

# SIMPÓSIO DE BIOLOGIA

12 a 14 de novembro de 2018  
Universidade Regional do Cariri/UDCS

## **JOGO DA MEMÓRIA: UMA FERRAMENTA NO ENSINO DE GENÉTICA** **CARVALHO, Rejane Antonia de Moraes<sup>1</sup>, DOMINGOS, Patrícia de Sousa<sup>2</sup>, SILVA, Maria Aparecida da<sup>3</sup>, TEIXEIRA, Pedro Hudson Rodrigues<sup>4</sup>**

**Resumo:** O ensino lúdico de genética por meio da utilização de jogos é uma técnica, de ensino-aprendizagem que apresenta ótimos benefícios na motivação e na aprendizagem dos discentes por que é uma alternativa que busca a construção de novos conhecimentos. Esse tipo de atividade é uma forma educativa que estimula a criatividade e leva os alunos a refletirem sobre o ensino aprendizagem, ou seja, tudo requer um planejamento, algo que os motive no aprendizado. O jogo foi uma ferramenta que despertou nos alunos a vontade de aprender. Além de ser um grande auxílio para ensinar o conteúdo de forma mais simples e significativa. De forma dinâmica todos participaram e desenvolveram em meio ao jogo suas habilidades com os conceitos de genética, o professor assim como os alunos também demonstrou a empolgação ao participar do projeto. O jogo é constituído por 12 pares de cartas, onde cada par tem uma imagem e uma definição correspondente. Sendo o objetivo principal demonstrar a viabilidade do jogo, para uma aprendizagem melhor. O respectivo projeto foi realizado na Escola José Waldemar de Alcântara e Silva, no Município de Salitre-CE, no dia 23 de Outubro do corrente ano, com alunos do 1º ano do ensino médio na disciplina de Biologia tendo como docente responsável, Cícero Pereira da Silva. O processo do jogo foi dividido em etapas sendo a primeira etapa uma breve explanação sobre genética e seus conceitos, em seguida passando para o próximo passo, foi realizado o jogo, onde a turma foi dividida em grupos para facilitar a execução do projeto, pois a mesma era numerosa com cerca de 45 alunos, e por ultimo entregue aos mesmos questionários. Os resultados foram alcançados com êxito, pois em respostas relacionadas aos questionários, os alunos indicaram que a aprendizagem se tornou bem melhor com o jogo, facilitando assim a memorização dos termos e conceitos usados no jogo. A realização do projeto Jogo da Memória: Uma Ferramenta no Ensino de Genética foi de bastante relevância e proveitosa, contribuiu de modo significativo para aquisição de conhecimentos dos alunos do Ensino Médio. Onde os mesmos conseguiram aprender de maneira coletiva, dinâmica, e também na ocasião houve uma participação total por parte dos alunos, despertaram grande interesse, facilitando assim a aprendizagem dos mesmos. Foi possível observar que ao término da aula os alunos se sentiram mais motivados e comprovou-se que quando se insere na metodologia diária métodos novos os alunos se sentem mais atraídos. Portanto é essencial a elaboração de novas metodologias didáticas, adaptando-se a realidade para assim ter progresso na educação.

**Palavras-chave:** Jogo. Memória. Genética.

<sup>1</sup>Universidade Regional do Cariri, email: [rejanecarvalho954@gmail.com](mailto:rejanecarvalho954@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Regional do Cariri, email: [domingospatricia51@gmail.com](mailto:domingospatricia51@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Regional do Cariri, email: [cyddasilva@outlook.com](mailto:cyddasilva@outlook.com)

<sup>4</sup>Universidade Regional do Cariri, email: [pedrohudson@yahoo.com](mailto:pedrohudson@yahoo.com)