

## PERFIL – A HISTÓRIA DA GENÉTICA

**Lidiane da Silva Bonapaz<sup>1</sup>, Marcos Antonio Afonso<sup>2</sup>, Vanessa Nascimento Backes Diel<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS  
/Ciências Biológicas / lidianebonapaz.bio@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS  
/Ciências Biológicas / marcoselidiane.bio@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS  
/Ciências Biológicas/backes\_nascimento@yahoo.com.br

**Resumo:** A história da genética está intimamente ligada a Mendel, sendo o pioneiro em estudar a hereditariedade de características, suas experiências buscavam provas que a passagem de características de uma geração para outra seguia uma lógica, um cálculo, uma proporção. Seu trabalho teve grande ajuda na construção da genética, especialmente depois de sua morte, e a prática de estatística genética passou a ser usada. Voltando ainda mais na história, podemos considerar 1859, ano em que Charles Darwin publicou a origem das espécies, sete anos mais tarde, Gregor Mendel também publicava algo importante para genética. A genética é geralmente lembrada pelos chamados genes recessivos e genes dominantes. Esses tais genes “recessivos” e “dominantes” são a explicação de algumas características serem mais prováveis de apresentarem-se herdadas do que outras. Estudar a história da genética é muito importante, na compreensão dos seus conceitos. O modelo proposto se baseia no jogo denominado Perfil, com alterações, baseia-se em um tabuleiro simples, com pistas (fotos, nomes, acontecimentos históricos etc...) relacionado com a genética. O modelo utiliza de situações ou acontecimentos reais, onde as cartas apresentam enigmas genéticos são propostos aos jogadores, que devem analisar as pistas utilizando de seus conhecimentos a respeito de diversas áreas da genética (médica, clássica, molecular e populacional / ecológica), para solucioná-los. Trata-se de um jogo com um tabuleiro simples, com capacidade para até quatro jogadores, o tabuleiro apresenta imagens que abordam eventos e acontecimentos. Os jogadores possuem turnos que os permitem analisarem pistas extras e supor soluções a questão proposta, podendo ser contestados por outros jogadores. Além disso, o tabuleiro utilizado força a movimentação do jogo, seja fornecendo pistas extras ou cobrando uma solução antes do esperado. A confecção do tabuleiro e das cartas utilizadas é simples e pode fazer parte da atividade. O modelo é facilmente reproduzível e pode ser personalizado, com a adição de novas situações de jogos ou conceitos. Estimular o interesse pelo aprendizado da história da genética, utilizando um jogo de tabuleiro que estimula a compreensão, dedução e raciocínio lógico de questões a respeito da história da genética. O ensino de conceitos básicos de genética é muito importante, bem como a história da genética. O modelo proposto visa estimular os alunos de maneira lúdica a se interessarem pelo tema, demonstrando os principais acontecimentos da história da genética.

