

UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID INTERDISCIPLINAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA COM O AUXÍLIO DAS ATIVIDADES LÚDICAS

Mariana Freitas Lira de Lima ¹

Mara Michelly Castro Freire ²

Jakenia Oliveira Santos ³

Monaliza Silva Amorim Barbosa ⁴

RESUMO

A utilização atividades diferenciadas dentro do contexto escolar é uma abordagem que vem conquistando espaço nas mesas de discussões sobre os rumos da educação no Brasil e tem se mostrado cada vez mais eficaz para despertar o interesse dos alunos, promovendo o aprendizado e participação destes. Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo relatar práticas pedagógicas realizadas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) - Química/Biologia, frente aos alunos do 1º e 2º anos do ensino médio da Escola Estadual CAIC José Jofilly (Campina Grande/PB). Como procedimentos metodológicos foram realizadas atividades lúdicas e jogos tecnológicos educacionais durante a semana do meio ambiente. Em seguida foram analisados os resultados desta atividade, e estes se mostraram eficientes no processo ensino-aprendizagem dos alunos, bem como valioso na interação entre os alunos e professores, engajamento e satisfação em realizar as atividades, como também maior aprendizagem dos conteúdos.

Palavras-chave: Ensino de ciências, PIBID, práticas pedagógicas, atividades lúdicas.

INTRODUÇÃO

O Ensino de Química, assim como o de Biologia, Física e Matemática tem sido um verdadeiro desafio para os futuros e atuais docentes (ARAÚJO, 2017). Ao longo de décadas difundiu-se um modelo de aprendizagem tido como tradicional, neste os alunos eram ouvintes e sua maior função era a memorização. Segundo Salviani (2002), a escola organiza-se como uma agência centrada no professor, o qual transmite, segundo uma gradação lógica, o acervo cultural aos alunos. Durante muito tempo, a melhor e mais segura fonte de conhecimento era o professor, porém com o advento de novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's) o estudante tem em suas mãos um grande número de informações. Este fato fez com que o

¹ Graduanda pelo curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, mariana.freitas.lidl@gmail.com;

² Graduanda pelo curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, michelly.freiree@outlook.com;

³ Graduanda pelo curso de Licenciatura em Química da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, jakenia.santos@gmail.com;

⁴ Professora orientadora Mestranda do curso de pós-graduação em Ensino de Biologia da Universidade Federal da Paraíba- UFPB/ Professora de ciências e biologia da rede estadual – PB, monabio13@gmail.com;

professor deixasse de ser o detentor do saber para ser o mediador do conhecimento no processo de construção dos saberes.

Esta realidade exige, portanto, que o professor se capacite cada dia mais a sua formação inicial, fazendo-se necessário, que o educador tenha uma formação continuada, permitindo que permita a ela possibilidades de inovações no processo de ensino e aprendizagem, a exemplo das metodologias ativas nas aulas, pois estas oferecem alternativas para o processo de construção do conhecimento.

Neste enfoque, o Ministério da Educação (MEC) implementou o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Segundo Silveira (2015), o programa tem como uma de suas finalidades, promover aproximações entre instituições formadoras e as escolas de educação básica, bem como inserir os estudantes das licenciaturas no campo de sua futura atuação profissional – a escola. Os educandos de formação inicial encontram na escola um espaço de formação voltada para a escola, em situações reais de ensino e em situações educativas que são praticadas através de atividades de diversas metodologias (GOMES, 2015).

O PIBID traz consigo também a experiência de vivenciar em sala de aula a apresentação do conteúdo através de uma óptica que, originalmente, não é a mesma de sua formação inicial, fazendo com que os participantes deste projeto desenvolvam atividades diferenciadas e com novas metodologias, que se mostram cada vez mais necessárias para motivar o estudante ao aprendizado e tornar o processo educativo mais fecundo.

Junto ao aluno, o professor pode aprender a olhar, observar a realidade com arte, e fazer da prática pedagógica cotidiana numa perspectiva reflexiva e, por que não dizer, também lúdica (HARRES, 2001). De acordo com Silveira (2014), transformar o lúdico em uma ferramenta pedagógica faz parte de um novo contexto escolar, neste contexto, as pesquisas científicas reportam que as atividades lúdicas trazem mais desenvolvimento, participação e motivação dos alunos e também para professores, escola e comunidade. A utilização de aplicativos e jogos em sala de aula é uma abordagem que tem se mostrado cada vez mais eficaz para despertar o interesse, chamar a atenção e promover o aprendizado e engajamento dos alunos.

Nesta perspectiva, este artigo objetiva relatar as atividades lúdicas desenvolvidas no ensino básico por meio do PIBID, bem como analisar sua eficiência para a melhoria do processo ensino-aprendizagem no ensino médio.

Constitui-se objetivo da publicação, também, aumentar o nível de motivação dos alunos na realização de atividades relacionadas aos temas estudados nas aulas de biologia para

a melhoria do rendimento escolar, incentivar o protagonismo do estudante a partir de atividades lúdicas desenvolvidas pelo PIBID, bem como a análise da eficácia da utilização de mídias digitais como facilitadores de aprendizagem.

METODOLOGIA

Esta pesquisa, quanto à abordagem, caracteriza-se como de caráter qualitativo e como estratégia metodológica se orientará pela etnografia escolar por meio de um relato de experiência. Quanto aos objetivos, a pesquisa se apresenta como descritiva e sobre a natureza, trata-se de uma pesquisa qualitativa.

Para a elaboração do estudo foram consultados, analisados e interpretados textos e comunicações referentes aos assuntos estudados veiculados por diferentes meios para conhecer os efeitos da utilização de jogos e atividades lúdicas no ensino básico.

Com posse do resultado destas análises, elaboramos dois dias de jogos, os quais no primeiro foi feita uma competição utilizando o aplicativo Kahoot!, e no segundo foi realizada uma gincana. Em cada dia foram utilizadas três aulas, totalizando seis aulas com duração de 45 minutos cada, que foram ministradas durante o mês de junho de 2019 em duas turmas de 1º ano e duas turmas de 2º ano, ambas do ensino médio, da Escola Estadual CAIC José Joffily (Campina Grande/PB).

DESENVOLVIMENTO

Os usos de recursos metodológicos como aplicativos, jogos e atividades lúdicas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, além de tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores. Nessa perspectiva, Silva (2012, p.215) reforça afirmando que “os profissionais da educação necessitam de capacitações e formações que venham proporcionar uma nova dinâmica no cotidiano escolar, que possibilite aos docentes e discentes a interatividade com o conhecimento de forma objetiva e prazerosa”.

Logo, ao fazer com que aplicativos, jogos e o lúdico sejam utilizados como ferramentas pedagógicas os docentes estarão proporcionando uma melhor interação professor-aluno de maneira dinâmica e agradável, um maior rendimento do educando, como também aumentando a possibilidade de permanência desses alunos na escola. Ademais, o professor tem a chance oferecer situações de aprendizagem motivadoras que incentivem os alunos, gerando o interesse pelo que está sendo ministrado em sala de aula, por isso o educador deve

conhecer a finalidade do recurso escolhido, sua aplicação e a relação entre o recurso e o conteúdo trabalhado, além disso, os propósitos educacionais pensados.

Ainda sobre isso Dallabona e Mendes (2004, p.107) afirmam que:

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino quer na qualificação ou formação crítica do educando quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Então, a ludicidade e outros recursos metodológicos como, por exemplo, jogos e aplicativos, são de grande importância para o contexto escolar. Pois é com os jogos, brincadeiras e atividades diferenciadas que o indivíduo começa a desenvolver a sua criatividade, a ter facilidade de expressar suas emoções, habilidades e concepções, garantindo assim seu desenvolvimento e sua integração na sociedade como pessoa crítica e inovadora.

Assim, o uso de atividades diferenciadas dentro da sala de aula pode possibilitar o envolvimento do educando com o conteúdo, motivando assim o seu interesse por ele.

Pensando nisto, os alunos do PIBID Multidisciplinar Química/Biologia da UEPB programaram atividades diferenciadas utilizando o aplicativo Kahoot!, e uma gincana para comemorar a Semana do Meio Ambiente.

Previamente foi elaborado pelos pibidianos um texto sobre Meio Ambiente que abordava o objetivo da semana do meio ambiente, levando em consideração os 3R's, desenvolvimento sustentável, eventos climáticos como o efeito estufa, os tipos de poluição e como ocorrem, texto esse que serviria como base para as atividades. Logo depois foi entregue uma cópia impressa do texto para cada estudante do 1º ano e 2º ano, uma semana antes das atividades para que eles se preparassem para a competição, utilizando o aplicativo Kahoot! e para a gincana.

O primeiro dia de atividades foi realizado com o 1º ano utilizando o Kahoot!, que conforme (GRAHAM, 2015) é uma plataforma de aprendizagem online e gratuita que permite ao professor criar de maneira rápida e fácil jogos que possibilitam a aprendizagem, baseados em perguntas que podem avaliar o educando, revisar conceitos, ensinar novos conteúdos e estimular discussões em sala de aula.

No Kahoot! foram adicionadas 28 perguntas de múltipla escolha sobre meio ambiente, tendo como base o texto anteriormente citado neste artigo. Foi proposto que os alunos se dividissem em grupos contendo "X" integrantes, posteriormente foi realizado o quiz com a

plataforma, onde para responder as questões de múltipla escolha os alunos teriam um total de trinta segundos para conversarem entre si e entrar em consenso quanto à opção que iriam clicar. Ao final do quiz e tendo posse dos resultados parciais, cada grupo elaborou uma redação sobre o desenvolvimento sustentável, a qual garantiria a pontuação necessária para qualquer grupo ganhar a competição.

O segundo dia de atividades foi com o 2º ano do ensino médio e foi realizada uma gincana.

Para a criação das provas da gincana foram utilizados os seguintes materiais: duas cartolinas de cor amarela, fita dupla-face, papéis ofício A4 e tesoura. A utilização destes variou de acordo com o tipo de prova que foi desenvolvida. As atividades prévias foram: dividir a turma em seis equipes, onde cada uma adotaria uma cor e no dia da gincana os integrantes de cada grupo deveriam estar caracterizados com a cor escolhida; cada equipe teria que produzir uma roupa reciclável que seria analisada e votada no dia da atividade.

Foram produzidos trinta envelopes em papel ofício, vinte com perguntas relacionadas ao meio ambiente e sua pontuação, seis com brincadeiras, como por exemplo: prendas, recitação de poemas, etc. e sua pontuação; e quatro com jacarés, que indicavam a perda de pontos.

A gincana iniciou com os pibidianos falando sobre a importância da semana do meio ambiente e o dia do químico, como também a relação que um tem com o outro. Logo depois as equipes ganharam pontos por estarem todos caracterizados com suas respectivas cores, em seguida teve a exposição das roupas recicláveis.

Posteriormente cada equipe elegeu um representante que iria escolher um envelope e levar para o grupo responder a pergunta ou executar a brincadeira. A ordem das equipes foi sorteada. Quando o grupo errava a pergunta ou não cumpria a brincadeira, a vez passava para a outra equipe. Assim que todos os envelopes foram abertos a gincana teve seu término e a equipe vencedora foi a que obteve maior número de pontos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

É cada vez mais comum a prática de ensino-aprendizagem que faz uso de metodologias criativas e atividades lúdicas com objetivo de contribuir e facilitar o desenvolvimento escolar do aluno e a perspectiva quanto seu papel de aprendiz. Sendo assim, colocado como protagonista de seu próprio aprendizado.

Portanto, RAU (2007, p.32), discorre que:

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas.

Dessa forma, a prática da semana do meio ambiente na escola teve seu desenvolver de maneira produtiva, levando em conta a grande participação de todos os alunos envolvidos, sendo perceptível a assimilação do conteúdo por cada um deles. No entanto, se não houvesse a cooperação de alunos e professores o sucesso teria sido improvável.

O programa institucional de bolsas de iniciação á docência – PIBID em meio aos seus objetivos traz com si auxílio para que professores em formação aprendam novos métodos de ensino e sua importância para formação do conhecimento. Logo, afirma Cordeiro (2010) com o intuito de desenvolver as habilidades em docência, o professor deve estar capacitado a refletir sobre suas práticas. Assim, o conhecimento do professor depende de uma reflexão prática e deliberativa.

Os alunos participantes mostraram-se satisfeitos com as atividades extraclasse e o uso de jogos e aplicativos durante a semana do meio ambiente. O que foi evidenciado levando em consideração a participação com excelência em todas as atividades programadas. Além disso, a diversidade de aprendizados para alunos e professores foi de tamanho incalculável.

O aplicativo Kahoot!, teve seu papel importante para a junção de uso da tecnologia educacional, por ser uma plataforma com testes de múltiplas escolhas em formato de jogos.

A gincana desempenhou o papel importante de aprender brincando, como afirma Friedmann (1996, p.20):

“a atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre por transformações e não pela preservação de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades. Nesse sentido, acredito no jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro, daí sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada.”

Além disso, esse tipo de atividade, com provas bem desenvolvidas, promove a interação dos estudantes e mostra sua satisfação em realizá-la.

Assim sendo, pôde ser verificada uma prática executada pelo PIBID muito importante para a formação dos futuros professores, sabendo que esse conhecimento adquirido vai ter influencia na sua vida profissional e, especialmente, para os discentes do Ensino Médio por facilitar o processo de ensino/aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As observações mostraram que a realização da semana do meio ambiente na escola protagonizada pelos bolsistas do PIBID Biologia/Química possibilitou interação no processo de ensino e aprendizagem, dinâmica entre os estudantes e sobre tudo a construção de saberes científicos sobre os conteúdos trabalhados durante as atividades, ainda, proporcionou aos alunos da escola CAIC José Jofilly momentos de reflexão.

A utilização de jogos tornaram as aulas dinâmicas e possibilitou brincadeiras didáticas, mostrou que a maioria dos estudantes manifestou grande interesse ao longo dos dois dias, através de uma participação ativa e uma grande interação com os bolsistas.

Assim, foi de suma importância a força de vontade de toda equipe e da ajuda e colaboração dos alunos para realização das atividades. Os dois dias possibilitaram também um momento de lazer educativo, lembrando assuntos já vistos em sala de aula nas disciplinas de química e biologia.

O kahoot ofereceu aos alunos diversão com a abordagem digital proposta pela plataforma, que acostumados com o uso de ferramentas online, se engajaram de forma natural e curtiram o lado competitivo que o quiz proporciona. A gincana e suas brincadeiras despenharam sua função de construir o conhecimento de maneira ativa e dinâmica.

Dessa forma, é evidente a importância do uso de tecnologias e da educação inovadora. Conseqüentemente, diante do exposto é significativo e vantajoso para os alunos e para a instituição escolar, que outras edições da semana do meio ambiente façam parte do calendário acadêmico, pois proporcionou experiências fundamentais para aprimorar a formação tanto dos discentes como dos docentes.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Naiara Veras de. **As Contribuições do PIBID no Ensino de Química: Atividades Alternativas a partir da Confecção de Ferramentas Pedagógicas Provenientes de Materiais de Baixo-Custo.** Conexões-Ciência e Tecnologia, v. 10, n. 4, p. 35-41, 2017.

DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n.4, p.107, mar./2004.

FAUSTINO, Aline de Lima; FREITAS, B. de A.; MENDONÇA, R. R.; Silveira, A. F. **A atividade lúdica como possibilidade para discutir ciências: a gincana da física.**

Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/revistas/enect/trabalhos/Comunicacao_603.pdf. Acesso em: 03 de setembro de 2019.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender -- O resgate do jogo infantil.** 3ed. São Paulo: Ed. Moderna, 1998.

GOMES, LISIANE SANTOS. **A Importância do PIBID na formação e prática docente dos licenciandos em matemática da UESB Campus de Vitória da Conquista.** Vitória da Conquista-BA, 2015. Disponível em: <http://www2.uesb.br/cursos/matematica/matematicavca/wp-content/uploads/MONOGRAFIA-DE-LISIANE-SANTOS-GOMES.pdf>. Acesso em: 03 de setembro de 2019.

GRAHAM, K. TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. **LOEX Quarterly** 2015 42(3), 6-7. Disponível em: <https://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/4/>. Acesso em: 06 set. 2019.

IGNACHEWSKI, I. **O Lúdico na formação do educador.** In: Rosa, Adriana (Org.). **Lúdico e alfabetização.** Curitiba: Juruá, 2003. p.81-85.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 04 set. 2019.

KIYA, C. S. da; O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Os desafios da escola pública Paranaense na perspectiva do professor PDE, 2014.** Curitiba: SEED/PR., 2014. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf. Acesso em: 06 set. 2019. ISBN 978-85-8015-079-7.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibepex, 2007.

RIBEIRO, F. D. O. S., de Araújo, L. N., ARAUJO, M. S., & Martins, C. **Relato de uma proposta didática desenvolvida por bolsistas do PIBID para ensino de ciências em uma escola de Parnaíba, PI.** Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA18_ID7627_17082016220635.pdf. Acesso em: 03 de setembro de 2019.

SAMPAIO, Jemerson Souza; BARROS, J. S. **O uso de gincanas pedagógicas para auxiliar o ensino aprendizagem.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. 2015. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA8_ID294_12082015120658.pdf. Acesso em: 03 de setembro de 2019.

SILVA, Adriene Stéfane. **Teorias da aprendizagem na EAD: ideias de professores autores de material didático impresso.** 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/18401>. Acesso em: 03 de setembro de 2019.

SILVA, L. G. F. da, et al. Formação de professores de Física: experiência do Pibid- Física da Universidade Federal de Rondônia. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, Brasília, v. 9, n. 16, p. 215, abril de 2012. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/publicacoes/rpbg>. Acesso em: 05 set. 2019.

SILVEIRA, A. L. da.; CASTRO, P. A. de. **A prática de atividades lúdicas no PIBID: abordando a ciência por meio de uma gincana e do teatro.** Disponível em: http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/Modalidade_1datahora_03_07_2014_08_55_10_idinscrito_1987_6eb4149d407018eabaad317e3a186ff5.pdf. Acesso em: 06 set. 2019.

SILVEIRA, Helder Eterno da. **MAS, AFINAL: O QUE É INICIAÇÃO À DOCÊNCIA?**. Atos de Pesquisa em Educação, v. 10, n. 2, p. 354-368, 2015.