



## **DE BLOQUINHO EM BLOQUINHO: APLICAÇÃO DE PEÇAS DE ENCAIXE PARA REVISÃO E PROBLEMATIZAÇÃO DE CONTEÚDOS DE CITOGENÉTICA**

Ronald Muryellison Oliveira da Silva Gomes<sup>1</sup>

Kássia Jéssica Galdino da Silva<sup>2</sup>

Raquel Cordeiro Theodoro<sup>3</sup>

### **RESUMO**

A aprendizagem em Genética no Ensino Médio e Superior pode enfrentar obstáculos como a complexidade e abstração dos conteúdos, a predominância de aulas expositivas tradicionais, a presença de aspectos matemáticos e a falta de formação continuada dos professores. A utilização de metodologias didáticas lúdicas, como a gamificação, tem se mostrado uma ferramenta eficaz na construção de uma aprendizagem significativa e maior engajamento dos estudantes, estimulando a discussão e contribuindo para superar os desafios no ensino-aprendizagem dessa disciplina. Nesse contexto, o presente trabalho objetivou criar uma dinâmica utilizando blocos coloridos de encaixe para consolidar conceitos como gene, alelo, cromossomos homólogos e cromátides irmãs, além de aplicar esses conhecimentos em uma problemática relacionada à poluição, hibridização e biodiversidade. A atividade foi aplicada na disciplina de genética para licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Os alunos foram divididos em cinco grupos e receberam os cromossomos de um organismo fictício, em que cada cubo colorido representava um gene. Perguntas foram propostas e os pontos foram distribuídos de acordo com o tempo de resposta: 4, 3, 2, 1 e 0 pontos. Ao final de 12 perguntas, os alunos somaram seus pontos para determinar o grupo vencedor da competição. A avaliação da atividade foi realizada por meio de um formulário online anônimo. A atividade foi bem recebida e 61,2% dos alunos afirmaram que compreenderam o conteúdo teórico apenas após o jogo. A proposta de atividade lúdica com competição gerou engajamento nos grupos e, segundo a percepção dos estudantes, contribuiu para um melhor entendimento do conteúdo teórico prévio. Essa abordagem demonstrou ser uma estratégia efetiva para promover o ensino-aprendizagem em Genética, possibilitando maior compreensão e interesse pelos conceitos abordados.

**Palavras-chave:** Aprendizagem Significativa, Gamificação, Genética, Citologia, Ensino de Ciências.

---

<sup>1</sup>Ronald Muryellison Oliveira da Silva Gomes, Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, ronald.muryellison@gmail.com;

<sup>2</sup>Kássia Jéssica Galdino da Silva, Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, galdinokj@gmail.com;

<sup>3</sup>Raquel Cordeiro Theodoro, Professora orientadora: Doutora, Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, raquel.ctheodoro@gmail.com.