

## DARWIN BANK: um jogo de tabuleiro como material didático para o ensino de Evolução

Luiz Alberto Machado de Souza<sup>1</sup>, Nadson de Jesus Oliveira<sup>2</sup>, Luísa Lacerda Leão Silva<sup>3</sup>,  
Luciana Aguiar-Aleixo<sup>4</sup>

### RESUMO

A Evolução é considerada um eixo integrador da Biologia. Entretanto, a negação pelos educandos, a maneira descontextualizada como é apresentada em sala de aula e nos livros didáticos e o despreparo conceitual de professores, atrelados a influências religiosas e filosóficas atrapalham sua abordagem. Pela necessidade de tornar os conteúdos atrativos aos alunos, para que estes possam se interessar devidamente, os jogos didáticos vêm ganhando espaço como recurso pedagógico. O presente trabalho objetivou a elaboração de um jogo para a educação básica que explorasse de maneira aprofundada o pensamento evolutivo e os conceitos e fatores que o fundamentam e verificar sua aplicabilidade na ação “ComCiência: Ciências na UESB”, em outubro de 2022. O jogo “Darwin Bank” foi produzido no editor “Canva”, onde foi desenvolvido um tabuleiro semelhante ao do conhecido “Banco Imobiliário”. O tabuleiro se dividiu em 4 delimitações: a primeira contendo nomes de naturalistas que contribuíram para área, a segunda trazendo tópicos do conteúdo, a terceira trabalhando fatores evolutivos e a quarta abordando os tipos de especiação. Então, as casas e cartas que originalmente representam os títulos de posse, contém as informações a respeito desses naturalistas e suas contribuições científicas ou ainda um pequeno resumo do conceito citado. O jogo abarca até 6 participantes, cada um representado por um pino de cor específica, e a quantidade de casas que pode-se andar é definida com o lançamento de dados. Ao parar, o jogador terá que ler o que diz na casa, podendo ser uma pergunta, uma curiosidade, ou a “prisão das *fake news*”, onde pode ser preso como no jogo original. Devido à baixa faixa etária dos alunos e por se tratar de uma feira de conhecimentos com grande e rápida rotatividade de pessoas, apenas duas discentes visitantes do evento participaram do jogo, que foi mais atrativo para os graduandos da Biologia. Além disso, percebeu-se que os conhecimentos de Evolução dos alunos do ensino fundamental II eram limitados, visto que esses conteúdos são abordados apenas no ensino médio. Assim, para que o Darwin Bank seja aplicado de forma eficaz, é necessário uma introdução preliminar acerca dos pilares da Evolução, bem como uma adaptação da linguagem, tornando-a mais acessível a esse público. Entretanto, a participação de alunos do curso de Biologia da UESB abriu portas para uma nova perspectiva: utilizá-lo na graduação, o que colaboraria para o entendimento dos fatores evolutivos por parte destes que futuramente se tornarão docentes da educação básica.

**Palavras-chave:** Ensino-Aprendizagem. Evolução. Jogo didático.

<sup>1</sup> Estudante de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, la571999@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, nadson.biologia@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante de graduação em Ciências Biológicas da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, 201912216@uesb.edu.br

<sup>4</sup> Professora Adjunta do Departamento de Ciências Naturais (DCN) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* Vitória da Conquista, Bahia, Brasil, lucianaaleixo@uesb.edu.br