

CORRIDA DO CONHECIMENTO PARA O APRENDIZADO DE GENÉTICA

RODRIGUES BACELAR, J. V.¹; OLIVEIRA MOURA, J.¹

Instituto Federal do Piauí (IFPI)¹

Os conteúdos abordados no ensino de genética, geralmente, são de difícil entendimento. Logo, são necessárias práticas que facilitem o aprendizado dos alunos. Sendo assim, esse trabalho teve como objetivo: desenvolver um jogo didático pautado em metodologia ativa que auxilie de forma efetiva no processo de ensino-aprendizagem em genética, e que poderá ser aplicado a alunos do terceiro ano do ensino médio. Para isso, foi idealizado um jogo de trilha intitulado “Corrida do conhecimento para o aprendizado de Genética”. Esse jogo passou por validação nos estabelecimentos do Instituto Federal do Piauí/Campus Teresina Central durante o segundo período de 2024, sendo aplicado, primeiramente, a 12 alunos do curso de Licenciatura Plena em Ciências Biológicas que já cursaram as disciplinas de Genética, Biologia Molecular e Instrumentação e, posteriormente, a uma turma de 3ª série do ensino médio do curso Técnico Integrado em Contabilidade que já tinha tido contato com os conteúdos de Genética. A utilização do jogo didático como método de aprendizado, mostrou-se eficaz para viabilizar o aprendizado dos conteúdos de Genética, despertando interesse nos alunos e possibilitando o entendimento dos conceitos envolvidos na área em questão.

Palavras-chave: jogos didáticos; ensino de genética; metodologias ativas.