



**CONEDU**

Congresso Nacional de Educação  
18 a 20 de Setembro de 2014

## **APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DE GENÉTICA AOS ALUNOS DA 2ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO DA ESCOLA ESTADUAL DE ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO PLÍNIO LEMOS DO MUNICÍPIO DE PUXINANÃ-PB**

Aluska Danile de Melo Soares  
Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Plínio Lemos  
aluskadaniele@hotmail.com

Os conceitos abordados no ensino de genética são, geralmente, de difícil assimilação, sendo necessárias práticas que auxiliem no aprendizado dos alunos. Tais atividades, quando aplicadas de forma lúdica, complementam o conteúdo teórico permitindo maior interação entre conhecimento-professor-aluno, trazendo contribuições ao processo ensino e aprendizagem. Sendo assim, por meio da aplicação de atividades lúdicas, pode-se viabilizar o aumento do rendimento, possibilitando o seu desenvolvimento enquanto cidadãos e agentes do meio em que vivem. Este trabalho teve como objetivo apresentar conteúdos trabalhados em genética aos alunos das 2ª séries do ensino médio do Ensino Médio da E.E.E.F. M Plínio Lemos, por meio de atividades lúdicas. Os jogos foram elaborados com base na literatura referente aos jogos didáticos e aos conteúdos específicos. Um protótipo de cada jogo foi confeccionado dentre eles: Cruzamentos mendelianos: o bingo das ervilhas é um jogo feito utilizando-se cartelas, abordando a temática da 1ª e 2ª lei de Mendel e tem por objetivo: facilitar a compreensão por parte dos alunos sobre conceitos importantes da genética, as leis de Mendel e os respectivos cruzamentos das características das ervilhas. Na trilha do sangue: O jogo dos grupos sanguíneos é um jogo de tabuleiro que aborda o tema: genética clássica e tem por objetivo: auxiliar de maneira dinâmica, os fundamentos da genética e do sistema sanguíneo ABO, o Show da genética: um jogo interativo para o ensino de genética, é um tipo de jogo virtual, que aborda o tema da genética molecular e tem por objetivo: promover a difusão e popularização da ciência usando como ferramenta os avanços recentes da genética e biologia



molecular, além dos tablets educacionais fornecidos pelo governo do Estado da Paraíba aos alunos do ensino médio, o jogo da queimada, é um tipo de jogo baseado na brincadeira de queimada realizada pelas crianças durante a infância abordando a temática de conceitos de genética clássica e molecular e tem por objetivo: despertar o interesse dos estudantes pela ciência, fornecer conhecimentos sobre o conceito de DNA, estrutura, transcrição e tradução do DNA, 1ª e 2ª lei de Mendel. As dificuldades de aprendizagem relatadas pelos alunos durante todo desenvolvimento do projeto, podem ser decorrentes de um ensino descontextualizado e baseado apenas na memorização, o que determina a construção de um pseudo-saber, uma vez que ele conhece os termos científicos, mas confunde o significado dos mesmos. Diante de tal situação os jogos, as atividades, a utilização de modelos didáticos e os recursos da informática constituíram ferramentas importantes no ensino da genética, permitindo a discussão de conceitos básicos de forma criativa, lúdica e interativa, contribuindo positivamente no processo ensino e aprendizagem. Pode-se concluir que os jogos didáticos se adequam a realidade vivenciada pelos professores e alunos, podendo ser aplicado em turmas numerosas, além de influenciar positivamente no ensino e aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave:** Lúdico, Biologia, Genética.