



DESENHO E ANIMAÇÃO APLICADO AO ENSINO DOS CONTEÚDOS DE BIOLOGIA NA ESCOLA DO CAMPO, PROFESSOR VALMIR NUNES, RIO DO TIGRE, LARANJEIRAS DO SUL (PR)

Alcielle Bairo Passos (apresentadora)¹
Alexandre Monkolski²

Resumo: A complexidade dos conteúdos de ciências e biologia dificultam o processo ensino aprendizagem pela falta de visualização e contextualização com o cotidiano, resultando na dispersão da concentração em sala e desinteresse pelo assunto. As imagens dentro do ambiente escolar que se configuram em cartazes, mapas, figuras de livros, propagandas, dvds, pinturas, diagramas, gráficos, vídeos são elementos de recurso mediacional. A informática possibilita desenvolver uma série de ferramentas (realidade aumentada, mundo virtual, projeções em 3d, QR codes e animação) criando novos viés para a educação, trabalhando os conteúdos programáticos de formas diversificadas. Os inúmeros recursos das tecnologias de educação possibilitam a adaptação dos conteúdos de acordo com as realidades do educandos, e é justamente nesse ponto que as mídias podem estar inseridas na Educação do Campo. Por essa razão, a proposta do presente trabalho é desenvolver animações gráficas como ferramenta complementar ao ensino de Biologia. Os impactos do uso dessa metodologia na aprendizagem será avaliado em estudantes da Escola do Campo Professor Valmir Nunes, oriundos de famílias que vivem do trabalho na agricultura, venda de leite, e atividades empregatícias em fazendas, na comunidade do Rio do Tigre, município de Laranjeiras do Sul-PR. Os conteúdos serão trabalhados através de roteiros de história animados (screenboard) para expressar fenômenos científicos inseridos da realidade dos sujeitos do campo, que serão construídos pelos próprios estudantes. Espera-se que o uso de animação e desenhos como objetos de aprendizagem, possibilitem a mediação de tecnologias simples e acessíveis que estão presentes no cotidiano do estudante, como ferramentas de suporte para os livros didáticos. A ações possibilitarão a intermediação das convergências entre os temas científicos e realidade, e a melhoria do interesse pelo aprendizado. Compreender os recursos de multimídia possibilita a eficácia na aplicação das animações e desenhos como método de ensino para assim professores e alunos possam trazer motivações e criar autonomias nos processos do conhecimento, sem deixar de fora o conhecimento já colocado pelo educando.

¹ Graduanda em Interdisciplinar em Educação do Campo; Universidade Federal Fronteira Sul – campus Laranjeiras do Sul (PR), contato: alcibp@hotmail.com;

² Professor Mestre em Ciências Ambientais, Interdisciplinar em Educação do Campo; Universidade Federal Fronteira Sul – campus Laranjeiras do Sul (PR), contato: alexandre.monkolski@uffs.edu.br.



Anais do SEPE – Seminário de Ensino, Pesquisa e Extensão
Vol. IX (2019) – ISSN 2317-7489



Palavras-chave: Métodos de Ensino. Tecnologia Educacional. Objetos de Aprendizagem.

Categoria: Escolher um item.

Área do Conhecimento: Escolher um item.

Formato: Escolher um item.