

## **PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE MICROBIOLOGIA PARA GRADUANDOS**

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino  
Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Rafaela Franco Dias Bruzadelli<sup>1</sup>  
Monique Dias Benedetti<sup>1</sup>  
Fernando Luiz de Moraes Rocha<sup>1</sup>  
Fábio Moda Magnoni<sup>1</sup>  
Ingridy Simone Ribeiro<sup>2</sup>

### **RESUMO**

A criação de práticas pedagógicas, como é o caso de jogos didáticos, visam além de melhorar a relação professor e aluno, ajudar no desenvolvimento da disciplina e fixar o conteúdo dado. O ensino de Microbiologia pode ser muito difícil de ser explicado, e para melhorar o entendimento dos alunos, é necessário o uso de aulas práticas em laboratórios ou em sala de aula. As práticas laboratoriais necessitam de local e materiais que nem sempre estão disponíveis, dependendo da escola, mas as práticas pedagógicas podem ser feitas com materiais de baixo custo e usando a criatividade do professor. Este trabalho objetivou elaborar uma prática na forma de jogo didático visando fixar o conteúdo de microbiologia para uma turma de graduação em Ciências Biológicas. O “Jogos dos Três Pontinhos Microbiológico” é de fácil criação e atingiu os objetivos propostos, e conseguiu além de melhorar o entendimento da matéria, trazer uma competitividade saudável para dentro da sala de aula.

**Palavras-chave:** Biologia; Microbiológica; Jogo didático.

### **1 INTRODUÇÃO**

O desenvolvimento de práticas pedagógicas, como jogos, são fundamentais para um bom ensino de diversas disciplinas, pois permitem a fixação do conteúdo e a interação entre professores e alunos, trazendo uma melhor harmonização para a sala de aula. Além de descontrair o ambiente, o aluno aprende brincando e a competição saudável faz com que eles deem o seu melhor na brincadeira. Como cita Fialho (2008) os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Uma prática pedagógica pode ser utilizada como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, levando-os a ter uma vivência, de solução de problemas que são muitas vezes muito próximas da realidade que o homem enfrenta ou enfrentou (CAMPOS et al., 2003).

Apesar de trabalhoso, os jogos didáticos, se feitos de forma bem feita, podem ser muito úteis no ensino. É importante que os professores busquem formas de diversificar suas aulas, assim tornando-as mais interessantes e atraentes para os alunos, que estão cansados do ensino tradicional e muitas vezes, sem interesse ao conteúdo. Os jogos devem ser utilizados

<sup>1</sup> Graduando em Ciências Biológicas. Instituto Federal do Sul de Minas Gerais campus Muzambinho.

<sup>2</sup> Professora Doutora. Instituto Federal do Sul de Minas Gerais campus Muzambinho.

como ferramentas de apoio ao ensino e este tipo de prática pedagógica conduz o estudante à exploração de sua criatividade, dando condições de uma melhora de conduta no processo de ensino e aprendizagem (FIALHO, 2008).

O ensino de Ciências Biológicas necessita de práticas pedagógicas, principalmente o de Microbiologia por ser algo difícil de visualizar e muitas vezes abstrato. As práticas dentro de laboratório são, em sua maioria, de alto custo, e muitas escolas não possuem os recursos necessário, assim, as práticas pedagógicas são uma opção viável e de pouco custo. Considerando isso, este trabalho objetivou propor um jogo didático, feito com poucos recursos, mas que atendessem os objetivos de fixação do conteúdo e melhoria do ensino de microbiologia.

## **2 METODOLOGIA**

Foi elaborado um jogo intitulado “Jogo dos 3 pontinhos Microbiológico”, composto por uma folha de regras e 25 cartões de dicas.

Foram divididos dois grupos de igual número, onde a cada rodada um integrante de cada grupo respondeu as perguntas, assim, todos os alunos da sala puderam jogar. O grupo que ganhar no “Par ou Ímpar” pode iniciar o jogo. Os professores sortearão, ao acaso, a ficha do jogo contendo as três dicas e a resposta correta, e iniciam falando a primeira dica. O aluno deverá acertar até 30 segundos, caso erre, passa a vez para o integrante do outro grupo, onde a segunda dica será dada. Caso este também erre, volta a vez para o integrante do grupo 1, e a terceira dica será dada. Caso ele também erre, a vez passa para os integrantes do outro grupo como um todo. O grupo que inicia a rodada vai se alternando.

Ao final de cada rodada, recomenda-se a explicação das dicas e das respostas, assim o conteúdo vai sendo fixado pelos alunos.

Para questão de pontuação, se acertar na primeira dica ganha quatro pontos. Na segunda dica, três pontos. Na terceira dica, dois pontos. E por fim, se o grupo como um todo acertar, ganha um ponto. Ao final do jogo, o grupo que obtiver a maior pontuação durante toda a brincadeira, ganha.

## **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A prática pedagógica foi aplicada durante a disciplina de Microbiologia do curso de licenciatura em Ciências Biológicas, então, os alunos já haviam um conhecimento prévio sobre o conteúdo das perguntas.

Durante toda a aplicação do jogo, pode-se perceber uma alta competitividade entre os integrantes dos dois grupos, onde vibravam a cada resposta correta e lamentavam a cada vez perdida. Isso estimulou a participação e o interesse. Jogando, o indivíduo se depara com o desejo de vencer que provoca uma sensação agradável, pois as competições e os desafios são situações que mexem com nossos impulsos (FIALHO, 2008).

O resultado foi satisfatório, e percebeu-se uma compreensão e fixação grande do conteúdo de microbiologia por parte dos alunos. O jogo deveria merecer um espaço e um tempo maior na prática pedagógica cotidiana dos professores (CAMPOS et al., 2003), pois como pode-se notar, o tempo gasto de aula não foi perdido, mas sim agregou o ensino-aprendizagem.

Meneghel; Kreisch (2009) citam que há 3 tipos de avaliação: Classificatória, diagnóstica e emancipatória. Esta última, privilegia a avaliação processual, em que o docente analisa todas as atitudes do estudante ao executar uma tarefa de avaliação e, após a mesma, faz considerações relevantes para um processo de reconstrução e aprimoramento do saber. Podemos classificar o jogo didático como um tipo de avaliação emancipatória, se considerarmos e levarmos em conta ao dar a nota para o aluno, todo o desenvolvimento e participação dele durante a brincadeira, podendo assim, contribuir para a nota final do semestre se necessário.

O jogo é benéfico para os professores e para os alunos, pois ambos devem aprender: o primeiro, ao perceber os limites e o estágio de conhecimento do aluno em relação a determinado tema/assunto; este, por sua vez, ao detectar os temas em que tem dificuldade (MENEGHEL; KREISCH, 2009).

## CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o jogo intitulado “Jogos dos Três Pontinhos Microbiológico” alcançou os objetivos propostos, pois proporcionou além de um ambiente agradável e competitivo dentro da sala de aula, facilitou a fixação do conteúdo anteriormente estudado em sala de aula.

O jogo aqui proposto pode ser adaptado ao ensino de outras disciplinas, sendo necessário poucos recursos e a criatividade por parte do professor.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAMPOS, L. M. L. et al. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**, v. 47, p. 47-60, 2003.

FIALHO, N. N.. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino. In: **Congresso nacional de educação**. 2008.

MENEGHEL, S. M.; KREISCH, C.. Concepções de avaliação e práticas avaliativas na escola: entre possibilidades e dificuldades. In: **CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO-EDUCERE**. 2009. p. 9819-9831.