

Iniciação a Docência em Ciências Biológicas e a Construção de Jogos Didáticos no Estudo da Genética.

Bruno de Oliveira Costa Barros (*Discente da UNEAL, CAMPUS III*)

Lídia Rafaela Almeida da Silva (*Discente da UNEAL, CAMPUS III*)

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

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

Área Temática: extensão- 4 educação

Palavras-chave: Lúdico, Genética e Aprendizagem.

Introdução

O presente projeto visa à implementação de práticas pedagógicas, que possibilitem a construção no aprendizado dos conteúdos abordados em genética, já que estes apresentam um alto grau de complexidade. As atividades propostas terão início no ano de 2013, sendo que até então, o presente projeto encontra-se em andamento. De acordo com as orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p.28): o jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.

Por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos, entendemos que o jogo é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos (CAMPOS, BORTOLOTO e FELICIO, 2003).

Nesta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando em um empréstimo da ação lúdica para a aquisição de informações (Kismoto, 1996).

Com isso, essas atividades buscam sanar essas dificuldades, através de atividades lúdicas, de fácil acesso e baixo custo, adequando-se a realidade da escola.

Metodologia

Fomentar as atividades lúdicas, buscando uma maior absorção dos conteúdos, fazendo uso de materiais acessíveis, de fácil manuseio e baixo custo, já que essas atividades dinamizam a aula o que contribui pra um maior interesse do corpo discente. De acordo com Junior et al.(2010):Os recursos didáticos envolvem uma diversidade de elementos utilizados como suporte experimental na organização do processo de ensino e de aprendizagem. Sua finalidade é servir de interface mediadora para facilitar na relação entre professor, aluno e o conhecimento um momento preciso da elaboração do saber.

Para Barbosa (2000), é necessário dispor de ferramentas alternativas que visem o escape da rotinização. Contemplar-se-á momentos individuais e coletivos; valorizar-se-á, em algumas situações, a ação deliberada da criança e em outras a orientação do profissional; utilizar-se-á de espaços tanto internos como externos; estabelecer-se-á a interatividade que também extrapolem as salas de aula, buscando as múltiplas figuras da instituição, da família e da comunidade.

Assim, é importante o uso de metodologias alternativas que motivem a aprendizagem e as atividades lúdicas são meios auxiliares que despertam o interesse dos alunos, podendo ser aplicadas em todos os níveis de ensino (CABRERA, 2006)

Portanto é preciso o comprometimento do professor e do aluno na realização destas práticas pedagógicas, que viabilizam a compreensão de todos e conhecimento de novas estratégias didáticas por parte do professor e alunos bolsistas.

Resultados Pretendidos

- Viabilizar a criação de grupos de estudo onde os professores possam repensar suas práticas e ações em sala de aula, juntamente com os alunos bolsistas;
- Incentivar a continuidade da carreira docente em ciências biológicas, valorizando a o profissional docente;
- Fomentar a utilização articulada de laboratórios de ciências, informática e outros meios, que ajudem na execução do projeto e aprendizado dos alunos;
- Estimular os alunos através dos jogos didáticos a um maior interesse na matéria de biologia e no conteúdo de genética.
- Construir materiais didáticos de fácil acesso e baixo custo, com base na realidade local das escolas, através de produção e publicação de trabalhos, com relatos de experiência que divulguem o trabalho realizado.

Referências

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, p.35-48, 2003.

BARBOSA, M.C. **Fragmentos sobre a rotinização da infância**. Revista Educação & Sociedade, v. 25, n.1, 2000, p.93-114.

CABRERA, W.B. A Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuição ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa. 2006. **Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática**. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 159p, 2006.

JUNIOR, A.F.N.et al. **A confecção e apresentação de material didáticopedagógico na formação de professores de biologia**: O que diz a produção escrita? Universidade estadual Julio de Mesquita Filho/ Faculdade de Ciências de Bauru. Pós Graduação em Educação para a Ciência. São Paulo, 2009.