

MICRODIVERTIDA: INSTRUMENTO DIDÁTICO COMO PROPOSTA PARA O ENSINO DE MICROBIOLOGIA NA UEMA CAMPUS PINHEIRO

I Simpósio de Microbiologia de Rondônia: Saúde, Ambiente e Inovação., 1^a edição, de 23/03/2021 a 25/03/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-91-4

RODRIGUES; SAYMON D' LUCAS SOARES ¹, MOURA; WALISON PEREIRA ², PINHEIRO; TAYNARA DE JESUS CORREA ³, RODRIGUES; LUCAS DANIEL SOUZA⁴, SÁ; ACÍRIA NAZARÉ LEITE⁵, FERREIRA; SUELEN ROCHA BOTÃO ⁶

RESUMO

Introdução: Os estudos da Microbiologia há muito tempo deixou de ser tema restrito somente às salas de aula do ensino superior ou a laboratórios de pesquisa, mas também passou a estar relacionado às questões básicas de cidadania, envolvendo o meio ambiente, o cotidiano, a higiene, a maternidade, etc. O fato é que os microrganismos são nossos hóspedes e promovem associações também com outros seres, estando presentes no cotidiano. Nessa perspectiva, a implementação de alternativas para estimular o interesse dos discentes em relação a conteúdos que apresentam estruturalmente complexos, torna-se eficaz para a aprendizagem, pois trabalha-se a percepção, criatividade, raciocínio rápido, dentre outras habilidades dos indivíduos. **Objetivo:** O objetivo deste trabalho foi abordar assuntos de microbiologia, através de uma proposta lúdica e criativa por meio da elaboração de jogo de tabuleiro como proposta de um instrumento didático para o ensino desse conteúdo. **Material e métodos:** Este trabalho foi elaborado por acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas, da Universidade Estadual do Maranhão Campus Pinheiro com a utilização de alguns materiais como: isopor, E.V.A, TNT e cola. A finalidade deste é propor que o aluno consiga chegar ao final do tabuleiro, passando pelas 04 (quatro) fases: vírus, bactérias, fungos e protozoários. Requer o conhecimento teórico por parte do aluno, sendo assim, o professor deverá desenvolver estes conteúdos com os alunos em aulas teóricas ou mesmo promover o conhecimento junto à realização das práticas. Após a etapa de produção, efetuou-se a aplicação deste com acadêmicos do Curso de Ciências Biológicas, que já haviam cursado a disciplina de Microbiologia. Tendo em vista o período pandêmico, a aplicação foi feita de maneira online por meio da Plataforma Google Meet. **Resultados:** Com a aplicação do jogo pode-se observar que uma boa parte dos participantes tiveram um maior desempenho em relação aos assuntos de microbiologia abordados neste trabalho. Visto que, afirmaram não sentir tanta dificuldade em relação a proposta didática do jogo. No mais, conseguiu-se alcançar o objetivo que era abordar tais conteúdos por meio de uma proposta lúdica visando facilitar o processo de aprendizagem acerca das bactérias, vírus, fungos e protozoários. **Conclusão:** Tendo em vista os resultados obtidos, percebe-se que o jogo lúdico, contribuiu para o ensino-aprendizagem dos discentes, partindo ainda da dificuldade de metodologias no ensino remoto, a proposta desta metodologia foi bem aceita e acessível. Já que apresenta-se como uma forma alternativa de se conhecer o mundo microbiano, utilizando-se de materiais de fácil aquisição e manipulação, sendo viável para facilitar a assimilação, esclarecer dúvidas e despertar a curiosidade e criatividade dos discentes. Dentro desse cenário, acredita-se no potencial deste como uma atividade lúdico-educativa que poderá ser usada como instrumento didático por educadores, visando uma alternativa bem significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino, Material didático, Lúdico.

¹ Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, saymonsouer@gmail.com

² Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, wallyssonmoura73@gmail.com

³ Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, taynarad92@gmail.com

⁴ Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, lucasdanielscp123@gmail.com

⁵ Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, aciria.sa@gmail.com

⁶ Universidade Estadual do Maranhão - UEMA Campus Pinheiro, sueLEN.rocha@gmail.com