



"QUEM É ELE?" - REVISANDO MENDELISMO DE FORMA DIDÁTICA

Elizabeth Moreira Rodrigues¹, ¹Larissa Barreto Matos, ¹Patrique dos Santos Acosta, ²Vera Lucia Bobrowski, ¹Rejane Peter

A Genética é uma área da Biologia que estuda os genes, os mecanismos de transmissão das características hereditárias de pais para os filhos ao longo das gerações. O ensino desta disciplina tem sido considerado muito complexo pelos licenciandos de Ciências Biológicas, os quais têm enfrentando dificuldades quando o ensino é conduzido apenas através da memorização, da transmissão e recepção de conhecimentos. Dentro da sala de aula, para que o processo de ensino e aprendizagem obtenha sucesso, é necessário entre muitos fatores, o professor ter uma didática interessante que chame a atenção dos alunos. Os objetivos dessa pesquisa foi avaliar a estratégia didática do uso de jogo didático visando revisar e fixar de forma didática e lúdica o conteúdo de Mendelismo. O trabalho foi desenvolvido na disciplina de Genética do curso de Ciências Biológicas, Instituto de Biologia, UFPel. O trabalho foi dividido em três partes: confecção, aplicação e avaliação do jogo didático intitulado "QUEM É ELE?". Primeiro foi desenhado um molde único de rosto, com os seguintes fenótipos de cabelos: liso, crespo e ondulado; claro e escuro, com ou sem bico de viúva; dois fenótipos de olhos, claros ou escuros; dois formatos de face: com ou sem covinha, com ou sem sardas e quanto às orelhas com fenótipo lóbulos soltos ou presos. No segundo passo da confecção do trabalho, foram feitos heredogramas, um para cada característica, portanto, 6 para cada grupo. Como o intuito do jogo é poder escolher vários tipos de personagens, podendo alterar suas características, os heredogramas não apresentavam nenhum genótipo preestabelecido. Foi montado um personagem qualquer e a partir desse, foi criado um estudo de caso e alguns genótipos foram adicionados aos heredogramas. Após os 24 alunos da disciplina terem tido as aulas teóricas sobre mendelismo e interações alélicas o jogo foi apresentado e jogado tendo os autores da atividade como mediadores. Na semana seguinte, foram feitos questionários de avaliação da atividade com esses mesmos alunos, pedindo para que os mesmos avaliassem o material utilizado, o estudo de caso, a fixação do conteúdo e entre outras questões, a viabilidade de aplicação em sala de aula. O jogo e o material utilizado foram considerados bons, com 60% e 67%

¹ Discentes do Curso de Ciências Biológicas / URCAMP

² Doutora, Docente do Curso de Ciências Biológicas/URCAMP

respectivamente, da aprovação dos alunos; apresentando nível normal de dificuldade (67%). Os alunos consideraram que o mesmo acarretou numa aprendizagem mediana de 5 a 7 pontos (53%) e que o caso apresentado aos alunos envolveu-os de forma significativa que ganhou notas de 8 a 10 pontos (53%). Sobre os heredogramas, 3 alunos responderam que dificultou a obtenção dos dados pedidos e 12 que foram de suma importância para o jogo, pois sem eles não teria como resolver os enigmas. 80% dos alunos aprovaram o jogo para ser utilizado em sala de aula de escolas, relatando que o jogo estimulou o raciocínio, a memória, a organização e prendia a atenção. Ainda foi sugerido para mudarmos a forma de contar o caso, disponibilizando-o de forma escrita. Concluímos que o trabalho foi bem aceito pelos alunos e aprovado pela maioria, porém a apresentação e explicação do mesmo podem ser melhoradas. A próxima etapa será avaliar o quanto o jogo contribuiu na avaliação formal da disciplina de genética.

Palavras-chave: lúdico; jogo didático; mendelismo.