

CARTÕES DE MEMÓRIA “SÍNDROMES” COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO DE GENÉTICA

Geyssa Kelly Melo Moura¹; Andréia Oliveira da Silva²; Cindele da Silva Alves³; Aline Isabel de Sousa⁴; Fabiana Soares Cariri Lopes⁵

^{1-3,5}Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – *Campus* São João do Piauí

⁴CETI-Senador José Cândido Ferraz

E-mail: geyssakelli@gmail.com

Área temática: 1. Práticas Pedagógicas e Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO: As metodologias ativas têm se destacado como importantes estratégias pedagógicas por favorecerem o protagonismo dos estudantes, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais participativo, significativo e contextualizado. Nesse contexto, atividades lúdicas constituem ferramentas capazes de facilitar a compreensão de conteúdos complexos, como os relacionados à Genética. **OBJETIVO:** Promover a aprendizagem das principais síndromes estudadas na disciplina de Genética por meio de uma metodologia ativa e lúdica, estimulando o raciocínio, a interação e o trabalho em equipe. **METODOLOGIA:** A atividade foi desenvolvida na escola-campo José Cândido Ferraz na cidade de São João do Piauí - PI, Brasil pelos alunos bolsistas do PIBID - Biologia do Instituto Federal do Piauí *Campus* São João do Piauí, sob orientação da professora supervisora, sendo aplicada às turmas da 3ª série do Ensino Médio. Utilizou-se a dinâmica de cartões de memória, em que as cartas apresentavam, em uma face, imagens representativas das síndromes estudadas e, na outra, suas respectivas identificações. Foram contempladas a síndrome de Turner, síndrome de Down, síndrome de Edwards, albinismo, microcefalia, síndrome de Klinefelter, síndrome de Patau, síndrome do X Frágil e anemia falciforme. Além disso, os estudantes registraram, com suas próprias palavras, o que compreenderam sobre cada síndrome abordada em sala de aula. **RESULTADOS:** Durante a aplicação, observou-se ampla participação e interesse dos estudantes, que demonstraram maior capacidade de identificar características, sintomas e aspectos genéticos das diferentes síndromes. A atividade favoreceu a interação entre os participantes, estimulou o raciocínio e contribuiu para tornar a aprendizagem mais dinâmica e significativa. **CONCLUSÕES:** Conclui-se que a utilização de metodologias ativas por meio de jogos didáticos constitui uma estratégia eficaz para o ensino de Genética, promovendo maior envolvimento dos estudantes, facilitando a compreensão dos conteúdos e fortalecendo a construção do conhecimento de forma participativa, interativa e educativa.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa. Educação em biologia. Ensino médio.

Agradecimentos e financiamento (Opcional): Os autores agradecem à CAPES pelo apoio financeiro mensal através da concessão de bolsas de incentivo, essenciais para o financiamento das atividades que são realizadas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).