

**Universidade:
presente!**

PROGRAD
PROPQ
SEAD

RELINTER
CAF
SAI

XV Salão de
ENSINO

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

CONVOCAMENTO FORMACINOVACA
Salão UFRGS 2019

Evento	Salão UFRGS 2019: XV SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2019
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Educação de jovens e adultos: aprendendo a diversidade microscópica através de um jogo de tabuleiro
Autores	RAFAEL BARBOZA DOS SANTOS ARTUR FOGACA LIMA CRISTIANE COSTA MELLO
Orientador	MARÍNDIA DEPRÁ

RESUMO: A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino que inclui os níveis de Educação Básica, criada com o objetivo de democratizar o ensino, permitindo, então, acesso a pessoas que, por motivos diversos, não puderam permanecer nas escolas na idade apropriada ou, ainda, nem tiveram acesso a ela. Assim, a EJA é definida pelo Art. 27 da lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (lei n. 9.394/96), legitimando, portanto, a educação como um direito básico das pessoas. Foi então, através da Instituição de Ensino Colégio de Aplicação (CAp), que atende a modalidade de EJA, que o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto UFRGS – Multidisciplinar (Biologia, Física, Química) aplicou uma prática docente com os sujeitos da EJA nas turmas de Ensino Médio. Essa prática docente foi pensada uma vez que os microrganismos são seres muito pequenos para serem visualizados a olho nu e, também, pela dificuldade recorrente de ensinar, pedagogicamente, a diversidade biológica de microrganismos. Por isso, foi adaptado o jogo de tabuleiro da USP, o Micro-war, como uma ferramenta pedagógica para estimular o processo de ensino-aprendizagem no tema de Microbiologia e que pudesse envolver os conhecimentos populares (que as estudantes e os estudantes trazem consigo) com os conhecimentos científicos. Este jogo de tabuleiro foi feito, manualmente, durante o primeiro semestre letivo de 2019, sendo formado por quarenta casas e por quinze jogadores e jogadoras (no máximo), os quais deverão escolher uma carta com algum exemplar de microrganismo para jogarem (*Clostridium tetani*, *Escherichia coli*, *Salmonella typhi*, Bacteriófago (T-4), *Staphylococcus* sp., *Rhizopus* sp., *Streptococcus* sp., *Treponema pallidum*, Adenovírus, *Candida albicans*, *Chlamydomonas* sp., Herpesvírus, *Entamoeba histolytica*, *Paramecium* sp., *Trypanosoma cruzi*). Em cada carta tem uma ilustração do microrganismo escolhido e, atrás, principais características biológicas de identificação. Em suma, cada jogador e jogadora deverão usar o dado para avançar ou retroceder no jogo, e vence aquele ou aquela que conseguir chegar até o final do jogo. Sendo assim, a proposta é que vencerá o jogo aquele microrganismo que melhor se adaptou ao ambiente e, por isso, conseguirá perpetuar a sua espécie. Para isso, durante o jogo, há cartas que os jogadores deverão pegar, aleatoriamente, e elas representam as adversidades ambientais que esses microrganismos, eventualmente, enfrentam como, por exemplo, a temperatura, disponibilidade solar, desinfetantes e outros agentes químicos, uso de antibióticos, vacinas, etc. Assim, os estudantes precisam ler e analisar o que essas cartas trazem de informação específica e de que forma interfere no metabolismo desses seres microscópicos. Por fim, acredita-se que o conhecimento é uma das formas de autonomia pessoal e de crítica e que este jogo pode contribuir no conhecimento pessoal e oferecer maior respaldo científico, unindo, intrinsecamente, conhecimentos específicos e práticos através de um jogo de tabuleiro. Diante disso, estudar Microbiologia na EJA, a partir do tabuleiro, corroboraria como uma alternativa para enfrentar uma infeliz herança histórica, tanto do ensino e do aprendizado de microrganismos quanto da exclusão que esses jovens e adultos sofreram (principalmente as classes mais populares), percebendo, então, ideias antropocêntricas, as quais foram construídas durante as histórias de vida dos(as) estudantes.