



## **DOMINÓ GENÉTICO: BRINCANDO E APRENDENDO COM O ENSINO DA GENÉTICA**

Luana Ferreira dos Santos<sup>1</sup>  
Cláudio Antônio Ferreira de Melo<sup>2</sup>

### **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

---

<sup>1</sup> Doutoranda do Curso de Genética e Biologia Molecular da Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC, [luannaoliveirabiologia@email.com](mailto:luannaoliveirabiologia@email.com);

<sup>2</sup> Pós-doutorando pelo Curso de Produção vegetal da Universidade Estadual de Santa Cruz-UESC, [clausiomelo@email.com](mailto: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.