



COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO A DOCÊNCIA PROMOVENDO O ENSINO E A APRENDIZAGEM CRIATIVA

PROGRAMA DE BECAS INSTITUCIONALES PARA LA ENSEÑANZA PROMOCIONANDO LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE CREATIVO

INSTITUTIONAL SCHOLARSHIP PROGRAM TO TEACH TEACHING PROMOTING CREATIVE TEACHING AND LEARNING

Apresentação: Pôster

João Paulo Veríssimo¹; Miguel Leite Terto²; Aretuza Bezerra Brito Ramos³; Dan Vitor Vieira Braga⁴

INTRODUÇÃO

A ludicidade desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo e social das crianças (BARROS et al. 2023). Neste contexto, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) oferece uma oportunidade única para explorar como a ludicidade pode ser incorporada às práticas de ensino, beneficiando tanto os bolsistas quanto os alunos das escolas parceiras.

Além disso, à medida que o campo da educação continua a evoluir, aprimorar a formação de professores torna-se uma prioridade inegável. A formação adequada dos futuros educadores é um elemento fundamental para garantir o sucesso dos sistemas educacionais e, por extensão, para promover o desenvolvimento da sociedade como um todo (ZIA; SCARPA; SILVA, 2013).

Nesse contexto, o PIBID tem se destacado como um programa emblemático, buscando não apenas preparar indivíduos para a carreira docente, mas também inovar a educação por meio da introdução de novas práticas e metodologias.

Assim, o objetivo desse estudo foi desenvolver uma ferramenta lúdica em uma escola da rede pública de Pernambuco, através do PIBID.

¹ Licenciatura em Ciências Biológicas, FACHUSC, verissimojoapaulo34@gmail.com

² Licenciatura em Ciências Biológicas, EREFEM Agrícola de Umãs, miguelleite@outlook.com

³ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, brito.ramos.ab@gmail.com

⁴ Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, bragadvv@gmail.com

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A ludicidade, frequentemente associada à brincadeira e à atividade lúdica, desempenha um papel significativo no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças (HUIZINGA, 1955). A inserção da ludicidade no contexto educacional tem ganhado destaque nas últimas décadas, à medida que pesquisadores e educadores reconhecem seu potencial para aprimorar a qualidade do ensino e da aprendizagem.

Segundo Piaget (1962), as atividades lúdicas são intrinsecamente ligadas ao desenvolvimento infantil, pois proporcionam um espaço onde as crianças podem explorar o mundo, experimentar novos conceitos e desenvolver habilidades cognitivas, como a resolução de problemas e o pensamento crítico. Além disso, o jogo é um meio pelo qual as crianças expressam suas emoções e desenvolvem habilidades sociais, como cooperação e empatia (VYGOTSKY, 1978).

METODOLOGIA

A pesquisa foi apresentada na Escola de Referência em Ensino Fundamental e Ensino Médio (EREFEM) Agrícola de Umãs, localizada no município de Salgueiro-PE. Esta escola contém nove salas de aula, dois laboratórios, sendo um de matemática e de ciências, com espaço adequado para todos os alunos e professores, dentre muitas outras partes da escola.

Para a criação da ferramenta, foi necessário primeiramente pesquisar um pouco sobre o tema que seria abordado, para a partir desta pesquisa, dar início a construção ferramenta lúdica, manual e digital de forma qualitativa.

A aplicação da ferramenta foi realizada na turma do 9º Ano e teve como título “Viagem interestelar e interplanetária”. Antes da aplicação da ferramenta, foram criados alguns slides sobre o tema, para facilitar o desempenho do aluno, e assim que a proposta foi apresentada, uma série de questões de múltipla escolha foram entregues aos estudantes, para que os conhecimentos prévios dos estudantes pudessem ser identificados antes da explicação da ferramenta. Esse questionário foi denominado por pré-teste.

A próxima parte, era aplicar a ferramenta, em uma caixa pequena, haviam perguntas referentes ao tema, para que todos pudessem participar, a turma toda foi separada em onze duplas e assim que separadas, cada dupla tirou uma pergunta de forma aleatória.



Assim que aplicada, foi-se ao passo final, que era a aplicação do pós-teste, que tende atestar se o aluno adquiriu conhecimento sobre assunto.

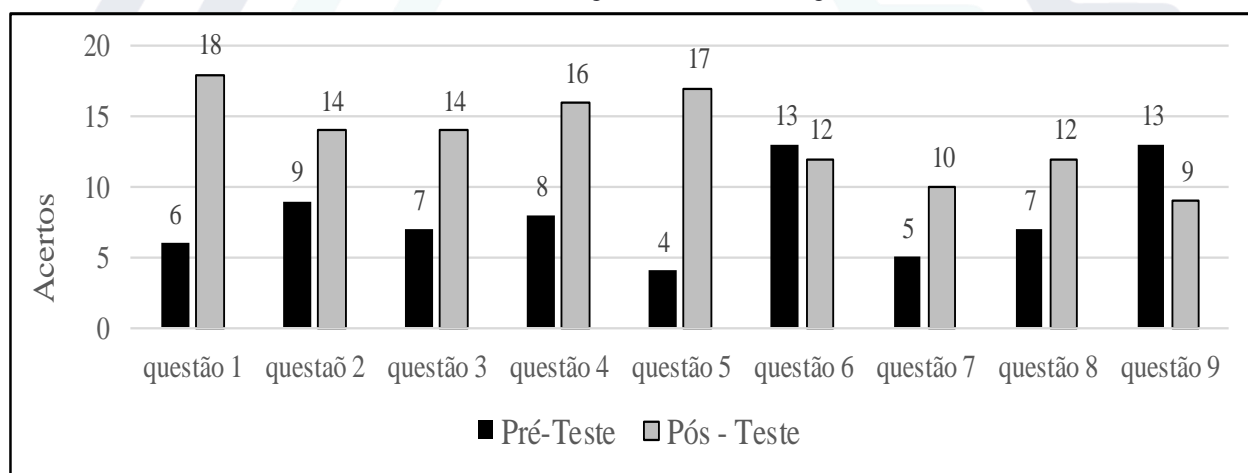
A presente pesquisa recebeu fomento pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste estudo foram obtidos por meio de pré e pós – testes aplicados aos alunos do 9 ano da Escola EREFEM Agrícola de Umãs. Os testes foram projetados para avaliar o conhecimento dos alunos antes e depois da aplicação das ferramentas, mostrando que houve ganhos na aprendizagem

O resultado do pré-teste indicou que a maioria dos alunos demonstravam um nível inicial sobre Viagem interestelar e interplanetária. Já o pós-este revelaram mudanças significativas nos alunos. Houve um aumento notável no conhecimento do conteúdo apresentado, refletido no aumento das pontuações médias em comparação com o pré-teste (Figura 01).

Figura 01: Frequência absoluta dos acertos das questões apresentadas no pré e pós-teste da ferramenta lúdica desenvolvida na EREFEM Agrícola de Umãs, Salgueiro-PE.



Fonte: Própria (2023).

Desta forma, os dados aqui apresentados corroboram com Pais et al. (2019) quando afirmam que a ludicidade é uma forma de tornar as aulas mais participativas, de forma que os alunos possam aprender por meio de brincadeiras que façam parte do seu próprio cotidiano e as relacionem com suas vivências, pois estas proporcionam diversos benefícios nos quais a



aprendizagem e a absorção dos conteúdos são mais significativas.

CONCLUSÕES

Em síntese, a implementação desta ferramenta lúdica no âmbito do PIBID demonstrou ser uma abordagem eficaz para promover a aprendizagem significativa e engajamento dos alunos.

Os resultados deste estudo indicam que o uso de jogos educacionais pode estimular o interesse e a participação ativa dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências relevantes.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. P. de; SILVA, D. B. da; RIBEIRO, D. S. F.; SOUZA, E. R. de; CASTRO, J. G. de; XAVIER, L. S.; RESENDE, N. B. de; VALADARES, R. R. D.; SILVA, R. S.; SILVA, V. B. da. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas para o estímulo cognitivo, motor e social das crianças. **Revista Ft**, [S.L.], v. 27, n. 127, p. 01-01, 28 out. 2023. Mensal. Zenodo. Disponível em: <https://revistaft.com.br/a-importancia-dos-jogos-e-brincadeiras-ludicas-para-o-estimulo-cognitivo-motor-e-social-das-criancas-2/#:~:text=Os%20jogos%20e%20brincadeiras%20%C3%BAAdicas%20desempenham%20um%20papel%20vital%20no,para%20o%20sucesso%20na%20vida>. Acesso em: 28 out 2023.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: Um estudo do elemento lúdico na cultura. Boston, MA: The Beacon Press. 1955

PAIS, H. M. V.; SILVA, R. C. de S.; SOUZA, S. M. de; FERREIRA, A. R. O.; MACHADO, M. F. Contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental. 2019. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/1071/926>. Acesso em: 19 set. 2023.

=

PIAGET, J. **A Relação da afetividade com a inteligência no desenvolvimento mental da criança**. Vol 26 n 3, 1962.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society**: The Development of Higher Psychological Processes. (Cole, Michael; John-Steiner, Vera; Scribner, Sylvia; Souberman, Ellen, eds.) Cambridge: Harvard University Press. 1978. 213 p.

ZIA, I. C. A.; SCARPA, D. L; SILVA, R. L. F. **Os saberes da docência na formação inicial**: análise do relatório semestral de licenciandos participantes do PIBID Biologia. Águas de Lindóia, São Paulo, 2013.

