

Show da Genética: um novo método de aprender genética

SILVA, Antonia Iracema; SILVA, Maria Idenilda; Alencar, Barbara Natielle Sousa; LIMA, Rita de Cássia; TEIXEIRA, Pedro Hudson Rodrigues.

No ensino de Genética são necessárias atividades práticas que auxiliem no aprendizado dos alunos como complementação dos conceitos teóricos. Os conceitos abordados no ensino de Genética são, geralmente, de difícil assimilação, sendo necessárias práticas que auxiliem no aprendizado dos alunos. Dessa forma, métodos inovadores de ensino que envolva arte, modelos e jogos mostram-se promissores para serem aplicados no ensino de Genética. O jogo show da genética foi inspirado no show do milhão, produzido pelo canal SBT (Sistema Brasileiro de Televisão), foi desenvolvido por meio do software powerpoint (Windows), as questões apresentadas no jogo são assimiladas no intuito de revisar o conteúdo já visto pelos alunos. Essa proposta de jogo foi abordada no Colégio Francisca Pereira de Sousa Moraes com os alunos do 3º ano A do ensino médio, e tem como objetivo contribuir para o processo de ensino aprendizagem dos educandos e de melhorar a habilidade dos alunos de responder questões de vestibulares e familiarizar os mesmos com possíveis questões de genéticas que podem ser cobradas pelos vestibulares mais tradicionais e pelo ENEM. Os temas para as perguntas foram: Primeira e Segunda lei de Mendel, grupos sanguíneos, herança ligada ao sexo e restrita ao sexo, organismos geneticamente modificados, transgênicos, clonagem, projeto genoma humano, aberrações cromossômicas e epigenética. Para a realização da atividade, foram utilizadas o tempo mínimo para uma sala com 26 alunos, a sala foi dividida em dois grupos e cada grupo escolhia um líder para responder as perguntas, após discutirem qual era a resposta certa. O Show da Genética é um jogo de perguntas e respostas, com um total de 16 perguntas, contemplando toda a matéria já vista pelos alunos até então. As perguntas foram feitas através de um slide interativo com a utilização de imagens nas perguntas (se necessário), sendo as perguntas organizadas de forma aleatória. Um timer foi utilizado para a contagem do tempo e as regras do jogo foram apresentadas e esclarecidas antes do início da atividade. As perguntas são uma indicação, podendo ser modificadas e/ou adaptadas de acordo com a necessidade do aplicador, bem como as matérias de genética utilizadas. Para os professores e alunos foi uma experiência enriquecedora, claramente visível pela participação e alegria de jogar, resposta esta obtida por meio de questionário posterior. Por ser uma atividade prática e lúdica, auxilia na construção do conhecimento e desenvolvendo o raciocínio crítico, além de aprenderem sobre curiosidades do mundo da genética de forma criativa e interativa. Portanto, o jogo é uma importante ferramenta educacional, com possibilidade de auxiliar os processos de ensino-aprendizagem em sala de aula, nos diferentes níveis de ensino e nas diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chaves: Genética, jogo, ensino.