



JOGO DE PERGUNTAS E RESPOSTAS: ENSINO DE GENÉTICA MOLECULAR

Wellington Marcelo Queixas Moreira¹

INTRODUÇÃO: Em dias atuais, devido a constantes mudanças no perfil dos estudantes, o processo de ensino-aprendizagem deve ser tornar dinâmico, assim, as abordagens pedagógicas não devem contemplar apenas transferência de informações, e sim, que o sujeito central do processo de aquisição de conteúdo e produção de conhecimento seja o aluno. Assim, a gamificação surge como uma possível alternativa. Esta abordagem consiste na utilização de jogos e seus elementos, bem como sua aplicabilidade em ambientes educacionais e vem sendo discutida há bastante tempo. De acordo com alguns estudos, a gamificação possui potencial para influenciar, engajar e motivar pessoas. **OBJETIVO:** Aplicar a metodologia de jogos de Perguntas e Respostas na revisão de conteúdos críticos em Genética Molecular. **METODOLOGIA:** A atividade se iniciou com a leitura prévia e aulas teóricas sobre os assuntos que seriam abordados na atividade. Após esta etapa, consistiu em um jogo de perguntas e respostas, no qual foram elaboradas questões de natureza Fácil, Mediana ou Difíceis com temas diversos sobre Genética Molecular. O número de questões era o equivalente ao número de alunos por sala. As salas foram divididas em 10 equipes de quatro integrantes cada. Com um auxílio de um painel virtual com números (elaborado no Microsoft Power Point), as questões eram sorteadas a cada aluno. As questões corretamente respondidas somavam um ponto à equipe. Questões erradas eram passadas a diante até a mesma ser respondida corretamente. A cada questão, uma explanação sobre conceitos teóricos e aplicação daquele tema era realizada pelo professor. Ao final da atividade a equipe

¹ Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro SP, E-mail: moreira_wellington@yahoo.com.br



que conseguisse o maior número de pontos (acertos), receberia uma pontuação. RESULTADOS: A atividade foi bem aceita pelas turmas que participaram. As relações interpessoais e de cooperação foram de extrema importância para a execução do mesmo. Como a atividade foi aplicada em ocasião que antecedia uma avaliação, foi importante para retomada de conteúdos. As dúvidas que surgiram durante a aplicação da atividade nortearam as ações de revisão e auxiliaram a detectar as fragilidades do conteúdo. O aproveitamento dos discentes na avaliação pós-atividade foi maior do que em outras ocasiões avaliativas. CONSIDERAÇÕES FINAIS: A utilização da metodologia baseada em jogos foi importante para estimular a participação dos discentes e inverter a posição do agente central do ensino-aprendizagem, tornando-os mais participativos e interessados no conteúdo abordado.

Palavras-chave: genética; gamificação; revisão de conteúdos.