

A PRODUÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID): RELATO DE EXPERIÊNCIA

Carla Vitória Albuquerque Olímpio¹
Jefferson Soares Galvão²
Paula Vitória Pinto JKL³
Maria Clara Costa de Freitas⁴
Francisco Mirtiel Frankson Moura Castro⁵

RESUMO

Este estudo tem o objetivo geral de identificar que conhecimentos são mobilizados por meio da produção e da aplicação de jogos didáticos por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) Pedagogia da Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Produzimos um relato de experiência destacando as principais vivências como bolsista do PIBID, para isso realizamos uma pesquisa bibliográfica, na perspectiva de uma abordagem qualitativa, fundamentada pelos seguintes autores: Almeida (2013); Farias *et al.* (2009); Luckesi (2014); Rego (2015). Compreendemos que as atividades realizadas no PIBID Pedagogia, precisamente, a produção de jogos didáticos está contribuindo e mobilizando a construção de diversos conhecimentos acerca da docência, perpassando os muros da Universidade, e alcançando os processos de escolarização de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Nesse sentido, identificamos também a relevância desse recurso lúdico ¹para a promoção de ações mais sustentáveis para o meio ambiente, além de ser uma excelente metodologia de ensino, que se evidencia como inovadora e criativa.

Palavras-chave: Jogos Didáticos, PIBID, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

A formação de professores tem sido palco de muitas discussões e pesquisas na contemporaneidade, considerando a relevância social e formativa destes profissionais. Isso se dá, dentre muitos fatores, pela preocupação de formar futuros docentes capacitados para atuar no sistema educacional brasileiro de modo a estar preparado para os desafios que surgem em sala de aula. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em destaque, insere discentes no ambiente escolar e promove o diálogo entre Universidade e Escola.

Os futuros docentes têm a oportunidade de vivenciar experiências que só seriam possíveis, de modo distinto, nos Estágios Supervisionados ou no próprio exercício do

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, vitoria.olimpio@aluno.uece.br;

²Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, jeffersonsoares@aluno.uece.br;

³Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, pll.vitoria@aluno.uece.br;

⁴Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará – UECE, clarinha.freitas@aluno.uece.br;

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

magistério. Assim como cita Farias *et al.*, (2009, p. 66), “A formação é um dos contextos de socialização que possibilita ao professor reconhecer-se como um profissional, construindo-se a partir de suas relações com os saberes e com o exercício da docência. Trata-se de um conceito polissêmico e complexo [...]”. Em viés correlato a esse está a necessidade e relevância de adaptação dos professores as demandas que surgem com as atualizações sociais, pois

É necessário que o professor na condição de maior mediador de conhecimentos se atualize continuamente com o propósito de inovar sua prática, mesmo que escassos sejam os espaços próprios para a discussão da tarefa docente, visto que não há verbas disponíveis para capacitação, mas não é por isso que devemos deixar de acreditar no nosso trabalho e de fazermos nossa parte como educadores para que possamos contribuir para a aprendizagem de nossas crianças (Rego, 2015, p. 26).

No PIBID Pedagogia, projeto desenvolvimento na Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE), os estudantes, em diálogo com os professores da Educação Básica, conhecem metodologias de ensino que se adequam a realidade dos alunos, tendo como parâmetro de análise a prática pedagógica desses profissionais em contexto escolar, como por exemplo os jogos didáticos. Os bolsistas são inseridos no cotiado escolar dos anos iniciais do Ensino Fundamental, do primeiro ao quinto ano e produzem diversas atividades e materiais formativos e didáticos, dentre as quais está a produção de jogos didáticos.

Ao refletir sobre as inferências que estes têm proporcionado na escolarização dos alunos, surge a problemática que orienta este artigo: Que conhecimentos são mobilizados por meio da produção e da aplicação de jogos didáticos por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID)? Objetivando identificar que conhecimentos são mobilizados por meio da produção e da aplicação de jogos didáticos por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID).

A produção deste estudo é relevante no âmbito acadêmico pois seus resultados divulgarão e incentivarão aos seus possíveis leitores mais pesquisas sobre a temática em foco, o que implicará na produção de conhecimentos pedagógicos fundamentais para formação de professores. No âmbito social, já que munidos de uma formação teórica crítica, os futuros docentes estarão melhor formados para lidar com as realidades plurais existentes na escola e serão facilitadores dos processos de ensino e de aprendizagem de seus alunos, instigando-os a perceber a distinção dos saberes do senso comum e do conhecimento científico, objetivando a consolidação da aprendizagem.

As seções que compõem esse estudo são: a introdução, apresentando os apontamentos iniciais e o objetivo da pesquisa; metodologia, evidenciando os métodos que foram utilizados

para a produção do estudo; referencial teórico, trazendo um diálogo com os autores que propiciaram embasamento teórico a pesquisa; resultados e discussão, o qual nos dedicamos a relatar nossas experiências de modo mais detalhado; considerações finais, abordando as principais conclusões do estudo; por fim, referências, detalhando as informações das obras que serviram de fundamentação teórica desta pesquisa.

METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência, no ano de 2023, que evidencia as vivências dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do núcleo do curso de licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Educação de Itapipoca (FACEDI), campus da Universidade Estadual do Ceará (UECE), sobre a apreensão dos conhecimentos e saberes docentes mobilizados pela produção de jogos didáticos realizados durante o programa. Dito isso, o estudo é fundamentado por meio de uma pesquisa bibliográfica, baseado na perspectiva de Mattos e Vieira (2001, p. 30), em que se defende “O prazer de conhecer através da pesquisa não é algo abstrato, requer atitudes, cuidados e procedimentos específicos, diante da realidade que se pretende investigar”. Sendo assim, compreendemos ser necessário a ética e a criticidade ao analisar os dados obtidos e revisão dos textos escolhidos para fundamentar esse estudo. Assim, os autores que embasaram teoricamente a pesquisa foram: Almeida (2013); Farias *et al.* (2009); Luckesi (2014) e Rego (2015).

REFERENCIAL TEÓRICO

Como exposto brevemente na seção introdutória desse artigo, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) desempenha uma função essencial na formação inicial de futuros professores, pois insere-os no cotidiano do espaço escolar, ambiente no qual, em sua maioria, atuarão profissionalmente quando egressarem dos cursos de licenciatura. Logo, esse primeiro contato com a escola, ainda no curso superior, oportuniza a aproximação dos bolsistas com as realidades plurais que encontram-se na sala de aula. Além disso, a identidade docente passa a ser consolidada, reconstruída e efetivada por meio dessas vivências nos espaços educacionais e também pelo diálogo com professores da Educação Básica, os quais compartilham seus saberes práticos advindos de sua trajetória no magistério.

Nesse sentido, uma das atividades que é solicitada durante o PIBID é a produção de jogos didáticos para serem utilizados durante as regerências nas escolas parceiras. Neste estudo, defendemos a relevância de que a elaboração desses jogos tem proporcionado na nossa formação inicial, todo o processo de produção e aplicação está repleto de aprendizagens que são aprendidas tanto por nós, bolsistas que produzimos e desenvolvemos as práticas de ensino com o uso de jogos, como pelos alunos da escolas parceiras do programa que participam dessa aplicação. Os jogos didáticos ganham espaço na educação brasileira e são comumente alvos de pesquisas por uma série de profissionais: professores, pesquisadores, psicólogos, fonodólogos, filósofos, entre outros. Isso decorre de que

A atuação dos jogos, ou do riquíssimo universo lúdico na sala de aula, a cada dia que passa, surte um efeito cada vez maior e mais positivo, trazendo o aluno a manifestar sua criatividade, sua competitividade sadia, raciocínio lógico, rápido, interação, noção de respeito às regras, mobilidade física, entre outros benefícios que o jogo e atividade empírica trazem ao educando, sendo, portanto, unidade básica de uma mudança que se faz necessária (Almeida, 2013, p.28).

Corroborando com a autora, notamos, na aplicação dos jogos didáticos, que os alunos despertam e demonstram um maior interesse na aula, se atentando durante todo percurso as regras e ao objetivo que se quer alcançar, além, é claro, de desenvolver os aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais das crianças. Desse modo, por estarmos inseridos em uma sociedade dinâmica, na qual as mudanças se fazem necessárias nos vários âmbitos sociais, a escola, como uma das principais instituições do campo social, necessita acompanhar as inovações que surgem, ao passo que, com elas, também emergem outros desafios na educação. Nesse sentido, os docentes que já atuam profissionalmente e os que ainda estão em processo de formação precisam estar atualizados e munidos de novas metodologias, pois

[..] não basta transmitir a matéria, ainda que levemos em conta as condições prévias dos alunos. É preciso considerar que a matéria de ensino está determinada por aspectos político-pedagógicos, lógicos e psicológicos, o que significa considerar a relação de subordinação dos métodos aos objetivos gerais e específicos. Os objetivos expressam não só a antecipação dos nossos propósitos em relação ao desenvolvimento e transformação da personalidade dos alunos face às exigências individuais e sociais, como também a conotação *pedagógica* dos conteúdos. Os métodos, por sua vez, são as formas pelas quais os objetivos e conteúdos se manifestam no processo de ensino (Libâneo, 2006, p. 154, grifo do autor).

Na contemporaneidade, mesmo considerando todos os estudos e pesquisas que se tem publicados na área da educação, “Muitos professores têm trabalhado apenas com o livro didático e tem se restringido apenas a aulas expositivas, tornando a aula rotineira, fazendo o aluno não compreender, e sim, memorizar, o que impede a progressão do aluno” (Almeida,

2013, p. 31). Os jogos didáticos são exemplos de recursos lúdicos que podem ser usados como uma metodologia de ensino mais criativa e reflexiva de ensino e de aprendizagem, isso dependendo do como será conduzida a ação docente. No que tange ao custo benefício, são também ótimas opções, pois seu custo é baixo, podendo ser produzidos com materiais recicláveis e sustentáveis para o meio ambiente. Cabe considerar que não negamos e reconhecemos a necessidade de existirem recursos públicos destinados a compra de jogos e de outros materiais didáticos industrializados. É importante destacar que, além de consolidar a aprendizagem dos alunos nos conteúdos disciplinares, a produção de jogos com o uso de materiais recicláveis incentiva-os também a praticar ações que preservem a natureza.

Não há como falarmos de jogos didáticos sem abordar, mesmo que de modo breve, sobre a ludicidade, pois ambos estão interligados e são fundamentais na execução de metodologias de ensino inovadoras. O lúdico está sendo cada vez mais cobrado no sistema educacional brasileiro, dada a sua relevância para os processos de ensino e de aprendizagem, os professores se dedicam em estudos e metodologias que trabalhem a ludicidade, não apenas como um meio para conquistar a atenção das crianças em sala, mas como um recurso e meio formativo essencial na melhor realização do ensino e da aprendizagem desses alunos. Contudo, Lucksi (2014) traz reflexões que consideramos necessárias a serem expostas nesse estudo. Segundo o autor, a ludicidade é um estado do ser social, nem toda atividade considerada lúdica é de fato lúdica. Necessita se considerar a experiência individual de quem participa, pois esse aluno pode ter experiências traumáticas e negativas sobre determinadas atividades ou jogos. Além de domínio de conteúdo, é recomendado que o professor revise o seu conceito sobre ludicidade, como foi essa relação durante seu processo formativo, desde a infância. (Luckesi, 2014).

Assim, não se trata simplesmente de jogos sem objetivos e com função de entretenimento. O planejamento de ensino está presente durante todo processo de escolha, produção e aplicação desse recurso didático lúdico. Por meio das observações nas regências semanais, observamos o nível de aprendizagem que os estudantes apresentam, quais as disciplinas nas quais eles têm maior dificuldade e seus respectivos conteúdos. Consideramos também suas individualidades e limitações para que todos possam participar de modo individual e, ao mesmo tempo, coletivo. Portanto, ratificamos, em consonância com Almeida (2013, p. 29-30), que

[...] os jogos educativos para que sejam abordados a fim de ilustrar um conteúdo, requer um planejamento e um objetivo para obter sucesso no aprendizado do aluno, sendo ministrado adequadamente pelo professor que tenha o domínio técnico e adequação do conteúdo e use esse jogo para manobras de aplicação de conteúdo de

forma relevante. Enfatizamos que é sempre válido o uso de uma metodologia para que o educador tenha um real retorno positivo da sua prática.

Nesse viés, os jogos didáticos, advindos de um planejamento reflexivo e de fundamentação teórica, possibilitam meios que instigam “[...] uma didática que promova interações com os muitos universos culturais dos diferentes sujeitos aprendizes; que exercite a linguagem nas suas múltiplas manifestações; e que fortaleça a ação e o pensamento crítico e autônomo [...]” (Farias *et al.*, 2009, p. 50). É nessa concepção que nos apoiamos para confecção e aplicação dos jogos didáticos em sala de aula produzidos com materiais recicláveis e outros de baixo custo. Ademais, nos dedicaremos a relatar, de modo mais detalhado, nossas experiências na seção seguinte deste artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De início, relataremos alguns aspectos fundamentais para compreender como funciona a organização e a produção dos jogos didáticos no PIBID Pedagogia da FACEDI/UECE, que é desenvolvido desde outubro de 2022. No programa, realizamos variadas atividades, dentre as quais: produção de trabalhos acadêmicos, participação em grupos de estudos, encontros colaborativos, regências, produção de jogos, dentre outros. As regências podem ser realizadas em todos os espaços da escola que possam ser realizadas práticas de ensino (não se limitando ao espaço das quatro paredes de uma sala de aula) e atuamos nos anos Iniciais do ensino Fundamental, do primeiro ao quinto ano. Com o intuito de aprender determinados conhecimentos e saberes da docência e contribuir com a dinamização das aulas, produzimos jogos que serão aplicados em sala.

Esses jogos são produzidos individualmente por cada bolsista, com materiais recicláveis, seguindo um componente curricular pré-estabelecido, por exemplo, Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências. Antes de aplicar em sala de aula fazemos a socialização dos jogos didáticos, explicitando os materiais utilizados, competências desenvolvidas por meio deles, modo de jogar, objetivo e ano recomendado para o uso. Também mantemos constante diálogo com as professoras da Educação Básica que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental das escolas parceiras, a fim de compreendermos os desafios e as necessidades de aprendizagem que permeiam a sala.

À vista disso, o primeiro conhecimento mobilizado com a produção dos jogos didáticos é o planejamento. Inicialmente identificamos qual ano dos anos iniciais será voltado a aplicação do jogo. Consideramos também as observações e as anotações que fazemos durante a regência

para pesquisar e escolher o jogo que mais se adequará a realidade e faixa etária e de aprendizagem dos alunos. Depois, fazemos um levantamento dos materiais necessários para produção do jogo e nos certificamos de que todos os passos foram seguidos corretamente, pois, em um dado momento da aula, o jogo didático será um recurso lúdico para contribuir positivamente com os processos de ensino e de aprendizagem, atividade essa que tem o acompanhamento do coordenador do projeto e das professoras supervisoras.

Outro conhecimento diz respeito a reutilização de materiais recicláveis, que, em sua maioria, são descartados em ambientes inadequados. A produção de jogos com esses materiais os torna mais sustentáveis para o meio ambiente e também incentiva ações mais conscientes de preservação da natureza, além do baixo custo benéfico. Junto a isto, há possibilidade de maior desenvolvimento da criatividade, pois podemos mobilizar diversas possibilidades com autonomia e pensamento crítico-reflexivo. As crianças também desenvolvem essas habilidades e usam como inspiração para suas próprias produções em casa, conforme nos relataram.

Além do exposto, aprofundamos também nossos estudos sobre a ludicidade, compreendendo-a como imprescindível em nossas futuras práticas pedagógicas. Essa aproximação com o lúdico elucida que não devemos delimitar seu uso apenas na Educação Infantil, ampliando sua utilização a todos os estudantes, independente da sua idade, adequando-a a realidade do aluno e ao seu nível de aprendizagem para que os desenvolva fisicamente, cognitivamente e socialmente. O mundo da ludicidade é amplo e abarca variadas possibilidades de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude da discussão realizada até aqui, reiteramos que participar do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência tem sido uma experiência muito relevante para nossa formação docente, que afeta positivamente também a nossa formação humana, acadêmica, profissional e social. O diálogo que é promovido entre professores da Educação Básica e estudantes universitários oportuniza a nossa aproximação com o fazer docente, fortificando o elo entre teoria e prática, à medida que nos apoiamos numa crítica fundamentação teórica e vivenciamos saberes práticos. Além disso, essa inserção no ambiente escolar nos aproxima da realidade cotidiana, compreendendo que há singularidades e conhecimentos plurais que devem ser respeitados.

Nesse sentido, consideramos relevante discutir nesse estudo acerca de uma das atividades desenvolvidas no PIBID Pedagogia, a produção de jogos didáticos. São evidentes os resultados positivos que esse recurso lúdico tem proporcionado em nossa formação inicial docente, assim como também no processo de escolarização dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental das escolas parceiras. Desse modo, defendemos a utilização de jogos didáticos em sala como uma metodologia eficaz nos processos de ensino e de aprendizagem dos estudantes, criando um mundo de possibilidades de aprendizagem mais significativa.

Concluimos que os conhecimentos que são mobilizados com a produção dos jogos didáticos no PIBID Pedagogia são: planejamento de ensino, ludicidade, metodologias de ensino inovadoras e sustentáveis para o meio ambiente e construção da identidade docente. Citamos esses porque nos dedicamos nesse estudo a explicitá-los de modo mais aprofundado, mas concluimos durante a pesquisa que há outros tão importantes quanto, que serão temática de um próximo estudo. Ademais, essas experiências vivenciadas do PIBID Pedagogia corroboram para a formação de futuros docentes criativos, autônomos, pesquisadores, críticos-reflexivos e humanos. Características essas que são relevantes para a formação e atuação profissional de docentes no sistema educacional brasileiro.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. P. P. O lúdico como base para o ensino-aprendizagem. **Revista Rios Eletrônica**, ano 7, n. 7, dezembro de 2013, p. 28-38. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2013/7/o_ludico_como_base_para_o_ensino_aprendizagem.pdf. Acesso em: 10 ago. 2023.
- FARIAS, M. S., et al. Fundamentos da prática docente: elementos quase invisíveis. In: FARIAS, M. S., et al. **Didática e docência: aprendendo a profissão**. Brasília: Liber Livro, 2009. cap. 01, p. 13-54.
- LIBÂNEO, J. C. Os métodos de ensino. In: LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006. cap. 07, p. 149-176.
- LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014. Acesso em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 10 ago. 2023.
- MATOS, N. S. L. VIREIRA, S. L. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2001. 143 p.
- REGO, G. M. B. **Contação de história: Despertando o leitor para o mundo da fantasia**. Universidade Estadual da Paraíba Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância. Curso de pedagogia- PARFOR/CAPES/UEPB. Agosto. 2015.