

JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA O ENSINO MÉDIO PROFISSIONAL: CONTEÚDOS EM MICROBIOLOGIA

Vitória Stefany Pereira Rodrigues ¹
Ueslei Pereira de Freitas ²
Mateus Souza Brasil ³
Michele Fernandes Caldas ⁴

INTRODUÇÃO

A Residência Pedagógica (RP) é um programa de iniciação à docência financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Seu principal objetivo é proporcionar uma experiência mais abrangente aos graduandos dos cursos de licenciatura nas escolas públicas antes da conclusão de sua formação. Um aspecto central deste programa é a conexão estabelecida entre a teoria acadêmica e a prática pedagógica, com um foco particular na integração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na vida escolar. Como destacado por Almassy e Santana (2021), essa imersão intensiva na rotina escolar, em colaboração com professores, orientadores e preceptores, permite um aprofundamento na compreensão da BNCC e, conseqüentemente, a introdução de abordagens inovadoras nas atividades escolares.

A experiência que será apresentada neste trabalho ocorreu no Centro Territorial de Educação Profissional Recôncavo II Alberto Torres (CETEP), localizado no município de Cruz das Almas, no interior do estado da Bahia. Este colégio oferece cursos em diversas áreas da educação profissional, e nosso trabalho concentrou-se no componente curricular

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Biologia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB-BA, vitoriastefany@aluno.ufrb.edu.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB-BA, Wesleyfreitas.bi00@gmail.com;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB-BA, matsoubra@gmail.com;

⁴ Professor ^a orientador ^a: Bacharel em enfermagem pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Licenciatura em Biologia pela Faculdade Regional de Filosofia, Ciências e Letras de Candeias (FAC)-BA, michelecaldas84@yahoo.com.br.

Microbiologia I, ministrado a uma turma do segundo ano do ensino médio, na área de Análises Clínicas, durante o período vespertino.

Os primeiros seis meses de nossa experiência no programa RP foram desafiadores. Embora a Microbiologia seja parte do currículo do curso de Licenciatura em Biologia, a complexidade desse conteúdo, dentro do amplo espectro de disciplinas biológicas, torna a tarefa de ensiná-lo no ensino médio um pouco exigente. Além disso, a realização de atividades práticas em análises clínicas adicionou um nível extra de complexidade à organização das aulas e à integração da teoria com a prática. Para superar esses desafios, propomos a realização de atividades em grupo com o objetivo de introduzir os conceitos-chave da microbiologia por meio de um jogo educativo. Este enfoque visa fomentar a interação entre os estudantes e entre eles e os conteúdos, à medida que, como afirmou Maratori (2003), "o jogo educativo deve criar um ambiente crítico, levando o aluno a se envolver na construção de seu conhecimento de maneira agradável e enriquecedora."

Os jogos educativos, quando aplicados como ferramentas pedagógicas em sala de aula, capacitam os estudantes a assumirem o papel de protagonistas no processo de aprendizagem, estimulando seu interesse (MARATORI, 2003). Portanto, o presente trabalho tem como objetivo relatar nossa experiência ao usar um jogo educativo para ensinar o componente Microbiologia I a uma turma do segundo ano do ensino médio da educação profissional.

METODOLOGIA (OU MATERIAL E MÉTODOS)

Antes de apresentar os temas relacionados à microbiologia, foi orientado aos estudantes sobre a importância das metodologias criativas no processo de aprendizagem. Eles foram incentivados a explorar conceitos sobre vírus, bactérias e fungos, considerando alguns aspectos, como estrutura organizacional (celular ou acelular), suas relações com a saúde humana e sua importância nos contextos industrial e econômico. Após essas apresentações, foi realizada a orientação da elaboração de jogos educativos relacionados aos temas abordados.

A atividade foi realizada com três grupos, cada um composto por seis integrantes. Os temas foram sorteados e cada equipe foi responsável por apresentar e aplicar seu jogo educativo. Cada equipe teve cerca de 10 minutos para apresentar o jogo após uma breve introdução teórica, seguida de discussões mediadas pelos residentes nos 20 minutos restantes da aula.

O primeiro grupo apresentou o tema dos vírus usando uma abordagem dinâmica com perguntas e respostas em placas contendo informações relevantes. A pergunta central, "Os vírus são seres vivos?", promoveu que os organismos acelulares fossem pensados de forma crítica, levando uma significativa interação da a turma. O segundo grupo abordou o tema dos fungos, usando uma dinâmica baseada no jogo "Ludo" e questionando se "todas as bactérias são prejudiciais?" A apresentação gerou uma discussão importante, que conseguiu despertar o interesse da turma. O terceiro grupo discutiu o tema das bactérias, por meio utilizando do formato de jogo de perguntas e respostas, começando com a pergunta: "Qual é a importância dos fungos na alimentação?" O grupo em questão demonstrou inconsistências ao abordar sobre o tema, encontrando obstáculos na promoção de um diálogo construtivo com os seus pares.

Ao final da atividade, aplicamos um estudo dirigido como parte do processo de avaliação, que culminou em uma avaliação tradicional por meio de uma prova escrita sobre os temas estudados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a atividade, os grupos apresentaram alguns erros conceituais e trouxeram dúvidas para a sala de aula. No entanto, essas dúvidas e equívocos conceituais foram acolhidos de forma positiva, pois proporcionaram discussões em toda a classe, contribuindo para a construção coletiva do conhecimento. A elaboração de respostas coletivas permitiu uma compreensão mais aprofundada dos temas e destacou pontos cruciais do conteúdo.

Dessa forma, o ensino de conteúdos com metodologias ativas, conforme proposto pela BNCC, promove a participação ativa dos estudantes e a construção colaborativa do conhecimento, tornando-os protagonistas em seu processo de aprendizagem. Isso está em consonância com a ideia de Paulo Freire (2002) de que "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as condições para sua própria produção ou construção".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto de Residência Pedagógica é desafiador e proporciona uma aprendizagem crítica com a participação efetiva de todos os envolvidos. Apesar dos obstáculos enfrentados, como a elaboração de aulas práticas com recursos limitados e a pressão do tempo, essa

experiência incentivou a busca por alternativas metodológicas no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, ressaltou a importância da autonomia dos estudantes na construção do conhecimento, demonstrando como suas contribuições podem enriquecer o processo educativo.

Em resumo, todos os aspectos abordados enfatizam a importância da experiência em sala de aula para a compreensão de um ensino que vai além da mera transmissão de conteúdo. Como Tatiana Polliana (2021) salientou, a abordagem do docente deve ser moldada pela realidade da escola em que atua; portanto, as experiências cotidianas devem influenciar diretamente sua prática pedagógica.

A participação plena no ambiente escolar proporciona uma série de reflexões sobre o papel do docente e a intencionalidade das práticas educativas. Ao dedicarmos nossa atenção exclusiva a uma única turma ao longo das aulas, conseguimos interagir de maneira mais cuidadosa com cada aluno, proporcionando feedbacks individualizados e adaptando nossos métodos para superar parte dos desafios observados.

REFERÊNCIAS

Brasil. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

Freire, P. (1996). **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra. p. 21.

LIMA, Tatiana Polliana Pinto de. **Saberes e Práticas Docentes na Residência Pedagógica da UFRB**. Cruz das Almas - Bahia: EDUFRB, 2021. p. 167.

MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem**. UFRJ. Rio de Janeiro, v.4, 2003.