

**Percepção dos discentes da educação básica sobre a construção do Conhecimento em
Biologia a partir das múltiplas linguagens**

Relato de Pesquisa em Andamento

Maria Betânia Aquino da Silva (*Discente da UNEAL, CAMPUS III*)

Ávylla Régia de Albuquerque Barros (*Discente da UNEAL, CAMPUS III*)

Ana Lydia Albuquerque Peixoto (*Docente da UNEAL, CAMPUS III*)

Josefa Betânia vilela Costa (*Docente da UNEAL, CAMPUS I*)

Área temática: Extensão, 4 – Educação

Palavras-Chave: Lúdico, Genética, Ensino, Métodos

Justificativa

A construção desse projeto visa à implementação de jogos didáticos no ensino de genética, visto que a maioria dos alunos e docentes demonstra uma grande dificuldade nesse conteúdo. Em grande parte das escolas de ensino médio no Brasil, os alunos demonstram grandes dificuldades no aprendizado dos conceitos genéticos. Vários fatores são responsáveis e influenciam diretamente para que isso ocorra como vocabulário amplo, complexo e extremamente específico, concretizando assim dificuldades em compreender, fazer interconexão entre conteúdos e diferenciar conceitos (SALIM, 2007)

Segundo Assis et al.(2008), os docentes do ensino de ciências biológicas não apresentam habilitação nas áreas específicas de sua formação ou encontram-se desatualizados quer seja em relação ao conhecimento quer seja no tocante ao uso de estratégias pedagógicas obsoletas. Observa-se que estes profissionais têm utilizado metodologias que privilegiam a aprendizagem por aquisição conceitual de conhecimento, o que vai de encontro ao preconizado pela lei de diretrizes e bases da educação (LDB) lei 9394/96 (BRASIL, 1997).

Novas maneiras didáticas vêm sendo desenvolvidas com o objetivo de reverter essa situação e o jogo didático vem com essa proposta educativa. De acordo com as orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006), o jogo pode propiciar e estimular o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos, permitindo ao professor a ampliar conhecimentos e técnicas de ensino e desenvolver suas capacidades pessoais e profissionais, numa perspectiva de motivar nos alunos a capacidade de interagir com o conteúdo de maneira participativa.

Objetivo

- Analisar a abordagem do conteúdo pelo docente, bem como sua aplicação;
- Serão analisadas formas de adequar às atividades lúdicas a realidade escolar;
- Serão realizadas atividades que visem uma maior aproximação aluno/professor;
- Promover integração escola-universidade;
- Divulgar os resultados quali-quantitativos obtidos no decorrer das atividades realizadas.

Metodologia

Na elaboração das atividades lúdicas serão utilizadas matérias de baixo custo, fácil acessibilidade e que tenha fácil manuseio. Serão utilizadas estratégias metodológicas que favoreça a construção do conhecimento em genética a partir das múltiplas linguagens, as atividades serão elaboradas em cima dos conteúdos programáticos para que não fujam da realidade e do contexto escolar. A partir dessa realidade há necessidade de buscar soluções e estratégias para que esse cenário tão comum entre estudantes do ensino médio possa ser modificado e o ensino de genética possa tornar-se mais prazeroso e compreendido. Dessa forma o presente estudo tem por intuito propiciar aos alunos de educação básica do ensino médio a interação da teoria e da prática com jogos dinâmicos e interativos que promovam uma maior capacidade de raciocínio e agilidade dos alunos.

“Enquanto joga o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade (FORTUNA,2003)”

Dessa maneira os jogos didáticos se apresentam como uma possibilidade para a interação aluno-professor-conhecimento.

Serão aplicados pré e pós-testes aos alunos da educação básica que participarão das oficinas lúdicas, no intuito de identificar a percepção sobre o uso de estratégias lúdicas para o ensino de Biologia.

Os resultados obtidos serão consolidados, utilizando o programa Microsoft Excel e em seguida, submetidos à análise estatística.

Resultados Pretendidos

Espera-se com as ações que serão desenvolvidas promover a melhoria do ensino aprendizagem de genética:

1. Viabilizar grupos de discussão entre alunos e professores que visem identificar as principais dificuldades nos conteúdos de genética;
2. Incentivar a continuidade dos estudos dos alunos da educação básica para o ingresso na educação de nível superior;
3. Fomentar a utilização articulada significativa e crítica dos laboratórios de ciências, informática e de outros meios disponíveis nas escolas, com vista a superar as dificuldades no processo de ensino aprendizagem;
4. Estimular os alunos das escolas envolvidas para o estudo de biologia, aproximando-as ao contexto sociocultural dos alunos, através da interdisciplinaridade com as ciências humanas, promovendo significado e sentido ao ensino da genética;
5. Com a utilização dos jogos, conseguir passar o máximo de conhecimento na área de genética;
6. Subsidiar melhorias na qualidade do ensino médio, buscando formar cidadãos críticos.

Referências

ASSIS, M. R. S.; PANIAGO, Z. M. de S.; REIS, M. S. A. O perfil do professor da rede municipal de ensino de jataí e suas dificuldades em trabalhar com ciências, Jataí GO, setembro/2008. Disponível em: http://www.ceped.ueg.br/anais/Iedipe/Gt4/8-o_perfil.htm.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações curriculares para o ensino médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 126 p, 1997.

FORTUNA, T. R. Jogo em aula. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v.19, n.75, p.15-19, jul./set. 2003.

SALIM, D.C.; AKIMOTO, A.K.; RIBEIRO, G.B.L.; PEDROSA, M.A.F.; KLAUTAU-GUMARÃES e OLIVEIRA, S.F. O Baralho como Ferramenta no Ensino de Genética. *Genética na Escola*. Vol. 2(1), p. 6-9, 2007