

RESUMO - PESQUISA EM ENSINO DE GENÉTICA

GENÉTICA EM JOGO: AVALIAÇÃO DE RECURSOS DIDÁTICOS DO LABORATÓRIO INTERDISCIPLINAR DE PRÁTICAS DE ENSINO - INBIO/UFMS

Guilherme Duarte (guilhermeduartepr@gmail.com)

Giovana Amaral Umar (giovana_amaral@ufms.br)

Nátnaly Danndara Alves Dos Santos (nataly.danndara@ufms.br)

Akyel Kiffiner De França Mendonça (a.kiffiner@ufms.br)

Ayo Jhonatan Rodrigues Rosas (ayo.rosas@ufms.br)

Silvana Ferreira De Rezende (silvana.rezende@ufms.br)

Suzete Rosana De Castro Wiziack (suzete.wiziack@ufms.br)

O Laboratório Interdisciplinar de Prática de Ensino (LIPE), do Instituto de Biociências (INBIO/UFMS) localizado em Campo Grande, abriga um numeroso acervo, composto por: livros, kits de experimentação (experimentotecas), modelos e jogos didáticos voltados ao ensino de ciências e biologia. Grande parte dos materiais é produzida por graduandos durante o estágio obrigatório do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da referida instituição e está disponível para empréstimo a professores das redes pública e privada. Esses empréstimos possibilitam que as escolas com menor infraestrutura realizem atividades práticas e lúdicas que auxiliam no entendimento do conteúdo de genética. Este trabalho teve como objetivo identificar quais jogos e experimentotecas estão relacionados aos conteúdos de genética, analisar sua

viabilidade didática e propor formas simplificadas de aplicação em sala de aula. Através do projeto de ensino “Jogos didáticos no ensino de Ciências Biológicas: uso, avaliação e divulgação científica” viabilizou-se a organização, catalogação e análise dos itens, a partir dos seguintes passos: (1) elaboração de uma tabela com as seguintes categorias: “tipologia”, “tema”, “público-alvo” “possui instruções?” “nome do jogo”, “autor”, “quantidade”, “quantidade de peças” “observações”; (2) reuniões semanais em grupo com o objetivo de jogar os jogos; (3) levantamento das experimentotecas e análise de sua exequibilidade em contexto escolar; (4) realização de discussões em grupo para propor melhorias nos materiais. Dos 29 jogos analisados, 13 foram confeccionados por graduandos, porém apenas dois abordavam conteúdos de genética: conceito de gene e divisão celular. Das 28 experimentotecas analisadas, apenas duas tratavam de temas em genética: extração de DNA e estrutura do DNA, a última, inviabilizada em razão de materiais desgastados. Constatou-se uma lacuna significativa no acervo referente a materiais relacionados à genética, sendo recorrente a ausência de instruções assertivas para professores e alunos, além de erros conceituais em alguns materiais. Após a revisão, os jogos e experimentos analisados foram reorganizados e os viáveis estão disponíveis para uso em sala de aula. Contudo, ressalta-se a necessidade do desenvolvimento de novos recursos didáticos sobre genética, visando aprofundar a compreensão dos estudantes e apoiar práticas pedagógicas mais eficazes.

Palavras-chave: avaliação de materiais didáticos; catalogação; critérios de usabilidade didática; ensino de genética; qualidade de recursos didáticos.