



RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NA INTEGRAÇÃO ENTRE ALUNOS DE PÓS-GRADUAÇÃO E ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO PÚBLICO NO ENSINO DE GENÉTICA: UMA ABORDAGEM INSPIRADA POR LEOPOLDO DE MEIS

MATHEUS RODRIGUES SAUDA; MARIA LETÍCIA DE OLIVEIRA LYRA; ANA BEATRIZ RODRIGUES

Introdução: Leopoldo de Meis, cientista renomado e defensor da divulgação científica, acreditava na importância de aproximar a ciência da sociedade. Por meio do programa “Jovens Talentosos”, criado em 1985, e da Rede Nacional de Educação e Ciência, ele incentivou a inclusão de jovens de baixa renda no universo acadêmico, com o objetivo de democratizar o acesso à prática científica. Seu trabalho inovador ainda impacta projetos educacionais como o Curso de Férias da Unesp de Botucatu, que promove a popularização da ciência entre estudantes de escolas públicas. **Objetivo:** Este relato visa compartilhar a experiência de integrar alunos de pós-graduação com estudantes de escolas públicas, utilizando atividades lúdicas para ensinar conceitos de genética, engajando os jovens de forma interativa e divertida, e promovendo a aproximação entre a universidade e as escolas da comunidade. **Relato de Experiência:** A metodologia adotada foi baseada em práticas pedagógicas ativas e interativas, considerando o conhecimento prévio dos alunos. Os monitores de pós-graduação foram selecionados por meio da inscrição na disciplina “Experimentando Genética”, enquanto os alunos do ensino médio foram escolhidos por um formulário de inscrição, levando em conta a complexidade das respostas e o número limite de participantes. Durante a semana do evento, no período integral, foram realizadas atividades planejadas para utilizar recursos pedagógicos lúdicos, como jogos, dinâmicas, peças teatrais, vídeos e práticas laboratoriais, com o objetivo de explicar conceitos de genética de forma acessível e atraente. Entre as atividades, destacaram-se a extração de DNA de morango, a “quadrilha das bases nitrogenadas”, a construção da estrutura do DNA com palitos e a visita ao museu de anatomia da instituição. **Conclusão:** A aplicação das atividades lúdicas gerou resultados positivos, não apenas no aprendizado de genética pelos estudantes, mas também no fortalecimento da interação entre a universidade e a comunidade. O formato dinâmico e interativo contribuiu para que os alunos vissem a ciência como algo acessível e relevante para seu cotidiano, alinhando-se aos princípios de popularização do conhecimento defendidos por Leopoldo de Meis.

Palavras-chave: Divulgação científica, Ensino de genética, Atividades lúdicas, Integração universidade-comunidade, Genética.