SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
18 a 20 de agosto de 2026

DESVENDANDO O REINO FUNGI: Um bingo como ferramenta de aprendizagem

Maria Eduarda da Silva LEITE[1], Rayssa Maria Barbosa COSTA[2], João Luís Firmino de OLIVEIRA[3], Maria José dos SANTOS[4]

[1]Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, e-mail: maria.leite.2024@alunos.uneal.edu.br;
[2]Aluna do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, e-mail: rayssa.costa.2024@alunos.uneal.edu.br;
[3]Aluno do Curso de Ciências Biológicas na Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, e-mail: joao.oliveira.2023@alunos.uneal.edu.br;
[4]Professora Supervisora de Biologia, departamento de ensino do Instituto Federal de Alagoas – IFAL, e-mail: maria.santos@ifal.edu.br;

E-mail do autor correspondente: maria.leite.2024@alunos.uneal.edu.br;

RESUMO - Este trabalho teve como objetivo desenvolver e aplicar o “Bingo dos Fungos” como ferramenta de aprendizagem para a revisão de conhecimentos relacionados ao Reino Fungi em uma turma do Ensino Médio Integrado ao curso técnico em Eletroeletrônica do Instituto Federal de Alagoas (IFAL). A escolha da temática está relacionada à importância da inserção de conhecimentos sobre os fungos no ensino de Biologia, considerando a necessidade de ampliar a abordagem da Micologia e a disponibilidade de recursos didáticos específicos para essa área (Barcelos; Weiser; Ganiko-Dutra, 2025). Nesse contexto, a utilização de estratégias lúdicas constitui uma possibilidade para diversificar as práticas pedagógicas e favorecer o envolvimento dos estudantes com os conteúdos científicos (Barbosa et al., 2024). Este estudo, de abordagem qualitativa, relata a experiência dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na aplicação de um jogo didático. Inicialmente, foi realizada uma aula

introdutória de caráter dialogado, destinada à apresentação e discussão dos principais aspectos relacionados ao Reino Fungi. Posteriormente, como estratégia de revisão dos conteúdos abordados, foi aplicado o “Bingo dos Fungos”, constituído por cartelas produzidas na plataforma Canva, com auxílio de ferramentas de inteligência artificial na composição dos elementos visuais. A aplicação ocorreu com 36 estudantes, organizados em trios. Cada grupo recebeu uma cartela contendo termos relacionados à temática e, a cada rodada, eram apresentadas informações, características ou definições correspondentes aos conceitos, sem a indicação direta dos termos. Os integrantes dos grupos discutiam as pistas, relacionavam-nas aos conhecimentos trabalhados e identificavam o conceito correspondente para realizar a marcação. Durante a aplicação, observou-se participação dos 36 estudantes, com envolvimento nas discussões dos grupos, interação entre os integrantes e interesse pela dinâmica. Também foi observada a mobilização de conhecimentos previamente trabalhados para a identificação das respostas, evidenciada pelas discussões realizadas antes das marcações. A organização em trios favoreceu a troca de ideias e a construção coletiva das respostas, tornando o momento de revisão mais dinâmico e colaborativo. Esses achados dialogam com Barbosa et al. (2024), que destacam o potencial de práticas lúdicas para favorecer o envolvimento dos estudantes no ensino de conteúdos microbiológicos. A experiência demonstrou que o “Bingo dos Fungos” pode atuar como recurso complementar para a revisão de conteúdos relacionados à Micologia, além de proporcionar aos bolsistas do PIBID uma experiência de planejamento, elaboração e aplicação de material didático no contexto escolar. Dessa forma, a proposta contribuiu para diversificar as práticas pedagógicas e aproximar os estudantes dos conhecimentos sobre fungos por meio de uma dinâmica participativa e colaborativa.

Palavras-chave: Gamificação. Protagonismo discente. Estratégias pedagógicas. Prática educativa.