Criação e uso de um jogo pedagógico para o ensino de temas relacionados à genética molecular na educação básica

Adriane Neto de Almeida[1]*
Edilene de Jesus Rodrigues[2]
Lucas Martins Souza[3]
Adriane Barth[4]

Resumo

O ensino de temas relacionados à genética, apesar de sua importância, apresenta desafios devido à sua complexidade e à necessidade de abstração. O presente trabalho busca indícios de contribuição positiva para o processo de aprendizagem, através da criação de um jogo pedagógico, para tornar o conteúdo mais dinâmico e interativo. O conteúdo escolhido para o desenvolvimento do jogo pedagógico foi genética molecular, e o modelo adotado foi de um tabuleiro denominado Gênios em Genética. O tabuleiro tem o formato de uma alfa hélice de DNA e contém casas que podem ser para perguntas e casas surpresas. O jogo é composto por 77 cartas, sendo 60 cartas com perguntas e 17 com penalidades ou bônus a serem utilizadas no caso de o jogador parar em uma casa surpresa, também possui: um dado, avatares para representar os jogadores, um manual com as regras do jogo e outro com o gabarito das perguntas. O jogo foi trabalhado com 70 alunos de diferentes turmas do 3° ano do Ensino Médio do Instituto Federal de Mato Grosso – *Campus* Rondonópolis. Após a experiência com o jogo, foi entregue aos estudantes, um questionário com perguntas e alternativas de resposta de múltipla escolha, abordando aspectos estruturais, pedagógicos e sobre o jogo ter ou não contribuído com o processo de aprendizagem do conteúdo. Obtivemos resultados significativos: Quanto a estrutura e jogabilidade, foi possível observar que 87,1% disseram ter gostado muito do jogo. A maioria apontou que as regras estavam claras e que a estrutura do jogo despertou o interessem em jogar. Com relação ao jogo contribuir com o processo de aprendizagem, 62,9% disseram que o jogo contribuiu muito para relembrar o conteúdo da aula; 55,7 que aprenderam coisas novas sobre o tema e 58,1% apontaram que o jogo contribuiu muito para fixar o conteúdo estudado nas aulas expositivas. Diante da importância do uso do lúdico no processo de aprendizagem, o material aqui proposto se mostrou uma importante ferramenta para o professor da educação básica diversificar suas aulas tornando-as mais atrativas e descontraídas e assim, promover a aprendizagem dos conteúdos de forma mais significativa.

Palavras-Chave: Educação Básica, Lúdico, Metodologias Ativas.

[1] Especialista em Ensino de Ciências, IFMT campus Rondonópolis, adrianenetoa@gmail.com
[2] Especialista em Ensino de Ciências, IFMT campus Rondonópolis, edilenerodrigues609@gmail.com
[3] Especialista em Ensino de Ciências, IFMT campus Rondonópolis, lucas.souzabiologia@gmail.com
[4] Orientador(a) - Doutorado em Genética e Biologia Molecular, Professora do IFMT campus Rondonópolis, adriane.barth@ifmt.edu.br