



## **Práticas em movimento: O lúdico como princípio de aprendizagem**

Vitor Rafael de Souza (vitorrafaeldes@gmail.com)  
Camila Vianna Machado (cvm.29.cvm.29@gmail.com)  
Tiago Silveira Ferrera( tsferrera.bio@gmail.com )

### **Eixo temático: Experiências e Práticas Pedagógicas**

#### **1. INTRODUÇÃO**

O presente relato contempla uma atividade de planejamento que foi desenvolvida junto ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O referido programa possibilita ao licenciando uma inserção e uma melhor compreensão acerca da docência tendo em vista a aproximação entre universidade e escola. Segundo Wenzel *Et all* (2019) o PIBID é uma possibilidade de qualificar a formação do futuro professor de química pois fortalece a compreensão acerca da docência no contexto da formação inicial. Ainda, o Programa possibilita uma compreensão do que é aprender e ensinar, com textos relacionados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as práticas pedagógicas em sala de aula construindo o saber de um licenciando(a) para a jornada em sala de aula, assim criando uma bagagem de conhecimento para toda vida.

O contexto atual consiste numa época de enfrentamento à pandemia do COVID-19. A doença covid-19 é causada por um vírus sendo que os primeiros casos se originaram da China em um mercado público de frutos do mar na cidade de Wuhan. As primeiras ocorrências foram relatadas em 31/12/2019 e, a contaminação se disseminou de forma exponencial afetando o mundo inteiro. Hoje, no Brasil, estamos em tempo de vacinação e as atividades de ensino, em sua maioria ainda estão sendo realizadas de forma remota, respeitando o isolamento social acompanhando as aulas pelas ferramentas disponíveis de forma online.

Nesse contexto de ensino remoto fomos desafiados pelo professor supervisor do PIBID a elaborarmos uma atividade didática livre, onde optamos por um quizz e exercício de fixação. A escola na qual estamos desenvolvendo as nossas atividades é municipal e se chama Padre Afonso Rodrigues está situada no município de Salvador das Missões (RS) atualmente apresenta em torno de 170 alunos. A atividade que realizamos contemplou os conteúdos que o professor estava trabalhando em aula.

Elaboramos um jogo didático com aplicação online. Os jogos digitais podem atuar na produção e construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, como a lógica, a memorização, a atenção e a resolução de problemas, além de ressignificar valores e comportamentos (MOITA, 2007; RAMOS, 2013), como modo de acompanhar a aprendizagem dos alunos elaboramos algumas questões.

Gee (2003) afirma que os jogos despertam o interesse dos alunos, desenvolvem experiências sociais e pessoais significativas, ajudam a adquirir novos conhecimentos e facilitam a reformulação dos antigos. Para o autor, a ideia principal da aprendizagem com base em jogos digitais não é apenas usar jogos digitais em sala de aula, mas também em uma sala de aula inspiradora que busca ver os princípios de aprendizagem de jogos digitais como uma alternativa para transformar educação para algo mais divertido, motivado, crítico e significativo para os alunos.

Salientamos a importância do lúdico em sala de aula pois pode ser um modo de estabelecer a participação dos alunos e, assim oportunizar o ensino de forma divertida. O jogo favorece a atenção e o interesse dos alunos e, por meio da sua participação é possível desenvolver raciocínio lógico para resolver as questões indicadas.

Os avanços tecnológicos e as mudanças decorrentes dos mesmos que incluem os modos de pensar, comunicar, produzir, registrar e compartilhar informações reverberam sobre as formas de aprender. Essas apresentam desafios à educação, resultando não somente na reflexão sobre novas metodologias, mais ativas e críticas, mas também em novas teorias educacionais que possibilitem interpretar a situação atual da escola (SILVA; FERREIRA, 2014, p. 6).

Como professores em formação, elaborar uma prática de ensino, buscar uma forma de desenvolver a mesma no contexto de ensino remoto foi muito desafiador e nos possibilitou a aproximação com a prática docente e são esses momentos e atividades de planejamento coletivo, com o professor de escola que vão nos constituindo professores.

## 2. CONTEXTO E DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

A organização do nosso grupo de PIBID é muito sistemática e tem sido desenvolvida por meio de leituras, de estudos e de planejamentos coletivos em encontros que acontecem em dois turnos por semana. Sendo que num dos turnos o direcionamento está mais voltado para a escola, para o acompanhamento das atividades escolares e o outro para formações com o grupo na Universidade.

Nesse planejamento e organização das atividades da escola foram realizadas divisões de temáticas relacionadas ao currículo do Ensino de Ciências tendo em vista qualificar o estudo e ainda, elaborar algum material para dialogar sobre o assunto com os estudantes. Importante destacar que fomos desafiados a elaborar um modo de ensino que fosse possível de ser realizado no formato online. Para tanto, elaboramos um jogo com questões de múltipla escolha, utilizando o programa QUIZ disponível na internet, tivemos a ideia de realizar além do jogo, questões de apoio para oportunizar uma melhor compreensão das leis de Newton.

A utilização de jogos do tipo QUIZ em sala de aula como ferramenta de ensino pode auxiliar na aprendizagem e na motivação dos alunos (SILVA, FARIA, 2012). O uso de jogos pode facilitar a interação entre alunos e professores, e com isso auxilia o professor a identificar as dificuldades dos alunos.

Para elaborarmos o QUIZ realizamos um estudo sobre a temática e ainda fomos delimitando o nosso objetivo, a nossa finalidade de ensino, pois conforme Batista e Cruz (2021),

[...] diante da decisão de aplicar um jogo em sala de aula, o professor passa a desenvolver uma série de atividades preparatórias. Para planejar uma aula de jogos, o professor pode levantar a seguinte questão: Qual o objetivo que pretende seguir? (BATISTA; CRUZ, 2021, p. 28).

Ou seja, é preciso ter clareza da intencionalidade pedagógica do jogo e para isso o estudo e a compreensão do conteúdo a ser ensinado se mostra importante. De antemão aperfeiçoamos o conhecimento na área de física, para um melhor desenvolvimento, revendo fórmulas e teorias, fomos em buscas de questões que focassem para o conhecimento do ensino médio, os alunos possuíam entendimento sobre o assunto, facilitando a compreensão.

No decorrer da prática percebemos algumas dificuldades pois, alguns alunos

tinham pouca pontuação, outros conseguiram pontuações elevadas e medianas. Tal diferença nos mostra o quão desafiador é a prática de ensinar, da necessidade da mediação e da ajuda do professor. Tivemos a intencionalidade de elaborar um jogo que atendesse as dificuldades, que auxiliasse os estudantes na compreensão do conteúdo, assim, as questões do jogo das leis de Newton que foram trabalhadas, abordaram questões relacionadas ao cotidiano.

Após o QUIZ demos continuidade as nossas atividades com o tempo restante do período de aula, cabendo ao aluno realizar da seguinte maneira, relacionando qual seria a lei de newton que condizia com o texto. Os alunos obtiveram o tempo restante do período para resolver e praticar a atividade, que requeria muita atenção para que não houvesse erros na realização das mesmas.

## **2.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO**

Na realização da prática proposta pelo PIBID conseguimos compreender melhor o processo de ensino, desde o planejamento, a escolha da estratégia de ensino, a interação em sala de aula, pela escrita do diário de bordo obtivemos as ideias para a realização do Quiz, onde em vários encontros foi proporcionado a nos pibidianos a forma de ver a dinâmica de atividade, o reflexo que ela faz na aprendizagem dos alunos, um ponto importantíssimo na hora da elaboração.

A forma de ensinar utilizando as ferramentas do software, que muitas das vezes não são utilizadas na prática, além de termos o fato de que muitas crianças não possuem o acesso à internet, o que dificulta o processo de inclusão na ferramenta. Mencionamos aqui sobre o acesso da internet, pois o jogo que utilizamos exige o uso da mesma. E nós como futuros professores devemos pensar em um todo, para que todos desfrutem de uma forma didática e dinâmica.

Utilizar o jogo na sala de aula mesmo fora do período remoto é ajudar no desenvolvimento do raciocínio lógico, fugindo da rotina clichê onde é apenas quadro caderno, diversificar é inovar assim pensando em utilizar a internet como colaboradora no processo de ensino. Trouxemos o significado da palavra jogo, o qual em latim significa “jocus”, que se traduz em brincadeira, consistindo em uma fase de atividade física e intelectual com um conjunto de regras, desta maneira, podemos entender qual a importância do jogo para estimular os alunos a prestarem a atenção, conseguindo aprender mais rápido ricamente se torna uma ótima ferramenta de auxílio nas aulas.

Como futuros professores acreditamos que introduzindo essa ferramenta na prática, não irão ter tantas dificuldades no entendimento do conteúdo, mostrara as dificuldades com clareza em determinadas partes do conteúdo, como por exemplo perguntas, além da interação de um todo, tanto individualmente como em equipe, questão importante para o desenvolvimento de uma dinâmica. Podemos perceber isso mesmo no pouco tempo que tivemos com os alunos, por isso, é muito importante essa parte da prática proporcionada no PIBID já se observar detalhes que conseguimos, ajustando o planejamento para uma melhor aplicação do conteúdo.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com alegria podemos comentar que obtivemos sucesso na nossa caminha, de apenas alguns minutos, mas que valeram ouro para nossa jornada. Como possuímos acesso a plataforma da escola Pe. Afonso Rodrigues, obtivemos os resultados sobre as respostas das questões, exercícios de interpretação. A grande parte da turma, obteve sucesso ao responder foram solícitos ao entregar no prazo. Sendo assim uma média positiva para nosso início de carreira, torna-se um combustível para um empoderamento na vida profissional. É gratificante poder contar com a família PIBID supervisores, coordenadores e alunos um conjunto de pessoas que somam um todo e nos ajudam a seguir em frente. Ao nos inscrevermos no PIBID mencionamos que tínhamos um sonho de ouvir um “Oi prof ” expressão que hoje graças ao Programa se torna realidade, com a alegria que fomos recebidos por todos na sala, e com a interação de todos, foi uma alavanca para nosso crescimento. E com muita garra conseguimos vencer a dificuldade tanto de elaborar planos e jogos. Nos sentimos gratos por vencer essa etapa com satisfação, ao ver o sorriso e desempenho dos alunos, sentimos tanta alegria, isso não tem preço para receber. O sorriso dos alunos se tornou um combustível para continuarmos nessa jornada

Como dizia o grande mestre Paulo Freire com suas belíssimas frases sobre a educação. “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 2003, p. 6)

Façamos das palavras de Paulo Freire as nossas, frases como estas nos fazem refletir como devemos desenvolver a criatividade a empatia o coleguismo, enfim um vasto campo, instigando o aluno dentro da sala de aula. Portanto o jogo didático que aplicamos na sala da escola Pe. Afonso, não deixa de ser uma forma de pensar se

desafiar usar a criatividade.

Acreditamos que nossa prática possa servir de incentivo para ações na sala de aula e os professores usufruam mais dessa forma de ensinar, realizando o uso da internet a favor da educação e conseguindo fazer que com isso alunos consigam entender e render com o conteúdo. Como sugestão indicaria a inserção desse tipo de atividade na grade curricular do ensino fundamental e médio, aproveitando a curiosidade de crianças para realizar um jogo, mas bem pensado pois jogos que não são bem elaborados, não trazem aprendizados algum e só servem, usando o ditado popular "matando aula". Pensar em uma constante melhora é dedicar-se profundamente a profissão e como futuros educadores queremos o melhor para nossos alunos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

BATISTA, Izadora Segatt de Azevedo Siqueira; CRUZ, Ana Carolina Rodrigues da. Quiz como proposta de atividade lúdica em Ciências no Ensino Fundamental. Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 22 de junho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/iquizi-como-proposta-de-atividade-ludica-em-ciencias-no-ensino-fundamental>. Acesso em 06 ago. 2021.

CAMPOS, L. M. L.; FELICIO, A. K. C.; BORTOLOTTI, T. M. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Caderno dos Núcleos de Ensino. 2003.  
CAMPOS, Taynara Rubia; RAMOS, Daniela Karine. O uso de jogos digitais no ensino da ciências naturais e biologia: uma revisão sistemática de literatura. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias. Santa Catarina. Brasil Vol. 19, Nº 2, 450-473 (2020). Disponível em: [http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen19/REEC\\_19\\_2\\_10\\_ex1684\\_305F.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen19/REEC_19_2_10_ex1684_305F.pdf) acesso em 20 de Julho de 2021.

FERREIRA, Jeane da Silva. Os jogos didáticos como estratégia de ensino. Ver.Cien. Foco Unicamp, Campinas, SP, v. 13, pg.1-9, 8 de Set de 2014. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/cef/article/view/13793/9324> acesso em 20 de Julho de 2021.

FREIRE, P. *PEDAGOGIA DA AUTONOMIA* - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

MOITA, F. M. G. S. C. Game on: Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. São Paulo: Editora Alínea. 2007.

RAMOS, D. K. Jogos cognitivos eletrônicos: contribuições à aprendizagem no contexto escolar. Ciências & Cognição, 2013. 18(1), 19-32.

SILVA, F. A. Ferreira, N. K. Os avanços tecnológicos. Ciências & Cognição, 2014. 18(1), 19-32.

WENZEL, Et All. Contribuições do pibid química da UFFS: uma relação a cerca do (des)interesse por ensinar e aprender química In: **O PIBID no percurso formativo: relatos de diferentes experiências**. Elsio José Corá, Leonardo Rafael Santos Leitão (org.). 1ª ed. Editora: Copiart, 2019, p. 151 – 170.