

PIBID NO ENSINO REMOTO: JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO MÉDIO

Diogo Silva Andrade¹

Eixo: Práticas educativas na EJA em diferentes contextos.

Palavras-chave: Ensino Remoto. Jogos Didáticos. PIBID.

Introdução:

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada por um professor de matemática em formação, que, durante sua época como participante do Programa de Incentivo e Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que ocorreu durante a Pandemia do vírus SARS-CoV-2, conhecido popularmente como Novo Coronavírus, teve a oportunidade de trabalhar de forma remota através de jogos didáticos em plataformas digitais com uma turma de terceira série do ensino médio, do segmento Educação de Jovens e Adultos (EJA), de uma escola estadual da cidade de Vitória da Conquista – BA.

A atividade se baseou nos estudos de Fardo (2013) a respeito da Gamificação, o qual afirma que a inserção de jogos em sala de aula pode estimular o raciocínio e gerar mais interesse nos estudantes, além de melhor contextualizar os conteúdos abordados em sala, e também de Esquivel (2017), que afirma que a utilização de jogos em sala estimula a motivação do estudante com a atividade proposta e torna o aprendizado interessante dando nome de *engagement* a esse fenômeno. Devido ao contexto de pandemia, as aulas eram remotas, realizadas através das plataformas *Forms*, *Jamboard* e *Meet*, todas pertencendo à *Google*.

A aplicação se voltou para o ensino de Geometria plana e espacial, além de suas propriedades, tais como o cálculo de área, perímetro e volume e teve como objetivo proporcionar uma forma diferente de visualizar a matemática, de maneira que os discentes pudessem ter participação direta no processo de ensino e buscar resolver os problemas impostos de forma autônoma.

Metodologia:

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

A atividade foi dividida em duas etapas, sendo a primeira metade direcionada para uma revisão junto à turma acerca do conteúdo de figuras planas e sólidos espaciais, envolvendo cálculo de área, perímetro e volume.

Foi pontuado que era necessário ter atenção a este momento, por ser um tema importante para a dinâmica que seria realizada na segunda metade da aula. Passada essa etapa, foi enviado o link de acesso à plataforma *wordwall*², na qual estariam dispostas 12 questões individuais sobre o conteúdo. O intuito da dinâmica era gerar interesse através de uma competição na turma, visto que a cada acerto era atribuída uma pontuação ao jogador, que no final seria divulgado como vencedor, o que deixou os discentes motivados a ganhar.

Análise dos resultados:

Durante o desenvolvimento, os estudantes jogaram e permaneceram concentrados, sendo questionados em alguns momentos sobre possíveis dificuldades em mexer na plataforma ou no próprio conteúdo, e estes respondiam que estavam conseguindo executar as ações solicitadas sem grandes dificuldades.

Quando perguntados sobre a pontuação de cada discente, na tentativa de criar um ranking, se formou uma discussão sobre quem teria obtido a maior colocação e foi visto que a maior parte da turma acertou uma média de oito questões. Ao fim, os estudantes afirmaram terem ficado satisfeitos com seus resultados e que gostaram da aula por ter fugido da temática tradicional e que puderam se divertir enquanto aplicavam seus conhecimentos.

Considerações Finais:

Analisando o desenvolvimento das aulas e da aplicação dos jogos, pôde-se perceber que os alunos interagiram com suas dúvidas envolvendo o assunto durante as dinâmicas. Enfatizando assim Esquivel (2017), que remete à utilização de *games* em sala de aula para estimular o *engagement* e fazer com que o aprendizado seja interessante.

A aplicação desses recursos digitais possibilitou que a aula fosse desenvolvida com a participação dos discentes e não ficasse cansativa a ponto de causar desinteresse nos mesmos. Essa experiência possibilitou perceber que a aplicação de jogos fez com que os estudantes obtivessem um desempenho melhor com relação aos conteúdos trabalhados, e os mesmos se mostraram mais interessados e participativos.

² <https://wordwall.net/pt/resource/13478310/figuras-planas-e-n%C3%A3o-planas>

Referências:

ESQUIVEL, H. C. R. **Gamificação no ensino da matemática: uma experiência no ensino fundamental.** 2017. 64 páginas. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Instituto de Ciências Exatas, Seropédica, 2017.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** 2013. 106 páginas. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.