CADERNOS MACAMBIRA

ISSN 2525-6580, Serrinha, Bahia - v.11, n. 2, 2026. https://doi.org/10.59033/cm.v11.i2.1944.
Anais do II Congresso de Educação do IF Baiano Campus Guanambi (CEIF)

RESUMO / ABSTRACT
Área temática: Ciências da Natureza e Práticas Educativas

INTERVENÇÃO LÚDICA DO PIBID NO COLÉGIO GOVERNADOR LUIZ VIANA FILHO, NO MUNICÍPIO DE GUANAMBI, BAHIA

PLAYFUL INTERVENTION BY PIBID AT GOVERNOR LUIZ VIANA FILHO SCHOOL, IN THE MUNICIPALITY OF GUANAMBI, BAHIA

César Augusto Silva Castro[1]*, Erick Patrick Costa Malheiro[2], Enoc Lima do Rego[3], Vinicius Crispim Lima de Barros Caetano[4]

[1] Licenciando em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Guanambi. *Autor correspondente: cesaraugustospdi@gmail.com.
[2] Licenciando em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Guanambi.
[3] Doutor em Química pela Universidade de Brasília. Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, *Campus* Guanambi.
[4] Mestre em Química Analítica pelo Programa de Pós-graduação em Química (PPGQ) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Professor da Secretaria de Educação -BA

RESUMO: O Programa de Iniciação à Docência (PIBID) é uma política do Ministério da Educação que visa aprimorar a formação de estudantes de licenciatura por meio da atuação em escolas da educação básica. Neste sentido, o presente trabalho teve como objetivo relatar as experiências vivenciadas no programa por meio de intervenções pedagógicas realizadas no Colégio Estadual Governador Luiz Viana Filho, para a turma do 1° ano A matutino. Para relatar essa experiência, duas atividades foram destacadas neste trabalho: o teste de chamas, onde foi contextualizado com modelos atômicos, e um quiz sobre a estrutura do átomo, onde foi denominado como "Jogo do Átomo". Na primeira intervenção, foi abordado de forma contextualizada sobre os modelos atômicos, sendo apresentada a evolução histórica dos modelos atômicos a exemplo dos modelos de Dalton, Thomson Rutherford e Bohr, logo após o teste de chamas foi utilizado para abordar o assunto de forma prática. Os alunos observaram as cores emitidas por diferentes sais metálicos ao serem aquecidos, relacionando-as aos saltos quânticos de elétrons, dando contexto ao dia a dia como a emissão de cores pelos fogos de artifício. A atividade foi bem recebida, pois uniu teoria e prática, facilitando a compreensão de conceitos abstratos. A segunda intervenção consistiu no “Jogo do Átomo”, um quiz de perguntas com alternativas em slides sobre a estrutura do átomo e como ela é representada. Os alunos foram divididos em equipes e respondiam perguntas ao escolher alternativas, acumulando pontos. O jogo promoveu competição saudável e revisão do conteúdo de forma dinâmica, sendo aplicada após o professor realizar a explicação teórica em aulas anteriores. O material teórico utilizado nessas abordagens foi retirado de livros presentes no curso de licenciatura em Química e de aulas das matérias de Química geral e Práticas Pedagógicas. Em ambas as intervenções reforçaram a importância de metodologias ativas no ensino de Química. O teste de chamas permitiu uma abordagem experimental, enquanto o jogo consolidou o aprendizado de forma lúdica. A experiência mostrou que estratégias diversificadas podem melhorar a assimilação de conceitos, tornando as aulas mais atraentes e eficazes.

Palavras-Chave: Intervenção. Ludicidade. Experimentação.

Este trabalho está licenciado sob uma Licença Internacional Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

ABSTRACT: The Teaching Initiation Program (PIBID) is a Ministry of Education policy that aims to improve the training of undergraduate students through teaching in basic education schools. Therefore, this paper aims to report on the experiences of the program through pedagogical interventions carried out at Colégio Estadual Governador Luiz Viana Filho. To report this experience, two activities were highlighted in this work: one involving the flame test, which was contextualized with atomic models, and another, a playful activity about the structure of the atom, called the "Atom Game." The first intervention used contextualization to explain atomic models, presenting the historical evolution of atomic models, such as the models of Dalton, Thomson, Rutherford, and Bohr. Following this, the flame test was used to address the topic in a practical way. The students observed the colors emitted by different metallic salts when heated, relating them to electron quantum leaps, providing context for everyday life, such as the color emission of fireworks. The activity was well received, as it combined theory and practice, facilitating the understanding of abstract concepts. The second intervention consisted of the "Atom Game," a quiz game with slides about the structure of the atom and how it is represented. Students were divided into teams and answered questions by choosing alternatives, accumulating points. The game promoted healthy competition and dynamic content review, being administered after the teacher had explained the theory in previous classes. The theoretical material used in these approaches was taken from books included in the undergraduate chemistry course and from general chemistry classes and pedagogical practices. Both interventions reinforced the importance of active methodologies in chemistry teaching. The flame test allowed for an experimental approach, while the game consolidated learning in a playful way. Experience has shown that diverse strategies can improve the assimilation of concepts, making classes more attractive and effective.

Keywords: Intervention. Playfulness. Experimentation.