



DOMINÓ GENÉTICO: BRINCANDO E APRENDENDO COM O ENSINO DA GENÉTICA

Luana Ferreira dos Santos¹
Cláudio Antônio Ferreira de Melo²

INTRODUÇÃO

O uso de uma metodologia lúdica no âmbito educacional contribui para que a aprendizagem seja significativa. Desta forma, a utilização de jogos durante as aulas é um importante recurso didático na aprendizagem do ensino de Biologia, possibilitando uma maior compreensão dos conteúdos por parte dos discentes (FREITAS et al., 2011).

O processo educativo não representa apenas os conhecimentos adquiridos durante a formação acadêmica, mas também as relações interpessoais que ocorrem durante toda a vida, em diferentes ambientes que há interação com o meio (BRANDÃO, 1981). Portanto, é de suma importância que a escola se relacione com diferentes setores da vida de um indivíduo, buscando metodologias que abrangem temas interligados ao cotidiano, possibilitando uma maior participação e interação dos alunos com os conteúdos trabalhados.

Outra prática importante nos processos metodológicos é a inclusão de atividades lúdicas durante as aulas. Os jogos, por exemplo, recebe um grande destaque quando o assunto é ensino e aprendizagem. Através de atividades lúdicas, o professor proporciona ao estudante relacionar o conteúdo com uma prática prazerosa, facilitando a relação do conteúdo com o cotidiano, demonstrando que é uma importante ferramenta pedagógica, segundo (MOYLES, 2002, p.21)

A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica.

O uso do jogo como recurso didático desperta nos estudantes a competição, que deve ser mediada pelo professor, uma competição saudável proporciona um maior

¹ Doutoranda do Curso de Genética e Biologia Molecular da Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC, luannaoliveirabiologia@email.com;

² Pós-doutorando pelo Curso de Produção vegetal da Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC, clausiomelo@email.com;



interesse em relação aos estudantes, pois dessa forma eles buscam o aprendizado para ter vitória (SILVEIRA, 1998).

Com isso, o objetivo deste trabalho foi propor um jogo de dominó com o conteúdo sobre leis de Mendel como recurso didático no Ensino básico.

Foram realizadas pesquisas em periódicos indexados sobre trabalhos que abordassem os conteúdos considerados mais difíceis da Biologia, a partir dos resultados foi elaborado um jogo de dominó sobre conteúdos de genética que pudesse ser utilizado em sala de aula para uma melhor compreensão dos estudantes.

METODOLOGIA

Inicialmente foram pesquisados em periódicos indexados trabalhos que relatassem as dificuldades encontradas pelos estudantes do Ensino básico no ensino de Biologia. Um total de 35 artigos foram selecionados relacionado com o tema sobre o ensino de Biologia. Foi realizada uma leitura minuciosa nos resumos de todos os artigos, tendo uma segunda seleção daqueles que abordavam o tema pretendido, restando então um total de 15 artigos.

A partir dos resultados obtidos na literatura, foi produzido um jogo de dominó apelidado como Dominó genético, com o intuito de facilitar a compreensão dos estudantes em relação ao Ensino de Biologia.

Para a construção do dominó foram realizadas novas pesquisas para ter um total conhecimento sobre o assunto abordado. Foram utilizados materiais de fácil acesso, pois o ideal é tornar o uso de jogos e atividades acessíveis, no qual os professores e também discentes possam reproduzir o mesmo jogo ou criar um novo de acordo com suas necessidades.

Os materiais utilizados foram: papelão, papel cartão e cola. Foram digitadas diferentes problemáticas sobre o conteúdo abordado, juntamente com as soluções. Cada pedra do dominó divide-se em um problema e uma solução para o problema, a solução correspondia a um outro problema. Dessa forma, de acordo com o problema, os estudantes deverão ligar a pedra que corresponda a solução que ele acredita que seja o ideal. Ganha o jogo quem conseguir associar primeiro todas as pedras que estão em mãos, é necessário que o professor verifique se a associação está correta.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com a pesquisa realizada nos periódicos foi verificado que em um total de 15 resumos de artigos lidos, 9 relacionava a Genética a mais complexa quando o assunto era o ensino da Biologia.

A partir desse resultado foi elaborado um jogo de dominó com o conteúdo sobre leis de Mendel, pois é um dos assuntos iniciais no ensino da Genética.

O jogo de dominó foi chamado de Dominó genético e foi confeccionado com materiais de fácil acesso, possibilitando uma aprendizagem significativa e com baixo custo. Desta forma, os professores podem reproduzir o mesmo jogo ou criar outros de acordo com suas turmas.

O jogo didático possibilita o professor diversificar suas aulas com atividades lúdicas, que despertam um maior interesse nos discentes, favorecendo a aprendizagem.

A utilização de atividades lúdicas traz uma diversidade de aprendizados e benefícios para os discentes. Mas é importante ressaltar que o jogo não deve ser visto apenas como uma forma de tornar as aulas mais interessantes, eles devem estar associados com o conteúdo trabalhado e apropriados para a sala de aula ou outros ambientes educacionais. Dessa forma, deve ser feito um planejamento antes da construção, não apenas do jogo, mas qualquer atividade educacional, assim, o professor terá sucesso em sua metodologia, pois aumentará a chance de ter uma aula produtiva (WARD et al, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas estão sendo utilizadas para uma maior interação dos estudantes com os conteúdos abordados. O dominó genético é uma proposta de recurso didático para ampliar as possibilidades do professor em sala de aula. Este recurso pode ser utilizado com a associação dos conteúdos com o cotidiano dos discentes, favorecendo uma aprendizagem eficaz e duradoura. Com o auxílio de materiais de baixo custo é possível diversificar as aulas, motivando os discentes a ter um maior interesse pela busca do conhecimento.

Dessa maneira pode-se concluir a importância do professor ampliar as possibilidades de atividades em sala de aula, buscando por ferramentas pedagógicas



eficazes no processo de ensino e aprendizagem, tornando assim suas aulas mais produtivas e atraentes em relação aos discentes.

Palavras-chave: Biologia; atividades lúdicas, aprendizagem significativa, educação, hereditariedade.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, C. R. **O que é Educação**. São Paulo: Brasiliense, 1981.

FREITAS, R. L.; FURLAN, A. L. D.; KUNZE, J. C.; MACIEL, M. M.; SANTOS, A. C. Q.; COSTA, R. R. **Uso de jogos como ferramenta didática no ensino de botânica**. X Congresso Nacional de Educação- Educere, 2011.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002. p 21

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. 1998. Dissertação (Pós-Graduação em Ciências da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1998

WARD, H. RODEN, J. HEWLETT, C. FOREMAN, J. **Ensino de Ciências**. 2º edição. Porto Alegre: Artemed, 2010.