

RESUMO - BIOLOGIA MOLECULAR E GENÉTICA

BRINCANDO COM GENÉTICA: A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE SABERES

Yale Nascimento Pereira Guimarães (yalenascimento@gmail.com)

Bianca Maria De Oliveira Sousa (bimaria17@ufdpar.edu.br)

Iana Lira Nogueira (ianalira64@gmail.com)

Laysa Emanuelle Sousa Lima (laysaemanuelle.le@gmail.com)

Ana Caroline Sousa Carvalho (sousacaroline186@gmail.com)

Renata Canalle (recanalle@ufdpar.edu.br)

Introdução: O ensino da genética é frequentemente considerado desafiador para os alunos, exigindo abordagens que facilitem a compreensão. Diversos estudos destacam a importância de metodologia que promovam o aprendizado e que refletem a relevância da contextualização do conteúdo e uso de materiais adequados. A utilização de jogos não apenas facilita a compreensão do conteúdo, mas também promove o pensamento crítico e estimula a criatividade e autonomia. **Objetivo:** O presente relato tem como objetivo apresentar o projeto Brincando com genética desenvolvido pela Liga Acadêmica de Genética (LiAGen) da Universidade Federal do Delta do Parnaíba (UFDPar). **Métodos:** Primeiramente, é feito contato com o professor encarregado do ensino de genética nas escolas parceiras. Em seguida, são feitas pesquisas em livros e artigos relevantes sobre o tema a ser abordado no jogo. Com base nesse material, os jogos didáticos são desenvolvidos para serem posteriormente

utilizados em sala de aula. Em colaboração com o professor, os jogos são aplicados em turmas, e ao término das atividades, são avaliados visando possíveis aprimoramentos. Resultados: O projeto "Brincando com Genética" proporcionou uma abordagem prática e interativa para o aprendizado, facilitando a compreensão dos conceitos genéticos de forma ativa. Até o momento presente, cinco jogos foram desenvolvidos para o projeto, incluindo jogos de memória, palavras cruzadas, "Jogo de cariótipo", "trilha da genética" e "tabuleiro da divisão celular", abordando alguns conteúdos da genética como: leis de Mendel, divisão celular e variabilidade genética, além de termos básicos utilizados em genética básica. Foi estabelecido parceria e posteriormente realizado aplicação do projeto em duas instituições de ensino, Unidade Escolar Jeanete Souza e Liceu Parnaibano, alcançando aproximadamente 55 alunos de 9º ano do ensino fundamental e 92 alunos de 3º ano de ensino médio, totalizando 147 alunos. A aplicação de jogos como ensino além de desenvolver habilidades cognitivas cruciais, como resolução de problemas e raciocínio lógico, também serviu como ferramenta de divulgação científica. O projeto teve um impacto positivo no processo de ensino-aprendizagem, oferecendo aos alunos uma perspectiva diferenciada do conteúdo tradicional da sala de aula. No ensino, enriqueceu o currículo dos participantes, complementando os aprendizados. Na pesquisa, estimulou a busca por trabalhos sobre métodos ativos de ensino e jogos educativos. Na extensão, estabeleceu parcerias com escolas locais, impactando diretamente a comunidade. Os resultados foram apresentados no evento INTEGRA UFDPAr 2023, destacando as metodologias ativas de ensino da genética e integrando pesquisa, ensino e extensão. Conclusão: Essa iniciativa contribuiu para a formação de futuros profissionais e pesquisadores nas áreas relacionadas à genética, promovendo o acesso ao conhecimento científico de forma acessível e envolvente. De maneira geral, o projeto instigou o alunato a colocar em prática todos os ensinamentos aprendidos em sala de aula, proporcionou um trabalho em conjunto harmonioso e apresentou o ensino da genética com um olhar mais lúdico e de maneira mais facilitada.

Palavras-chave: educação; genética; jogos e brinquedos.