

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DA MEMÓRIA SOBRE ALIMENTOS TRANSGÊNICOS PARA FACILITAR O ENSINO DA TEMÁTICA NO 6º ANO

Helena Pires de Rezende¹, Julia Maran Correa², Luísa Dias Ostetto³, Katiucia Oliskovicz¹, Thailenny Rezende Dantas²

¹Colégio Classe A – Campo Grande-MS

helena.pires@colegioclasseams.com¹, jocamilgraus@gmail.com², luisaostetto@gmail.com³, katiucia_oli@hotmail.com¹, thailennyrezendedantas@gmail.com²

Área/Subárea: Ciências Biológicas/ Biologia Geral

Tipo de Pesquisa: Científica

Palavras-chave: Construção, Conhecimento, Lúdico, Transgênico.

Introdução

Criados pela biotecnologia, os alimentos transgênicos são aqueles em que os cientistas promovem uma mudança genética, com a inserção de genes provenientes de outro organismo, da mesma espécie, ou de espécie diferente. O objetivo, segundo os pesquisadores, é promover a melhora na qualidade do produto e obter maior produtividade, na qualidade ou quantidade do mesmo (POZZETTI, 2014).

Relacionado ao ensino e aprendizagem, tal temática tem sua aplicação no ensino fundamental II vinculado à matéria de ciências. Visto que, de acordo com Nodari e Guerra (2003) é de extrema importância que o discente saia do ensino fundamental tendo conhecimento sobre a biotecnologia e suas implicações científicas, éticas, econômicas e até políticas sobre os transgênicos, podendo assim desenvolver um pensamento crítico sobre o assunto.

Em sala de aula, a utilização das práticas tradicionais atrelado ao ensino de conceitos complexos gera uma aprendizagem superficial, sem ocorrer a internalização das concepções. Dessa forma, para ultrapassar essa barreira, o professor poderá utilizar recursos didáticos com intuito de facilitar a mediação, proporcionando a participação ativa dos discentes, sendo que, nessa perspectiva o ensino lúdico possui grande importância no desenvolvimento dos próprios conceitos e habilidades cognitivas (COSTA; BARROS, 2014).

Com isso, verificou-se uma grande necessidade de vincular o ensino de Ciências a atividades lúdicas que pudessem proporcionar prazer e diversão ao alunado, surgindo então o uso de jogos didáticos como ferramenta auxiliar do ensino. Com isso, é importante ressaltar, que o jogo deve proporcionar a aquisição de habilidades cognitivas, possuindo duas funções: lúdica e educativa, além de auxiliar no processo de socialização e formação do discente, dirigindo seu comportamento e estimulando o senso de responsabilidade (KISHIMOTO, 2003).

Dessa forma, o projeto tem como objetivo geral desenvolver um jogo da memória sobre as curiosidades e conceitos referentes aos alimentos transgênicos no intuito de contribuir para a construção do conhecimento sobre a temática.

A metodologia do projeto foi dividida em duas etapas: a primeira trata-se da realização de pesquisas bibliográficas envolvendo plataformas do google acadêmico e scielo, utilizando-se de palavras-chaves como: alimentos transgênicos, ensino de ciências e jogo da memória, visando buscar embasamento teórico para a elaboração da segunda parte metodológica.

Já a segunda parte, se baseou na elaboração e a construção de um jogo de memória utilizando as informações coletadas anteriormente sobre conceitos e curiosidades a respeito do tema transgênico. Sendo assim, os materiais utilizados foram: cartolina, lápis de cor, caneta, borracha e tesoura.

O jogo foi pensado para que haja a assimilação entre uma pergunta sobre conceitos ou curiosidades e a sua dupla corresponde a resposta correta (Figura 1). Desta forma, foram produzidas inicialmente 8 duplas de perguntas e suas respectivas soluções (Figura 2).

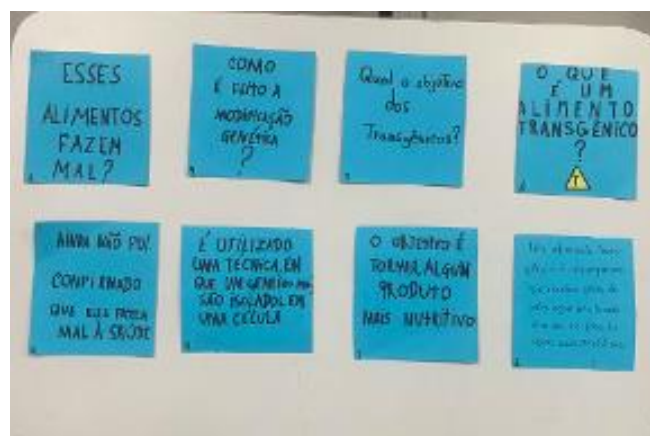


Figura 1: Modelo de perguntas e respostas do jogo da memória aplicado em sala contidas na parte inferior.

fonte: próprios autores, 2023.

Metodologia

APOIO



REALIZAÇÃO



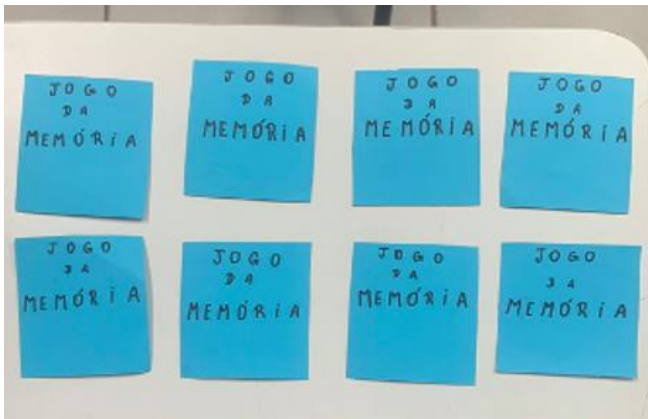


Figura 2: Modelo de perguntas e respostas do jogo da memória aplicado em sala contidas na parte superior.

fonte: próprios autores, 2023.

A construção do conhecimento dos alunos também foi analisada através da aplicação de um formulário em dois períodos distintos, sendo um antes da aula sobre os alimentos transgênicos (conhecimentos prévios) e após a aplicação do jogo da memória (conhecimentos posteriores).

Resultados e Análise

O jogo da memória foi finalizado e suas peças sofreram alterações em relação a adequações estéticas, bem como a efetuação de novas perguntas e respostas com base nos questionamentos dos próprios discentes registradas e anotadas durante a atividade prática.

A aplicação do jogo foi realizada durante a aula de ciências do colégio Classe A com os alunos do 6º ano do ensino fundamental e contribuiu para que os alunos tivessem uma aprendizagem significativa sobre os conceitos que envolvam o tema de alimentos transgênicos, desenvolvendo assim o pensamento crítico sobre a temática e a participação ativa na sala de aula.

Além disso, pode-se observar que a partir do questionário foi possível analisar a construção do conhecimento por meio da comparação entre as respostas dos alunos antes e após a aula contendo a atividade didática.

Posteriormente, haverá mais pesquisas no intuito de tornar o jogo da memória uma ferramenta inclusiva, sendo possível acrescentar elementos como textura, para adaptar e facilitar no ensino de cegos, além de um pequeno texto para áudio descrição.

Considerações Finais

Portanto, foi possível verificar que o ensino de Ciências devido a sua gama de exemplos práticos seja uma disciplina que proporciona mais momentos participativos quando comparados a outras disciplinas do currículo do aluno.

Desta maneira, o jogo é uma oportunidade de despertar nos educandos a vontade de aprender ciências de forma mais lúdica e prazerosa assim como desenvolver o campo da sociabilidade dos mesmos.

Sendo assim, a participação ativa dos discentes em sala de aula tem grande contribuição para a aprendizagem do próprio e dos demais indivíduos.

Nesse sentido, a elaboração do jogo da memória foi pensada no intuito de facilitar a construção do conhecimento por meio da ligação entre o ensino de conceitos complexos e a utilização de ferramentas dinâmicas, além de fazer com que o aluno seja o protagonista do seu próprio aprendizado.

Dessa forma, espera-se que os alunos tenham desenvolvido uma aprendizagem significativa sobre os alimentos transgênicos através do pensamento crítico e científico.

Agradecimentos

Às pessoas com quem convivemos ao longo desse projeto, que nos incentivaram e que certamente tiveram impacto na nossa formação escolar. Em especial, as professoras que nos orientaram, por todos os conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o nosso aprendizado. E ao colégio Classe A, por nos proporcionar um ensino de qualidade.

Referências

COSTA, P. C. E e BARROS, M. D. M. Luz, câmera, ação: O uso de filmes como estratégia para o ensino de Ciências e Biologia. **Revista Práxis**. Manguinhos. Ano. IV, n.11, 2014. Acesso em: 15 jul. 2023.

GOMES, Lázara W. M.; FILHO, Aroldo M. Alimentos transgênicos: utilização de metodologia alternativa para otimização do processo do ensino e aprendizagem. *Revista eletrônica de educação da faculdade de Araguaí*, 7:325-336, 2015. Acesso em: 15 jul. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo, SP: Pioneira, 2003. Acesso em: 15 jul. 2023.

NODARI, R.O e GUERRA, M.P. Plantas transgênicas e seus produtos: impactos, riscos e segurança alimentar (Biossegurança de plantas transgênicas). **Revista de Nutrição**. Campinas. v.16, n.1, p. 105 - 116, 2003. Acesso em: 25 jul. 2023.

POZZETTI, Valmir César. Alimentos Transgênicos e o Direito do Consumidor à informação. **Revista Juridica**, V. 3, n. 36; 2014. Disponível em: <http://revista.unicuritiba.edu.br/index.php/RevJur/article/viewFile/993/684>. Acesso em: 13 ago. 2023.