

### **O uso de jogos lúdicos no ensino de genética**

Átila Machado Costa<sup>1</sup>, Henrique Tavares Dias<sup>1</sup>, Viviane Aparecida da Cunha<sup>1</sup>,  
Juliana Schmitt de Nonohay<sup>1\*</sup>  
\*Orientadora

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Porto Alegre. Porto Alegre, RS, Brasil

A aprendizagem significativa baseada em jogos lúdicos indica que é possível aliar a diversão inerente aos jogos às necessidades de ensino em sala de aula, como um facilitador no processo de aprendizagem. Para uma melhor utilização destes recursos alternativos é fundamental que os jogos educacionais sejam atrativos, que possibilitem a construção do conhecimento e, se possível, em conjunto com a realidade dos alunos e da escola. O objetivo deste trabalho foi aplicar e analisar a utilização de dois jogos didáticos para o ensino de Genética. Os jogos “Que ervilha sou eu?” e “Jogo da memória de Genética”, publicados em artigos da Revista “Genética na Escola”, foram escolhidos, apresentando abordagem dos temas monoibridismo, diibridismo e conceitos de Genética. Os critérios de escolha destes jogos incluíram o baixo custo de produção, dinamicidade do jogo quanto a interação professor-aluno e facilidade de aplicação. Estes jogos foram produzidos com materiais de baixo custo e fácil acesso, incluindo papéis ofício e craft, cartas de baralho, cola branca, plástico adesivo e tesoura, sendo também utilizadas guilhotina e impressora. A partir da construção destes recursos, estes foram postos em prática em turma do 2º semestre do Curso Técnico em Biotecnologia do IFRS – *Campus* Porto Alegre. Os jogos foram trabalhados de forma simultânea, dividindo-se a turma em dois grandes grupos, sendo assim possível de avaliar e identificar os pontos positivos e negativos referentes ao uso deste tipo de ferramenta como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. Durante a atividade desenvolvida em sala de aula foram identificadas e analisadas diversas variáveis que contribuiriam para o sucesso na aplicação dos jogos, incluindo: explicação introdutória, bagagem conceitual, interesse e envolvimento dos alunos, qualidade do material utilizado e tempo disponível. Os jogos serão adicionalmente trabalhados em mais turmas, de nível médio, técnico e superior, e, a partir destas experiências relatadas, jogos originais serão produzidos.

**Palavras-chave:** Genética. Modelos didáticos. Aprendizagem significativa.

Trabalho executado com recursos do Edital Proen/IFRS nº 04/2016 - Bolsas de Ensino 2017.