

Jogos e provas simuladas no Componente Curricular de Biologia do IFRS - campus Bento Gonçalves

¹Vinícius Bergonzi Lazzari, ¹Fernanda Rodrigues Ribeiro, ¹Débora Bin da Silva, ¹Juliana Flach, ¹Daniel Martins Ayub, ¹Patrícia Mattei
*Aline Nondillo
*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *campus* Bento Gonçalves.
Bento Gonçalves, RS, Brasil

A estratégia de ensino utilizada por educadores é uma característica muito importante no processo de aprendizagem. Nesse sentido, professores devem buscar uma forma atrativa e didática que priorize o ensino, contribuindo também para o maior êxito dos estudantes nos processos seletivos e para um maior reconhecimento da própria Instituição na oferta de educação de qualidade. Esse trabalho visa contribuir para a melhor compreensão de temas da área de Ciências Biológicas através do desenvolvimento de ferramentas didático-pedagógicas criativas e do estudo de questões de processos seletivos para o ingresso no Ensino Superior. Para a elaboração dos materiais de apoio realizou-se a seleção e separação de questões de vestibulares da região Sul e ENEM, tomando como base as provas dos últimos sete anos. Após, as questões foram classificadas em pastas de acordo com o conteúdo necessário para sua resolução, visando à elaboração de simulados para disponibilização aos estudantes da instituição, via sistema Moodle. Essa plataforma acadêmica foi escolhida por apresentar uma facilidade de uso - trata-se de um sistema já amplamente utilizado pelos estudantes e com a possibilidade do acesso remoto - e também por permitir um maior acompanhamento das atividades realizadas, com a realização de estatísticas como o percentual de acertos, conteúdos que apresentaram maiores dificuldades de entendimento e conhecimentos mais exigidos nos processos seletivos, dentre outras. Paralelamente, realizou-se uma pesquisa de jogos pedagógicos disponíveis na internet, relacionados às áreas da Biologia no Ensino Médio com o intuito de ofertar essa ferramenta em atividades de ensino. Atualmente o projeto se encontra em fase de execução e estão sendo criadas provas simuladas com a ajuda da ferramenta Hot Potatoes, a qual auxilia na importação das questões ao sistema Moodle. Os estudantes do campus terão acesso à totalidade do conteúdo, inicialmente como atividade extracurricular, e poderão consultar os docentes da área para possíveis dúvidas. Após o levantamento dos jogos disponíveis, os docentes farão a escolha daqueles que consideram melhores e, então, os jogos serão confeccionados e avaliados por estudantes voluntários, para direcionar a escolha das atividades que poderão ser utilizadas em sala de aula, ou mesmo em outros locais, como em atividades de extensão e formação docente. Assim, verifica-se que as atividades propostas não se restringem à melhoria da qualidade do ensino formal em sala de aula, nem, tampouco, contribuem apenas para os estudantes matriculados nos cursos regulares do campus Bento Gonçalves, abrindo possibilidades de aplicação nas áreas de extensão e de EAD.

Palavras-chave: Ensino de Biologia; Ferramentas Didático-Pedagógicas; Atividades Extracurriculares

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Ciências Biológicas

Trabalho executado com recursos do Edital PIBEN (Bolsas de Ensino).