

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID) NA FORMAÇÃO DOCENTE: EXPERIÊNCIAS LÚDICAS NO INÍCIO DA LICENCIATURA

Maria Clara Costa de Freitas¹
Carla Vitória Albuquerque Olímpio²
Jefferson Soares Galvão³
Thalita Késsia Ramos Pires⁴
Franciscom Mirtiel Frankson Moura Castro⁵

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) surge como um meio de inserir o licenciando no ambiente escolar, dá oportunidade aos bolsistas de estarem na escola no início da sua formação, acompanhando os andamento e desenvolvimento das atividades escolares, para adquirir conhecimentos e experiências que servirão como base para sua formação docente. Daremos focos as atividades voltadas à ludicidade na nossa experiência. O estudo tem como objetivo verificar que experiências e vivências relacionadas ao lúdico os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) identificam como relevantes para sua formação docente. Os seguintes autores serviram como referencial teórico para a produção deste artigo, produzido em 2023 e que se evidencia como um relato de experiência: Alencar; Ferreira; Teixeira; Oliveira e Silva (2014), Freire (1996), Modesto e Rubio (2014), Luckesi (2014) e Souza; Santana e Santos (2021). Neste relato vimos que a ludicidade tem uma grande relevância na aprendizagem dos alunos da educação básica e dos licenciandos em formação, estimulando a ampliação do arcabouço cultural, o planejamento de atividades lúdicas e a confecção e aplicação de jogos didáticos.

Palavras-chave: PIBID, Ludicidade, Formação Docente.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) é um programa vinculado à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e tem como objetivo inserir o licenciando na escola de Educação Básica. A partir disso, o estudante poderá vislumbrar o exercício da docência, desenvolvendo experiências na medida em que irá acompanhar os professores em sala de aula, observando o desenvolvimento de atividades e vivenciando a rotina docente. Os autores Sousa, Santana e Santos (2021, p. 23123) vem apontar

¹ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, clarinha.freitas@aluno.uece.br;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, vitoria.olimpio@aluno.uece.br;

³ Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, Jefferson.soares@aluno.uece.br

⁴ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará - UECE, thalita.pires@aluno.uece.br;

⁵ Professor orientador: Prof.Dr. Francisco Mirtiel Frankson Moura Castro Universidade Estadual do Ceará – UECE, francisco.mirtiel@uece.br.

que “Por meio desta participação, ocorre uma troca de experiências por parte do professor regente e do bolsista, de modo a contribuir para a formação dos mesmos, ou seja, a formação do licenciando e a formação continuada do professor.”

Este estudo, realizado em 2023, surgiu de inquietações e experiências vividas no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Pedagogia, na Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Por isso, caracteriza-se como um relato de experiência. Serão apresentadas, no decorrer desse estudo, as experiências até então vividas pelos bolsistas do PIBID, que vão desde as regências monitoradas até algumas atividades planejadas a serem realizadas nas turmas.

O bolsista do PIBID tem a oportunidade de participar de regências, planejamentos de ensino coletivos e individuais, ministrar algumas atividades para as turmas e criar e produzir jogos interativos, lúdicos e didáticos que abordam temáticas referentes aos conteúdos de ensino dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico está presente em diversas situações dentro da escola, principalmente para as turmas dos anos iniciais. A ludicidade não se resume aos jogos interativos, estando presente também nas metodologias e didáticas que instiguem a atenção das crianças. O brincar em sala de aula remete ao aprender brincando e, aos poucos, o estudante se desenvolve com mais interação entre os colegas e consequentemente com os professores.

Diante disso, cabe considerar que, neste artigo, vamos refletir a importância da ludicidade em sala de aula e o quanto relevante é ensinar com os recursos didáticos lúdicos, visto que os licenciandos estão no início da graduação e isso será importante para sua futura atuação na docência. Assim, estabelecemos como problema de pesquisa: Que experiências e vivências relacionadas ao lúdico os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) identificam como relevantes para sua formação docente? Nosso objetivo, portanto, é verificar que experiências e vivências relacionadas ao lúdico os bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) identificam como relevantes para sua formação docente.

Para falar sobre as experiências e vivências no início da formação é importante destacar que o contexto docente é novo para o bolsista. Por isso, esse estudo apresenta relevância acadêmica e social, visto que o PIBID oportuniza ao discente o contato com saberes e aprendizagens que servirão como base do decorrer da sua formação. Além disso, o PIBID vem proporcionando aos bolsistas oportunidades de estar no ambiente escolar compartilhando a rotina com os profissionais da educação que já atuam na área, o que repercutirá em profissionais mais qualificados atuando em prol de sua comunidade.

O texto está dividido em seções, sendo elas: esta introdução, a qual traz aspectos iniciais deste estudo; metodologia, na qual tratamos sobre o tipo de pesquisa que fundamenta nosso trabalho; referencial teórico, na qual apresentamos as principais delimitações teóricas as quais nos filiamos; resultados e discussões, na qual relatamos experiências e vivências relacionadas ao lúdico no programa e tratamos sobre as contribuições na vida acadêmica; e as considerações finais, na qual elencamos e refletimos sobre os principais pontos do estudo.

METODOLOGIA

Este estudo concretiza-se por meio de um relato de experiência motivado pelas experiências e vivências relacionadas ao lúdico no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A pesquisa é de caráter qualitativo, sendo realizado um estudo bibliográfico, qual seja aquele que é desenvolvido “[...] a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científico [...]” (Gil, 2008, p. 50). Os autores consultados para a realização dessa pesquisa foram: Alencar; Ferreira; Teixeira; Oliveira e Silva (2014), Freire (1996), Modesto e Rubio (2014), Luckesi (2014) e Souza; Santana e Santos (2021). No decorrer do estudo será discutido o uso da ludicidade na sala e como os bolsistas do PIBID atuam na escola com o uso de jogos pedagógicos. Esses estudos serão melhor detalhados na próxima seção que tem como título Referencial Teórico.

REFERENCIAL TEÓRICO

Inicialmente, identificamos em nossas práticas enquanto bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) a relevância do uso de jogos pedagógicos em sala de aula. As atuações no PIBID nos dão a possibilidade de criar jogos pedagógicos lúdicos para as crianças, com o intuito de observar o desenvolvimento delas em suas peculiaridades. É dessa forma que

Através da reflexão da resolução da situação proposta no jogo, é possível que o aluno analise esse processo de modo a verificar seus momentos de erros e acertos, e com isso, construir seu conhecimento. Isso porque o erro não pode ser visto como algo a ser erradicado da sala de aula, mas como uma oportunidade de reflexão e superação de dificuldades. (Souza; Santana; Santos, 2021, p. 23126).

Os autores abordam o quão relevante é o uso dos jogos pedagógicos em sala de aula, uma vez que as crianças aprendem tanto com os acertos quanto com os erros, o que potencializa

o papel da escola enquanto um lugar de aprendizado. A partir dos erros, a criança perde o medo e a vergonha de se expressar e interagir com os colegas e professores. O educador também tem a oportunidade de compreender e refletir quais as dificuldades que as crianças têm em relação aos conteúdos e as atividades da escola, relacionando-as com os processos de ensino e de aprendizagem.

O lúdico possibilita a possibilidade de tornar uma aula interessante mesmo tratando de um assunto complexo. Modesto e Rubio (2014, p. 2) tratam a respeito do aprender brincando em sala de aula e reforçam que “Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens[...]”, Ensinar brincando se evidencia como uma possibilidade de estimular a aprendizagem de um conteúdo e analisar o desenvolvimento das crianças em sala, visto que

O educador é um orientador, mas também o acompanhante do aprendiz, por isso, não basta educar em livros o que ocorre com o outro; necessita aprender experimentando, a fim de que possa, a partir da experiência pessoal, compreender o outro quando com ele estiver trabalhando. (Luckesi, 2014, p. 14).

No PIBID, os bolsistas produzem jogos e outros recursos didáticos que utilizam durante suas regências em sala de aula. Os professores responsáveis pelas turmas acompanham os bolsistas nas regências, inclusive durante a aplicação dos jogos pedagógicos. Isso contribui para a nossa formação docente, uma vez que estamos no início da graduação em Pedagogia e que as experiências dessa natureza reforçam a importância da convivência com as crianças no início da formação docente, pois

[...] o nosso trabalho consiste em acompanhar e colaborar com as professoras individualmente, ou seja, com um aluno bolsista em cada sala de aula. Consiste ainda em desenvolver ações e estratégias com as crianças, em um dos períodos de aula antes ou depois do recreio, sob o acompanhamento das referidas professoras, estabelecendo com elas uma parceria colaborativa e interativa de aprendizado recíproco sobre a tarefa docente. (Alencar *et. al*, 2014, p. 6).

Ao analisar o contexto em que o bolsista está inserido por meio do PIBID, percebemos que a escola é o lugar onde o discente tem a oportunidade de viver a prática educativa no contexto escolar. Essa convivência com as crianças e com os demais sujeitos da escola amplia a visão do licenciando sobre a docência, o que torna fundamental essa parceria entre a escola e a universidade, entre o PIBID e a sala de aula.

As regências na escola acontecem com a orientação da professora supervisora e com o acompanhamento do professor responsável pela turma. Quando somos destinados a planejar um conteúdo e preparar uma aula de 2 ou 4 horas, somos orientados a levar para a sala de aula

a atividade de uma forma mais dinâmica e atrativa. Isso estimula a aprendizagem das crianças e faz com elas se desenvolvam de uma maneira lúdica. Um dos intuitos do jogo pedagógico em sala é observar como elas interagem no momento da atividade com os bolsistas e com os colegas, visto que

A utilização de jogos em sala de aula, com o foco no ensino e na aprendizagem, tem sido uma prática dos professores na tentativa de promover um melhor aprendizado para seus alunos. Tal recurso tem se mostrado eficaz para o ensino de diversos conteúdos, dos mais diversos componentes curriculares, por proporcionar um ambiente favorável à construção do conhecimento, fazendo com que os alunos sejam mais participativos em sala. (Souza; Santana; Santos, 2021, p. 23124-23125).

Com isso, o lúdico demonstra-se como um potencializador do desenvolvimento e do ensino de conteúdos em sala de aula. O lúdico vem ganhando mais espaço e tem-se concluído, por meio de experiências concretas, o quão relevante é o uso de jogos pedagógicos para a aprendizagem das crianças. Cabe destacar que é fundamental que o lúdico esteja fortemente presente nos anos iniciais do Ensino Fundamental e na Educação Infantil, e que as propostas lúdicas trazidas para dentro da sala de aula estimulem uma aprendizagem significativa para as crianças. Ao aprender brincando, a criança desenvolve-se bastante, principalmente na interação entre os colegas.

Nem sempre é fácil mudar a maneira de ensinar ou abordar um conteúdo, mas pelo avanço da aprendizagem dos estudantes faz-se necessário a transformação e o redirecionamento da ação docente voltada para um ensino mais estimulante. É importante ter em mente que o professor não é o dono de todo o conhecimento e o aluno não está ali só para aprender um conteúdo, conforme indica Freire (1996), apontando ainda que

Faz parte das condições em que aprender criticamente é possível e pressuposição por parte dos educandos de que o educador já teve ou continua tendo experiência da produção de certos saberes e que estes não podem a eles, os educandos, ser simplesmente transferidos. Pelo contrário, nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinando, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. Só assim podemos falar realmente de saber ensinando, em que o objeto ensinado é apreendido na sua razão de ser e, portanto, aprendido pelos educandos. (Freire, 1996, p. 14).

Dessa forma, é perceptível a importância de deixar que a criança se expresse em sala de aula, tendo a liberdade de interagir com professor e colegas, estando ali como aprendiz e que todo o conhecimento adquirido em sala servirá como alicerce para sua formação e vida futuras. Assim, é importante considerar a relevância da ludicidade em sala de aula, uma vez que ela repercute na aprendizagem da criança tanto no âmbito escolar como no pessoal, pois o lúdico

ajuda no desenvolvimento cognitivo, social, cultural e psicológico, bem como estimula a interação e conseqüentemente a troca de experiências entre as crianças e, dessa maneira, com os professores também.

Acreditamos ser relevante considerar também que a aprendizagem da criança acontece por meio da sua curiosidade. Algo novo, como um jogo, pode ser bem recebido pelas crianças que estão em processo de aprendizagem. Os autores Souza, Santana e Santos (2021) reforçam o que foi citado acima, ao indicarem que

Com a aplicação de atividades diversificadas, pode-se desenvolver nos alunos um interesse maior pelos conteúdos trabalhados em sala, despertando estes alunos para o aprendizado e a construção do seu conhecimento. Essa construção se dá à medida que os alunos interagem com a atividade proposta, no momento que analisam e verificam a aplicação dos conceitos matemáticos ali envolvidos.(Souza; Santana; Santos, 2021, p. 23124).

Com isso, notamos a importância de usar diferentes métodos de ensino em sala de aula, pois, para mediar bem um processo de aprendizagem, é necessário ter formação didática consistente e utilizar-se de metodologias de ensino que dialoguem com o lúdico. Ressaltamos que para cada forma de ensinar é preciso usar diferentes estratégias pedagógicas, isso poderá despertar um interesse nas crianças e, dessa forma, consolidar uma aprendizagem mais significativa e interativa.

A partir do que aqui foi apresentado, serão expostas e analisadas experiências e vivências ocorridas entre os anos de 2022 e 2023 durante nossa atuação na escola enquanto bolsistas PIBID, com enfoque no lúdico durante a atuação dos bolsistas em sala de aula com orientação da supervisora. Percebemos, no decorrer do período, o desenvolvimento das crianças e sua aceitação e interação com os bolsistas, e também nossa prática de ensino, gerando resultados visíveis dentro do ambiente escolar. Assim, trataremos sobre esses aspectos na próxima seção.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dando início ao nosso relato, discorreremos sobre o quão relevante é o uso do lúdico nas ações dos bolsistas em formação inicial. Ele pode desdobrar em abordagens que proporcionem à criança uma maior autonomia e liberdade para aprender conforme suas funções cognitivas estão se desenvolvendo, além de contribuir na formação do licenciando. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no que concerne ao subprojeto

Pedagogia, estabelece momentos formativos na escola-campo, como regências e observações, para que compreendamos a ação didática da sala de aula. Assim, podemos observar as necessidades e dificuldades de aprendizagem das crianças que estão nos anos iniciais do Ensino Fundamental e desenvolver jogos e atividades que possam ajudar em seus processos de desenvolvimento educacional.

No que diz respeito às experiências e vivências relacionadas ao lúdico no decorrer do projeto, apresentaremos três que consideramos consistentes: a primeira sendo o planejamento e execução de pequenas apresentações artísticas nos estudos colaborativos desenvolvidos na universidade; a segunda relacionada aos momentos de acolhida no início das aulas na escola campo; e a terceira relacionada à elaboração e aplicação de jogos pedagógicos.

Com relação à primeira, no início dos estudos colaborativos realizados na universidade, momento no qual estudamos e debatemos textos da área educacional, cada núcleo prepara uma pequena apresentação artística para o grupo. Esses momentos de acolhida podem ser a leitura de um texto literário, uma apresentação musical ou a realização de uma dinâmica interativa, dentre outras possibilidades.

Essa experiência tem nos estimulado a buscar novas possibilidades de trabalhar o lúdico em situações de aprendizagem e conseguir conectá-los ao assunto que será trabalhado naquele encontro. Além disso, temos ampliado nosso arcabouço cultural ao ter contato com diferentes tipos de manifestações artísticas, seja no nosso processo de busca para apresentações ou por meio daquelas que nos são apresentadas pelos colegas.

De forma semelhante, a segunda experiência diz respeito aos momentos de acolhida nas salas de aula da escola-campo. No início de toda aula, o professor responsável pela turma realiza um momento de acolhida com seus alunos, que costuma ser composto por cantigas, contação de histórias e pequenas dinâmicas. Apesar de serem realizadas em um curto espaço de tempo, os professores já reservam esse tempo em seus planos de aula.

Esse momento é muito significativo na nossa formação, pois nos coloca em contato com uma materialização do lúdico em sala de aula da Educação Básica. Ao observarmos as acolhidas de diversos professores em diferentes anos do Ensino Fundamental – anos iniciais, podemos perceber que é necessário não apenas desenvolver um momento de interação e brincadeira com os alunos, mas torná-lo significativo para a aula que se desenrolará em seguida.

Por fim, destacamos nossas vivências com a elaboração dos jogos didáticos. No decorrer do projeto, que teve início em outubro de 2022, até o segundo semestre de 2023, conseguimos desenvolver três jogos didáticos por bolsista, voltados aos componentes curriculares de Língua

Portuguesa, Matemática e Ciências. Esses jogos foram desenvolvidos, em sua maioria, com materiais recicláveis ou de baixo custo.

O processo de pesquisa e elaboração dos jogos nos proporciona muitas experiências significativas, pois nos coloca em ação no que concerne a materialização do lúdico. Além disso, temos contato com os jogos dos colegas bolsistas, cada um produzindo um jogo diferente, o que cria um conjunto de possibilidades diferentes que podem ser intercambiadas entre bolsistas e professores da escola-campo.

Ainda, no decorrer da aplicação dos jogos na turmas da escola, temos a experiência de interagir com eles a partir dos jogos, dialogar sobre suas compreensões daquilo que apresentamos e de como conectam aquela aprendizagem às desenvolvidas nos demais momentos escolares. Isso tem nos possibilitado expandir nossa percepção sobre a possibilidade de inserção de jogos e brincadeiras conectadas aos conteúdos de ensino de modo a produzir aprendizagens significativas. A partir do que relatamos, faremos um breve apanhado dos nossos resultados na próxima seção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse relato de experiência apresentamos alguns referenciais teóricos sobre a educação e a ludicidade e compartilhamos experiências relacionadas ao lúdico dentro Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) a fim de verificar que experiências e vivências relacionadas ao lúdico os bolsistas do PIBID identificam como relevantes para sua formação docente.

Nesse sentido, elencamos as experiências com as apresentações artísticas realizadas nos estudos colaborativos, os momentos de acolhida nas aulas da escola-campo e a elaboração e aplicação de jogos pedagógicos para as turmas do Ensino Fundamental. Essas três experiências nos oportunizaram vivências e experiências relacionadas à docência e a ludicidade. No que concerne à docência, pudemos aprimorar nossa habilidade de pesquisa de materiais pedagógicos e de realizar um bom planejamento.

Com relação às experiências com a ludicidade, essas situações ampliaram nosso arcabouço cultural ao nos colocar diante de uma diversidade de manifestações artísticas, o que será essencial quando iniciarmos nossa atividade profissional docente. Além disso, verificar as acolhidas realizadas pelos professores nas escolas nos permitiu pensar sobre como inter-relacionar uma atividade lúdica com o conteúdo que será abordado em sala.

Por fim, a confecção e aplicação de jogos didáticos foi fundamental para o desenvolvimento da nossa capacidade de observação e diálogo com as crianças no decorrer da realização de uma atividade lúdica, nos permitindo verificar as aprendizagens que estão sendo mobilizadas naquele momento. Dessa forma, entendemos que a participação no PIBID permite ao bolsista vivências e experiências relacionadas ao lúdico que serão importantes em sua futura carreira docente.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Ana Karine. FERREIRA, Antônia Fernandes. TEIXEIRA, Rodrigo Alisson Rocha. OLIVEIRA, Marielle Sâmil de Lima. SILVA, Maria José Albuquerque da. **O PIBID de pedagogia e as contribuições do letramento com ludicidade na educação infantil.** Fórum Internacional da pedagogia. Santa Maria. Rio Grande do Sul. jul./agos. 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/38911>. Acesso em: 22 agos. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. Delineamento da pesquisa. *In:* GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. cap. 06, p. 49-59.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e formação docente do educador.** Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 20 agos. 2023.

MODESTO, Monica Cristina. RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento.** Revista Eletrônica Saberes da Educação. São Roque, v. 5, n. 1, 2014. Disponível em: https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso em: 18 agos. 2023.

SOUZA, Jamile dos Santos. SANTANA, Joalisson Bahia. SANTOS, Daniela Batista. **Ludicidade no PIBID:** uma análise sobre o uso de jogos como recurso didático para aprendizagem de matemática. Revista Brazilian Journal of Development, Curitiba, v. 7, n. 3, p. 23122-23133. mar. 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/25940>. Acesso em: 20 agos. 2023.