



## INTERVENÇÃO

Bingo das ervilhas

Pedro Goulart, Lucas Fagundes e Berenice Bueno

### Plano da Intervenção

#### CONTEXTUALIZAÇÃO

Mendel, através da observação dos fenótipos da ervilha, estudou a transmissão dos caracteres e estabeleceu o Princípio da Segregação . Devido à dificuldade de ministrar estes conteúdos no Ensino Médio, acreditamos, assim como Kishimoto (1996), que o professor deva adotar práticas que atuem nos componentes internos da aprendizagem, importantes para a assimilação

de conhecimentos por parte do aluno. O interesse, a atenção e a curiosidade dos alunos para o “novo” pode ser despertado com atividades lúdicas, como os jogos didáticos, que segundo Miranda (2001) estimula a cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade.

A aplicação do jogo Bingo das Ervilhas será realizado no dia 16/08/2016 com o 2º ano do Ensino Médio noturno da Escola XV de Novembro, turmas F/G. A atividade terá como objetivo facilitar a memorização do aluno, exercitar os conhecimentos sobre a primeira lei de Mendel, bem como o raciocínio rápido.

#### HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- Raciocínio lógico;
- Observação;
- Escrita.

#### CONHECIMENTOS MOBILIZADOS

- Primeira lei de Mendel;
- Genótipo e Fenótipo;
- Monoibridismo;
- Cruzamentos Mendelianos.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

**1º MOMENTO:** Os alunos irão assistir uma breve explicação sobre os conceitos que serão abordados no jogo (FERREIRA, 2010) e sobre as regras do mesmo.

### Regras:

- Cada aluno recebe uma cartela do bingo;
- O professor irá sortear as combinações de alelos;
- O primeiro aluno que completar a sua cartela com os alelos sorteados, fala "Mendel" e ganha o jogo.

**2º MOMENTO:** Os alunos irão receber as cartelas e o jogo começará.

**3º MOMENTO:** Os alunos receberão um relatório da atividade (Anexo 1) onde terão de expressar de forma escrita os conhecimentos mobilizados durante a atividade.

## Registro da Intervenção

Inicialmente os alunos assistiram uma breve explicação sobre os conceitos que seriam abordados no decorrer da atividade (Figura 1), bem como as regras do jogo a ser aplicado.



Figura 1: Professora e Pibidiana explicando sobre a atividade.

Após a introdução teórica da atividade foi iniciado o jogo (Figura 2), os alunos tiveram uma pequena dificuldade para entender as regras do jogo, porém ainda assim, conseguiram completar a atividade com sucesso.



Figura 2: Alunos completando a cartela do bingo.

Por fim, os discentes tiveram o tempo restante de aula para completar o questionário (Figura 3) preparado pelo pibidiano para sistematização das teorias aplicadas na atividade.



Figura 3: Discentes completando o questionário teórico da atividade.

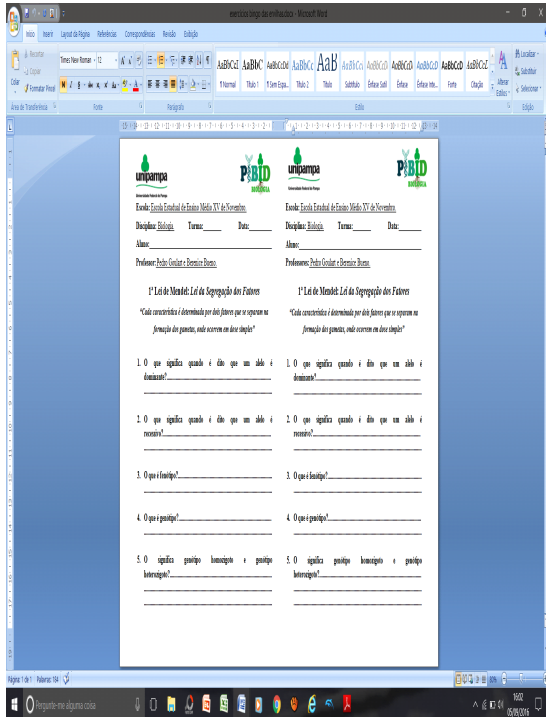
## AVALIAÇÃO

A avaliação foi realizada de duas formas: as observações de como os alunos tinham se saído durante o desenvolver do jogo; As respostas dos alunos obtidas no relatório da atividade entregue para a professora da disciplina de Biologia.

De acordo com estes indicadores podemos afirmar que obteve-se um resultado satisfatório, a professora regente da Disciplina, relatou que um de seus alunos aprendeu de tal maneira, que estava ensinando os colegas que não haviam aprendido o conteúdo ainda.

## ANEXOS

## Anexo 1



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ferreira, Flávia Eloy; et al. **"Cruzamentos mendelianos": O bingo das ervilhas.** Genética na Escola. 05.01, 05-12 (2010). Disponível em: [http://www.biologia.seed.pr.gov.br/arquivos/File/jogo\\_das\\_ervilhas.pdf](http://www.biologia.seed.pr.gov.br/arquivos/File/jogo_das_ervilhas.pdf). Acesso em: 25/07/2016.