



**PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA**  
**Edital 2022**  
**MODELO DE RELATO DE EXPERIÊNCIA DO RESIDENTE**

**1. Identificação**

**Nome do Residente: Thais Gabriele Mendes da Silva**

**CPF: 061.361.492-57**

**Nome e sigla da IES: Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA**

**Curso de Licenciatura: Ciências Biológicas**

**Séries/Anos e Etapa da educação Básica nas quais desenvolveu atividades: 6º ano; 7º ano; 8º ano e 9º ano do Ensino Fundamental e 1º ano; 2º ano e 3º ano do Ensino Médio**

**Escola(s)-Campo onde desenvolveu as atividades: Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Padre Sales**

**Nome do Docente Orientador: Edilson José Soares Leite**

**Nome do Preceptor: Luis Fernando da Silva Rodrigues Filho**

**2. Relato de Experiência (ver orientações para a elaboração do relato no documento anexo):**

**3. Autorização de uso pela CAPES**

Eu, Thais Gabriele Mendes da Silva, autorizo a utilização pela Capes do presente relato de experiência, na qualidade de bolsista residente, sob responsabilidade do(a) Docente(a) Orientador(a) Luis Fernando da Silva Rodrigues Filho vinculado ao Programa de Residência Pedagógica da Universidade Federal Rural da Amazônia-UFRA. Meu relato escrito poderá ser incluído nos bancos de dados e nas plataformas de gestão da Capes, podendo, eventualmente, ser reproduzido, publicado ou exibido por meio dos canais de divulgação e informação sob responsabilidade desse órgão.

Thais Gabriele Mendes da Silva

Residente

(Thais Gabriele Mendes da Silva)



## RELATO DE EXPERIÊNCIA REFERENTE A AULA SOBRE O REINO MONERA POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

**RESUMO:** O relato de experiência sobre a aula de “Reino Monera” utilizando a metodologia da *Gamificação*, conforma-se uma experiência pertinente, tendo em vista que o processo de ensino-aprendizagem envolve mudanças significativas, e demanda a aplicação de novas metodologias em sala, onde os alunos se constituem sujeitos ativos em sua aprendizagem. O objetivo da aula foi elaborar por meio da metodologia ativa as aprendizagens acerca do Reino Monera, de modo que os alunos interajam entre si e sejam o centro da sua aprendizagem. Diante do que fora anunciado, a proposta desta aula constituiu-se em desenvolver e aplicar recursos metodológicos e contribuir para a aprendizagem dos alunos sobre a temática do Reino Monera e apresentou investimentos em estudos partindo dos teóricos Ana Carvalho e Daniel Gil-Péres (2011), Philippe Perrenoud (2000), Neilane Freitas, Ederson Leite (2019), Cezar Coll (2000), Fardo (2013) e José Valente (2014). A atividade em questão foi elaborada por Thais Mendes, Inara Barroso e Renan Cabral, produzida por meio da ferramenta *PowerPoint*, e consiste em um *Quiz* de perguntas e respostas. Segundo a experiência vivenciada na ministração da aula supracitada, se torna pertinente ressaltar a relevância da gamificação no Ensino de Ciências. A partir disso concluímos a ocorrência de uma maior interação da turma durante a aula, e posteriormente, as aprendizagens elaboradas por parte da turma se mostraram consolidadas no momento da aplicação de outras atividades referentes ao conteúdo programático em questão. Consideramos ainda, que durante a correção das avaliações, obtemos um *feedback* positivo por parte dos alunos, os quais solicitaram mais atividades semelhantes à metodologia aplicada.

### INTRODUÇÃO

O relato de experiência em questão é referente a aula sobre o Reino Monera por meio da metodologia de Gamificação, a escolha dessa experiência se tornou pertinente uma vez que a mesma se constituiu de maneira interativa e dinâmico, tendo em vista que o processo de Ensino e Aprendizagem passa por mudanças significativas e isso demanda a aplicação de novas metodologias, onde os alunos se constitui de modo ativo em sua aprendizagem. De posse disso, o objetivo da aula foi elaborar por meio da metodologia ativa as aprendizagens acerca do Reino Monera, de modo que os alunos interajam entre si e seja o centro da sua aprendizagem.



Diante do enunciado, a proposta desta aula constituiu-se em desenvolver e aplicar recursos metodológicos e contribuir para a aprendizagem dos alunos sobre a temática do Reino Monera. O relato em questão apresentou investimentos em estudos partindo dos teóricos Ana Carvalho e Daniel Gil-Péres (2011), Philippe Perrenoud (2000), Neilane Freitas, Ederson Leite (2019), Cezar Coll (2000), Fardo (2013) e José Valente (2014). A escolha por esses teóricos se torna pertinente pelo lugar que ocupa nas discussões sobre as práticas de Ensino de Ciências, metodologias ativas e no campo da gamificação como ferramenta de aprendizagem.

No que toca a Gamificação como método de Ensino Aprendizagem, vale ressaltar a competência 5 da BNCC a chamada Cultura Digital, onde enfatiza o uso das ferramentas tecnológicas na Educação, de acordo com o documento se espera que o aluno possa “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informações e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BNCC, 2018). Desse modo, é esperado que o aluno aprimore os conhecimentos tecnológicos em sala de aula, uma vez que alunos do século XXI já apresenta uma maior finalidade com a tecnologia, e a BNCC propõe com o objetivo de o professor utilizar a tecnologia como instrumento de aprendizado.

Para Ana Carvalho e Daniel Gil-Péres (2011) ao se questionar sobre as práticas de Ensino de Ciência, o que o professor deve “saber” e “saber fazer”, certamente é conhecer a matéria a ser ministrada, a ausência dos conhecimentos científicos constitui a principal dificuldade para que os professores se mobilizem em atividades inovadoras, na qual transforma o professor em um mero transmissor mecânico acerca dos conteúdos dos livros e textos. Em conformidade com a autora supracitada acima, na tentativa de contornar os mecanismos de mero transmissor de conteúdo, se faz necessário promover a inovação das aulas com diferentes metodologias e abordagens.

Ademais, Philippe Perrenoud (2000) discorre sobre as dez competências para ensinar, entre elas para estruturar o estudo se torna pertinente destacar as seguintes: Organizar e dirigir situações de aprendizagem; administrar a progressão das aprendizagens; envolver os alunos em suas aprendizagens e em seu trabalho; trabalhar em equipe; participar; utilizar novas tecnologias. Os destaques das competências acima,



corroborar com a prática de Ensino e enfatiza a importância da configuração que a aula ministrada assumiu.

Partindo desse pressuposto, este trabalho tem por finalidade apresentar a metodologia ativa de gamificação que pode ser utilizada pelos professores de modo significativo, crítico e ético, estando em conformidade com o papel da Educação na sociedade, visando a articulação das práticas da cultura digital e as vivências em sala de aula. Mas adiante será tratado sobre o processo metodológico do relato de experiência em questão.

## **DESENVOLVIMENTO**

O relatório em questão acerca da experiência vivenciada, ocorreu na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Padre Sales, localiza-se na Rua: Conego Inacio Magalhães, 164; bairro São Pio X. Código INEP: 15059650. Que conta com 12 salas de aulas; sala de professores; sala de diretoria; banheiro masculino e feminino; sala de secretaria; quadra de esporte, pátio coberto; sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE); cozinha e sala de leitura. A instituição em questão é o local onde realizo o estágio referente ao Programa de Residência Pedagógica nessa terceira versão do Programa.

Como mencionado na seção anterior, a aula em questão foi sobre o Reino Monera a mesma foi realizada na turma do 7º ano 02, do turno da manhã. Inicialmente antes da realização da atividade foi ministrado em aula anterior sobre a temática e ao término da aula foi solicitado que alunos estudasse para a aula posterior que haveria uma atividade de fixação do conteúdo, de modo que auxiliasse na temática.

O jogo em questão foi elaborado pelos residentes Inara Macedo Barroso, Renan Cabral Silva e Thais Gabriele Mendes da Silva, foi produzido por meio da ferramenta *PowerPoint*, e consiste em um *Quiz* de perguntas e respostas dando ênfase nas principais características, alimentação, reprodução e importâncias do filo Monera, a equipe optou por produzir com imagens ilustrativas, onde facilitaria a fixação das estruturas em questão, a seguir em anexo segue a imagem ilustrativa do jogo.

### ANEXO I – Imagem ilustrativa da capa do jogo



**Fonte:** Elaborados pelos autores 2023.

A turma foi dividida em 5 equipes de 6 a 7 alunos, e foi apresentado as regras gerais do Quiz, o jogo se inicia por meio de um sorteio na qual decidiria qual equipe começaria responder, para o jogo foi definido 5 regras: 1- para cada pergunta a equipe teria o tempo de 30 segundos para responder a questão apartir do momento que os residentes fizesse a leitura da questão; 2- resposta errada passa para a próxima equipe com exceção das perguntas de verdadeiro e falso; 3- as resposta correta acumula 01 ponto; 4- a equipe que responder corretamente teria direito responder a próxima pergunta; 5- proibido colar resposta da outra equipe, colou perdeu ponto. E por fim a equipe que acumulasse mais ponto ganharia o jogo, a seguir veja as regras regais do jogo:

## ANEXO II – Regras do Quiz

### REGRAS:



1º- TEMPO (30 SEGUNDOS)

2º- RESPOSTAS ERRADAS PASSA PARA A PRÓXIMA EQUIPE (EXCETO AS DE VERDADEIRO E FALSO)

3º- CADA QUESTÃO VALE 1 PONTO

4º- CADA RESPOSTA CORRETA A EQUIPE SÓ PODERÁ RESPONDER MAIS 1 QUESTÃO

5º- COLOU PERDE PONTO

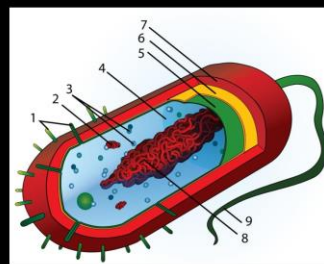
Fonte: Elaborados pelos autores 2023.

Seguindo as regras do jogo e a temática em questão as perguntas foram elaboradas de acordo com o conteúdo ministrado com auxílio do livro didático **Araribá Mais Ciências** do 7º ano, o *Quiz* abordou os seguintes tópicos: as características gerais, a estrutura celular das bactérias, reprodução das bactérias, as bactérias na cadeia alimentar e a importâncias das bactérias. Para exemplificar as questões segue uma imagem ilustrativa de uma das perguntas contidas no jogo:

### ANEXO III - Questão contida no jogo

4) A SETA NÚMERO 8 ESTÁ APONTANDO PARA:

- A DNA
- B PAREDE CELULAR
- C CITOPLASMA



Fonte: Elaborados pelos autores 2023



As questões foram elaboradas de modo que os alunos pudessem observar as imagens e identificar as estruturas das mesmas, fazendo com que eles fixassem as estruturas a partir do instrumento visual, favorecendo o conhecimento das estruturas. O resultado da aula ministrada de modo geral foi bastante promissor, pois os alunos interagiram de modo significativo com a aula, e podemos ter *Feedback* positivos por parte dos alunos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma, o uso da metodologia ativa segundo o conceito de Coll (2000), afirma que leva os alunos à autonomia e ao autogerenciamento, pois o estudante é responsável pelo seu próprio processo de formação e autor da sua aprendizagem. Essa afirmação do autor corrobora para o que foi vivenciado em sala de aula, onde o aluno se tornou protagonista do seu aprendizado, com interação entre professor/aluno e aluno/aluno. Valente (2014) também afirma que nesse cenário o professor se torna um facilitador da ação educativa.

Para Fardo (2013), a gamificação é um fenômeno em ascensão, que consiste na metodologia de utilização de elementos dos jogos digitais em contextos educacionais para promover a motivação, envolvendo os alunos nas atividades, resolver problemas e potencializar as áreas do conhecimento para promover o aprendizado de forma dinâmica e atraente.

Segundo a experiência vivenciada na ministração da aula supracitada, se torna pertinente ressaltar a importância da metodologia ativa e a gamificação no Ensino de Ciências, pois houve uma maior interação da turma durante a aula e posteriormente as aprendizagens elaboradas por parte da turma se mostraram verídicas no momento das outras atividades referentes ao assunto e durante a correção das provas, além disso, se obteve *Feedback* positivos por parte dos alunos, na qual solicitaram mais atividades semelhantes.



## REFERÊNCIA

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília:MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: . Acesso em: 17 jul. 2023.

CARVALHO, Ana Maria Pessoa de; GIL-PÉREZ, Daniel. **Formação de professores de Ciências: tendências e inovações**. 10. Ed. São Paulo: Cortez, 2011. 127p.

COLL, Cezar. **Psicologia e currículo: uma aproximação psicopedagógica a elaboração do currículo escolar**. São Paulo: Ática; 2000.

FARDO, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Revista Renote: Novas Tecnologias da Educação, Caxias do Sul*, v. 12, p.1-9, jul. 2013. ISSN 1679- 1916 (versãoon-line).

FREITAS, Neliane Alves de; LEITE, Ederson Wilker Figueiredo. Gamificação na educação: uma proposta para a aplicação da cultura digital prevista na BNCC. **I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação: jogos e tecnologias digitais**, 2019.

VALENTE, José Armando. **Aprendizagem ativa no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida**. [2014]. Disponível em. Acesso em: 18 de jul. 2023.

