

GENÉTICA NO ENSINO MÉDIO POR MEIO DE UM MODELO LÚDICO

Camilla de Fátima Barbosa Peixoto¹, Francilene Leonel Campos²

¹Graduada no Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí-UFPI/CMRV, Parnaíba – PI, e-mail: camilladefatima1@hotmail.com

² Doutora, Docente, chefe do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, Universidade Federal do Piauí(UFPI), Parnaíba-PI. e-mail: francilene@ufpi.edu.br

A genética é uma ciência em que os conceitos são de difícil compreensão, pesquisas mostram que alunos do ensino médio têm dificuldade em relacionar termos como DNA, cromossomos, genes, genoma, herança mendeliana. O ensino de genética geralmente é considerado muito complexo e muitas vezes é baseado apenas na exposição oral da matéria com ênfase em exercícios e memorização levando a um desinteresse por parte dos alunos, reduzindo a chance de uma aprendizagem significativa. Segundo Silva (2011) vários são os fatores que corroboram de maneira negativa no ensino-aprendizagem, dentre estes cita-se: à má formação docente, a inconsistência de alguns livros didáticos em abordar os conteúdos de genética, a metodologia inadequada no qual estes estão diretamente ligado ao desinteresse dos alunos. Para sanar essas dificuldades é necessário que o professor use diversas metodologias que consiga atrair a atenção dos alunos para participar das aulas. Dentro desta perspectiva surge o auxílio eficaz de jogos lúdicos, que têm se revelado altamente atraente pelos múltiplos recursos que oferece interligando elementos tais como entusiasmo, concentração e motivação. Dessa forma, métodos inovadores de ensino que envolvam jogos mostram-se promissores para serem aplicados. O objetivo desta pesquisa foi investigar o nível de aprendizagem dos alunos em duas escolas públicas do município de Parnaíba- Piauí, após a utilização de um modelo lúdico como estratégia para facilitar o ensino-aprendizagem relacionado ao ensino de genética. Anterior a aplicação do jogo do “L” invertido, foram elaborados questionários a 82 alunos, para identificar as maiores dificuldades dos alunos referentes ao conteúdo de genética. O tema que recebeu maior votação foi Leis de Mendel com 32% dos votos seguido de Interação Gênica com 17%, Herança Quantitativa 10%, Meiose/Mitose 8%, Sistema ABO 6%, Cromossomos Sexuais 6%, Clonagem 6%, Não Responderam 4%, Nenhum 4%, Alelos Múltiplos 2%, Todos 2%, Não Lembram 2% e Mutação com 1% . Observou-se que Leis de Mendel foi o assunto mais complexo. Em seguida foi realizado um pré e pós teste para a utilização de um modelo lúdico como estratégia para facilitar o ensino-aprendizagem relacionado ao conteúdo Leis de Mendel. Os resultados nos levam a concluir a eficiência do jogo “L” invertido em promover a aprendizagem nas escolas sendo mais significativa no Colégio Lima Rebelo o qual apresentou o índice de acertos maior. Isto pode ser justificado, pois diferentemente do pré-teste, após

a aplicação do jogo os alunos do Colégio Estadual Lima Rebelo tiveram um maior interesse em participar da aula e responder ao questionário. A comparação dos dados coletados entre o pré-teste e o pós-teste, respectivamente, mostrou que a utilização de um modelo lúdico simples e barato foi eficiente para auxiliar na aprendizagem dos conteúdos relacionados ao tema Leis de Mendel. Este jogo também possibilitou a interligação da teoria à prática, sem a necessidade de laboratório ou uma maior infra-estrutura. Demonstrou ainda, a utilização de outro recurso didático, nas aulas de genética, além do livro adotado, estimula a participação do aluno auxiliando na aprendizagem. Espera-se que o jogo possa ser utilizado como estratégia de ensino de genética.

Palavras-chave

Ciências. Leis de Mendel. Jogo. Aprendizagem.