

---

## ELABORAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO NAS AULAS DE BIOLOGIA DO ENSINO MÉDIO: PROPOSTA DE METODOLOGIA ATIVA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DO CONTEÚDO DE GENÉTICA

**Bryan Teixeira Coelho Dias**

Discente de Ciências Biológicas (UNIPAM)

bryandias@unipam.edu.br

**Jeyson Césary Lopes**

Professor orientador (UNIPAM)

jeysoncl@unipam.edu.br

**Resumo:** A genética tem se destacado cada vez mais na mídia, envolvendo avanços científicos e tecnológicos, o que reforça a importância de seu ensino na educação básica. Contudo, nas escolas, a disciplina ainda é frequentemente vista como complexa, desinteressante e de difícil compreensão. Diante desse cenário, o presente estudo teve como objetivo desenvolver uma ferramenta lúdica para o ensino de genética em turmas do Ensino Médio, tornando o aprendizado mais acessível e atrativo. Para isso, foi criado um jogo didático inspirado no *Ticket to Ride*, da Galápagos Jogos. O tabuleiro apresenta um mapa do Brasil com algumas cidades representadas por universidades, além de uma trilha de pontuação. O objetivo é acertar o maior número de questões, construir conexões e formar a maior sequência contínua, por meio de cartas de ação e de conexão. Esses materiais foram produzidos com o software Microsoft Word e impressos em papel fotográfico, acompanhados de um caderno de respostas. O tabuleiro, demais componentes e manual de regras encontram-se em fase de finalização. O uso de jogos e metodologias ativas mostrou-se promissor para tornar a genética mais interessante e prazerosa, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades individuais — como melhoria nas notas — e coletivas, como a cooperação e o trabalho em equipe. Assim, conclui-se que é viável criar ferramentas lúdicas de baixo custo para o ensino de genética, capazes de promover uma aprendizagem significativa, criativa e engajadora.

**Palavras-chave:** ciência; educação; lúdico.