



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

O PIBID NÚCLEO PEDAGOGIA CAFS/UFPI EM FOCO: O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

Celeste Rodrigues dos Santos 1 (celestesantos206@gmail.com); Eliana Ramos de Sousa 2
(elianaramossantos97@gmail.com); Maria Narsanyelle Carneiro Moura 3
(marianarsannyelle4@gmail.com); Francisco Ivan Miranda 4
(francisco1602ivan@gmail.com); Raylyne de Sá Ferreira 5
(raylyne.ufpi@gmail.com); Suzane dos Santos Alves 6
(professorasuzanealves@outlook.com); Vicelma Maria de Paula Barbosa Sousa 7
(vicelma@ufpi.edu.br)

Eixo: Educação, Diversidade e Inclusão

Subprojeto: Culturas e Cotidianos da Gestão Escolar: Movimentos formativos das práticas
docentes, direção e coordenação pedagógica

Filiação institucional: Universidade Federal do Piauí - *Campus* Amílcar Ferreira Sobral

Palavras-chave: PIBID 1. Prática docente 2. Espaços formativos 3.

1 INTRODUÇÃO

A educação na sociedade contemporânea emerge da necessidade de práticas de ensino que se centralizadas no aluno, e que rompam o ensino tradicionalista baseado na memorização dos conteúdos. Desse modo, compreende-se o PIBID como viabilizador para inserção de novas práticas de ensino que envolvam a ludicidade, criatividade, interação e participação ativa dos educandos.

Nesse sentido, o Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), enquanto política pública, que fomenta e fortalece a formação inicial de professores, por meio da inserção de licenciandos em escolas da rede pública de ensino, viabiliza o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras centradas na aprendizagem significativa. Desse modo, os bolsistas criam e desenvolvem práticas de ensino partindo de metodologias ativas, que visam tornar os alunos protagonistas no processo de ensino-aprendizagem.

O uso de jogos pedagógicos, enquanto prática educativa intencional e interativa, permite o desenvolvimento de um ensino lúdico e significativo, possibilitando que os alunos aprendam

de um modo para além do ensino tradicional. Com isso, as práticas desenvolvidas pelo PIBID buscam a constante inovação através de intervenções que permitam aos educandos vivenciarem um espaço de aprendizagem participativo, sensível, reflexivo e acolhedor. Dessa maneira, a atuação pibidiana busca realizar um diagnóstico das necessidades educacionais da turma, e, posteriormente, construir jogos pedagógicos para o pleno desenvolvimento do processo educativo.

A relevância deste estudo, em âmbito pessoal, ocorreu a partir das nossas experiências com a utilização de jogos pedagógicos em sala de aula, que nos possibilitou observar que a utilização deste recurso proporcionou maior rendimento da aprendizagem dos alunos. No âmbito científico, o relato busca proporcionar reflexões sobre a necessidade de ampliar a percepção de professores e futuros professores sobre a inserção de práticas educativas que se constroem a partir de metodologias ativas. Socialmente, a pesquisa pode contribuir para a valorização de novas práticas no âmbito educacional. O objetivo consiste em analisar as potencialidades dos jogos pedagógicos como recurso de aprendizagem, a partir das experiências em sala de aula com uma turma de nivelamento na escola-campo e momentos de encontros formativos com todo o núcleo do PIBID.

2 METODOLOGIA

Destarte, a metodologia adotada trata-se de um relato de experiência descritivo exploratório referente às experiências vividas na escola de campo parceira do programa de iniciação à docência (PIBID), ao adentrarmos no programa, fomos surpreendidas com a missão de levar o lúdico e práticas mais ativas para a sala de aula, com isso, começamos a identificar quais as dificuldades dos alunos para que assim pudéssemos planejar e construir jogos que auxiliassem o desempenho das crianças, levamos jogos como quebra - cabeça de palavras, em deveriam unir as figuras para formar a palavras, jogos matemáticos e entre outros.

Nesse sentido, emergem as metodologias ativas de ensino-aprendizagem, que são conhecidas como estratégias que contribuem para que o discente seja o protagonista do processo de aprender a aprender e aprender a fazer, pautando-se, nos princípios de uma pedagogia dinâmica (Sebold, 2010). Dessa maneira, acreditamos que metodologias ativas que tornam os alunos protagonistas do processo têm mais chance de chamar atenção dos alunos e se tornar mais atrativa e interessante para as crianças, contribuindo para um ensino mais significativo.

Dessa forma, a metodologia usada para a construção desse relato contribuiu para uma exposição das experiências de forma ordenada que segundo Gil (2017), a pesquisa exploratória possui como finalidade permitir ao pesquisador uma maior familiaridade com a problemática,

permitindo uma flexibilidade para que sejam construídas as hipóteses. Com isso, é possível descrever detalhadamente cada vivência e entender cada acontecimento.

E ainda, de acordo com Gil (2017), a pesquisa descritiva visa descrever as características do fenômeno ou de uma população, facilitando a identificação de prováveis relações entre as variáveis. Sendo assim, com esse método é possível descrever as análises feitas diante dos resultados adquiridos a partir de cada atividade proposta às crianças e tentar sempre melhorar as metodologias de ensino para que haja um desenvolvimento considerável.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da experiência vivenciada, observamos que os jogos, enquanto recurso lúdico e interativo proporcionaram aos educandos espaços de aprendizagem prazerosos e acolhedores. Desse modo, compreende-se que a utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula pelas pibidianas permitiu um maior aproveitamento do ensino, dado que, os alunos demonstraram constante interesse pela proposta pedagógica.

Para Lima *et al.*, (2022), o professor enquanto mediador do conhecimento, pode estar utilizando jogos pedagógicos que estejam presentes dentro do contexto que o aluno está inserido, ou seja, é interessante proporcionar momentos de aprendizagem com jogos que os educandos já tem proximidade. Nesse contexto, destaca-se que as intervenções com jogos realizados na escola-campo partiram de jogos presentes no cotidiano das crianças, adequando-os com a intencionalidade educativa para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Foram utilizados jogos como palavras secretas, formação de palavras com peças móveis e quebra-cabeça silábica.

Nesse sentido, os jogos se tornam uma ferramenta indispensável para a aprendizagem, visto que, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, experiências pessoais e sociais são desenvolvidas, que segundo Miranda (2001), mediante o jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos); afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); socialização (simulação de vida em grupo); motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e criatividade. Sendo assim, o jogo ajuda a construir suas novas descobertas.

Dessa maneira, os jogos desenvolvem e enriquecem as personalidades, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Ademais, ele pode ser utilizado como promotor de aprendizagem das práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento científico, levados a ter

uma vivência de um ensino mais lúdico e didático possibilitando um aprendizado mais significativo o jogo didático constitui-se em um importante recurso para o professor ao desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos e atender às características da presente em algumas crianças.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, compreende-se que as vivências pibidianas com a utilização de jogos pedagógicos proporcionaram momentos para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa e contextualizada. Dito isso, observou-se que os jogos, ao serem conduzidos a partir da intencionalidade pedagógica, potencializam o processo de ensino-aprendizagem, pois é através da ludicidade e interação que as crianças se envolvem em desafios que instigam seu interesse, concentração e curiosidade. Assim, reitera-se que os jogos pedagógicos também chamados de educativos, carecem, enquanto recurso didático, da compreensão e sensibilidade de quem está a construir com eles a ambiência significativa de aprendizagem, adaptações que promovam significados tanto nos cotidianos de aprendizagem formal quanto nos informais, bem como a tomada de consciência.

Com isso, entende-se que a inserção dos jogos nas práticas de ensino oportuniza a criação de espaços de aprendizagem envolventes e participativos. O processo de aquisição da leitura e escrita é um momento complexo para as crianças em fase de alfabetização, e por isso necessita de uma prática lúdica que insira as crianças em práticas significativas e contextualizadas de leitura e escrita.

REFERÊNCIAS

GIL, A. C. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. 6. ed. Editora: Gen Atlas, 2017.

LIMA, Joana Alves Pereira. et al. A utilização de jogos no processo de alfabetização. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 2, p. 872-880, 2022.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001 p. 64-66. POUGH, F. H.; HEISER, J. B.; MC FARLAND. *A vida dos Vertebrados*. 2. ed. Atheneu: São Paulo, 1999.

SEBOLD LF; MARTINS FE; ROSA R; CARRARO TE; MARTINI JG; KEMPFER SS. **Metodologias ativas: uma inovação na disciplina de fundamentos para o cuidado profissional de enfermagem**. *Cogitare enferm*. 2010; 15(4):753-6.