

## ESTADO DA ARTE SOBRE JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: MEMÓRIAS E PERSPECTIVAS DO ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS

Carla Pedroso, Mary Ângela Amorim, Rosane Da Rosa, e-mail:  
[carlabio\\_ufsm@yahoo.com.br](mailto:carlabio_ufsm@yahoo.com.br)

Universidade Federal de Santa Maria

**Palavras-chave:** ensino biologia, educação em ciências

### Resumo

O Projeto “Jogos Didáticos no Ensino de Biologia”, desenvolvido pelo **Grupo de Estudo e Pesquisa sobre Educação em Biologia (GEPEB/CE/UFSM)**, tem por objetivo avaliar o potencial didático desse recurso nas aulas de Ciências/Biologia da Educação Básica. O presente artigo, no âmbito desse projeto, apresenta resultados parciais de uma pesquisa cujo objetivo é investigar o Estado da Arte a respeito dos Jogos Didáticos (JD). Nesta etapa, revisamos as publicações sobre o tema, divulgadas nas 6 edições do evento “Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências - ENPEC”, de abrangência nacional e realizado no período compreendido entre 1997 a 2007. Mediante leitura das atas, localizamos 21 artigos, dos quais 1 encontra-se na III edição do evento, 2 na IV edição, 9 na V edição e 9 na VI. Nas edições I e II não houve ocorrência de artigos sobre o tema investigado. A amostra foi analisada segundo categorias elaboradas pela equipe do GEPEB. Como principais resultados, obtivemos: **a) Subárea** – 7 Biologia, 4 Química, 4 Saúde, 4 Ciências/Matemática; **b) Quanto à distribuição geográfica** há uma concentração de publicações na Região Sudeste (FIOCRUZ-RJ, 6 e USP-SP, 6); **c) Nível escolar** – JD visados prioritariamente para o Ensino Fundamental e Ensino Médio; **d) Contexto de uso** – 12 em Unidades de Ensino; **e) Problema que origina o JD** – 8 tema/conteúdo e 8 investigar o novo recurso; **f) Tipos de JD** – 7 tabuleiro e 6 cartas; **g) Elaborador do JD** – 17 pesquisadores de Instituições de Ensino Superior (IES); **h) Natureza do artigo** – 4 são descrições de JD, 9 são relatos de implementações (relatos de experiência) e 8 são pesquisas, ou seja, apresentam um problema a ser investigado e uma metodologia de resolução. Ao longo das edições do evento, é evidente a evolução quantitativa e qualitativa quanto ao uso do JD. Consideramos positivo o emprego de diversos tipos de JD, como cartas, bingo, RPG e quebra-cabeça, adaptados ao ensino. Contudo, parece que o uso de JD como recurso significativo no Ensino de Ciências é pouco debatido, dado o baixo índice de pesquisas sobre o tema. Os resultados sinalizam para uma carência de estudos que investiguem não apenas o JD como recurso no ensino, mas também esse recurso na formação inicial e continuada, bem como em espaços não formais de educação.