

RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID

Inalda Maria Duarte de Freitas ¹

RESUMO

Este resumo expandido representa o relato de uma experiência vinculado ao curso de Letras da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL. O relato tem como objetivo apresentar o ponto de vista do coordenador a respeito da realização das atividades do subprojeto. As atividades do projeto estão sendo realizadas em três Escolas da Rede Estadual da Educação Básica, em turmas de 7º, 8º e 9º anos, uma do Ensino Fundamental e duas do Ensino Médio. Durante o período de projeto foi feito o acompanhamento das aulas ministradas pelos professores preceptores, foram realizadas oficinas para a prática da metodologia escolhida a "Gamificação analógica", bem como a coleta de dados de pesquisa. Assim, observou-se que os momentos lúdicos tiveram grande valor para os alunos, por que proporcionaram a eles um maior engajamento. Verificou-se também que programas como o PIBID tem grande relevância para a formação inicial de professores no Brasil, pois permite que o docente em formação experencie a sala de aula em todas as suas nuances e possa refletir sobre sua prática docente, tornando-se um professor pesquisador.

PALAVRAS-CHAVE: relato de experiência, Pibid, gamificação analógica.

INTRODUÇÃO

O Pibid é de suma importância enquanto parte da formação inicial dos graduandos e futuros profissionais da educação no Brasil. Ele proporciona ao aluno a possibilidade de vivenciar, durante a sua graduação, uma experiência em sala de aula com todas as suas inúmeras variáveis que compõem o funcionamento do ambiente escolar.

Este relato busca apresentar de forma breve dos principais aspectos referentes ao desenvolvimento das atividades dos bolsistas do Pibid vinculado ao Subprojeto em curso no campus I, da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL. Este subprojeto teve sua atuação em 3 (três) escolas-campo localizadas na cidade de Arapiraca - AL: a Escola Estadual Pedro de França Reis, Escola Estadual Aurino Maciel e a Escola Estadual Costa Rego. A presente pesquisa apresentará a experiência vivenciada nas três Escolas. O período de atividades realizadas no Pibid vai do mês de Novembro de 2024 até o mês de novembro de 2025, o que compreende desde a realização de reuniões iniciais com orientações, planejamentos, atividades nas escolas-campo e a elaboração deste relato de experiência.

Seja para a elaboração de uma pesquisa de cunho científico ou para o desenvolvimento de programas pedagógicos, se faz necessário o levantamento de materiais que sirvam como referencial teórico a orientar o andamento das atividades. Dessa forma, este relato de

experiência no Pibid faz uso de teóricos como Rojo (2012) que apresenta os multiletramentos, prática indispensável para o trabalho docente nos dias de hoje, Rosa (2018) demonstrando os usos da gamificação e André (2005) e Bortoni-Ricardo (2008) postulando a importância de unir os universos da prática docente e da pesquisa em educação, que aqui se trata do Pibid

¹ Professor Coordenador: Dra., Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL, inalda@uneal.edu.br.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A experiência do Pibid relatada nesta pesquisa que ocorreu majoritariamente durante o ano letivo de 2025 em turmas de 7º, 8º, 9º e 1º anos, a Escola Estadual Aurino Maciel, no Ensino Fundamental, a Escola Estadual Professor de França Reis e Escola Estadual Costa Rêgo no Ensino Médio, todas localizadas no município de Arapiraca – AL.

Aos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental a partir dos (7º, 8º ao 9º anos) em modalidade de ensino integral. Estas turmas foram acompanhadas pelos bolsistas do Pibid durante os horários de aulas do componente curricular de Língua Portuguesa. Esse acompanhamento se deu, inicialmente, na forma de observação, tanto do ambiente escolar como um todo, isto é, sua infraestrutura física, pedagógica e de gestão, quanto das práticas docentes realizadas pelos professores supervisores em sala de aula. Posteriormente, como previsto no texto do subprojeto, foram realizadas orientações para realização de oficinas pelo professor coordenador, onde os bolsistas puderam ser apresentados a algumas formas de trabalhar com a gamificação e outros, ou seja, despertar o lado criativo, lúdico, dos residentes.

Dessa forma, após esses momentos de observação, houve também a prática, onde os residentes puderam ministrar aos alunos os conteúdos, com prévio planejamento junto ao professor supervisor e fazendo uso das atividades de gamificação orientadas pelos professores o coordenador e o supervisor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

André (2005) defende que é de extrema importância que o professor em formação, ou que já esteja em plena prática docente, direcione seus esforços também para o desenvolvimento de pesquisas. Esse profissional que cumpre com esse papel ficou conhecido como “Professor pesquisador”. A autora defende que o professor que desenvolve pesquisa, seja em sua própria sala de aula ou em outro ambiente, “assume um papel ativo no seu próprio processo de formação” (André, 2005, p. 36), ou seja, tem sua prática docente elevada a um nível de plenitude, em que ele mesmo enquanto pesquisador e também professor contribui para sua própria formação e para a de seus alunos. Diante disso, programas como o Pibid, por possibilitar ao graduando uma experiência em sala de aula em conjunto com a prática do fazer científico, de desenvolver uma pesquisa, ocupam um espaço fundamental nos cursos de licenciatura em todo o Brasil.

Por participar de um projeto como o Pibid, o residente tem a oportunidade de colocar em prática as teorias basilares da educação atual como a que vemos em Rojo (2012). Os multiletramentos, por valorização acima de tudo a interação e a interdisciplinaridade, ocupam um espaço bastante significativo no que diz respeito ao desenvolvimento da educação básica atual. Assim, inserir-se em uma sala de aula como bolsista pibidiano para acompanhar o professor supervisor e pôr em prática o que vem sendo aprendido na graduação contribui muito para que haja um desenvolvimento tanto da formação inicial desse acadêmico como uma melhoria da aprendizagem dos próprios estudantes da Educação Básica.

No entanto, essa prática nem sempre ocorre de maneira tão simples (inclusive, evidenciando novamente a importância desse projeto na formação inicial). Na experiência aqui relatada, na turmas, foi possível observar alguns obstáculos enfrentados pelos alunos. Uma quantidade de alunos possivelmente alarmante apresenta grandes dificuldades de leitura, além de uma perceptível indisposição para a prática desse aspecto do aprendizado em sala de aula. Desse modo, fez-se necessária uma reflexão, por parte dos professores e dos pibidianos, a respeito de maneiras eficazes para garantir que o aluno se sinta disposto a participar dos momentos de leitura, mesmo os que sentem mais dificuldades, pois muitas vezes, o que impede que um aluno participe da prática de leitura em sala de aula é vergonha, ele pensa que vai ser zocado pelo colega. Outro obstáculo bastante limitante observado nestas salas de aulas. Assim sendo, uma vez que a proposta de gamificação pede, em dadas situações, que se faça uso da tecnologia para que assim haja mais engajamento por parte dos alunos. Todavia, alunos com atenção totalmente dispersa do conteúdo trabalhado pelo professor e direcionada para conversas em aplicativos e jogos não relacionados com a aula são um fenômeno cada vez mais frequente na educação básica brasileira.

Não se pode confundir o uso da tecnologia para jogos educativos como o *Kahoot*, atividades feitas no *Wordwall*, entre outros, com a permissão para o uso desenfreado destes dispositivos em momentos de maior importância, como uma aula. A gamificação, como defende Rosa (2018), pode despertar o interesse dos alunos, aumentar a participação e desenvolver sua criatividade para a solução de vários problemas. Porém, deve-se estar atento e trabalhá-la com cuidado: nem sempre os jogos precisam ser em equipamentos eletrônicos; jogos de tabuleiro podem ser uma boa medida. Portanto, a atuação do professor pesquisador é de suma importância para saber balancear o uso de tecnologias em sala de aula e entender quando e como estas auxiliam o ensino ou atrapalham a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Participar de um projeto desse porte, como já mencionado, constitui uma etapa

importante para a formação inicial do professor em Arapiraca e no Brasil. Poder vivenciar uma experiência de sala de aula, com todas as suas dificuldades, ainda durante a graduação representa uma oportunidade bastante proveitosa, por permitir a prática como professor e pesquisador, que deve ser continuada após a graduação.

Nesta experiência específica aqui relatada foram observadas as dificuldades dos alunos, sim, mas também os seus méritos, que não foram poucos. E assim, foi possível pôr em prática esta metodologia tão presente atualmente devido às possibilidades que a tecnologia nos dispõe, que é a gamificação.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) e com o apoio da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) e das Escolas Estaduais Aurino Maciel, Pedro de França Reis e Costa Rego.

REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em Educação: Questões de Teoria e Método. *Educ. Tecnol.*, Belo Horizonte, vol. 10, n. 1, p. 29-35, Jan./Jun. 2005.
- BORTONI-RICARDO, S. M. *O Professor Pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2008.
- ROJO, R.H. R.; MOURA, E. (orgs.) *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.
- ROSA, T. M. R. *Gamificação: uma prática para revitalizar a educação*. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/203236>



