



II SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA



Biomass do Brazil: diversity, knowledge and social technologies

O USO DE JOGOS NO ENSINO DE MICROBIOLOGIA

Mateus Fernandes Rodrigues^{1*}; Sandy Gabrielly Gomes Barbosa¹; Johnn Oliveira Santos¹; Mateus Ferreira Santos Silva¹; Roberta Magalhães Dias Cardozo¹

¹ Instituto Federal do Norte de Minas Gerais

*Autor correspondente: mfr6@aluno.ifnmg.edu.br

Resumo: A disciplina de microbiologia investiga a natureza e as propriedades dos microrganismos, incluindo suas características morfológicas, fisiológicas, bioquímicas e genéticas. Estuda o tamanho, forma e composição das células, as condições para nutrição e reprodução, as atividades bioquímicas para obtenção de energia, e a variabilidade genética. Além disso, analisa a interação dos microrganismos com o ambiente e outros organismos, seu potencial patogênico e a classificação taxonômica dos diferentes grupos. É essencial identificar as concepções prévias sobre os microrganismos e suas relações com a saúde humana e o meio ambiente. Essa identificação ajuda os professores a desenvolver atividades que conectem a microbiologia ao cotidiano, contribuindo para o aprimoramento e a consolidação da cidadania dos alunos. Dada estas informações, o objetivo deste trabalho foi realizar uma metodologia ativa fazendo o uso de jogos para o ensino de microbiologia no ensino médio. Utilizou-se uma abordagem qualitativa, o uso de metodologias ativas na educação básica é uma estratégia que visa proporcionar ao aluno autonomia e protagonismo no processo de aprendizagem. Foram escolhido dois jogos que foram trabalhados, o primeiro denominado passa ou repassa e o segundo foi utilizado um bingo, os assuntos dos jogos eram vacinas, antibióticos, biorremediação, biotecnologia, inseticidas biológicos e fármacos sintéticos, participaram da dinâmica um total de 60 alunos do curso técnico de agroindústria integrado ao ensino médio do IFNMG *Campus* - Salinas, sendo dividido em três momentos. O primeiro momento se deu, pelo jogo passa ou repassa, com questões que continham alternativas A, B, C e D. Caso alguém errasse a determinada questão, ganhava uma “torta na cara”. No segundo momento, ocorreu o bingo, com perguntas trabalhando as temáticas vistas em sala de aula. Como resultados, obtivemos a participação dos estudantes, foi possível perceber seu empenho e espírito competitivo ao tentarem acertar as respostas tanto do jogo passa ou repassa e do bingo. Portanto, o projeto conclui que, a utilização de jogos para as aulas de microbiologia, se torna um aliado eficaz, tanto na revisão de conteúdo como integração com a turma.

Palavras-chave: Agroindústria, Ensino Médio, Microorganismos.