

VÍDEOS E JOGOS DIDÁTICOS: UMA ANÁLISE DA CONTRIBUIÇÃO DESSAS ESTRATÉGIAS NA APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS DE GENÉTICA

MARIA AUXILIADÔRA MARTINS, APARECIDA BARBOSA DE PAIVA, FRANCISCO NUNES DE SOUSA MOURA, BRENO MACHADO DE ALMEIDA, FABRÍCIO BONFIM SUDERIO

As estratégias metodológicas possuem um caráter facilitador da assimilação e da transmissão de conteúdos, muitas vezes, porque proporcionam a contextualização e o dinamismo no processo de ensino-aprendizagem. O objetivo geral deste trabalho foi analisar a contribuição de um vídeo e de um jogo didático na facilitação da aprendizagem de conteúdos de Genética por estudantes do Ensino médio. A coleta dos dados foi realizada em uma turma de terceiro ano de uma escola de Ensino Médio da rede pública estadual, do município de Ararendá-CE, utilizando-se dois questionários estruturados, com questões subjetivas e objetivas, antes (pré-teste) e após (pós-teste) o uso das metodologias. Os dados obtidos na primeira parte dos questionários pré-testes sobre as dificuldades dos discentes em assimilar os conteúdos de Genética revelaram que 81% dos estudantes afirmaram possuir um nível médio de impedimento para compreender melhor essa temática. Outra parte (13%) reconheceu possuir um grau alto de dificuldade para compreender esse conteúdo, e apenas 6% afirmou não ter dificuldades na aprendizagem desse tema. Uma análise inicial dos resultados indica que uma parcela considerável dos estudantes apresentou um baixo índice de acertos de questões específicas exploradas nos pré-testes. Os resultados do desempenho dos estudantes que tiveram acesso ao Jogo didático mostraram que dos 16 estudantes desse grupo, a grande maioria (14 alunos) apresentou um aumento no número de respostas corretas, mostrando que essa ferramenta contribuiu para a melhoria da aprendizagem dos conteúdos abordados na pesquisa. Os resultados do desempenho dos estudantes que tiveram acesso ao Vídeo didático evidenciaram que dos 16 estudantes, 10 apresentaram aumento no número de respostas corretas. Embora em menor proporção (quando comparado com o jogo), esses resultados mostram que o vídeo também contribuiu para a melhoria da aprendizagem dos conteúdos de genética questionados na pesquisa. Portanto, de modo geral, o estudo permitiu inferir que a interatividade e a contextualização propiciadas pelo jogo e pelo vídeo didático utilizados na pesquisa influenciaram na melhoria da assimilação dos conteúdos, reforçando a ideia de que o uso dessas atividades contribuiu de maneira positiva para a construção do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: ENSINO DE BIOLOGIA; APRENDIZAGEM INTERATIVA; ESTRATÉGIAS DE ENSINO.

ÁREA TEMÁTICA: PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM CIÊNCIAS E BIOLOGIA

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL