



AULA PRÁTICA E USO DO KAHOOT NA BIOLOGIA CELULAR: CÉLULA EUCARIOTA NO ENSINO MÉDIO

Eixo Temático: **Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Alais Eduarda de Oliveira Augustor¹

Gabriel Martins Moraes²

Karina Lucas Barbosa Lopes Mattos³

Ingridy Simone Ribeiro⁴

RESUMO

Este resumo é embasado na experiência obtida em regência, vivenciada no programa de Residência Pedagógica do IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho, possibilitando que os estudantes atuem como docentes, planejando e executando as aulas. A aula prática teve como tema “Introdução à Células Eucariotas” para alunos do Ensino Médio. Obteve-se então um planejamento e posteriormente na regência foi utilizada amostras para fazer a analogia as estruturas que compõem as células. Em seguida, foram apresentadas aos alunos modelos didáticos em um momento de revisão de conteúdo. Por fim, o Kahoot, uma plataforma de gamificação, foi utilizada como metodologia avaliativa, em que a grande maioria dos discentes demonstrou domínio do tema. Com isso, tem-se como objetivo relatar uma experiência de regência vivenciadas pelo residente em sala de aula.

Palavras-chave: Ciências biológicas. Docência. Aula prática. Residência pedagógica.

INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica é uma formação contínua que visa aprimorar as habilidades pedagógicas dos estudantes de licenciatura, permitindo desenvolver práticas de ensino supervisionadas por um preceptor, contribuindo para a melhoria e qualidade da educação valorizando o trabalho docente.

Nesse contexto, uma discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho (MG) foi designada a ministrar uma aula prática introdutória sobre as células eucarióticas para a turma do 1º ano do ensino médio/técnico. Ao ter acesso ao laboratório, os professores podem realizar práticas atrativas, despertando o interesse dos alunos e proporcionando experiências diferentes da rotina em sala de aula, como destacado por Leite, Silva e Vaz (2005).

Outra forma de efetivar os conhecimentos dos discentes é revisando o conteúdo e aplicando jogos didáticos no processo de ensino, uma vez que, pode tornar a aprendizagem mais significativa uma vez que os conteúdos de Biologia podem se tornar mais complexos. Para Fardo (2013), os jogos são ferramentas valiosas para criar

¹ Graduando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho

² Graduando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho

³Preceptora, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho

⁴Orientadora da Residência Pedagógica, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho



experiências significativas que impactam positivamente a educação, tanto nas escolas quanto nos outros ambientes potencializando a participação. Com isso, este trabalho tem o objetivo de relatar as percepções e experiências da discente durante o planejamento, desenvolvimento e aplicação da aula prática e atividade avaliativa sobre Introdução às células, como parte da atividade de regência no Programa de Residência Pedagógica.

MATERIAL E MÉTODOS

A aula ministrada ocorreu presencialmente para a turma do 1º ano do ensino médio do curso Técnico em Alimentos do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho (MG), uma das escolas parceiras do Programa de Residência Pedagógica e teve como tema a Célula Eucariótica vegetal e animal. Participaram dessa intervenção aproximadamente 30 alunos. A regência foi constituída de dois momentos, aliando prática, revisão e avaliação. O primeiro momento foi uma aula prática, enquanto na segunda etapa, houve a aplicação da atividade avaliativa.

Para a aula prática, a residente utilizou o Laboratório de Microscopia da instituição, que são utilizados em diversas aulas práticas, auxiliando na visualização de estruturas microscópicas, como as células, por exemplo.

Os discentes foram divididos em dois grupos para o uso dos aparelhos, assim, eles puderam visualizar o exemplo de célula vegetal, através das lâminas preparadas utilizando-se a epiderme da espécie popularmente conhecida como Trapoeraba-roxa (*Tradescantia pallida purpurea*), acrescidas de uma solução de água destilada. Objetivou-se apresentar aos alunos as estruturas da parede celular vegetal, a antocianina, um pigmento corante presente nos vacúolos, os estômatos e os cloroplastos.

Os discentes puderam observar também uma célula animal, a partir da coleta da mucosa oral e preparada na lâmina contendo o corante Azul de metileno. A amostra foi transmitida para a televisão por meio do microscópio trinocular para que todos pudessem visualizá-la. A transmissão também foi utilizada para célula vegetal a fim de auxiliar na dinâmica da aula, foi apresentado aos alunos maquetes representativas da célula animal e vegetal, através dos modelos, é possível observar todas as organelas das células em uma escala maior

Assim, foram elaboradas 15 questões de múltipla escolha referentes ao conteúdo de células, que foram adicionadas ao site de gamificação kahoot. Após a revisão, a turma foi dividida em grupos de cerca de quatro alunos para realizarem a atividade avaliativa.

O link do site foi disponibilizado para turma e com a aplicação de um jogo didático, os discentes tiveram seus conhecimentos testados por meio de uma atividade dinâmica e divertida, estimulando a troca de conhecimento entre os discentes, proporcionado uma experiência prática e interativa, facilitando a compreensão do conteúdo abordado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desviando-se das aulas tradicionais, baseadas em livros didáticos e aulas teóricas em quadros e slides, os alunos do 1º ano do ensino médio participaram da atividade prática afim de obter uma compreensão melhor das células explorando e vivenciar a experiência em laboratório microscópio.

As aulas em laboratório são essenciais para conectar teoria e prática, permitindo que os alunos desenvolvam novos conceitos com base em experimentos. Além de ajudar



a esclarecer dúvidas, essas aulas despertam o interesse dos alunos em explorar e expandir o conhecimento (ALMEIDA, 2014).

Para estimular a participação ao longo da aula foram feitas perguntas para avaliar a compreensão dos alunos à medida que as respostas corretas eram obtidas ao longo da dinâmica, mostrava que os alunos estavam compreendendo o assunto. Quando o aluno fornecia uma resposta incompleta ou incorreta os próprios colegas complementavam ou corrigiam e a graduanda os auxiliava na correção.

Por meio dos resultados coletados no Kahoot, foi possível observar um bom rendimento da turma, em que todos os grupos conseguiram acertar a maioria das questões, demonstrando um bom domínio do conteúdo e absorção dos principais tópicos abordados em aula prática. Segundo Silva et.al (2018) kahoot contribui na sala de aula ao permitir respostas claras, um tempo determinado para cada questão, e um feedback imediato combinadas com diferentes métodos de engajamento são alternativas eficientes para melhorar a prática docente e tornar as aulas mais atrativas.

CONCLUSÕES

Em suma, foi possível concluir que para maior absorção do conhecimento pelos alunos, a utilização de dinâmicas e práticas interativas promove um processo de ensino e aprendizagem de forma lúdica e compreensiva. Assim, a incorporação de aulas práticas em laboratório microscópico bem como gamificações no ensino de Ciências Biológicas, oferece um diferencial significativo, dando aos alunos uma forma de aprender de forma didática um conteúdo que muitas vezes é abordado de maneira decorativa.

O Programa de Residência Pedagógica é uma oportunidade fundamental de experimentar novas metodologias com os alunos tornando as aulas mais robustas e inovadoras, ao mesmo tempo em que permite aos residentes explorarem a criatividade no papel de futuros docentes. A Residência é indispensável na formação de professores mais qualificados, uma vez que, a geração de futuros professores precisa atuar junto uma geração de alunos cada mais conectada a tecnologias.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. S. B. Importância Do Uso De Laboratório Nas Aulas Experimentais Como Recurso Didático No Processo Ensino-aprendizagem De Biologia. In PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.1. (Cadernos PDE). Acesso em 12/06/23. ISBN 978-85-8015-080-3
- FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. RENOTE, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>.
- LEITE, A. C. S.; SILVA, P. A. B.; VAZ, A. C. R. A importância das aulas práticas para alunos jovens e adultos: uma abordagem investigativa sobre a percepção dos alunos do PROEF II. **Revista da Faculdade de Educação da UFMG**. Disponível em: <http://www.portal.fae.ufmg.br/seer/index.php/ensaio/article/viewFile/98/147>.



Poços de Caldas

**7º Congresso Nacional
de Educação**

06 e 07 de Junho de 2023



SILVA, J. B. et al. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. Revista Thema, Pelotas, v. 15, n. 2, p. 780-791.838.