

SIMULANDO A TRANSMISSÃO DE CARACTERÍSTICAS HUMANAS A PARTIR DE MODELOS DIDÁTICOS EM MDF

COMO JOGO EDUCATIVO NO ENSINO DE GENÉTICA

João Paulo Gomes Ferreira¹

RESUMO

O presente estudo investiga o uso de um Jogo Educativo que simula a transmissão de algumas características humanas a partir de modelos didáticos em MDF no ensino de Genética. O jogo foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a compreensão dos mecanismos básicos de transmissão alélica e da expressão fenotípica humanas, tendo em vista que o ensino de Genética mendeliana é mais restrito aos cruzamentos que envolvem ervilhas, o que pode distanciar os alunos da sua realidade, além de oferecer um recurso didático com potencial de facilitar o entendimento das questões genéticas de forma mais prazerosa e significativa. Para tanto, foi necessário construir um jogo que envolve o cruzamento de sete características humanas com genótipos e fenótipos predeterminados, onde o aluno precisa realizar todos os cruzamentos dos pares de alelos para definir as características fenotípicas, finalizando a atividade com a construção do possível rosto do descendente a partir de modelos impressos em placas de fibra de madeira (MDF). Realizou-se assim, uma pesquisa para investigar a eficiência e a aplicabilidade do jogo em aulas de Biologia, cujos dados foram interpretados por meio da abordagem quali-quantitativa. Diante disso, verificou-se que os alunos apresentaram desempenhos melhores durante e após a utilização do jogo em sala de aula, os quais permitiram concluir que o recurso oferecido é mais uma ferramenta de ensino e aprendizagem e mais um instrumento avaliativo com expressivo potencial de fazer os alunos aprenderem conceitos e mecanismos genéticos de maneira não usual, rompendo com a barreira do ensino tradicional. A utilização de diferentes recursos em sala de aula possibilita um universo de oportunidades que o professor pode usufruir, com o objetivo de desenvolver e fortalecer competências e habilidades necessárias à formação integral dos estudantes, tornando-os sujeitos ativos e participativos no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo, Ensino, Aprendizagem. Genética.

¹ Mestre em Ensino de Biologia (PROFBIO) pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, joaopgferreira2015@gmail.com;

