

## PASSA OU REPASSA MICROBIOLÓGICO: Abordagem de Microbiologia em uma prática pedagógica

**Valquíria A. FERNANDES<sup>1</sup>; Marília de C. S. JUNQUEIRA<sup>2</sup>; Luís H. BUENO<sup>3</sup>; Caroline de S. ALMEIDA<sup>4</sup>; Ingridy S. RIBEIRO<sup>5</sup>**

### RESUMO

O objetivo deste estudo foi realizar uma prática pedagógica em forma de jogo para verificar se a mesma atua como facilitadora na aprendizagem. O jogo foi aplicado em uma turma de quinto período vespertino do curso de Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho, modalidade Licenciatura, em uma aula da disciplina de Microbiologia. A turma foi dividida em duas equipes. Um aluno por vez, de cada equipe, formaram duplas para responder as perguntas. O jogo continha perguntas objetivas e discursivas, com 30 segundos e 1 minuto respectivamente como tempo para responder. Observou-se que houve interesse, participação, interação entre as equipes, curiosidade e competição de maneira saudável na aplicação do jogo. Diante das observações feitas concluiu-se que a metodologia do uso de jogos foi eficiente na assimilação do conteúdo de Microbiologia de maneira dinâmica, sendo uma prática relativamente simples de ser aplicada em qualquer nível de ensino e agindo com um facilitador da aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogos; Metodologia; Facilitador de aprendizagem.

### 1. INTRODUÇÃO

As metodologias de ensino evoluíram, assim como o perfil das gerações que entram logo nos primeiros anos escolares. Os alunos hoje estão atualizados em relação a muito conhecimento e práticas, por isso, se faz necessário sair do ensino tradicional e conservador já utilizado por vários anos. Novos tempos exigem novos métodos de ensino para fugir das aulas monótonas e promover um ensino prazeroso e de qualidade.

Para Franco (2015), as práticas pedagógicas devem ser planejadas de acordo com o processo de aprendizagem, garantindo o ensino de conteúdos essenciais para sua formação e criar nos alunos mecanismos de mobilização de seus saberes anteriormente construídos em outros espaços educativos.

Sabendo disso, a escolha da didática é o primeiro passo para o professor, sendo um dos fatores influenciadores da qualidade da aula. De acordo com Haydt (2006), utilizar de jogos é uma atividade física e mental devido ao sistema de regras e que ao decorrer da aula o professor cria uma

<sup>1</sup>Graduanda de Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho. E-mail: cbiovalquiria@gmail.com

<sup>2</sup>Graduanda de Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho. E-mail: mari.junqueira96@gmail.com

<sup>3</sup>Graduando de Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho. E-mail: luishenriquebueno@hotmail.com

<sup>4</sup> Colaboradora, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho. E-mail: caroline.almeida@muz.ifsuldeminas.edu.br

<sup>5</sup> Orientadora, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho. E-mail: ingridy.ribeiro@muz.ifsuldeminas.edu.br

atmosfera de motivação ao aluno.

Segundo Silva e Bastos (2012), é importante que o professor compreenda as diversas demandas contemporâneas, perceba o seu papel como agente de transformação e, conseqüentemente estimule os educandos considerando as suas especificidades.

Já no estudo feito por Dominguni et al. (2012), os autores relatam que os assuntos interessantes e contextualizados dos conteúdos de Ciências e o uso de materiais didáticos relacionados ao ensino, são uma das principais facilidades no ensino da disciplina. Isso reforça uma prática docente criativa.

Ao analisar os cursos de Licenciaturas é importante que haja o conhecimento e aplicação de metodologias diferenciadas, possibilitando ao graduando uma prática docente ativa e inteligente que deve ser constantemente atualizada.

Com isso, o presente trabalho teve como objetivo realizar uma prática pedagógica, a fim de verificar se a mesma age como facilitadora de ensino.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

O trabalho foi realizado em uma turma do quinto período vespertino do curso de Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas- Campus Muzambinho, sendo aplicado na aula da disciplina de Microbiologia.

Foi feita adaptação do tradicional jogo Passa ou Repassa, modificando o nome para Passa ou Repassa Microbiológico. Foram confeccionadas fichas em papel cartão com perguntas impressas objetivas e discursivas, relacionadas com temas diversos de microbiologia. Também foram confeccionados dois cartões para cada equipe representando o “SOS Universitário”, ou seja, duas ajudas que podiam ser solicitadas pelas equipes durante o jogo. As prendas do jogo também foram escritas em papel cartão e colocadas em uma caixinha de papelão, na qual o jogador responsável pegava uma para ser executada.

A turma foi dividida em duas equipes. A divisão foi feita por um dos aplicadores numerando os jogadores em 1 ou 2, o qual teria oportunidade de começar o jogo o jogador que ganhasse na disputa de par ou ímpar. Neste momento a dupla ficou posicionada em uma mesa, com cada jogador de um lado.

Ao iniciar o jogo, após a leitura da pergunta o jogador tinha um tempo estipulado e cronometrado para responder cada tipo de questão, ou seja, 30 segundos para as objetivas e 1 minuto para as discursivas.

A cada acerto a equipe acumulava 20 pontos. Se o aluno não soubesse responder sozinho poderia usar o “SOS Universitário”, que consistiu na consulta de sua equipe para formular a resposta exata. Se a resposta estivesse errada, a equipe não pontuaria e se a equipe não soubesse

responder poderia passar para a equipe adversária. A equipe adversária poderia responder ou repassar. No caso de repasse, o jogador poderia responder ou pagar a prenda.

Na execução correta da prenda a equipe acumulava 10 pontos. As prendas foram embasadas no conteúdo de Microbiologia como, por exemplo, com os olhos vendados desenhar na lousa um bacteriófago ou vender um fungo à alguém de fora do jogo. Venceu o jogo a equipe que mais acumulou pontos.

A avaliação da prática pedagógica foi feita por meio da observação da participação, organização e desempenho nas respostas durante o jogo.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Segundo Campos, Felício e Bortoloto (2003), uma ferramenta ideal para o ensino é o jogo, pois estimula o interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas ao desenvolver e enriquecer sua personalidade.

Ao longo da aplicação da prática foram observados comportamentos confirmando a ideia do autor citado acima. Houve o interesse por parte dos alunos em participar do jogo e entender as regras, despertando a curiosidade. Também foi notada uma maior interação entre os participantes gerando um clima de competição entre as duplas, porém de maneira tranquila na qual os participantes buscavam somar os conhecimentos no objetivo de vencer o adversário.

Durante a execução das prendas, notou-se que existiu o empenho das equipes em realizá-la com sucesso. Isso foi um fator importante, pois, as prendas também tinham conteúdos teóricos. Na realização das perguntas foi observado que os jogadores se esforçaram para obter a resposta e utilizaram as ajudas oferecidas no jogo.

A turma julgou que o nível das perguntas foi razoável, tratando de um modo geral questões da Microbiologia que já tinham sido tratadas em aula. E declararam que sentiram falta da sirene do jogo original, substituído pelo “par ou ímpar”.

### **4. CONCLUSÕES**

A partir das observações realizadas na aplicação do jogo, concluiu-se que o objetivo foi alcançado. A prática pedagógica manteve a atenção da turma, sendo diferente das aulas convencionais, proporcionando participação de todos, trabalhando a competição focada na aprendizagem, podendo ser adaptada para outros conteúdos e funcionando como uma metodologia facilitadora da aprendizagem.

Portanto a metodologia do uso de jogos conseguiu ser eficiente levando conhecimento tanto do conteúdo da Microbiologia de uma maneira dinâmica, quanto na demonstração de uma prática relativamente simples de ser aplicada em qualquer nível de ensino.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos ao IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho pela oportunidade de exposição de nosso trabalho, à professora Dr. Ingridy S. Ribeiro que encabeçou este e outros trabalhos de excelência nas disciplinas que ministrou e à professora Caroline de S. Almeida, técnica responsável pelo laboratório de Microscopia pelo apoio dado na elaboração deste trabalho.

## **REFERÊNCIAS**

- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M; FELICIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos Núcleos de Ensino**, v. 2, p.35-48, 2003.
- DOMINGUINI, L. et al. O ensino de ciências em escolas da rede pública: limites e possibilidades. **Cadernos de Pesquisa em Educação**. Vitória, v. 18, n° 36, p. 133-146, jul-dez. 2012.
- FRANCO, M. A. S. Práticas pedagógicas de ensinar-aprender: por entre resistências e resignações. **Revista Educação e Pesquisa [online]**. São Paulo, v.41, n° .3, p.601-614, jul-set. 2015.
- HAYDT, R. C. C. **Procedimentos de ensino-aprendizagem socializantes**. São Paulo, 2006.
- SILVA, V. F.; F. BASTOS. Formação dos professores de ciências: reflexões sobre a formação continuada. **Alexandria: Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**, Florianópolis, v.5, n.2, p.150-188, set. 2012.