

## FORMAÇÃO DE PROFESSORES E EDUCAR PELA PESQUISA: PRÁTICAS EDUCATIVAS SUSTENTÁVEIS (FASE IV)



Maria Eloisa Farias<sup>1</sup>, Suelen B. Nobre<sup>1</sup>, Tania R. Prochnow<sup>1</sup>, Rossano A. Dal-Farra<sup>1</sup>, Leticia A. Lopes<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática – PPGECIM/ULBRA

### Objetivos

O projeto em sua IV fase teve como objetivos investir na proposta de Formação de Professores; analisar as situações didáticas vivenciadas em cursos de formação docente, para promover práticas educativas sustentáveis, percebendo os pontos a serem melhorados e aperfeiçoados, identificando potencialidades e fatores limitantes, para que este instrumento metodológico pudesse ser explorado e aprimorado pelos participantes em suas práxis pedagógicas. Procura-se investir na formação/participação de um professor pesquisador, capaz de realizar a interlocução entre teoria e prática para a estruturação de trabalhos que fomentem a abordagem de conceitos científicos. Neste ano foi desenvolvido como parte das Situações Didáticas o desenvolvimento de um jogo digital no apoio ao ensino da Biologia Evolutiva.

### Metodologia

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de cunho exploratório, contemplando a análise de conteúdo. O instrumento de coleta de dados foi um questionário semiestruturado. O público alvo foi composto por onze professores, de distintas áreas do conhecimento. O jogo "Paleo Game" (imagem 1) foi elaborado a partir de aportes teóricos renomados na área do conhecimento em Biologia Evolutiva (Futuyma, 2002; Pough *et al.*, 2003; Ridley, 2006; Bizzo, 2012), esta gamificação foi articulada para atender às necessidades do público da Educação Básica, em especial os alunos dos anos finais do Ensino fundamental.

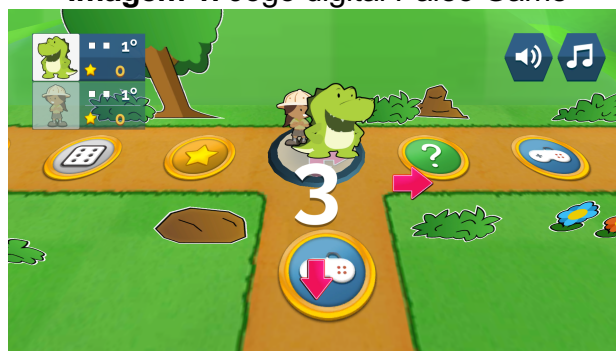
### Considerações Finais

Os resultados evidenciaram que o jogo digital "Paleo Game" mostrou-se uma potencial estratégia pedagógica para o ensino de Biologia Evolutiva, a qual perpassa os conteúdos relacionados à Geografia, História e Ciências Naturais; além disso, constatou-se que a atividade lúdica permitiu o entendimento de questões relacionadas às Teorias Evolucionistas.

### Referências

- BIZZO, Nelio. **Pensamento científico**: a natureza da ciência no ensino fundamental. 1 ed. São Paulo: Melhoramentos. 2012.  
FUTUYMA, Douglas J. **Evolução, ciência e sociedade**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Genética, 2002.  
POUGH, F. Harvey; HEISER, John B.; JANIS, Cristine M. **A vida dos Vertebrados**. 3 ed. Atheneu: São Paulo, 2003.  
RIDLEY, Mark. **Evolução**. 3 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

Imagem 1. Jogo digital Paleo Game



Fonte: a pesquisa.

### Resultados

Participaram desta investigação onze professores, sendo oito do gênero feminino e três do gênero masculino, apresentando a seguinte formação acadêmica: superior completo em Licenciatura em Pedagogia; Ciências Biológicas e Geografia.

Foi unânime entre o grupo pesquisado que o jogo digital "Paleo Game" possibilitou a aproximação dos participantes com os conteúdos intrínsecos na Biologia Evolutiva; além disso, foi comentado que o jogo permitiu o entendimento de questões relacionadas às Teorias Evolucionistas. Outro ponto destacado foi a inserção de minigames no tabuleiro, o que tornou a atividade lúdica mais dinâmica, interessante e prazerosa.

De acordo com (86%) dos professores, a atividade lúdica auxiliou na ampliação dos conhecimentos sobre a evolução biológica e teorias evolutivas, com destaque para os conteúdos: Eras Geológicas e processos tafonômicos. Além disso, para (70%) tornou-se relevante poder trabalhar em duplas durante a atividade, pois propiciou a socialização e troca de ideias entre os indivíduos.

### Contatos:

- Maria Eloisa Farias (mariefs10@yahoo.com.br)
- Suelen B. Nobre (nobre.suelen@gmail.com)