



CAPACITAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES: APLICABILIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

CONTINUED CITATION OF TEACHERS: APLICABILITY IN THE PROCESS OF EDUCATION AND APRENDIZAGEM

DOI: 10.5281/zenodo.7983263

Jonas Bezerra da Costa¹

RESUMO: O uso de metodologias ativas no campo da educação se torna relevante devido às potencialidades que as mesmas promovem durante o processo de ensino aprendizagem. O presente estudo foi desenvolvido com alunos de ensino médio durante a aula de biologia que tinha como tema o assunto “vírus”, onde objetivou-se desenvolver a versão impressa em forma de tabuleiro do jogo online Playcovid que aborda como tema principal a pandemia da COVID-19, a fim de descrever a concepção docente sobre o jogo e sua aplicabilidade. Apreciou-se durante o estudo que a mudança do modo tradicional de educar com o auxílio de recursos que oportunizem aos alunos aprenderem de modo dinâmico, interativo, protagonista e o estímulo ao pensamento crítico e reflexivo capaz de despertar habilidades cognitivas se torna fundamental para um avanço no processo de educar em seus aspectos sociais, culturais e ambientais, tendo o professor seu papel auxiliado por tais tecnologias educacionais.

Palavras-chave: Capacitação, professores, aplicabilidade, ensino, aprendizagem.

ABSTRACT: The use of active methodologies in the field of education becomes relevant due to the potential they promote during the teaching-learning process. The present study was developed with high school students during the biology class that had the subject “virus” as its theme, where the objective was to develop the printed version in the form of a board of the online game Playcovid, which addresses the COVID pandemic as its main theme. -19, in order to describe the teaching conception about the game and its applicability. It was appreciated during the study that changing the traditional way of educating with the help of resources that allow students to learn in a dynamic,

¹ Doutorando em Ciências da Educação – UTIC/PY. Professor efetivo na rede pública municipal de ensino em Guarantã do Norte/MT.



interactive, protagonist way and the stimulus to critical and reflective thinking capable of awakening cognitive skills becomes fundamental for a breakthrough in the process of educating in its social, cultural, and environmental aspects, with the teacher's role aided by such educational technologies.

Keywords: Training, field, teachers, applicability, teaching, learning.

1 INTRODUÇÃO

A necessidade de formação inicial e continuada consistente do professor tem sido um tema enfatizado nas pesquisas em educação em Ciências e Biologia (Soares, 2007; Vilarinho e Sande, 2003; Géglio, 2006), uma vez que as mudanças contemporâneas provenientes do uso das redes digitais transformaram a relação com o saber na sociedade atual (Lévy, 1999; Kenski, 2008). Tem havido uma ênfase na literatura em investigar os pressupostos e modelos de formação do conhecimento do professor e isso tem norteado as propostas e programas de formação dos professores (Menezes, 2001; Nóvoa, 1997; Perrenoud, 1993; Zeichner, 2002; Bransford et al., 2007).

O poder público tem incentivado e desenvolvido programas de formação continuada de professores. Estas iniciativas, além de corrigir falhas e preencher lacunas provenientes da formação inicial, tem se tornado o meio pelo qual professores podem se manter atualizados face a constante evolução do conhecimento na sociedade atual (Carvalho e Gil Perez, 1992; Carrascosa, 1996; Furió, 1994).

A regulamentação da Educação a Distância (EaD) pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei no. 9394, de 20 de dezembro de 1996) contribuiu e impulsionou os programas de formação continuada de professores no Brasil (Brasil, 1996).

A EaD tem proporcionado a democratização de acesso à formação continuada de um grande contingente de professores em todo país, principalmente daqueles que fazem parte do serviço público.



Programas como o Pró-letramento e o Gestar do governo federal e o programa de extensão da Fundação CECIERJ/Consórcio CEDERJ, iniciativa do governo estadual do Rio de Janeiro, são exemplos.

Nesse contexto é apresentado no artigo os resultados do programa on-line de formação continuada de professores de Ciências e Biologia da Fundação CECIERJ no estado do Rio de Janeiro entre os anos de 2006 a 2009.

No decorrer desses anos a coordenação de Biologia implementou cursos com diferentes focos de atualização das bases de conhecimento do professor, como por exemplo, o modelo baseado no conhecimento pedagógico do conteúdo, proposto por Shulman (1987) e posteriormente do conhecimento tecnológico, pedagógico do conteúdo conhecido na literatura internacional pela sigla TPCK (Koehler e Mishra, 2008).

Diante da aplicação desses modelos na construção dos cursos, esse artigo se propõe a discutir o perfil e os níveis de participação dos professores cursistas nos diferentes anos e frente aos diferentes modelos.

A COVID-19 é uma doença viral que provocou grandes transtornos políticos, econômicos e sociais em aspecto global, principalmente pela indispensabilidade do isolamento social a fim de reduzir a propagação do vírus (SILVA; MUNIZ, 2020).

Observou-se que tais transtornos ocorreram no âmbito educacional, no qual a utilização de meios alternativos se fez necessário para minimizar as consequências ocasionadas, por exemplo, uso das metodologias ativas, que promoveram adaptações contemporâneas através de ferramentas e tecnologias que amparam o ensino, favorecendo uma mudança nos paradigmas educacionais, não só a mudança do ambiente escolar, em que esse processo de educar ocorre, como também a visão dos alunos sobre este processo (OLIVEIRA; OLIVEIRA; FERNANDES, 2020). Sob esse viés, encontra-se o jogo de tabuleiro que é uma atividade lúdica, dinâmica e interativa que estimula o protagonismo



estudantil por meio de ações relacionadas às situações problemas, fazendo o uso de conceitos e exemplos que desenvolvem habilidades cognitivas e competências relacionadas ao prazer e a diversão (SILVA et al., 2021).

Logo, este trabalho teve a finalidade de desenvolver a versão impressa em forma de tabuleiro do jogo online Playcovid que aborda como tema principal a pandemia da COVID19, a fim de descrever a concepção docente sobre o jogo e sua aplicabilidade nas aulas de Biologia com os alunos do Ensino médio.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A versão impressa contém 1 tabuleiro informativo que dispõe de informações retiradas de plataformas científicas sobre a Covid-19 em forma de linha do tempo, além de conter ilustrações com o intuito de enfatizar e complementar as informações prestadas.

O jogo de tabuleiro contém 30 cartas verdes, 30 cartas azuis e 20 cartas amarelas, 1 dado, 4 pinos e 1 manual de instruções, podendo jogar no mínimo 2 e no máximo 4 jogadores.

Nesse modelo, o jogador que tirar o maior número no dado será o primeiro a jogar, enquanto o próximo a jogar será a pessoa à sua esquerda. Após jogar o dado, cada jogador andará com o pino casa a casa, o número sorteado, e o jogador deverá puxar uma carta da cor correspondente à casa em que terminou seu movimento e pedir para que outro jogador leia a pergunta.

As cartas de cor verde correspondem às perguntas sobre prevenção, as cartas de cor azul correspondem às perguntas sobre Covid-19 podendo ser de aspecto geral ou específico e as cartas de cor amarela correspondem a uma ação descrita na própria carta.

Ao responder corretamente à pergunta, o jogador permanece no lugar, caso contrário ele retorna uma casa. Dois ou mais jogadores podem ocupar uma mesma casa simultaneamente. O jogo foi implementado com 40 alunos da 1ª série durante a aula de biologia que tinha o assunto “vírus” como tema (Figura 3).



Notou-se que os discentes estavam bem animados e interessados no jogo, devido ser uma abordagem diferente, além disso tal aplicação promoveu o aparecimento de questionamentos e reflexão sobre os aspectos gerais e específicos sobre vírus, onde os mesmos interagiram bastante entre seus pares, logo houve uma troca de informações significativas durante o processo de jogabilidade.

Com relação a isso, Silva et al. (2018) ressaltaram que a implementação do jogo de tabuleiro colabora de forma positiva e diferenciada no processo de ensino aprendizagem dos alunos proporcionando relações significativas na elaboração e fixação dos conceitos implementados, além da sociabilidade entre os alunos.

É interessante salientar que essa metodologia é uma ferramenta importante no âmbito educacional, pois auxilia os professores através de aspectos lúdicos e dinâmicos não só no desenvolvimento da criatividade, espírito de competição, cooperação, entusiasmo, a coletividade, participação ativa e curiosidade dos discentes, bem como favorecendo o raciocínio lógico crítico (SILVA et al., 2018).

Verificouse que esse jogo é de grande relevância para a ampliação do conhecimento sobre a pandemia da COVID-19, ademais obteve-se uma grande aprendizagem durante a elaboração do jogo, no que diz respeito às tecnologias como fonte alternativa capaz de auxiliar o professor em aulas de pesquisas.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada mediante levantamento de material bibliográfico. Além de consultas a informações na internet, tendo como enfoque artigos científicos e aplicações atuais que se tratava sobre o tema.

A definição metodológica do presente trabalho foi baseada no manual de Metodologia da Pesquisa Científica disponibilizado nas normas da ABNT.

Este trabalho será realizado através de análise de conteúdos através de levantamento de pesquisa bibliográfica, informações e descritivos disponíveis atualmente, através dos sites



atuais com as proposta compreender e analisar a importância das tecnologias como suporte metodológico na educação, a fim de contextualizar e validar as informações e considerações aqui tratadas.

A pesquisa científica é um processo fundamental em todo o trabalho científico, pois possibilita todo o embasamento teórico que se baseará o trabalho.

De acordo com Gil (1996 p. 32), a bibliografia é o conjunto dos livros escritos sobre determinado assunto, por autores conhecidos, identificados ou anônimos.

A pesquisa bibliográfica é o exame de uma bibliografia, para levantamento, análise do que já produziu sobre determinado assunto que assumimos como tema de pesquisa científica.

4 CONCLUSÃO

Na perspectiva apresentada nota-se que o processo de educar é flexível e mutável, onde o educando tem o papel de auxiliar os estudantes na aquisição do conhecimento científico e mostrar através de diferentes recursos a solução de situações problemas que os mesmos passam ou venham a passar.

Além disso, tais recursos metodológicos de ensino proporcionam aos professores a sua capacitação continuada ou inicial a fim de estimular a inovação no âmbito educacional por meio de novas abordagens pedagógicas havendo uma reflexão sobre o modo de repassar os conhecimentos e facilitar de modo passivo a forma de pensar ciência integrando currículo e a abordagem socioemocional e ambiental em que cada indivíduo está inserido, respeitando assim suas particularidades.

REFERÊNCIAS

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. – São Paulo: Atlas, 2008.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

OLIVEIRA, F. R. de; OLIVEIRA, D. H. I. de; FERNANDES, A. H. **Metodologias ativas: repensando a prática docente no contexto educacional do século XXI.** Revista Aproximação, v. 2, n 2, ISSN 2675-228X, 2020.

SILVA, I. R.; MAIA, R. M.; CARVALHO, A. V. E V. de; BRUNO, R. V. **Um jogo Zika: análise multidisciplinar de um jogo educativo.** Revista Eletrônica Ludus Scientiae, v. 5, n. 1, jan./dez. 2021.

SILVA, J. B.; MUNIZ, A. M. V. **Pandemia do Coronavírus no Brasil; Impactos no Território Cearense. Espaço e Economia** - Revista brasileira de geografia econômica, ISSN 2317-7837, 2020.

SILVA, N. M. de A. et al. **O jogo didático no ensino de biologia: um instrumento favorável à aprendizagem significativa.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, V, 2018, Olinda – PE. Anais. Olinda: Realize, 2018.

Recebido em: 25/05/2023

Aprovado em: 27/05/2023

Publicado em: 29/05/2023