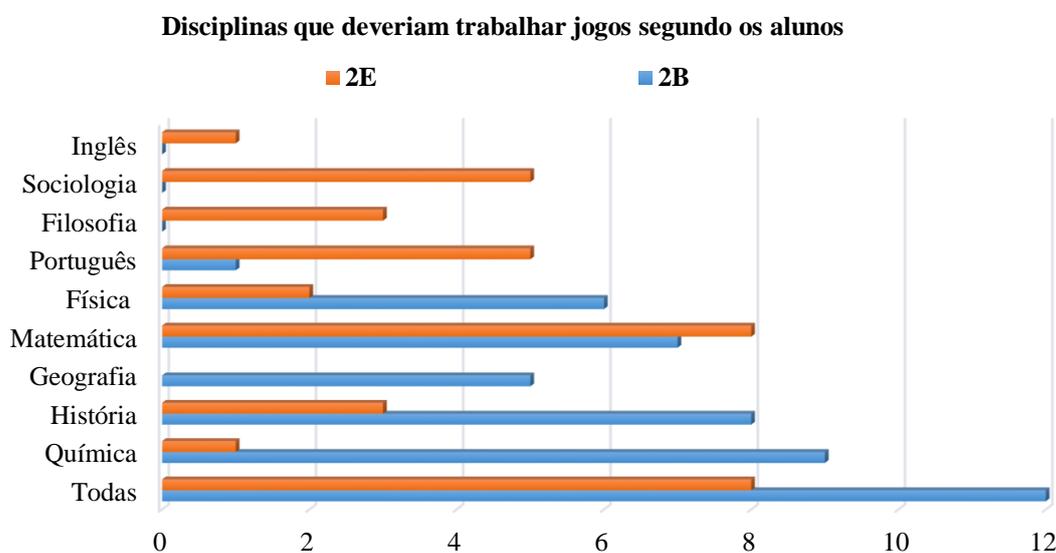
Figura 2. Continuação das respostas obtidas por meio do questionário aplicado.



Fonte: Elaborados pelos autores (2019).

De acordo com esse resultado, percebe-se o quanto o jogo pode estimular o interesse dos alunos em obter mais conhecimento, principalmente naquelas disciplinas em que consideram difíceis, fato este, que pode ser verificado na figura 3, na qual os alunos explanaram as disciplinas que gostariam que fossem trabalhadas atividades lúdicas, de acordo as respostas obtidas, quase todas as disciplinas deveriam ser contempladas, fato este que deixa claro a carência de intervenções lúdicas nesse nível de ensino.

Figura 3. Respostas a respeito da proposta lúdica ser também trabalhada em outras áreas do conhecimento.



Fonte: Elaborados pelos autores (2019).

Com o objetivo de que os alunos se expressassem com mais liberdade, foram formuladas duas últimas questões abertas. Para a questão “Em sua opinião: (*Marque a alternativa e em seguida justifique suas respostas*)”, 55 alunos assinalaram que ela ajuda no aprendizado dos conteúdos explicados pelo professor de forma divertida, enquanto que apenas 1 aluno não respondeu. De modo que suas justificativas foram as seguintes:

“Sim, realmente ajuda mais a aprender, estudamos mais e é divertido jogar com nossos amigos, uma ótima combinação.”

“Porque o meu lado competitivo é ativado e meio que me obriga a aprender”.

De acordo com Cunha (2012), os jogos didáticos podem ser reabilitadores para a aprendizagem de crianças e adolescentes, além de ser um instrumento facilitador para incentivar os alunos em adquirir um conhecimento amplo nos conteúdos que estão sendo ministrados nas aulas, desenvolvendo assim seu pensamento crítico.

Quando questionados se o uso de atividades diferentes nas aulas de Biologia aumentava o interesse em estudar mais a disciplina, 53 alunos responderam que sim, 3 responderam que não. Dentre as justificativas, as que mais se destacaram foram:

“Sim, por que aulas diferentes despertam mais interesse no aluno a querer saber sobre a matéria e a gostar das aulas.”

“Sim, pois ajuda a gente em conteúdos que não temos facilidades em aprender”.

Nesse sentido, Castro e Costa (2011), trabalharam com um jogo didático nas aulas de química para a oitava série do ensino fundamental e perceberam que além de ter deixado a aula mais descontraída, o jogo foi mediador no processo de assimilação do conteúdo abordado em aula, e essa atividade lúdica possibilitou um trabalho colaborativo entre os alunos. Quando o professor relaciona teoria com a prática obtém um resultado mais satisfatório durante o processo de ensino-aprendizagem de seus alunos (Ferreira; Ferreira, 2017).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste estudo, foi possível constatar que o uso de jogos didáticos no ensino de biologia, promove a aprendizagem dos alunos, no entanto o uso desse instrumento ainda é restrito nas aulas, isso pode ocorrer porque os professores ainda preferem utilizar metodologias convencionais. Além disso, foi perceptível uma evolução no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

É importante destacar que a utilização de jogos didáticos deve estar atrelada a uma metodologia de ensino concreta, capaz de subsidiar ao aluno uma boa base teórica dos conteúdos, evitando a existência de lacunas entre o conhecimento teórico e prático. Contudo, a utilização de metodologias didáticas, como os jogos, se revelam como estratégias eficazes e significativas no processo de ensino-aprendizagem e deveriam ser mais presente nas propostas pedagógicas de ensino.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, C. P. *et al.* Fungos: o uso de modelo didático para o Ensino de Ciências. **Revista Interface (Porto Nacional)**, n. 14, p. 79-89, 2017.

BUENO, N. M. M. *et al.* IN: CRISÓSTIMO, A. L.; KIEL, C. A. **O lúdico e o ensino de ciências: saberes do cotidiano**. Guarapuava: Unicentro, 2017, p. 27-39.

CASTRO, B. J. De.; COSTA, P. C. F. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista electrónica de investigación em educación em ciencias**, v. 6, n. 2, p. 25-37, 2011.

COSTA, Odete Virgínia Cavalcante Da. **O jogo didático como estratégia de aprendizagem**. 2013. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação na área de análise e intervenção em Educação) - Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2013.

CUNHA, M. B. Da. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. **Química Nova na Escola, São Paulo**, v. 34, n. 2, p. 92-98, 2012.

FERNANDES, S. M. A. *et al.* Baralho didático: temas de biologia para ensino médio. **Revista da SBEnBIO**, n. 7, 2014.

FERREIRA, J. Dos. S.; FERREIRA, A. Dos.S. Atividades teórico-práticas com ênfase em Fungos: Uma proposta para o ensino médio. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, v. 8, n. 2, p. 1-13, 2017.

IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. 2017. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ba/barreiras/panorama>. Acesso em: 19 jul. 2019.

JOHAN, C. S.*et al.* Promovendo a aprendizagem sobre fungos por meio de atividades práticas. **Ciência e Natura**, v. 36, n. II, 2014.

KISCHKEL, B, REGINA, V. B. Jogos e prática educativa como ferramenta para despertar o interesse sobre Fungos nas escolas. **Arquivos do Museu Dinâmico Interdisciplinar**, v. 21, n. 1, p. 1-13, 2017.

LIMA, D. B. **O ensino investigativo e suas contribuições para a aprendizagem de Genética no ensino médio**. Porto Alegre: UFRGS, 2012.

MELO, A. C. A; ÁVILA, T. M. ; SANTOS, D. M. C. Utilização de jogos didáticos no ensino de Ciências: um relato de caso. **Ciência Atual–Revista Científica Multidisciplinar das Faculdades São José**, v. 9, n. 1, 2017.

NICOLA, J. A.; PANIZ, C. M. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no ensino de biologia. **Infor, Inov. Form., Rev. NEaD-Unesp**, São Paulo, v. 2, n. 1, p.355-381, 2016.

OLIVEIRA, A. C. de. *et al.* Dificuldades na compreensão e produção textual no 3º ano do ensino médio da Escola Estadual Izanete Victor dos santos. **MADRE CIÊNCIA-EDUCAÇÃO**, v. 3, n. 2, 2019.

RAVEN, P. H.; EVERT, R. F.; EICHHORN, S. **Biologia Vegetal-8ª**. ed - Rio de Janeiro - Guanabara Koogan, 2014.

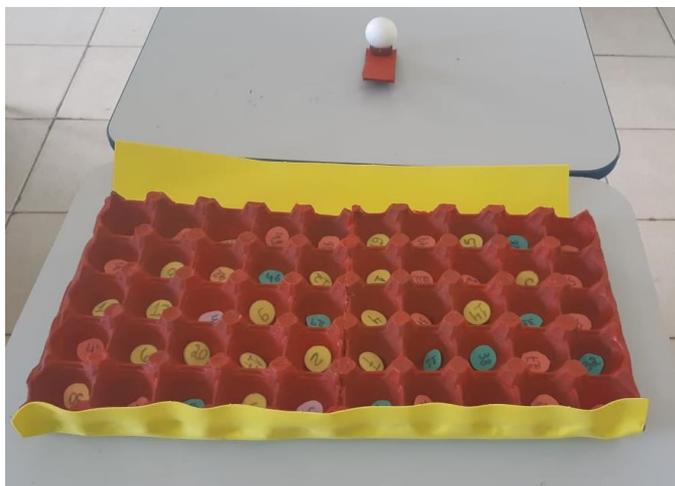
SILVA, M. **Sala de aula interativa**. 5ª ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2013.

SILVA, M. S.; BASTOS, S. N. D. Ensino de microbiologia: percepção de docentes e discentes nas escolas públicas de Mosqueiro, Belém, Pará. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE E DO AMBIENTE, v. 3, 2012. **Anais**. Niterói: UFF, 2012.

SILVEIRA, B. A. *et al.* O Processo de Ensino e Aprendizagem de Biologia a Partir de uma Atividade Prática Realizada pelo PIBID em Colégio Modelo Luís Eduardo Magalhães. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 18, n. 4, p. 437-444, 2017.

APÊNDICES

Apêndice 1. Figura demonstrativa do jogo “Trampolim dos Fungos”.



Fonte: Elaborados pelos autores (2019).

Apêndice 2. Questionário sobre a percepção dos alunos em relação ao jogo “Trampolim dos Fungos”.

PERCEÇÃO DOS ALUNOS SOBRE O JOGO “TRAMPOLIM DOS FUNGOS”

1. **O que você achou do jogo Trampolim dos Fungos?**
 - a. Excelente ()
 - b. Bom ()
 - c. Regular ()
2. **O jogo foi difícil?**
 - a. Sim ()
 - b. Um pouco ()
 - c. Não ()
3. **Se você encontrou alguma dificuldade, assinale abaixo qual foi:**
() as regras () o nível do conteúdo () outra.
Qual? _____
4. **A utilização do jogo foi importante para sua compreensão sobre o conteúdo?**
 - a. Sim, ajudou bastante
 - b. Ajudou um pouco
 - c. Não
5. **Esse jogo poderia ser utilizado em outras aulas?**
 - a. Sim ()
 - b. Não ()
6. **Você acha interessante o professor de BIOLOGIA trabalhar com Jogos Didáticos?**
 - a. Sim ()
 - b. Não ()
7. **Gostaria que a proposta de trabalhar jogos fosse realizada em outras DISCIPLINAS?**
() Sim () Não. Qual? _____
8. **Quanto ao tempo do jogo “Trampolim dos Fungos” você achou:**
 - a. Adequado ()
 - b. Longo ()
 - c. Curto ()
9. **Em sua opinião: (Marque a alternativa e em seguida justifique sua resposta)**
() a utilização do jogo é apenas um momento de diversão durante a aula.
() ele ajuda no aprendizado dos conteúdos explicados pelo professor de forma divertida.
Justifique. _____

10. **O uso de atividades diferentes nas aulas de Biologia aumenta seu interesse em estudar mais a disciplina? Por quê?**

Fonte: Elaborados pelos autores (2019).