

DRAMATIZAÇÃO E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE SÍNTESE DE PROTEÍNAS

*Pedro H. Isaias¹ (IC-Jr-CNPQ), Nayuri S. da S. Costa² (IC-Jr-IFGoiano), Nora Ney S. Barcelos³ (PQ).

Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos, stormlord_pedrohi@live.com ^{1 e 2}, Doutora em Educação pela FEUSP, Aposentada pela UFU, IFGoiano-Morrinhos-Go³.

Palavras-Chave: Dramatização, Gamificação, Lúdico

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa objetivou levantar as concepções e compreensões dos alunos do Curso Técnico Integrado sobre o significado e o potencial lúdico da Dramatização sobre Síntese de proteínas e transformar a Dramatização em Gamificação a partir do referido material, usando HTML, CSS e JavaScript para poder compor o site. Compreendemos a Dramatização como um Jogo lúdico, que traz implícita e explicitamente divertimento e aprendizado, tomando como referencial teórico, Soares (2015). Contribuições teóricas de Fardo (2013) trazem nas palavras de Werbach e Hunter (2012) que estamos vendo surgir um novo fenômeno na Educação chamado Gamificação que consiste na utilização de elementos dos games e nas palavras de Kapp (2012) que tem como finalidade motivar os indivíduos à Ação, auxiliando na solução de problemas e promover aprendizagem. Configura-se como Pesquisa Qualitativa-Ação e Aplicada, pois segundo Bogdan e Biklen(1982) apud LÜDKE E ANDRÉ (1986), a pesquisa Qualitativa- Ação envolve contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto. A partir da Ação lúdica - Dramatização fizemos a construção de um site, que segundo Kapp (2012) apud Fardo (2013) o sujeito/usuário interagi com os componentes visuais enquanto constrói seu próprio conhecimento.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira fase os pesquisadores fizeram a réplica do Material Didático da Dramatização que a orientadora já vinha utilizando desde 2003, seguida de sua aplicação em duas classes de 1º ano do já referido curso, totalizando 57 alunos-sujeitos, antes que eles recebessem aulas teóricas sobre o tema DNA e Síntese de proteínas. Daí, aplicamos um Questionário diretivo, que segundo Barros e Lehfeld (1986), possibilita ao pesquisador abranger um maior número de pessoas e de informações em um espaço de tempo mais curto. De posse dos dados, optamos pela interpretação dos mesmos através da inferência. Pela técnica de Análise temática do conteúdo segundo Bardin (1979) apud Minayo (1998) fizemos uma leitura flutuante, seguida de uma releitura para encontrar núcleos de sentido e

suas relações para se obter Unidades temáticas. Partimos de quatro questões:- Qual a sua opinião sobre a Dramatização para representar a síntese de proteínas? -O que mais chamou sua atenção durante a Dramatização? -Em quais momentos a atividade ficou mais interessante e por que? -Fale sobre você antes e depois da Dramatização em relação à sua aprendizagem e socialmente. Chegamos em três Unidades temáticas: -Da relação pessoal e social com a atividade lúdica; -Da relação interativa dos conteúdos entre si; -Da relação pessoal com o Ensino-aprendizagem pré e pós Dramatização. Selecionamos duas frases instigantes: “O teatro ensina mais que o professor falando”; “Eu não tinha entendido, mas agora não consigo esquecer”. Quanto à segunda fase da pesquisa: transposição da Dramatização para a Gamificação, já possuímos a ferramenta finalizada proteínas em 3 cenas: - Preparação do DNA; - Transcrição; -Tradução da mensagem transcrita no RNAm, determinando a sequência das combinações entre os Aminoácidos, concluindo assim a Síntese de tal proteína

CONCLUSÕES

Na interação Dramatização e Gamificação confirmamos a necessidade de inserção de metodologias mais significativas em ambientes de ensino e de aprendizagem por ganhar maior interesse dos alunos pela escola, como espaço interativo, na apropriação e troca de conhecimento. Chegamos numa proposta educativa que interage ferramentas distintas no presencial e virtual que tornam os conteúdos curriculares menos abstratos.

AGRADECIMENTOS

Ao CNPQ e IFGOIANO- Morrinhos-Goiás pelo incentivo à pesquisa. À orientadora pela relevante colaboração.

SOARES, M.H.F.B. **Jogos e atividades Lúdicas para o Ensino de Química**. 2 ed. Goiânia: Kelps,2015.

LÜDKE, M. e ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: Abordagens Qualitativas**, São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo-Rio de Janeiro: HUCITEC-ABRASCO, 1998.

BARROS, A.J.P. de e LEHFELD, N.A. de S. **Fundamentos de metodologia: Um guia para a iniciação científica**. São Paulo: Mc Graw Hill, 1986.

FARDO, M.L. **A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Caxias do Sul: CINTED-UFRGS, 2013.