



REINO PROTISTA: ABORDAGEM DE BRINCADEIRAS TRADICIONAIS COMO MÉTODO DE VERIFICAÇÃO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO

Eixo Temático: **Formação inicial, continuada e valorização dos profissionais de educação.**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Maura Arieli de Sousa AMÂNCIO¹
Vitória Aparecida dos Reis BALDO²
Sthefany Balbino Vicente da SILVA³
Usha VASHIST⁴
Juliana Cristina dos SANTOS⁵

RESUMO

Este artigo tem como finalidade apresentar o relato de experiência do primeiro contato com a sala de aula do grupo de pibidianos por meio da primeira intervenção ministrada nas turmas do 2º ano do ensino médio integrado ao curso técnico em agropecuária do IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. A intervenção ocorreu na disciplina de biologia, através do uso de metodologias que implicam no uso de recursos visuais, como slides, vídeos e imagens em conjunto com um jogo lúdico como um método de fixar o conteúdo e avaliar o entendimento dos discentes acerca do que foi apresentado.

Palavras-chave: Brincadeiras tradicionais; metodologias ativas; protozoários; PIBID.

INTRODUÇÃO

O Reino Protista contempla um conjunto de seres vivos extremamente amplo e diversificado, contabilizando um número aproximado de 200 mil espécies catalogadas. Este grupo constitui-se do conjunto de seres caracterizados como o tipo mais basal de vida existente (RUPPERT *et al.*, 2005). Dentro do reino se destacam o filo protozoa ou protozoários palavra do grego significa *proto* “primeiro”, *zoon* “animal”, são organismos microscópicos unicelulares, eucariontes e heterótrofos que habitam ambos meios aquáticos quanto terrestres apresentando espécies de vida, livre, parasitária ou simbiótica (BRUSCA, 2018).

Os protozoários são agentes causadores de doenças graves como a doença de chagas causada pelo protozoário *Trypanosoma cruzi*, a toxoplasmose doença causada

¹ Graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, bolsista capes do PIBID.

² Graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, bolsista capes do PIBID.

³ Graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, bolsista capes do PIBID.

⁴ Professora do IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. Supervisora do PIBID.

⁵ Professora do IFSULDEMINAS, Campus Muzambinho. Coordenadora do PIBID.



pelo *Toxoplasma gondii*, entre muitas outras. O conhecimento a respeito do Reino Protista facilita aos alunos a identificação dos vetores e formas de transmissão, possibilitando realizar ações de prevenção e tratamento. Devido à grande relevância e a importância da transmissão deste conteúdo, o estudo acerca do reino protista atualmente consta na grade curricular da disciplina de biologia do 2º ano do ensino médio. (LINHARES *et al*, 2016).

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa que possui a finalidade de aproximar instituições superiores de escolas de educação básica, integrando seus discentes. Através de intervenções com turmas da escola básica, os pibidianos trabalham desde o desenvolvimento do plano de aula até a elaboração dos materiais didáticos necessários para a apresentação dos conteúdos. Por se tratar de um programa preparatório docente há uma grande liberdade na implementação de metodologias ativas que auxiliam no aprendizado (BRASIL, 2013).

As metodologias ativas tem por finalidade incentivar a aprendizagem de maneira autônoma e participativa, projetando os discentes no centro do processo de aprendizagem (GAROFALO, 2018). As metodologias podem ser adequadas às mais diferentes formas de aprendizado, recorrendo a apoios visuais, tarefas manuais ou estudos de casos. São as diferentes formas de metodologia que contribuem com o aluno no aprendizado tornando protagonista na concepção dos próprios saberes (ROCHA, 2022). Apesar disso, muitas instituições/profissionais persistem em se apoiar somente nos métodos convencionais de ensino-aprendizagem, no entanto devido à evolução dos estudos acerca da educação gradativamente são incorporadas novas tecnologias que contribuam para o entretenimento e o lazer nos momentos em aula.

A gamificação (do inglês *gamification*) se compreende por incorporar elementos e a arquitetura do mundo dos jogos para contextos não necessariamente originários de um jogo (SCHLEMMER, 2014). Nesse contexto, a aprendizagem na escola, ela não se trata de um jogo, porém se usada dessa forma faz com que o aluno aprenda de forma mais efetiva, estimulando o uso da criatividade e o desenvolvimento de competências de liderança e de trabalho em grupo (FILATRO; CAVALCANTI, 2018).

Sendo o Reino Protista parte do conteúdo disciplinar do ensino médio e a importância sobretudo, em saúde pública deste tema, foi proposto para os alunos bolsistas do PIBID uma intervenção em sala de aula para discentes do ensino médio sobre os protozoários em desenvolvimento da habilidade EM13CNT202 da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) que implica:

“Analisar as diversas formas de manifestação da vida em seus diferentes níveis de organização, bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como softwares de simulação e de realidade virtual, entre outros)” (BRASIL, 2018).

MATERIAL E MÉTODOS

Foi realizada uma intervenção em sala de aula sobre o Reino Protista para uma turma do curso técnico integrado em Agropecuária, com 32 alunos, durante o primeiro bimestre do ano de 2023 por um grupo de quatro alunas do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência). A aula foi ministrada na sala criativa do IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho, com duração de 110 minutos.



A primeira etapa para esta intervenção foi a confecção de um plano de aula criado pelos bolsistas, com auxílio da coordenadora e supervisora do programa. Foram definidos os objetivos da aula, a metodologia a ser utilizada e as formas que os alunos foram avaliados.

A próxima etapa foi a preparação dos slides para tratar da parte teórica da aula, que foram apresentados com o uso de *datashow*, em uma primeira aula de 55 minutos, na qual foi abordado os seguintes tópicos:

Características gerais dos protozoários: Caracterização do grupo como seres unicelulares eucariontes, heterótrofos que apresentam comportamentos de vida livre, parasitária ou de simbiose sendo aquáticos contudo habitando também o interior dos seres vivos.

Classificação: A divisão do reino de acordo com suas estruturas locomotoras.

- Subfilo sarcodina ou amebóides possuintes de pseudópodes que se trata de uma expansão do citoplasma;
- Subfilo ciliophora ou ciliados que se locomovem através da utilização de cílios localizados em sua superfície;
- Subfilo mastigophora ou flagelados que possuem um prolongamento chamado de flagelo, como se fosse um chicote;
- Subfilo sporozoa ou apicomplexos que não possuem uma forma de locomoção aparente.

Nutrição e excreção: Abordando a nutrição heterótrofa, dependente de outros seres vivos, com a presença de vacúolo digestivo e citóstoma, como também vacúolos pulsáteis e citoprocto que são responsáveis pela excreção.

Formas de reprodução: Por meios assexuados, fissão binária ou múltipla, e sexuado, conjugação.

Doenças causadas por protozoários: Leishmaniose, malária, amebíase, toxoplasmose, doença de chagas, giardíase, tricomoníase, abordando os vetores das doenças, suas formas de transmissão e métodos de prevenção e controle.

Em seguida, foi adaptada a brincadeira popular “batata quente” em uma dinâmica pedagógica que foi aplicada após a aula teórica para a verificação da aprendizagem dos alunos. A brincadeira consistia em dispor os alunos no chão sentados em círculos e dar a um primeiro aluno uma batata, a cada ciclo da brincadeira tocava-se uma música e os alunos precisavam passar a batata de mão em mão até parar a música, o aluno que estivesse com a batata em mãos tinha que responder uma pergunta sobre o Reino Protista realizada pelos bolsistas com base no conteúdo ministrado. Este ciclo se repetiu por 6 vezes. Quando o aluno respondia corretamente era agraciado com um chocolate e conforme a brincadeira progredia todos ganhavam doces, balas para os que não responderam perguntas ou responderam incorretamente e chocolates aos que davam respostas corretas. Foram contabilizadas as respostas corretas e incorretas para a verificação da efetividade da metodologia escolhida. Também foram anotadas e registradas através de fotos (consensuais) as reações comportamentais dos alunos para a elaboração de um relatório descritivo e avaliação da dinâmica pelos aplicadores.



Ao fim das atividades de interação, os pibidianos perguntaram aos alunos suas opiniões sobre a dinâmica e anotaram para posterior apreciação e refinamento da prática. Para divulgação e interatividade foi criado um *post* em Canvas, publicado no *Instagram* do PIBID, IFSULDEMINAS- Campus Muzambinho, contendo informações sobre o conteúdo apresentado em aula enfatizando os protozoários causadores de doenças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aula expositiva teve duração de 55 minutos (Figura 1), a apresentação teve como objetivo mostrar aos alunos as características gerais dos protozoários e as principais doenças causadas por eles, assunto que desperta bastante a atenção dos alunos. Foi utilizado o data show para a apresentação dos slides, durante a explicação foi notória a curiosidade dos discentes em relação ao conteúdo passado, alguns alunos fizeram perguntas de como era a transmissão, prevenção correta e até mesmo como identificar o inseto vetor da doença.

Desse modo, é importante ressaltar que a aula expositiva foi de grande proveito, os alunos se sentiram à vontade, interagiram, e aprenderam de uma maneira saudável.

As dificuldades encontradas em sala de aula foram a questão do tempo, o conteúdo abordado necessita de atenção, com isso os bolsistas entenderam a importância do planejamento de aula, ele auxilia na preparação e condução do conteúdo, sem o planejamento pode ocorrer a desorganização da aula e o desinteresse dos alunos.



Figura 1- Aula expositiva. Arquivo pessoal

Em relação à brincadeira (Figura 2), a adesão por parte dos alunos foi perceptível. Ainda que nas primeiras rodadas tenham demonstrado acanhamento, nas seguintes manifestaram grande entusiasmo e espírito participativo. A *playlist* de músicas selecionadas embasada em gêneros de interesse dos alunos foi um ponto que ajudou na ambientação de descontração ao decorrer da dinâmica. Partindo de uma ideia de que o jogo é o prazer de jogar, não havendo ganhadores ou perdedores (DELEUZE, 2003), houve a implementação de recompensas independentes da assertividade das questões

valorizando portanto a participação. Como resultado, notou-se que a estratégia surgiu como um fator estimulador ao engajamento da prática.



Figura 2- Aplicação de dinâmica. Arquivo pessoal

Segundo Rizzi e Haydt (2007) os jogos são atividades que carregam um valor educacional intrínseco uma vez que estes correspondam a um impulso natural que satisfaz uma necessidade interior pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A implementação de jogos e atividades na verificação da aprendizagem sucedendo a aula teórica tem sido cada vez mais valorizado no ambiente educativo. Os jogos e atividades lúdicas são recursos pedagógicos poderosos para motivar os estudantes a se envolverem com o processo de aprendizagem, além de proporcionar um ambiente descontraído e leve que favorece a criatividade e a imaginação. Algo que contribui significativamente para a absorção dos conteúdos e desperta o interesse nos alunos.

Além disso, o uso de jogos e atividades lúdicas como método de verificação da aprendizagem é vantajoso para avaliar se existe compreensão a respeito dos conteúdos apresentados. Contudo, é importante ressaltar que o uso de jogos e atividades lúdicas deve ser planejado e estruturado com antecedência para que possa contribuir efetivamente com a aprendizagem dos estudantes (MALUF, 2009). É imprescindível que o professor esteja familiarizado com o uso e emprego dessas ferramentas e ofertando *feedbacks* aos alunos a fim de julgar como está o rendimento e fornecer direcionamento para melhorias na aprendizagem. Além da utilização de jogos e brincadeiras, existem outras maneiras e plataformas que podem servir de apoio à aprendizagem como o *Instagram*, por exemplo.

Nos últimos anos, a finalidade do *Instagram* ultrapassou o que era antes apenas um meio de comunicação e compartilhamento de imagens. Nos dias atuais a plataforma desempenha um grande papel na popularização do conhecimento científico, possibilitando a proximidade da ciência com o público leigo de forma acessível e descomplicada (ALBAGLI, 1996). De tal maneira a disseminação do conhecimento vai muito além da sala de aula atingindo uma quantidade mais abrangente de pessoas.

Com esse intuito seguido da aplicação da intervenção, os pibidianos, desenvolveram postagens para o *Instagram*, a fim de divulgar o conteúdo acerca dos protozoários, desenvolvendo 2 *posts*, uma postagem teve enfoque na apresentação das



características gerais, como sua reprodução e alimentação. O segundo *post* englobando um conteúdo informativo acerca das protozooses (Figura 3).

QUEM DISSE QUE OS UNICELULARES NÃO SÃO INTERESSANTES?

Protozoários

Apresentado por:
• Geovana
• Maura
• Sthefany
• Vitória

“Você sabia que a alimentação dos protozoários é muito diversificada?”

Alguns protozoários se alimentam por fagocitose, ou seja, englobam partículas sólidas como bactérias e outros pequenos organismos. Já outros protozoários se alimentam por pinocitose, que é a absorção de partículas líquidas, como nutrientes dissolvidos.

Além disso, alguns protozoários são capazes de realizar a fotossíntese, utilizando a energia da luz solar para produzir seu próprio alimento, como as algas unicelulares.

Interessante, não é mesmo?

O que são os protozoários?

Protozoários são organismos unicelulares que possuem estruturas complexas para locomoção, alimentação e reprodução. Esses microrganismos podem ser encontrados em diferentes ambientes, desde água doce até no solo, e são importantes tanto para a ecologia quanto para a saúde pública. Alguns protozoários são parasitas humanos e podem causar doenças como malária, doença de Chagas e toxoplasmose.

“E a reprodução?”

A reprodução dos protozoários pode ser sexuada ou assexuada, dependendo da espécie. Na reprodução assexuada, ocorre a divisão celular simples, em que uma célula mãe se divide em duas células filhas idênticas. Já na reprodução sexuada, ocorre a troca de material genético entre dois indivíduos, dando origem a uma nova célula com características diferentes.

O que você achou dos protozoários?

Qual a sua dúvida sobre esses seres?

Curte

Comente

Compartilha

Doenças causadas por PROTOZOÁRIOS

Apresentado por:
Geovana, Maura, Sthefany, Vitória

TOXOPLASMOSE
Toxoplasma gondii

- Doença perigosa para as **mulheres grávidas**.
- Não é transmitida de um indivíduo a outro, exceto **na gestação**.
- Os sintomas incluem dor **muscular, febre e dor de cabeça**.
- Pessoas com **baixa imunidade** podem apresentar **sintomas mais graves**.

TRICOMONÍASE
Trichomonas vaginalis

- Protozoário é presente **apenas nos humanos**.
- **Sexualmente transmissível**.
- Provoca corrimento vaginal de odor desagradável, **coceira** vaginal e dor ao urinar.
- Homens **não** costumam apresentar sintomas.

GIARDÍASE
Giardia lamblia

- A infecção ocorre pela ingestão de **cistos** em **água** ou **alimentos contaminados**.
- Ocorre no **intestino delgado**.
- Em sua maioria **não ocorre sintomas**, mas pode apresentar **diarreia aquosa, fadiga e cólica**.

DOENÇA DE CHAGAS
Trypanosoma cruzi

- Possui como agente transmissor o **barbeiro**.
- Barbeiro **pica, defeca e libera o parasita**.
- A picada provoca **coceira** e o ato de coçar facilita a penetração
- Inchaço no local, febre, **aumento dos gânglios linfáticos**, alteração no **sistema digestivo** ou **cardíaco**.

MALÁRIA
Plasmodium sp.

- Doença afeta os **glóbulos vermelhos**.
- Transmitida pelo protozoário **Plasmodium**.
- Causada pela picada da fêmea do mosquito **Anopheles**.
- Os sintomas são: **calafrios, febre alta, dores de cabeça e musculares**.

LEISHMANIOSE
Leishmania sp.

- **Dois tipos**.
- Transmitida pelo mosquito na gênero **Lutzomyia**.
- **Leishmaniose visceral**: é uma doença **infeciosa sistêmica**. Sintomas são:
 - **Febre** de longa duração, **aumento do fígado e baço**, **perda de peso**, **redução da força muscular**, **anemia**.
- **Leishmaniose tegumentar**: Provoca **úlceras na pele e mucosas**.
 - As lesões **únicas, múltiplas, disseminadas ou difusas**, com aspecto de **úlceras**, com bordas **elevadas** e fundo **granuloso**, geralmente **indolor**.
 - As lesões mucosas são mais frequentes no **nariz, boca e garganta**.
 - Quando atingem o **nariz** podem ocorrer **entupimentos, sangramentos, coriza**, aparecimento de **crostas, feridas**.
 - Na **garganta** os sintomas são: **dor ao engolir, rouquidão, tosse**.

AMEBÍASE
Entamoeba histolytica

- Infecção do **intestino grosso**
- Possui somente um **hospedeiro**
- Casos leves e graves;
- Contaminação por **água** e **alimentos contaminados**
- Pode ser **assintomática** ou pode causar **diarreia, constipação, cólicas abdominais e febre**.

gostou do

CONTEÚDO?

curte
 envie
 salve
 comente

Figura 3- Conteúdo desenvolvido para o Instagram - Fonte: Canva.

CONCLUSÕES

Conclui-se que a introdução de brincadeiras lúdicas se mostrou muito efetiva como um processo de fixação de conteúdo e avaliação dos alunos, uma vez que exige a participação ativa dos discentes e estes foram receptivos. Ainda que não tenha sido



possível realizar uma verificação geral da turma, pelo desempenho notado nos alunos após a aula expositiva e durante a brincadeira foi possível concluir que a intervenção foi exitosa, entretanto, uma pequena parcela dos alunos possivelmente com base escassa apresentou certa dificuldade e a necessidade de auxílio e dicas para responder as perguntas e uma parcela mínima não soube responder corretamente, o que demonstra a fragilidade de parte da escola básica fundamental e a necessidade de profissionais qualificados e atenciosos às demandas individuais dos estudantes.

REFERÊNCIAS

ALBAGLI, S. Divulgação científica: Informação científica para cidadania. **Ciência da Informação**, [S. l.], v. 25, n. 3, 1996. DOI: 10.18225/ci.inf.v25i3.639. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/639>. Acesso em: 6 maio. 2023.

ALENCAR, Gabriela Maciel et al. UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM BIOLOGIA. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, [S.l.], v. 12, n. 25, p. 216-226, jul. 2019. ISSN 1984-7505. Disponível em: <http://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/1544>>. Acesso em: 07 maio 2023

AMBROSETTI, N. B.; NASCIMENTO, M. das G. C. de A.; ALMEIDA, P. A.; CALIL, A. M. G. C.; PASSOS, L. F. CONTRIBUIÇÕES DO PIBID PARA A FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES:. **Educação em Perspectiva**, Viçosa, MG, v. 4, n. 1, 2013. DOI: 10.22294/eduper/ppge/ufv.v4i1.405. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/educacaoemperspectiva/article/view/6615>. Acesso em: 22 abr. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência**. Brasília, 2013.

BRUSCA, R. C.; Moore, W. & Shuster, S. M. **Invertebrados**. Editora Guanabara, 3º Ed, Rio de Janeiro, 2018.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. Trad. Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2003.

DIAS, Paulo; OSÓRIO, António. **Aprendizagem (in) formal na web social**. 2011.

FILATRO, A.; CAVALCANTI, C.C. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018

GAROFALO, Débora. Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado. **Nova escola**, v. 25, 2018.

GUSTAVO DA SILVA BISPO ANDRADE, L. .; BOZI FERRETE, R. **METODOLOGIAS ATIVAS E A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA:: invertendo a sala de aula em vista de uma aprendizagem significativa. Educação Profissional e Tecnológica em Revista**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 86-98, 2019. DOI: 10.36524/profepet.v3i2.451. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/451>. Acesso em: 21 abr. 2023.



LINHARES, Sérgio; GEWANDSZNAJDER, Fernando; PACCA, Helena. **Biologia Hoje: Os Seres Vivos**. 3º edição. São Paulo: Ática, 2016.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

MATEUS, Wagner; GONÇALVES, Carolina. DISCUTINDO A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA: O DISCURSO E AS POSSIBILIDADES DE DIVULGAR CIÊNCIA NA INTERNET. **Revista Areté | Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, [S.l.], v. 5, n. 9, p. 29-43, abr. 2017. ISSN 1984-7505. Disponível em: <<http://periodicos.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/45>>. Acesso em: 06 maio 2023.

MOREIRA, Catarina. Reino Protista. **Revista de Ciência Elementar**, v. 3, n. 4, 2015.

MOURA, D. H. A FORMAÇÃO DE DOCENTES PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 23–38, 2015. DOI: 10.15628/rbept.2008.2863. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/2863>. Acesso em: 21 abr. 2023.

PEDRANCINI, Vanessa Daiana et al. Ensino e aprendizagem de Biologia no ensino médio e a apropriação do saber científico e biotecnológico. **Revista Electrónica de Enseñanza de las ciencias**, v. 6, n. 2, p. 299-309, 2007.7

PIFFERO, Eliane de Lourdes Fontana et al. Metodologias Ativas e o ensino de Biologia: desafios e possibilidades no novo Ensino Médio. **Ensino & Pesquisa**, 2020.

Revista de Ensino de Geografia, Uberlândia-MG, v. 8, n. 15, p. 98-122, jul./dez. 2017.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Régina Célia Calazauk. **Atividades lúdicas na educação infantil: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas séries iniciais do 1º grau**. 7 Ed. São Paulo: Ática, 2007.

ROCHA, Jorge Vieira; DOS SANTOS, Sonia Regina Mendes. Metodologias de aprendizagens no ensino a distância: Diversidade e desafios. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 17, n. 4, p. 2586-2599, 2022.

RUPPERT, E.D.; FOX, R.S.; BARNES, R.D. **Zoologia dos invertebrados**. 7º edição. São Paulo: Editora Roca, 2005.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 23, n. 42, p. 73-89, 2014.

SILVA, Isayane Karinne de Oliveira; MORAIS II, Marçal José de Oliveira. Desenvolvimento de jogos educacionais no apoio do processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. **Holos**, v. 5, p. 153-164, 2011.

TONELLI, Gabriel Agostini; OLIVEIRA, André Luis de. Identidades docentes no contexto do Pibid em Biologia. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 27, 2021.