



10 A 12 DE JUNHO DE 2025



A utilização de jogos, permite que os alunos desenvolvam habilidades de raciocínio lógico e resolução de problemas de maneira lúdica (Moura, 2017). Além disso, Gardner (1995) sugere que cada aluno possui diferentes formas de aprender, o que reforça a importância de diversificar as estratégias de ensino. Assim é possível atender promovendo um aprendizado significativo e duradouro (Pereira, 2019).

Resultados da prática

As metodologias ativas melhoram o desempenho dos alunos. Foi gratificante perceber a participação, alegria e entusiasmo para aprender com atividades lúdicas e a descontração.

Relevância social da experiência para o contexto/público destinado e para a educação e relações com o eixo temático do COPED

É possível perceber que o PIBID promove ações positivas para os acadêmicos e escolas. A Proposta promove aprendizagem e em contrapartida oferece auxílio desses aos docentes atuando de forma impar na sociedade materializando a parceria universidade/escola.

Considerações finais

Foi possível perceber nesse que a aprendizagem se faz na teoria e na prática, e a oportunidade que o PIBID oferece ao acadêmico de aprender a fazer fazendo, torna essa inserção no local de trabalho futuro gratificante e uma aprendizagem consistente.

Referências

- FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 15. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- GARDNER, H. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- SILVA, João V. da; SILVA, Everton L. da; SILVA, Vinícios A. da; NETO, João F. da Silva. O uso de metodologias ativas no ensino de matemática: o que dizem as pesquisas brasileiras. Revista de Educação Matemática, v. 20, n. 01, p. e023113, 2023.
- MOURA, S. M. Jogos Educativos Digitais: Personalização e adaptação no processo de ensino. Florianópolis: Ed. Ciência e Aprendizagem, 2018.