

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO ( PÔSTER )

NOME: MARINA LORENTZ ROCHA

TÍTULO: PIFANDO COM A GENÉTICA

AUTORES: FERNANDA DE JESUS COSTA, MARINA LORENTZ ROCHA, MARINA LORENTZ ROCHA, HANDILANY TAMIRIS DE ARAÚJO SOUZA DE OLIVEIRA, KELI ELOIDE FERREIRA, PALOMA APARECIDA DE CASTRO RIBEIRO, FERNANDA DE JESUS COSTA, ÉRICA MOLFETTI MARTINS

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): CNPq

PALAVRA CHAVE: GENÉTICA; ENSINO E APRENDIZAGEM; JOGOS.

RESUMO

Pifando com a Genética

A Genética é uma disciplina que atrai muitos alunos, mesmo assim, verificamos que os mesmos apresentam muita dificuldade neste conteúdo. Acreditamos que esteja relacionado com o distanciamento que o conteúdo apresenta da realidade ou até mesmo dos métodos utilizados. Sendo assim, cada vez mais é preciso pensar em metodologias alternativas para os processos de ensino e aprendizagem em genética. Neste contexto, os jogos são considerados ferramentas poderosas para o ensino de genética, através dos jogos os alunos aprendem de forma mais divertida. Algumas pesquisas já demonstram esta possibilidade. Considerando o que foi exposto, o objetivo deste projeto é desenvolver e testar jogos para os processos de ensino e aprendizagem. O primeiro jogo elaborado é o Pifando com a Genética, que tem como foco as anomalias genéticas. Este jogo tem como objetivo permitir que os alunos conheçam algumas anomalias existentes e que sejam capazes de identificá-las fazendo relação entre imagens e conceitos. É um jogo de cartas baseado no jogo de baralho Pife. Foi confeccionado um baralho que no lugar dos números e naipes existirão três tipos de cartas: 1- Onde ocorre a anomalia genética, 2 – Imagem com portador e 3 – Característica dessa anomalia. Quando for pifar o jogador deve falar "Pifei com a Genética!", para que todos parem o jogo, caso tenha se enganado o jogo continua. Vence o jogo quem pifar primeiro. O jogo será testado em escolas públicas da Região Metropolitana, com o objetivo de verificar a contribuição do jogo para os processos de ensino e aprendizagem de anomalias genéticas. Acreditamos que através deste jogo, o processo de ensino e aprendizagem de genética, mais especificamente sobre anomalias seja facilitado, que os alunos envolvam-se e participem ativamente favorecendo a construção do conhecimento.