

PARADA INTERATIVA DE GENÉTICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DOS PIBIDIANOS

Adriely Da Mata Braga

Universidade Estadual do Piauí - Pibidiana

E-mail: adrielybraga@aluno.uespi.br

Maria Luiza Coelho de Assis Silva

Universidade Estadual do Piauí - Pibidiana

E-mail: mariasilva1998@aluno.uespi.br

João Marcos Alves Ribeiro

Universidade Estadual do Piauí - Pibidiano

E-mail: joaoribeiro2004@aluno.uespi.br

Sérgio Ribeiro de Oliveira

CETI Edith Nobre de Castro - Supervisor PIBID - UESPI

E-mail: ribeirodeoliveirasergio5@gmail.com

Maria Fernanda da Costa Gomes

Universidade Estadual do Piauí - Coordenadora de Área PIBID

E-mail: fernanda.gomes@srn.uespi.br

RESUMO

O ensino de genética no nível médio apresenta dificuldades relacionadas à complexidade dos conceitos e ao uso de metodologias tradicionais. Nesse contexto, foi proposta a aplicação do jogo de tabuleiro “Parada Interativa de Genética” como recurso didático em turmas do terceiro ano do Ensino Médio de uma escola pública em São Raimundo Nonato-PI. O objetivo foi revisar conteúdos de forma dinâmica e engajadora, promovendo a cooperação e o aprendizado coletivo. A atividade foi desenvolvida no âmbito do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), subprojeto Biologia, da UESPI (Universidade Estadual do Piauí). Durante a aplicação do jogo, os alunos foram organizados em equipes que avançaram no tabuleiro mediante respostas a questões de genética e desafios lúdicos. Durante todo o processo, os pibidianos atuaram como mediadores, assegurando a correta aplicação dos conceitos. O jogo despertou interesse, estimulou a participação ativa e favoreceu a consolidação dos conteúdos, evidenciando o potencial das estratégias lúdicas para superar as dificuldades do ensino tradicional. Conclui-se que o uso do jogo contribuiu significativamente para a aprendizagem significativa, fortalecendo tanto as habilidades cognitivas quanto sociais dos estudantes. A experiência demonstra que os jogos didáticos, quando aplicados de forma planejada, podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e se adaptar a diferentes áreas do conhecimento.

Palavras-chave: ensino; ludicidade; PIBID; jogos pedagógicos.

1 INTRODUÇÃO

A genética, campo vasto e interdisciplinar, permeia diversos segmentos da sociedade, desde as ciências agrárias até a saúde e a ética. No entanto, o ensino de genética no nível

médio enfrenta desafios significativos, resultando em um aprendizado frequentemente considerado baixo (Lopes, 2023). As dificuldades no ensino de genética não apenas comprometem a compreensão dos conceitos fundamentais, mas também limitam a capacidade dos alunos de aplicar esse conhecimento em contextos práticos e cotidianos.

Diversos estudos têm investigado as causas dessas dificuldades, apontando para a má formação de professores, o uso de metodologias tradicionais e a falta de recursos didáticos atrativos como fatores contribuintes (Lopes, 2023). Além disso, a complexidade da terminologia genética e a necessidade de conhecimentos prévios em áreas como biologia celular e matemática também representam obstáculos para muitos alunos. Diante desse cenário, torna-se crucial buscar estratégias pedagógicas que promovam um aprendizado mais significativo e engajador em genética.

Cleophas e Soares (2018), defendem que a integração entre função educativa e lúdica nos jogos pedagógicos permite que o aprendizado seja dinâmico, estimulando tanto o interesse quanto a compreensão dos conteúdos científicos. Complementando essa perspectiva, Souza *et al.* (2021), em seu estudo sobre o ensino de genética em escola pública, aponta que atividades lúdicas aliadas aos conhecimentos teóricos ajudam a superar dificuldades dos alunos, promovendo socialização dos conteúdos e engajamento ativo.

Reconhecendo as dificuldades inerentes ao ensino de genética, este relato de experiência busca explorar o potencial da didatização lúdica através da aplicação de um jogo de tabuleiro sobre genética em três turmas do ensino médio. O objetivo foi demonstrar como essa estratégia pode auxiliar na superação das dificuldades de aprendizado, promovendo o engajamento dos alunos e a construção de um conhecimento mais sólido e contextualizado.

2 JOGO DE TABULEIRO - CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO

A atividade foi desenvolvida pelos bolsistas de iniciação à docência, sob as orientações do professor supervisor e da coordenadora de área, com estudantes do terceiro ano do Ensino Médio, na disciplina de Biologia, tendo como foco a revisão de conteúdos relacionados à Genética. Como recurso metodológico, elaborou-se o jogo de tabuleiro “Parada Interativa de Genética” (Figura 1).

O jogo é composto por diferentes tipos de cartas (perguntas, sorte, revés e desafios), além de peões, um dado e o tabuleiro. Para a construção do jogo didático utilizou-se dos seguintes materiais: papelão (para a estrutura do dado, a base do tabuleiro e a estrutura dos

peões), cartolina (para o revestimento do dado e o acabamento da base dos peões), papel cartão (para cobrir a parte superior do tabuleiro e confeccionar as cartas), papel fotográfico (para a elaboração dos desenhos dos peões), além de tinta, empregada na construção das ilustrações do jogo.

Figura 1 - Jogo de tabuleiro “Parada interativa de genética”.



Fonte: Autoria própria (2025).

Inicialmente, nós, pibidianos, realizamos a apresentação do tabuleiro, a explicação das regras do jogo e a demonstração do funcionamento das cartas e dos peões, a fim de garantir que todos os estudantes compreendessem a dinâmica proposta. Posteriormente, cada turma foi organizada em quatro equipes, promovendo a cooperação e a troca de conhecimentos entre os participantes. Cada grupo escolheu um peão representativo e realizou o lançamento do dado para dar início ao percurso no tabuleiro.

A dinâmica do jogo consistia no avanço do peão de acordo com o número obtido no dado, com a realização da tarefa correspondente à casa em que a equipe parava. Nas casas de pergunta, os alunos deveriam responder corretamente a uma questão de Genética; nas casas de sorte, avançavam algumas posições em decorrência de situações favoráveis; nas casas de revés, eram obrigados a retroceder devido a penalidades; e, nas casas de desafio, enfrentavam questões mais complexas, charadas ou atividades rápidas, como mímicas e desenhos.

Durante toda a atividade, nós pibidianos, atuamos como mediadores, garantindo a ordem, esclarecendo dúvidas e assegurando a correta aplicação dos conceitos trabalhados (Figura 2).

Figura 3 - Aplicação do jogo “Parada Interativa da Genética”.



Fonte: Autoria própria (2025)

O jogo foi concluído quando uma das equipes alcançou a última casa do tabuleiro, sendo declarada vencedora após responder corretamente à questão final. Mais do que indicar apenas um grupo vencedor, o encerramento possibilitou a consolidação dos conteúdos revisados, bem como o fortalecimento da cooperação, da participação ativa e do aprendizado coletivo entre todos os estudantes.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo de tabuleiro “Parada Interativa de Genética” possibilitou constatar que o uso de estratégias lúdicas contribui de forma significativa para a superação das dificuldades tradicionalmente associadas ao ensino de genética no Ensino Médio. A atividade promoveu engajamento, participação ativa e cooperação entre os estudantes, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e a revisão dos conteúdos de forma dinâmica e atrativa.

Ao integrar teoria e prática em um ambiente de interação, observou-se que os alunos não apenas revisaram conceitos, mas também demonstraram maior interesse e disposição para aprender, aspectos diretamente alinhados aos objetivos do trabalho. A ludicidade mostrou-se, assim, uma ferramenta eficaz para ampliar a compreensão dos conteúdos, estimulando a motivação e fortalecendo a aprendizagem significativa.

Dessa forma, a prática apresentada se revela como uma possibilidade concreta de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, podendo ser adaptada e aplicada em diferentes contextos escolares e em outras áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

CLEOPHAS, M. G.; SOARES, M. H. F. B. **Didatização lúdica no ensino de Química/Ciências**: teorias e outras interfaces. São Paulo: Livraria da Física, 2018.

LOPES, S. M. C. Ensino de Genética no Ensino Médio: desafios e novas perspectivas para qualidade da aprendizagem. **Research, Society and Development**, v. 12, n. 1, e7912139422, 2023. Disponível: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/39422/32417>. Acesso em: 23 de set. de 2025.

SOUSA, E. T. F. *et al.* Estratégia lúdica como mediador de ensino em genética em escola da rede pública. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 13, p. e261101320939-e261101320939, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/20939/18897>. Acesso em: 24 de out. de 2025.