

# GENÉTICA EM JOGO DE CARTAS: UMA PROPOSTA ALTERNATIVA PARA O ENSINO MÉDIO

Santo, PJO; Souza, AGC; Valadares, BLB

Departamento de Biologia da Universidade Federal de Sergipe (UFS)

[pamala\\_15@hotmail.com](mailto:pamala_15@hotmail.com), [brunovaladares@uol.com.br](mailto:brunovaladares@uol.com.br)

Palavras-chave: jogo didático, atividade lúdica, aprendizagem, Ensino de Genética, Ensino Médio

Os conteúdos de Genética abordados no Ensino Médio já fazem parte do cotidiano dos alunos que têm acesso a diversas informações nessa área, transmitidas de forma superficial, através dos meios de comunicação presentes no dia-a-dia. Quando esses conteúdos são trabalhados em sala de aula, os estudantes apresentam dificuldades na compreensão e fixação dos mecanismos e particularidades envolvidos na transmissão de características hereditárias. Muitas vezes, o motivo dessas dificuldades está ligado à forma pela qual os temas são transmitidos, sem espaço nem tempo para que aluno realmente aprenda e construa seu conhecimento. O jogo didático é uma atividade lúdica que proporciona prazer no momento da aprendizagem e, sendo assim, se constitui uma excelente ferramenta de auxílio nesse processo. Ao jogar o aluno desenvolve o raciocínio, vivencia relações sociais de cooperação e competição, aprende a questionar, a corrigir e a aceitar correções. O presente trabalho propõe um jogo didático para o Ensino de Genética, objetivando tornar as aulas mais dinâmicas, estimular o interesse do aluno, facilitar aprendizagem e a fixação. A atividade consiste em um jogo de cartas, no qual os alunos terão que relacionar conceitos de Genética abordados no 3<sup>a</sup> ano do Ensino Médio. Os temas presentes no jogo são: 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> Lei de Mendel e herança ligada ao sexo. Um grupo de cartas apresenta palavras-chave e outro grupo apresenta aspectos relacionados a essas palavras. O aluno que conseguir integrar mais rapidamente e corretamente os conceitos, se livra das cartas que estão em sua mão e vence o jogo. Esse recurso foi utilizado em turmas de 3<sup>a</sup> ano do Ensino Médio de escola pública. Na primeira aula o conhecimento inicial das turmas foi medido através de questionamentos feitos sobre os conteúdos de Genética, já trabalhados com aqueles alunos. As respostas foram analisadas e verificou-se que eles apresentavam problemas na compreensão, relação e fixação dos assuntos. Na aula seguinte os conteúdos foram revisados e o jogo didático foi aplicado. Durante a utilização do recurso, os alunos demonstraram mais interesse e motivação em aprender, questionavam as jogadas dos colegas, trocavam informações, competiam e juntos foram construindo o conhecimento. Posteriormente, a aprendizagem dos alunos foi avaliada também por meio de questionamentos. As respostas dadas foram mais completas e os alunos mostraram-se mais seguros e entusiasmados. Portanto, o jogo didático contribuiu com a aprendizagem e tornou o ambiente da sala de aula mais dinâmico.

Apoio financeiro: Capes, UFS