



16, 17 e 18 de novembro de 2016.
Campina Grande, Paraíba, Brasil

GENÉTICA NA ESCOLA: O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE VALORES

Jéssica Maria Alexandre Soares¹, Merilane da Silva Calixto²

RESUMO

A Genética tem uma grande importância para biologia, entretanto os professores do Ensino Médio têm encontrado uma grande dificuldade no processo de ensino, pois se trata de conteúdos abstratos e de difícil associação cotidiana. Dessa forma é importante que se busque introduzir novas metodologias, como uso de jogos didáticos para assim facilitar a aprendizagem. O objetivo desse trabalho foi analisar a influência do lúdico no ensino de Genética em duas escolas públicas da Rede Estadual do Município de Patos, Paraíba. A amostra utilizada foi de 45 alunos matriculados no terceiro ano do Ensino Médio que responderam um mesmo questionário antes e depois de cada jogo utilizado para o conteúdo visto em sala, para análise comparativa dos dados. Foram aplicados três jogos sendo eles: O Bingo das Ervilhas (1ª lei de Mendel), Construindo Heredogramas e Desvendando a Genética. Os resultados atentam para um aumento de respostas corretas nos questionários pós-jogo em todos os casos, tendo como pioneiro o jogo de Heredogramas com mais acertos, em seguida Desvendando a Genética e por último o bingo, assim todos eles reduzindo o percentual de erros. O uso de metodologias alternativas, como os jogos didáticos, são formas eficazes para auxiliar a aprendizagem quando os conteúdos são abstratos e exigem que alunos e professores possuam capacidade de abstração e imaginação.

Palavras-chave: Genética, Ensino, Jogos didáticos.

GENETICS IN SCHOOL: THE LUDIC IN VALUES FORMATION

ABSTRACT

Genetics has a great importance for biology, but the high school teachers have found great difficulty in the teaching process, because it is abstract content and difficult daily association. Thus it is important to use new methods, such as educational games to facilitate learning. The aim of this study was to analyze the influence of the play in teaching Genetics in two public schools in Patos, Paraíba. The sample was 45 students enrolled in the third year of high school who answered the same questionnaire before and after each game used to content seen in class, for comparative data analysis. Three games were applied: Bingo of peas (1st Mendel's law), Building Genetic maps and Unraveling the

¹ Graduanda em Ciências Biológicas, Unidade Acadêmica de Ciências Biológicas, UFCG, Patos, PB, e-mail: jessicamaryitapetim@hotmail.com

² Ciências Biológicas – UFPE, Doutora, Unidade acadêmica de Ciências Biológicas, UFCG, Patos, PB, e-mail: merilanecalixto@yahoo.com.br



16, 17 e 18 de novembro de 2016.
Campina Grande, Paraíba, Brasil

genetics. The results look to an increase in correct responses in the post-game questionnaires in all cases, pioneered by the Genetic maps game with more hits, then Unravelling the genetic and finally bingo, so they all reducing the percentage of errors. The use of alternative methodologies, such as educational games, are effective ways to assist learning when the contents are abstract and require that students and teachers have of abstraction and imagination capacity.

Keywords: Genetics, Teaching, Educational games.