



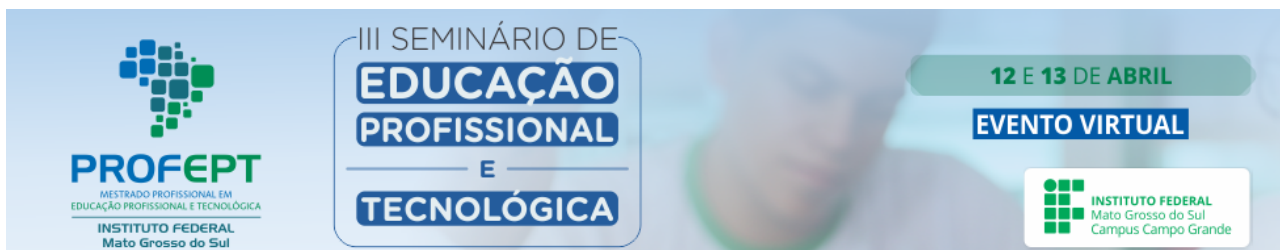
CONSTRUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS SOBRE SISTEMAS SANGUÍNEOS À LUZ DA TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Glaucia Rosely Barbosa Marin*, Airton José Vinholi Junior
*glauciammarin@gmail.com

1- Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Campo Grande – Brasil.

Resumo:

Este trabalho abordou a necessidade de repensar as práticas pedagógicas para o ensino de genética, sobretudo na subunidade sistemas sanguíneos, pois representam saberes indispensáveis no campo das ciências biológicas e podem contribuir consideravelmente para a formação integral do indivíduo. O objetivo da pesquisa consistiu em analisar as contribuições da construção de jogos digitais para a assimilação de conceitos no âmbito da genética dos sistemas sanguíneos. Para isso, foi elaborada e utilizada uma sequência didática utilizando como referencial teórico e metodológico os pressupostos da Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) de David Ausubel. A investigação ocorreu por meio de uma intervenção com práticas pedagógicas inovadoras em sala de aula, aplicadas a estudantes do terceiro ano do curso integrado ao ensino médio de Programação de Jogos Digitais de uma escola da rede pública estadual de Mato Grosso do Sul. A pertinência da pesquisa justifica-se em decorrência à interface nesse campo específico de estudo dos alunos dessa escola, o que proporcionou, nesse decurso, um produto capaz de aliar de forma eficaz os conhecimentos da base comum e da base técnica. Os aspectos metodológicos relatados nesse resumo compreenderam seis etapas distintas e interdependentes. A etapa inicial realizada nesse processo concentrou-se na imprescindibilidade do professor investigar previamente, por meio de situações didáticas, os conhecimentos prévios (subsunoçores) que os estudantes possuíam e ensinar nesse direcionamento com vistas a favorecer uma estrutura cognitiva mais robusta dos conceitos biológicos. Essa fase ocorreu por meio de um pré-teste, a utilização de questionário para análise de conhecimentos posteriores à intervenção (pós-teste), a construção de mapas conceituais iniciais e finais para a avaliação da aprendizagem como instrumentos de coleta e análise de dados, a construção de jogos digitais elaborados pelos próprios estudantes e a proposição de uma nova situação de aprendizagem. É importante mencionar que todo o percurso metodológico foi fundamentado na TAS. Os resultados obtidos permitem apontar que a temática articulada ao contexto dos estudantes por meio da proposta de intervenção proporcionou



evolução conceitual nos conteúdos sobre os sistemas sanguíneos. Levando em consideração a metodologia utilizada para investigar esses saberes conclui-se que essa contribuição foi significativa para a aprendizagem de genética.


Palavras-chave:

Aprendizagem significativa, sistemas sanguíneos, jogos digitais.

O trabalho será apresentado no formato oral? () sim (X) não

 www.ifms.edu.br

 [/ifmscomunica](#)

 [/ifms.oficial](#)

 [/ifms.oficial](#)

Realização

 **INSTITUTO FEDERAL**
Mato Grosso do Sul

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

 **PÁTRIA AMADA**
BRASIL
GOVERNO FEDERAL