

**V Encontro Regional Sul de Ensino de Biologia (EREBIO-SUL)
IV Simpósio Latino Americano e Caribenho de Educação em Ciências do
International Council of Associations for Science Education (ICASE)**

GENETICANDO A HISTÓRIA

GENETIC HISTORY

Beatriz Santos (bjohns@bol.com.br)
Anna Karolina Ghidini (anna_ghidini@hotmail.com)
Liz Meira Góes (florliz_goes@hotmail.com)
Mariana Busato Toledo (mari_biotol@hotmail.com)
Najara Nogari de Mello (naja_nogari@hotmail.com)
Victor Hugo Zanine Koslinski (vhufpr@bol.com.br)
UFPR
CAPES

Resumo: O projeto apresenta uma alternativa didática no ensino da biologia no formato de um jogo de RPG educativo que possui como enfoque central a genética, onde o participante terá a oportunidade de compreender melhor como as consequências da Revolução Industrial do século XIX levaram Mendel a realizar seus experimentos com as ervilhas, o que o levou a grandes descobertas consagrando-o como o Pai da Genética. Além dos participantes passarem por esse marco histórico, também terão a chance de entender como os conhecimentos de Mendel ajudaram na elucidação de doenças hereditárias. O objetivo desse minicurso é abordar de forma inovadora os ensinamentos da Biologia por meio do jogo de RPG, sigla em inglês para *Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis). O RPG é um jogo que possui um diferencial: enquanto na maioria dos jogos de tabuleiros a competição entre os vários jogadores é evidente, no qual um grupo ou indivíduo ganha e outro perde, o RPG trabalha com o social e a cooperação dos diversos jogadores que formam um grupo, sendo assim, o jogo não tem ganhadores nem perdedores e para jogar RPG basta que haja os personagens e um mestre, sendo que o mestre é quem guiará o jogo. Uma das estratégias desse minicurso é convidar o participante a jogar RPG e ao final do minicurso o participante deverá ter noções de como criar um jogo a partir de um assunto qualquer, para isso, além do participante jogar RPG apenas como personagem ele também deverá participar como mestre. Durante o minicurso será apresentado alguns exemplos de RPG educativos com temas diversos fora da área de biologia para demonstrar ao docente o quanto se pode ser criativo sem deixar de lado o aprendizado dos estudantes.

Palavras-chave: RPG, educação, genética.