



ENSINO DE BIOLOGIA NA PRÁTICA: USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO MÉDIO

Aldelice Nair de Carvalho Barbosa
Unimontes – 7º Per. Ciências Biológicas
aldelice.carvalho@gmail.com

Larissa Pereira Liberato dos Santos
Unimontes – 3º Per. Ciências Biológicas
pereiraliberatolarissa@gmail.com

Frederico Aguiar Santos
Supervisor PIBID E.E. Eloy Pereira
fred.rico42@gmail.com

Eixo: Aprendizagem, ciências, jogos

Palavras chave: Aprendizagem significativa; Metodologias ativas; Jogos educativos

Relato de Experiência

1. Contextualização e justificativa da prática desenvolvida

O ensino de Biologia na Educação Básica frequentemente enfrenta desafios relacionados à baixa motivação discente e à dificuldade de consolidação de conteúdos abstratos. Nesse contexto, torna-se necessário o uso de metodologias ativas que favoreçam a participação dos estudantes e promovam aprendizagens significativas.

A presente experiência foi desenvolvida com foco no ensino de Ciências/Biologia, tendo como base a utilização de estratégias lúdicas mediadas por tecnologias digitais e jogos pedagógicos, especificamente a plataforma Kahoot e a dinâmica “Passa ou Repassa”. Tais recursos foram empregados como instrumentos facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, visando tornar as aulas mais interativas, dinâmicas e centradas no estudante.

2. Problema norteador e objetivos

A prática foi orientada pelo seguinte problema: **como promover maior engajamento e favorecer a aprendizagem significativa dos conteúdos de Biologia no Ensino Médio por meio de metodologias ativas e lúdicas?**

Dessa forma, o objetivo geral consistiu em **verificar a contribuição de estratégias lúdicas para a fixação e consolidação dos conteúdos trabalhados em sala de aula.**

Como objetivos específicos, destacam-se:



- Estimular a participação ativa dos estudantes;
- Favorecer a revisão e fixação dos conteúdos;
- Promover o aprendizado por meio da ludicidade e da interação;
- Incentivar o trabalho em equipe e a competitividade saudável.

3. Procedimentos e/ou estratégias metodológicas

Foram utilizadas duas metodologias principais:

- **Kahoot:** aplicação de questionários interativos digitais com perguntas de múltipla escolha, permitindo feedback imediato e acompanhamento do desempenho dos alunos em tempo real;
- **Jogo “Passa ou Repassa”:** dinâmica presencial baseada em perguntas e respostas com sistema de pontuação, estimulando a tomada de decisão, o raciocínio rápido e o trabalho em grupo.

As atividades foram aplicadas em turmas do Ensino Médio, contemplando os seguintes conteúdos:

- **1º ano:** Método Científico e Teorias da Origem da Vida;
- **2º ano:** Ecologia.

Os estudantes foram organizados em equipes, promovendo colaboração e competição saudável. As atividades ocorreram como forma de revisão dos conteúdos previamente trabalhados em aulas expositivas.

4. Fundamentação teórica

A prática fundamenta-se na teoria da **Aprendizagem Significativa**, proposta por David Ausubel, que destaca a importância da relação entre os conhecimentos prévios dos estudantes e as novas informações adquiridas. Segundo o autor, a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando os novos conteúdos são ancorados em estruturas cognitivas já existentes.

Além disso, o uso de metodologias ativas e recursos lúdicos está alinhado às abordagens contemporâneas da educação, que defendem o protagonismo discente, a interatividade e a construção colaborativa do conhecimento.

5. Resultados da prática

Os resultados evidenciaram:

- Maior engajamento e participação dos alunos durante as atividades;
- Aumento do interesse pelos conteúdos abordados;



- Melhora na interação entre os estudantes;
- Desenvolvimento de uma competitividade saudável, contribuindo para o envolvimento coletivo.

Observou-se que os recursos lúdicos favoreceram a revisão dos conteúdos de forma mais atrativa, auxiliando na fixação do conhecimento.

6. Relevância social da experiência

A experiência apresenta relevância significativa para o contexto educacional, especialmente no âmbito da Educação Básica, ao propor estratégias que tornam o processo de ensino mais inclusivo, participativo e motivador.

A utilização de jogos e tecnologias digitais contribui para aproximar o ensino da realidade dos estudantes, promovendo maior engajamento e favorecendo a aprendizagem significativa.

7. Considerações finais

Conclui-se que o uso de ferramentas digitais e metodologias lúdicas, como o Kahoot e o jogo “Passa ou Repassa”, potencializa o processo de ensino-aprendizagem em Biologia. Essas estratégias contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e centradas no estudante, favorecendo a construção do conhecimento de forma significativa.

Recomenda-se a ampliação do uso dessas metodologias em diferentes conteúdos e níveis de ensino, bem como a realização de estudos mais aprofundados sobre seus impactos no desempenho acadêmico.

Referências

AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. São Paulo: Centauro, 2009.