



DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS PARA PROMOVER APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE CONCEITOS DE GENÉTICA RELACIONADOS AOS SISTEMAS SANGUÍNEOS

Glaucaia Rosely Barbosa Marin*, Airton José Vinholi Júnior
* glaucahta_4@hotmail.com

Resumo:

Este projeto aborda a necessidade de repensar as práticas pedagógicas para o ensino de Genética, em decorrência da multiplicidade de conceitos que envolvem a subunidade sistema sanguíneo resulta em um ensino meramente convencional, fundamentado no método tradicional e centrado em teorias e conteúdos, como consequência, uma aprendizagem mecânica e comumente dissociada do conhecimento prático, por sua vez o corpo discente torna-se desinteressado e desmotivado a aprender. O objetivo da pesquisa é analisar as contribuições na construção da utilização de jogos digitais para a construção de conceitos do âmbito da genética dos sistemas sanguíneos. Para isso, será utilizado como referencial teórico e metodológico os pressupostos da Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel (TAS). A investigação se dará por meio de uma intervenção com práticas pedagógicas em sala de aula, aplicadas com estudantes do 3º ano do curso integrado ao ensino médio de Programação de Jogos Digitais de uma escola da rede pública estadual. Justifica-se a pertinência da pesquisa à interface nesse campo específico de estudo dos alunos da referida escola, o que proporciona, em decorrência disso, um produto que possa aliar de forma eficaz os conhecimentos da base comum e da base técnica. Os aspectos metodológicos envolverão a utilização de questionários (pré-teste e pós-teste), para investigação dos conhecimentos prévios (subsunçores), bem como a construção de mapas conceituais para avaliação da aprendizagem como instrumentos de coleta e análise de dados, fundamentados na TAS. Espera-se que o conteúdo articulado ao contexto dos estudantes, por meio da proposta de intervenção, proporcione a viabilidade de aplicação dos conceitos genéticos e desenvolva o pensamento científico, crítico e reflexivo acerca das questões propostas, relacionadas aos sistemas sanguíneos.

Palavras-chave:

Aprendizagem Significativa. Mapas Conceituais. Ensino de Genética. Jogos Digitais.