



## EXPLORANDO O ACTIONBOUND: UMA ALTERNATIVA LÚDICA PARA ENRIQUECER A EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

Aline Lubyi<sup>1</sup>  
Everton Bedin<sup>2</sup>  
Lucicleia Pereira da Silva<sup>3</sup>  
Helena da Rosa Galeski<sup>4</sup>  
Matheus Gonçalves Bezerra<sup>5</sup>

### 1. INTRODUÇÃO

O ensino tradicional, caracterizado por aulas expositivas e avaliações padronizadas, tem sido um pilar do sistema educacional por décadas. No entanto, à medida que as ferramentas tecnológicas evoluem, surgem novas propostas para envolver e engajar os discentes as quais não podem ser ignoradas. É notável que muitos educadores continuam a adotar uma prática de ensino centrada em métodos pedagógicos tradicionais, nos quais os estudantes são tratados predominantemente como receptores passivos de informações, com interações limitadas (FITA; TAPIA, 2004). Nesse contexto, Fabri e Silveira (2013) enfatizam a necessidade de considerar a realidade do discente e do mundo que o cerca.

Diante desse cenário, as instituições educacionais precisam ajustar-se a essas mudanças, viabilizando a adoção de abordagens metodológicas inovadoras e a incorporação de recursos e plataformas tecnológicas. Tais medidas se mostram indispensáveis para atender às demandas emergentes tanto de educadores quanto de estudantes no ambiente escolar. Dito isso, estudos anteriores conectaram a aprendizagem lúdica a criatividade, colaboração, incorporação, emoção e riqueza de mídia (KANGAS, 2010). Assim, a principal intenção do aspecto lúdico reside em favorecer o progresso do indivíduo humano por meio de uma interação dinâmica. Principalmente, ao estimular o processo de formação afetivo-cognitiva na infância, a criatividade na socialização dos jovens e cultivar um senso de realização no adulto (NILES; SOCHA, 2014).

À luz dessas reflexões, emerge a proposta deste trabalho, cujo objetivo é analisar o impacto da integração da plataforma *Actionbound* na criação de atividades como caças ao tesouro no aperfeiçoamento criativo e tecnológico docente; por isso a pesquisa propõe uma reflexão sobre a necessidade de incluir a dimensão lúdica na formação docente. A intenção é explorar como a plataforma *Actionbound* pode ser utilizada como uma ferramenta para tornar o processo de ensino mais envolvente e participativo, ao mesmo tempo em que amplia a compreensão da

<sup>1</sup> Mestranda em Educação em Ciências e em Matemática. Universidade Federal do Paraná. [alinelubyi1@gmail.com](mailto:alinelubyi1@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutor em Educação em Ciências. Universidade Federal do Paraná. [bedin.everton@gmail.com](mailto:bedin.everton@gmail.com)

<sup>3</sup> Pós-doutoranda em Educação em Ciências e em Matemática. Universidade do Estado do Pará. [lucicleia.silva@uepa.br](mailto:lucicleia.silva@uepa.br)

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Química. Universidade Federal do Paraná. [hlgaleski@gmail.com](mailto:hlgaleski@gmail.com)

<sup>5</sup> Graduando em Licenciatura em química. Universidade Federal do Pará. [matheusifpa907@gmail.com](mailto:matheusifpa907@gmail.com)



II SSAPEC

## II SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS - SSAPEC

30 de outubro a 01 de novembro de 2023



necessidade de uma formação docente que leve em consideração abordagens inovadoras e alinhadas com as demandas contemporâneas.

### 2. METODOLOGIA

O presente trabalho busca relatar a vivência na elaboração de uma Caça ao Tesouro na formação inicial da pesquisadora e refletir sobre a importância das ferramentas lúdicas para as práticas docentes. Apresentar-se-á a plataforma *Actionbound* utilizada para criação deste recurso, como possibilidade de ferramenta lúdica para os docentes. Portanto, parte-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, cujo foco será a percepção de uma pós-graduanda sobre sua vivência com a plataforma. No que tange esse tipo de pesquisa, Ludke e André (1986) destacam a relevância do envolvimento ativo do pesquisador com o objeto de estudo.

Nesse contexto, a pesquisa se configura como um Relato de Experiência, uma abordagem que permitiu a construção de uma narrativa científica, especialmente nessa área de estudo que abarca processos e expressões subjetivas (DALTRO; FARIA, 2019). Ressalva-se que a análise do trabalho foi realizada por meio da vivência experienciada, isto é, a análise está intrinsecamente ligada aos sentidos e significados da pesquisadora durante a sua experiência. A plataforma foi selecionada devido à sua facilidade de uso, especialmente para atividades lúdicas como a Caça ao Tesouro. Ela oferece uma interatividade significativa, apresentando uma ampla gama de ferramentas, tais como missões, questionários, busca por GPS, suporte a imagens e áudios, entre outras funcionalidades. Essa seleção reflete uma atenção cuidadosa aos aspectos interativos e cognitivos, refletindo uma possível experiência enriquecedora para os participantes.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

#### *CONSTRUÇÃO DE UMA ATIVIDADE LÚDICA: CRIATIVIDADE E TECNOLOGIA*

Na era digital, uma ampla variedade de ferramentas tecnológicas está ao nosso alcance. Dentro desse cenário, a criação de códigos QR, a elaboração de páginas web interativas e a utilização de aplicativos móveis expandem sobremaneira as oportunidades para envolver os estudantes de forma lúdica e participativa. A elaboração da Caça ao Tesouro pela pós-graduanda foi resultado de uma profunda reflexão e de um planejamento minucioso, aprimorados pela aplicação de recursos tecnológicos. Esses elementos não apenas aprimoraram a experiência, como também proporcionaram à pesquisadora a oportunidade de aprofundar sua compreensão sobre ferramentas digitais educacionais.

[...] no entanto, não basta defender a posição de que a formação de professores é um dos fatores mais relevantes na busca de alternativas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Não é o bastante concordar com a importância da formação profissional docente, mas é necessário perguntar primeiro "Para que a queremos?" e mais, "Que tipo de formação se quer e se precisa?" (ZIMMERMAN; BERTANI, 2003, p. 44).

Logo, a integração desses recursos não se limitou a ampliar o conhecimento sobre a interação entre tecnologia e conteúdo; ela também ilustrou como essa combinação pode transformar o processo educativo, tornando-o mais dinâmico e envolvente. Ao criar a Caça ao Tesouro, a pós-graduanda precisou cuidadosamente



II SSAPEC

## II SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS - SSAPEC

30 de outubro a 01 de novembro de 2023



considerar os objetivos educacionais que desejava alcançar. Cada etapa e enigma foram planejados para envolver os participantes de forma educativa e envolvente.

Ao adotar essa abordagem lúdica de ensino, a pesquisadora pôde transcender as limitações das aulas tradicionais em sala de aula; por isso, esse exercício amparado entre criatividade e tecnologia pode ser capaz de desbravar novos horizontes na educação, redefinindo a maneira pela qual os discentes compreendem o conteúdo e se envolvem com ele. Essa escolha possibilitou à pesquisadora explorar uma ampla variedade de ferramentas educativas, aprofundando a vivência dos estudantes com maior imersão e alinhamento à sua realidade. Isso fortaleceu a possível conexão entre o conteúdo acadêmico e o dia a dia dos discentes, proporcionando uma aprendizagem mais envolvente e contextualizada.

Dessa forma, a vivência da pós-graduanda na criação da Caça ao Tesouro não só aprimorou sua prática docente, mas também a incentivou a abraçar abordagens pedagógicas inovadoras e a se manter em constante busca por maneiras de despertar um maior interesse por parte dos estudantes.

### *REFLEXÕES DOCENTE SOBRE A INTERAÇÃO COM A PLATAFORMA*

A vivência da pesquisadora com a plataforma *Actionbound*, após seis meses de utilização, revelou-se proveitosa quanto formação, pois forneceu ferramentas para a criação de atividades lúdicas que estimulam o pensamento dos discentes. A elaboração da Caça ao Tesouro via plataforma permitiu uma abordagem criativa e inovadora, potencializada pela sua praticidade em dispositivos móveis. Esse movimento trouxe um enriquecimento à formação docente da pesquisadora, pois a incorporação de métodos criativos e inovadores pela pós-graduanda não apenas tornou o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador, mas também capacitou abordar uma ampla gama de estilos de aprendizagem.

Ao criar atividades envolventes, refletiu-se sobre as necessidades individuais dos discentes, reconhecendo assim seu papel como orientadora e mediadora no processo educacional. Ressalva-se a importância dessa atividade, uma vez que o envolvimento ativo dos estudantes em seu processo de aprendizado constrói a autonomia e contribui para um ambiente educacional benéfico para ambas as partes envolvidas: educadora e educandos.

A interface intuitiva da plataforma facilitou a construção das atividades, mesmo para alguém que não possuía conhecimento técnico aprofundado. A capacidade de incorporar uma ampla gama de elementos, desde imagens visualmente ricas até perguntas interativas e clipes de áudio envolventes, permitiu à pós-graduanda criar um ambiente repleto de estímulos sensoriais e cognitivos. Explorar a fundo como a tecnologia pode aprimorar a compreensão do conteúdo e envolver os estudantes de maneira significativa foi um desafio essencial para a pesquisadora. Isso requiriu um estudo contínuo sobre as características do conteúdo e as ferramentas tecnológicas disponíveis. Enfatiza-se que a simples incorporação de tecnologia sem uma análise crítica pode levar a distrações e superficialidade no processo educativo.

Conforme a pesquisadora ganhou experiência com a plataforma, percebeu a importância da flexibilidade pedagógica. A pós-graduanda teve a liberdade de adaptar as missões de acordo com os objetivos de aprendizagem e as características dos alunos-alvo. Essa adaptabilidade é crucial no contexto



II SSAPEC

## II SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS - SSAPEC

30 de outubro a 01 de novembro de 2023



educacional, visto que os discentes são diversos em termos de estilos de aprendizagem, interesses e níveis de conhecimento prévio. A plataforma *Actionbound* mostrou-se uma aliada nesse aspecto, permitindo a personalização das atividades de forma acessível.

A diversidade de recursos disponíveis na plataforma, Figura 1, não apenas aumentou o apelo das atividades, mas também forneceu um leque de oportunidades para a pesquisadora explorar diferentes estratégias de ensino. A diversidade de recursos disponíveis na plataforma representou não apenas um acréscimo ao atrativo das atividades, mas também uma ferramenta poderosa para a pesquisadora criar um ambiente de aprendizado dinâmico e flexível.



**Figura 1** – Recursos disponíveis na plataforma Actionbound

Fonte: Zwick e Rauprich (2023)

Vale notar que uma limitação da plataforma encontrada foi a necessidade de uma licença para uso educacional, embora haja uma versão gratuita, porém restrita. Embora essa limitação possa ser um obstáculo para alguns educadores, é inegável que a disponibilidade dessa ferramenta representa um avanço significativo na educação contemporânea. Para a pesquisadora, a decisão de adquirir uma licença para uso educacional e explorar plenamente as capacidades da plataforma traz consigo vantagens, especialmente quando se considera o potencial de criação de atividades interativas e criativas. Embora o custo possa ser um fator a considerar, a ampla gama de possibilidades oferecidas pela plataforma ressalta o valor do investimento como um meio de catalisar uma educação inovadora e alinhada às demandas do século XXI.

À medida que a pesquisadora explorava cada vez mais as possibilidades da tecnologia na educação, a plataforma *Actionbound* se destacou como uma ferramenta potencial para contribuir na experiência de aprendizagem em constante evolução. Sua interface intuitiva e recursos variados despertaram a curiosidade da pós-graduanda, impulsionando-a a explorar e criar. Através da abordagem lúdica da plataforma não apenas tornou o processo de criação mais envolvente, mas também incentivou a pesquisadora a pensar criativamente, experimentar novas estratégias e, assim, ampliar constantemente os horizontes da educação tecnologicamente mediada.



II SSAPEC

## II SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS - SSAPEC

30 de outubro a 01 de novembro de 2023



### 4. CONCLUSÃO

Para discutir tecnologia aplicada à educação de forma efetiva, tende-se a analisar as mídias dentro do âmbito escolar para a formação do aluno e do professor seguindo a linha de ensino colaborativo, na qual ambos possam atuar com autonomia no processo de ensino e aprendizagem. O grande desafio atualmente é docente que se sinta capacitado para trabalhar com as tecnologias na educação em conformidade com a contribuição para a melhoria da qualidade da educação. Nesse viés, os educadores devem procurar uma qualificação profissional que facilite os enriquecimentos dos conteúdos escolares, diante de uma nova geração de discentes fortemente influenciada pelo contexto tecnológico e, por consequência, que anseia por um modelo de ensino que inclua, de forma ativa, as mídias na educação.

No contexto em questão, a plataforma *Actionbound*, oferece a possibilidade de criar atividades educacionais interativas, como Caças ao Tesouro. Essa abordagem não apenas capta a atenção dos estudantes, mas também os incentiva a explorar o conteúdo de forma prática e envolvente. A dimensão lúdica não apenas torna o processo de aprendizagem mais atraente, mas também promove o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico. A experiência com a plataforma destacou também a importância da flexibilidade pedagógica. A pesquisadora pôde adaptar as missões conforme os objetivos de aprendizagem e as características dos alunos. Isso é crucial dado a diversidade de estilos de aprendizagem, interesses e níveis de conhecimento dos alunos. A plataforma *Actionbound* revelou ser uma aliada nesse aspecto, permitindo a personalização das atividades de maneira acessível e eficaz.

### 5. REFERÊNCIAS

DALTRO, M. R.; FARIA, A. A. Relato de experiência: Uma narrativa científica na pós-modernidade. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 19, n. 1, p. 223-237, 2019.

FABRI, F.; SILVEIRA, R. M. C. F. O ensino de ciências nos anos iniciais do ensino fundamental sob a ótica CTS: uma proposta de trabalho diante dos artefatos tecnológicos que norteiam o cotidiano dos alunos. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 18, n. 1, p. 77-105, 2013.

FITA, E C; TAPIA, J. A. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz**. São Paulo: Loyola, p. 148, 2004.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. **Em Aberto**, v. 5, n. 31, 1986.

NILES, R. P; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora: Revista de divulgação científica**, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

ZIMMERMAN, E; BERTANI, J. A. Um novo olhar sobre os cursos de formação de professores. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, v. 20, n. 1, p. 43-62, 2003.



II SSAPEC

## II SIMPÓSIO SUL-AMERICANO DE PESQUISA EM ENSINO DE CIÊNCIAS - SSAPEC

30 de outubro a 01 de novembro de 2023



ZWICK, S; RAUPRICH, J. **ACTIONBOUND**. 2023.