

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

KAROLINE FRANK FUHRMANN<sup>1</sup>; GABRIÉLI PEREIRA LINDEMANN<sup>2</sup>; FLÁVIA  
DE NOBRE CAMPELO<sup>3</sup>;

ROBLEDO LIMA GIL<sup>4</sup>:

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – karolfuhrmann8@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – gabrielipereiralindemann@gmail.com

<sup>3</sup>E.E.F. Doutor Francisco Simões – campelo.flavia@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade 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](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