



**CERES, 50 ANOS
CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA DE
EXCELÊNCIA PELA EDUCAÇÃO E
INCLUSÃO NO SERIDÓ.**



Metodologias ativas e gamificação: contribuições no processo de ensino nas experiências do PIBID Pedagogia do CERES-Caicó.

Vivian Liégia de Araújo Santos - Centro de Ensino Superior do Seridó - CERES/UFRN - Caicó/RN

vivian.araujo.106@ufrn.edu.br

Jacicleide Ferreira Targino da Cruz Melo - Centro unidade acadêmica: Departamento de Educação do Centro de Ensino Superior do Seridó - CERES/UFRN - Caicó/RN

jacicleide.melo@ufrn.br

INTRODUÇÃO

Grandes têm sido os desafios na Educação Básica, no tocante ao processo de ensino e aprendizagem que na maioria dos contextos escolares tem se desenvolvido por meio de perspectivas altamente tradicionais que reduzem as aulas e explicações de conteúdos centrados nos professores, causando desmotivação na maior parte dos estudantes.

Diante dessa problemática, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia do Centro de Ensino Superior do Seridó (CERES) em Caicó-RN, tem desenvolvido em uma de suas ações, atividades pedagógicas centradas na gamificação. O subprojeto é desenvolvido na Escola Municipal Severina Ernestina Abigail numa turma do 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental e, tem se constituído a partir de uma fundamentação teórica ancorada nos estudos sobre metodologias ativas.

Metodologias ativas são alternativas pedagógicas que colocam o foco do ensino no estudante, tornando-os como peça chave no processo de ensino. O seu desenvolvimento envolve a criatividade e a estimulação da criticidade no uso de diversos recursos no processo de ensino e aprendizagem (MORAM, 2019). Dentro das metodologias ativas, optamos pela gamificação, que consiste na aplicação de jogos em contextos educativos, tendo em vista o trabalho pedagógico de forma dinâmica, para motivar as crianças a aprender de forma lúdica e, por conseguinte, desenvolver habilidades e/ou competências com base nos conteúdos trabalhados. Neste sentido, o Subprojeto do PIBID Pedagogia-CERES/UFRN-Caicó-RN está desenvolvendo atividades partir da gamificação, através de jogos lúdicos para trabalhar as principais dificuldades dos conteúdos estudados pelos estudantes do 5º ano da escola onde estão sendo desenvolvidas as intervenções do PIBID.

Um dos objetivos é, além de minimizar as dificuldades de aprendizagem de alguns conteúdos que envolvem a Língua Portuguesa, Matemática, entre outras áreas do conhecimento - tornar o aluno o protagonista de seu processo de aprendizagem - fazendo-o interagir com as atividades, o conteúdo e seus colegas de forma colaborativa e dinâmica.

Isto posto, o presente trabalho tem como objetivo central relatar as contribuições da gamificação para o processo de ensino nas experiências de iniciação à docência no PIBID Pedagogia CERES-UFRN-Caicó/RN. Desse modo, evidencia a importância de trabalhar com as metodologias ativas, especialmente, a gamificação em sala de aula, visto que a gamificação favorece a autonomia dos alunos para realizar as atividades de sala de aula e, como consequência, exercer seu protagonismo no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, como diz Freire (1996), contribui para que tanto discentes quanto os docentes, entendam que a educação é um ato político, e que deve ser libertadora, crítica e transformadora, indo além da mera transmissão de conteúdos (FREIRE, 1996).

MATERIAIS E MÉTODOS

O relato em tela está organizado a partir das anotações do diário de campo da bolsista de iniciação à docência, no qual contém descrições e reflexões com base nas experiências do PIBID Pedagogia CERES-UFRN-Caicó no período de 2022-2023, na Escola Municipal Severina Ernestina Abigail, numa turma do 5º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Nesse sentido, está fundamentado nos princípios da pesquisa qualitativa de natureza descritiva (GIL, 1999), que busca descrever um fenômeno ou situação em detalhe, especialmente o que está ocorrendo, permitindo abranger, com exatidão, as características de um indivíduo, uma situação, ou um grupo.

As experiências desenvolvidas estão ocorrendo por meio de trabalho com a gamificação, no qual estão sendo produzidos jogos pedagógicos, tanto para o trabalho com a língua portuguesa quanto com a matemática - áreas do conhecimento em que os alunos demonstraram algumas dificuldades - em relação aos conteúdos escolares. Com isso, foram produzidos alguns jogos, como por exemplo: o Boliche Matemático, Jogo da Memória dos Dígrafos, Responde ou Passa dos Dígrafos, Pula Corda Geográfico, Futebol da Palavras Corretas, Caça-Palavras do Poema, Roleta dos Pronomes Pessoais, Danças das Cadeiras, Escrevendo corretamente, Tabuleiro das Letras, entre outros.

RESULTADOS

No início das interações, observamos algumas dificuldades relacionadas aos educandos: timidez em participar das atividades, receio de errar e o comportamento inquieto de alguns estudantes. A partir dessa problemática e levando em consideração os interesses dos educandos, como por exemplo: atividades e brincadeiras preferidas - definimos trabalhar um projeto de intervenção a partir da metodologia ativa – gamificação (MORAN, 2019). A ideia foi envolver os discentes no trabalho com os conteúdos numa perspectiva lúdica, ou seja, que eles pudessem aprender brincando, que é o principal objetivo da ludicidade.

Com base nas atividades desenvolvidas, analisamos que houve avanços positivos na aprendizagem e no comportamento das crianças, tais como: maior assimilação dos conteúdos trabalhados em sala de aula, melhoria no comportamento (passaram a demonstrar maior interesse em realizar as atividades), melhorou a interação com o professor e entre os colegas, passaram a valorizar e gostar mais das atividades propostas já que passaram a ocorrer de forma lúdica.

Convém ressaltar, a título de exemplo, a atividade Caça-Palavras do Poema, onde foi trabalhada a estrutura e o que é necessário para a criação de um poema, trazendo um exemplo de poema realizado por uma grande poetisa da escola e, na sequência, a proposição deles produzirem um poema coletivo com o tema “Dia das Mães”; a interação foi muito produtiva, em que as crianças sugeriram estrofes e rimas de acordo com o próprio conhecimento e realidade que vivenciam, tornando o produto (poema) original.

Outra atividade, que utilizamos como ilustração para análise, foi o Boliche Matemático, nessa atividade/jogo foi dada autonomia para os educandos escolherem a operação matemática para aplicarem de acordo com a quantidade de pinos derrubados. O jogo não exigia respostas rápidas a cálculos maiores. De início, eles preferiram a adição e subtração porque não se sentiam confiantes para as demais, o que foi mudando com o tempo, já que não era uma atividade avaliativa escolar, e sim uma “brincadeira” que colocava em prática seus conhecimentos.

Considerando essas atividades e outras que têm sido realizadas ao longo do projeto, foi perceptível que a gamificação descentraliza o papel do professor no processo de ensino e aprendizagem - tornando-o um mediador do processo -, neste sentido, o aluno assume maior protagonismo, às aulas passam a ser menos mecânicas e entediantes para os discentes. Com isso, a experiência das intervenções, traz à tona a importância do brincar, da imaginação, da aprendizagem colaborativa e, acima de tudo, que a estratégia da gamificação dá oportunidade para os alunos expressarem sua criatividade e ganharem autonomia.

Também destacamos a importância dos jogos e brincadeiras em sala de aula para os docentes fugirem da proposta tradicional de ensino - a qual faz com que o aluno apenas



CERES, 50 ANOS CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA DE EXCELÊNCIA PELA EDUCAÇÃO E INCLUSÃO NO SERIDÓ.

CERES | UERN
Centro de Ensino Superior do Seridó

decore o conteúdo - e não aprenda sua importância e como vão utilizar aqueles conhecimentos fora da sala de aula. Além desses benefícios inerentes aos alunos, os materiais produzidos para as intervenções do PIBID, têm contribuído para que docentes da escola os utilizem para trabalhar em outras turmas.

Por fim, o PIBID tem proporcionado a primeira experiência como docente, fazendo entender que antes das aulas acontecerem, existem uma série de reflexões sobre planejamentos, estratégias de ensino para promover uma aula com contribuições e resultados positivos. Ser professor não é somente dominar o conteúdo, mas também, conseguir transmitir o conteúdo de uma forma atrativa, lúdica e que desperte o interesse em aprender pelos estudantes. Além disso, é necessário entender a realidade dos educandos, qual o local de vivência do estudante, entender suas expectativas e acolher o discente, proporcionando momentos de interação com seus colegas, estimular sua curiosidade, pois sabemos que o aprendizado se torna mais produtivo quando se está motivado, quando se há vontade de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência descrita, observamos que a gamificação associa os conteúdos a desafios que fazem os alunos se movimentarem o suficiente para ampliar o aprofundamento nos assuntos estudados, é uma estratégia de engajamento que pode ser utilizada em diferentes momentos, especialmente, quando há a expectativa de que o aluno se expresse de forma autêntica, em um tipo de comunicação espontânea, com pouco direcionamento por parte do professor.

No tocante a nossa vivência enquanto bolsista de iniciação à docência, a experiência tem influenciado na nossa concepção sobre ensino e aprendizagem, demonstrando que esse processo não precisa resumir-se a uma relação de submissão entre professor-aluno, que existe uma história por trás de cada criança e ela possui inúmeros conhecimentos obtidos fora do âmbito escolar, devendo ser respeitado. Além disso, a participação no PIBID, têm nos conduzido a buscar novas alternativas e metodologias para que no futuro, quando egresso da faculdade e ingressante na carreira docente, adotarmos uma prática de ensino que ofereça contribuições para que os educandos sejam os protagonistas de sua aprendizagem. Por fim, que eles entendam que a educação é o futuro da nossa humanidade, porque como diz Freire, ela sozinha não transforma o mundo, mas muda as pessoas que são capazes de transformar o mundo (FREIRE, 1979).

PALAVRAS-CHAVE:

Gamificação. Ensino. Ludicidade. Docência. PIBID.

AGRADECIMENTOS:

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo incentivo financeiro a nós destinado e proporcionar uma série de experiências únicas no campo da docência, à coordenadora e supervisoras por todo o apoio e direcionamentos e colegas pibidianos.

REFERÊNCIAS

- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.
FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.