

CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ESTUDO DA GENÉTICA: UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER.

Carla Cristina Borges Medina¹

Luana Fagundes da Silva²

Maria Eduarda Trindade Barreto³

Ailton Jesus Dinardi⁴

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar os resultados obtidos na atividade proposta no componente curricular Hereditariedade e Variabilidade de Vida do curso de Licenciatura em Ciências da natureza da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA, Campus Uruguaiana. A atividade proposta é uma adaptação do tradicional Jogo da Velha para o ensino da 1ª Lei de Mendel. Foram construídos tabuleiros com E.V.A. e peças para marcar o tabuleiro que serão círculos em E.V.A representando ervilhas verdes e amarelas, bem como cartinhas com perguntas e respostas abordando o conteúdo da Primeira Lei de Mendel. Tendo em vista a dificuldade nesse tema, buscar métodos lúdicos se faz tão importante para auxiliar o processo educativo em sala de aula tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso. Os jogos proporcionam ao aluno uma forma divertida, prazerosa de estudar, boa para interagir com os colegas e também uma forma diferente do professor avaliar seus conhecimentos.

Palavras-chave: Atividade lúdica, Genética, Ensino

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ESTUDO DA GENÉTICA: UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER.

¹ Aluno de graduação. carlab_m@hotmail.com. Autor principal

² Aluna. luhfagundes08@gmail.com. Co-autor

³ Aluna. dudatrindadebarreto@gmail.com. Co-autor

⁴ Docente. ailtondinardi@unipampa.edu.br. Orientador

CONTRIBUIÇÕES DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ESTUDO DA GENÉTICA: UMA FORMA DIFERENTE DE APRENDER.

1 INTRODUÇÃO

É através do estudo da genética que podemos compreender um pouco melhor sobre as relações para a existência dos seres vivos, como por exemplo, a herança genética e hereditariedade. Na escola, o ensino da genética é visto, muitas vezes, como um conteúdo de difícil compreensão pelos educandos, segundo dados de Gonzaga et al (2012, p. 5)

[...] A disciplina apontada mais difícil foi a GENÉTICA, com 78%, justificada pela falta de aulas práticas, afirmando ser uma disciplina complexa e que precisaria de tempo para melhor assimilá-la. Portanto, a falta de aulas práticas é um fator que contribui para a aversão e desinteresse dos alunos.

Tendo em vista essa dificuldade, buscar métodos lúdicos se faz tão importante para auxiliar o processo educativo em sala de aula. Na visão de Bertoldo (2011) lúdico é a qualquer atividade que proporcione prazer e seja realizada com espontaneidade. Situações assim aplicam-se tanto a crianças quanto a adultos, e a partir daí percebe-se que a aprendizagem pode e deve ser facilitada através da ludicidade. Gomes (2004), afirma que a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, dando um novo significado ao mundo. O autor ainda conclui que:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

De acordo com Neves (2009, p.45) “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa.” Dessa forma o presente trabalho tem como objetivo geral analisar os resultados obtidos na atividade proposta no componente curricular Hereditariedade e Variabilidade de Vida do curso de Licenciatura em Ciências da natureza da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA, Campus Uruguaiana.

Com o objetivo específico este trabalho traz uma proposta de ensinar genética, mais especificamente a Primeira Lei de Mendel através de uma adaptação do Jogo da Velha buscando contribuir para a compreensão dos educandos acerca do conteúdo, bem como tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e prazeroso.

2 METODOLOGIA

A atividade proposta é uma adaptação do tradicional Jogo da Velha para o ensino da 1ª Lei de Mendel. Foram construídos tabuleiros com E.V.A. e peças para marcar o tabuleiro que serão círculos em E.V.A representando ervilhas verdes e amarelas, bem como cartinhas com perguntas e respostas abordando o conteúdo da Primeira Lei de Mendel conforme figura 1.

Figura 1 - Imagem das partes do jogo (tabuleiro, peças e cartas)



Para a realização da atividade em sala, a turma foi dividida em 3 grupos e cada grupo recebeu um kit para o jogo que continha: 1 tabuleiro, as peças que utilização para marcar o tabuleiro que serão representadas por ervilhas verdes, ervilhas amarelas e as cartinhas com perguntas e respostas.

Cada grupo deverá criar duas equipes: a equipe das ervilhas verdes e a equipe das ervilhas amarelas. Uma equipe por vez desafiará a outra sorteando uma cartinha. Caso a equipe desafiada acerte a resposta, essa terá o direito a marcar no tabuleiro com a peça que representa seu grupo (ervilha verde ou amarela), em caso de resposta errada, passa a vez para outra equipe. O jogo acaba quando a primeira equipe fizer uma sequência com três peças iguais. Caso nenhuma equipe consiga fechar a sequência o jogo iniciará novamente, até que tenha uma equipe vencedora.

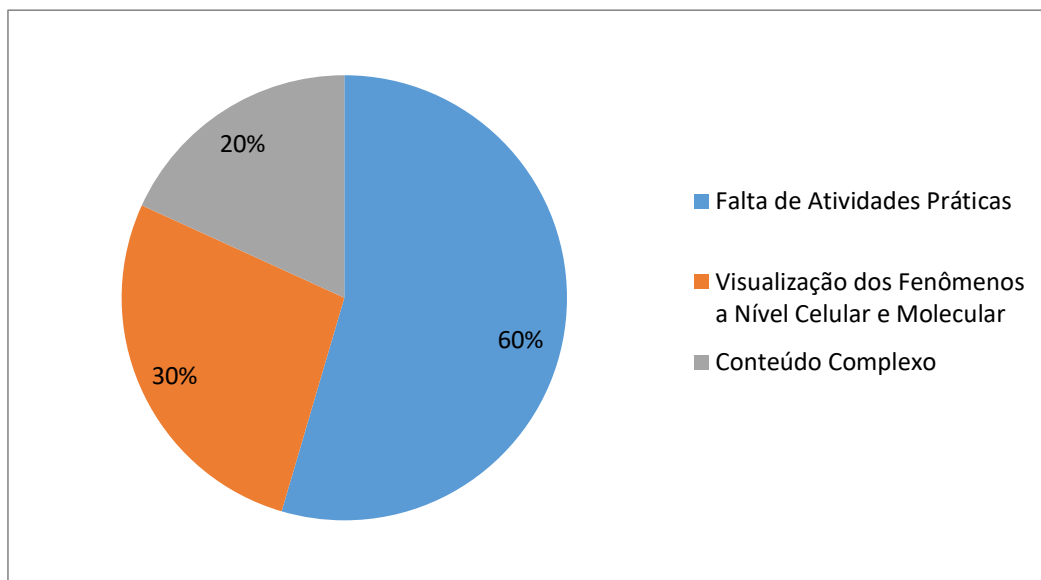
Ao termino do jogo, os 10 alunos participantes foram convidados a responder um questionário com o objetivo de analisar o presente trabalho. O questionário continha perguntas que visavam avaliar o potencial do jogo da velha para o ensino de genética (Primeira Lei de Mendel). As questões presentes no questionário possibilitavam respostas sobre a funcionalidade, dificuldade e aplicabilidade da dinâmica.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Nas respostas aos questionamentos, os alunos classificaram a atividade desenvolvida como 80% boa e 20% regular, além disso, 90% acredita que o jogo permitiu melhor memorização e assimilação do conteúdo. Na questão em que se questionava o nível de dificuldade, 80% definiu como mediana, 10% fácil e 10% difícil. A principal dificuldade apresentada durante o desenvolvimento da atividade foi, para 50% dos alunos, a resolução do problema apresentado, para 30% foi a visualização na prática dos conhecimentos teóricos

obtidos em aula e para 20% não houve nenhuma dificuldade. Quando questionados sobre quais as maiores dificuldades atualmente no processo de aprendizado em genética 60% marcou a falta de atividades práticas conforme figura 2.

Figura 2 – Porcentagem das dificuldades apresentadas no processo de aprendizado em genética.



De acordo com os resultados obtidos podemos constatar que os objetivos da atividade foram alcançados, pois um número bastante relevante (80%) classificou como bom o jogo. 90% dos alunos se fosse um professor aplicaria essa atividade, o que demonstra que o jogo tem grande relevância e aplicabilidade ao conteúdo facilitando sua assimilação. Neste aspecto os alunos aprenderam conceitos genéticos como: herança genética, fenótipos, transmissão de características de pai para filho, dominância genética, heterozigoto e homozigoto. Portanto, percebe-se que o jogo facilita e complementa o aprendizado dos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos proporcionam ao aluno uma forma divertida, prazerosa de estudar, boa para interagir com os colegas e também uma forma diferente do professor avaliar seus conhecimentos. Ao aplicar essa atividade concluímos o quão importante é o uso desta ferramenta, pois nas respostas dos questionários a grande maioria menciona a falta dessas atividades. O lúdico desperta no aluno a vontade de aprender mais e mais, pois foge das aulas sempre expositivas e tradicionais. A partir de toda essa análise podemos afirmar que a atividade lúdica tem grande contribuição para a construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

GONZAGA, P. C.; DOS SANTOS, C. M. R.; DE SOUSA, F. M. C.; DA COSTA, M. L. **A prática de ensino de biologia em escolas públicas: perspectivas na visão de alunos e professores.** In XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino – UNICAMP. Campinas: Junqueira & Marin Editores, Livro 3, p.3580-3589. 2012. Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipec/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/2600p.pdf Acesso em: 25 mar. 2018.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2004. Disponível em: < <http://pt.scribd.com/doc/161700187/Dicionario-Critico-do-Lazer#scribd>>. Acesso em 25 mar. 2018.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. **O uso dos jogos teatrais na educação:** possibilidades diante do fracasso escolar. 2. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.