

RELATO DE EXPERIÊNCIA NA INICIAÇÃO À DOCÊNCIA PELO PIBID - CIÊNCIAS BIOLÓGICAS

KAROLINE FRANK FUHRMANN¹; GABRIÉLI PEREIRA LINDEMANN²; FLÁVIA
DE NOBRE CAMPELO³;

ROBLEDO LIMA GIL⁴:

¹Universidade Federal de Pelotas – karolfuhrmann8@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – gabrielipereiralindemann@gmail.com

³E.E.E.F. Doutor Francisco Simões – campelo.flavia@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – robledogil@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho relata algumas das experiências adquiridas através da participação no Projeto Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na edição de 2024.

Fomos selecionadas e direcionadas para dar assistência à Escola de Ensino Fundamental Dr. Francisco Simões, onde realizamos atividades com uma turma de nono ano, que continha 12 alunos, turma mista e proporcional em número.

As determinadas atividades foram realizadas com o uso de metodologias ativas, buscando que o aluno fosse o protagonista do seu conhecimento para que houvesse autonomia e colaboração nas práticas propostas, segundo ALMEIDA (2008) a prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. Pois, concordamos que as metodologias ativas são um recurso de grande importância e podem favorecer de forma significativa e eficaz o processo de ensino e aprendizagem (BACICH; MORAN, 2018).

Cabe ressaltar que as atividades que realizamos tiveram por objetivo revisar e reforçar os conteúdos já previamente trabalhados em sala de aula com o professor titular. Como ALMEIDA (1978) diz que é importante enfatizar que esses jogos não são fins e sim meios que completam o trabalho do educador. Nas atividades lúdicas, as condições de seriedade, compromisso e responsabilidade não são perdidas, ao contrário, são sentidas, valorizadas e, por consequência, ativam o pensamento e a memória, além de gerar oportunidades de expansão das emoções, das sensações de prazer e da criatividade (SANTANA; REZENDE, 2007).

2. ATIVIDADES REALIZADAS

Atividade 1: Quiz sobre matéria e suas propriedades

Elaboramos, separadamente, doze questões para o quiz, buscando variar os tópicos sobre o conteúdo, com o intuito de facilitar a apresentação e torná-la mais dinâmica, passamos elas para o formato digital (slides).

Para realizar a atividade, encaminhamos a turma para a sala multimídia que possui projetor (fica separada das outras) e lá dividimos eles em 2 grupos de 5 alunos cada (2 alunos faltaram no dia). Entregamos 3 placas com as letras "A; B; C" para ambos os grupos, para que indicassem a resposta correta para cada

pergunta. Cada rodada continha uma pergunta, com o tempo de um minuto para ser respondida com o auxílio do caderno da disciplina; após o tempo esgotado eles levantavam a placa com a alternativa que julgavam ser correta. Cada acerto valia um ponto, sendo o ganhador aquele grupo que marcasse mais pontos até o final do quiz.

Os materiais utilizados foram: Slides, caderno, placas confeccionadas e sala multimídia.

Atividade 2: Cruzadinha sobre os modelos atômicos

Verifica-se que o método tradicional de ensino ainda é frequente nas salas de aula, como apenas o uso do livro didático e os jogos lúdicos tornam-se instrumentos complementares no processo educativo (QUEIROZ et al, 2018). Então foram elaboradas doze questões e suas respectivas respostas, e a partir delas criamos uma cruzadinha.

Essa atividade foi realizada em um período de cinquenta minutos, na sala de aula da turma, diferentemente do quiz. Os alunos foram organizados em duplas e receberam a atividade impressa, podendo utilizar o caderno para consulta.

Os materiais utilizados foram: Folhas de papel, lápis ou caneta e caderno.

Atividade 3: Bingo sobre hereditariedade

Foram criadas quinze cartelas de bingo, cada uma com duas colunas e três fileiras com palavras aleatórias referentes ao tema abordado. As cartelas continham as respostas de quinze perguntas elaboradas.

Essa atividade foi realizada individualmente, ou seja, cada aluno recebeu uma cartela, e juntamente com ela, seis grãos de milho para que pudessem pontuar sem danificar o material, para que o mesmo pudesse ser reutilizado por outras turmas. As perguntas foram lidas aos alunos, que poderiam consultar o material para garantir o acerto das respostas; quem soubesse a resposta e possuísse a mesma em sua cartela, marcaria com o grão de milho. Ganharia o jogo o aluno que completasse totalmente a cartela e pronunciasse a palavra “bingo” primeiramente.

Os materiais utilizados foram: Folhas de papel, caderno e grãos de milho (opcional).

SANTANA; REZENDE (2007) destacam que o objetivo dos jogos ou das atividades lúdicas não se resume apenas a facilitar que o aluno memorize o assunto abordado, mas sim a induzi-lo ao raciocínio, à reflexão, ao pensamento e, conseqüentemente, à (re)construção do seu conhecimento.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da execução das atividades, foi possível notar que os alunos tinham um interesse maior do que imaginávamos. Apesar do caderno ser permitido para consulta, eles recorreram a esse recurso pouquíssimas vezes. MOCCELINI; SETE (2012) apresentam que os jogos didáticos são capazes de proporcionar a interação e integração dos estudantes, tornando o processo de construção do conhecimento mais prazeroso e significativo.

A grande maioria da turma se empenhou na hora da realização das atividades, e dessa forma conseguiram obter um ótimo rendimento. Como

BENEDETTI et al (2009) afirmou, o uso do lúdico para ensinar conceitos em sala de aula pode ser uma ferramenta que desperte o interesse na maioria dos alunos, motivando-os a buscar soluções e alternativas que resolvam e expliquem as atividades lúdicas propostas.

Acreditamos que iniciativas como esta são essenciais tanto para os jovens acadêmicos que querem ingressar no trabalho como docentes quanto para os professores e alunos de escolas da rede pública. Nós como alunos e auxiliares, somos de grande importância para a troca de saberes entre professores de outras gerações, assim como eles são fundamentais para nosso enriquecimento acadêmico que irá ser muito útil na hora de exercermos nossa profissão; todas essas experiências são fundamentais em nossa trajetória, é a partir delas que criaremos nosso perfil como futuros professores em nossa sociedade.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 9-11.Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003; 2008. 41-295 p.

BACICH, L., MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENEDETTI FILHO, E., FIORUCCI, A. R., BENEDETTI, L. S., CRAVEIRO, J. A. Palavras cruzadas como recurso didático no ensino da Teoria Atômica. **Química Nova na Escola**, v.65, n. 31, p. 81-95, 2009. Disponível em: https://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc31_2/05-RSA-1908.pdf Acesso em: 12/08/2025

MOCCELINI, S. K., SETE, D. G. Desenvolvimento de Jogos Didáticos Para o Ensino de Química: Uma Experiência das Oficinas de Práticas Pedagógicas. **Revista Prática Docente**, [s. l.], v. 6, n. 2, p. e063, 2021. Disponível em: <https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/351> Acesso em: 12/08/2025

QUEIROZ, J. A., ROCH, W. C., LIMA YAMAGUCHI, K. K. Atividades lúdicas como ferramenta para o ensino da teoria atômica. **Scientia Amazonia**, v. 7, n. 3, E1-E6, 2018. Disponível em: <https://scientia-amazonia.org/wp-content/uploads/2018/08/v7-n3-e1-e6-2018.pdf> Acesso em: 12/08/2025

SANTANA, E. M., REZENDE, D. B. A influência de Jogos e atividades lúdicas no Ensino e Aprendizagem de Química. In: **ENCONTRO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS**, 6, Florianópolis, 2007. Anais, Florianópolis- Santa Catarina, 2007. Disponível em: <https://axpfep1.if.usp.br/~profis/arquivos/vienpec/CR2/p467.pdf> Acesso em: 12/08/2025