



BLOOBS - EVOLUÇÃO

Danilo de Oliveira Saldanha Neto¹
Victor Verruck Ebeling²
Adriana Caetano Sarmiento³

Ensinaemos evolução por meio de seres vivos simulados. Facilitar o aprendizado do conceito de evolução mostrado pela ciência, desmistificando o conceito popular. Utilizamos uma simulação baseada em uma das características da evolução neodarwinista, a passagem de genes seguido de mutação. Com a simulação foi possível observar semelhanças com a realidade, como falta de recursos, sobrevivência do mais apto e a superpopulação. A forma na qual encontramos para ensinar/demonstrar a evolução, reprodução, sobrevivência do mais forte e passagem de genes, juntamente de mutações de uma determinada espécie de forma simplificada. Com este projeto de simulação, conseguimos ensinar pessoas de diferentes idades e origens. A simulação apresenta detalhes de alta complexidade de uma forma didática e simples, usando elementos de jogos eletrônicos para buscar a atenção de um público mais jovem, porém, com a quantidade de informação suficiente para ser utilizado como um método de ensino. Concluimos que graças ao projeto, torna-se possível o ensino de forma fácil e rápida para crianças. Conseguimos prender a atenção por culpa das cores e movimentos e até mesmo por causa de ter "seres vivos".

Palavras-chave: evolução; tecnologia; programação; educação.

¹ Aluno de 2º ano Ensino Médio, Colégio Ulbra São João

² Aluno de 2º ano Ensino Médio, Colégio Ulbra São João

³ Professora de Biologia, Colégio Ulbra São João