

## 19548 – APRENDIZADO EM BIOLOGIA VEGETAL: PROPOSTA DE ENSINO ATIVO PARA O COMBATE DA CEGUEIRA BOTÂNICA

Ribeiro. B.B. – UNICAMP, b213812@dac.unicamp.br; Azevedo-Neto. R. – UNICAMP, angaturama22@gmail.com; Cacossi. T.C. – UNICAMP, t224611@dac.unicamp.br; Breviglieri. E.S.M – UNICAMP, e215373@dac.unicamp.br; Hesketh. L.G. – UNICAMP, l265266@dac.unicamp.br; Juliana L. S. Mayer – UNICAMP, mayerju@unicamp.br; Ingrid Koch – UNICAMP, ikoch@unicamp.br.

### *Extensão, ensino e os significados da integração curricular*

Ensino de botânica, Ensino de evolução, Metodologias alternativas de ensino

### 1. Introdução e Objetivos

A cegueira botânica é definida como a incapacidade de perceber as plantas no ambiente, condição considerada padrão entre os seres humanos. Com o intuito de ampliar essa percepção sobre as plantas, a mediação vem se mostrando uma ferramenta eficaz, porém os métodos utilizados pelas escolas são considerados conteudistas, maçantes e não eficazes pelos alunos e por muitos professores. Partindo destas premissas, elaboramos uma proposta para que os professores do ensino médio possam realizar atividades alternativas aos métodos tradicionais de ensino, no escopo da disciplina “Ensino de Botânica”.

### 2. Metodologias

A proposta inclui um jogo contendo 4 tipos de cartas: cartas de espécies vegetais, apenas com flora nativa de biomas brasileiro; cartas de ambientes genéricos atribuídos de umidade e temperatura; cartas de mutação, que agem modificando as plantas; e cartas de mudança, que agem modificando os ambientes. As cartas foram produzidas na plataforma Canva, online e gratuita, de uso livre sem direitos autorais. Foi criado também um manual explicando seus objetivos e modos de uso, uma breve aula expositiva abordando a definição de biomas brasileiros e uma ficha avaliativa. O material foi pensado para alunos do terceiro ano do ensino médio, de acordo com a BNCC.

### 3. Resultados

Como resultado, desenvolvemos uma atividade complementar ao ensino de botânica e evolução nas escolas. Nossa proposta comporta um jogo de cartas com manual, uma breve aula expositiva e uma sugestão de avaliação.

### 4. Conclusões

O jogo trabalha conceitos básicos de evolução e ecologia a partir de uma perspectiva estratégica de apostas relacionadas a processos evolutivos do reino vegetal em diferentes ambientes, evidenciando a diversidade e a importância das plantas para a vida na Terra. A aula expositiva abrange o conceito de biomas como mosaicos de paisagens para romper com a visão de homogeneidade normalmente atribuída aos biomas brasileiros. O material produzido ainda não foi testado em sala de aula, o que consideramos ser o próximo passo.

### 5. Referências

COUTINHO, L. M. (2006). O conceito de bioma. *Acta botanica brasílica*, 20(1), 13-23. FERRAZ, Ana Paula do Carmo Marcheti; BELHOT, Renato Vairo. *Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. Gestão & Produção*, v. 17, n. 2, p. 421-431, 2010.