

COMO O USO DE FERRAMENTAS VISUAIS PODE TRANSFORMAR AULAS DE 8º E 9º ANOS EM UMA EXPERIÊNCIA IMERSIVA E INTERATIVA

Patrícia Guimarães Carneiro ¹
Stefane de Lara Woinaroski ²
Danislei Bertoni ³

Esse artigo tem como finalidade discorrer sobre relatos de experiência vivenciados em duas salas de aula, utilizando de estratégias que auxiliaram no processo de aprendizagem dos alunos na educação básica do ensino fundamental no ensino de ciências. O presente trabalho se fundamenta na metodologia de ensino baseado na aplicação de atividades de forma lúdica, proporcionando o ensino-aprendizagem.

o contexto educacional contemporâneo, a busca por métodos que potencializem o processo de aprendizado e estimulem o engajamento dos alunos tornou-se uma constante. Nesse sentido, a introdução de abordagens pedagógicas inovadoras tem sido uma resposta eficaz para aprimorar a qualidade da educação. Este relato de experiência apresenta uma jornada compartilhada por duas professoras participantes do Programa de Residência Pedagógica, onde exploramos a utilização da metodologia lúdica como um meio envolvente e eficaz de ensino.

O projeto tem a iniciativa de possibilitar ao acadêmico uma experiência de vivenciar um ambiente escolar através de uma reflexão, ou seja, de forma prática e teórica, assim adquirir conhecimentos, aprendizados e oportunidades em sua formação inicial docente.

Durante nosso período de residência, percebemos a necessidade de desenvolver estratégias pedagógicas que tornassem o aprendizado mais significativo e instigante para nossos alunos do ensino fundamental. Diante desse desafio, optamos por incorporar atividades lúdicas utilizando figuras e uma aula prática sobre a criação de fósseis caseiros. O objetivo era estimular a curiosidade, a interação e o processo de construção do conhecimento de forma ativa e dinâmica.

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, patriciacarneiro@alunos.utfpr.edu.br;

² Graduando pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Stefane@alunos.utfpr.edu.br;

³

Cabe salientar que a escola tem um papel fundamental, seja social, cultural e ético de uma sociedade, que deve ser trabalhado continuamente no processo ensino aprendizagem, alcançando um maior desenvolvimento para a formação inicial e assim buscar mecanismos para o ensino e potencializar novas estratégias pedagógicas, favorecendo nas experiências vivenciadas em um ambiente escolar.

Nesta narrativa, compartilharemos nossas experiências, reflexões e resultados ao aplicar essa abordagem em sala de aula. Exploraremos como as atividades com figuras permitiram a exploração de conceitos complexos de forma visual e acessível. Nossa intenção é demonstrar como a metodologia lúdica pode ser um recurso valioso para aprimorar a educação, inspirando outros educadores a experimentar abordagens pedagógicas criativas em seus próprios contextos

Desde o início do Programa de Residência Pedagógica, nos foi orientado o uso de ferramentas alternativas que pudessem atrair a atenção e a curiosidade dos alunos para com a aula. O uso de ferramentas lúdicas como desenhos, vídeos e jogos interativos se mostrou efetivo tanto na educação desses adolescentes quanto na “experiência imersiva” dessas turmas, onde o aprendizado tornou-se não uma obrigação, mas uma maneira divertida de fazer descobertas.

Em uma turma de nono ano no Colégio Estadual Professora Elzira Correia de Sá, mais especificamente o 9ºE, foram integrados desenhos e vídeos interativos na maior parte das aulas de ciências, sobretudo no tema “Evidências da evolução: Mudanças no cenário terrestre e registros fósseis” (BNCC - EF09CI10-A).

Com material da universidade que nos foi emprestado, os adolescentes conseguiram não apenas observar fósseis ao vivo, como tocá-los e “fabricar” um fóssil caseiro utilizando uma massa de farinha de trigo, sal e água gelada. Depois de deixar a massa no ponto, eles tiveram a oportunidade de fazer uma marca, com objetos à sua preferência. Em seguida as massas foram deixadas no sol para que pudessem secar. Na aula posterior, os estudantes puderam contemplar seus fósseis caseiros já finalizados, muito parecidos com os fósseis reais que foram observados na aula.

Na aula seguinte, os alunos ainda estavam muito empolgados com as aulas anteriores. Com eles foi feita uma brincadeira chamada “Fóssil ou pão?”, onde haviam slides com fotos de fósseis reais mas também massas de pão moldadas para parecerem fósseis. Todas as fotos estavam em preto e branco, ficando coloridas quando o resultado era anunciado.

Por ser uma brincadeira interativa, a turma explodiu em palpites, risadas e um sentimento leve de competição, para ver quem havia aprendido mais sobre o tema. Todas as

aulas com o tema de fósseis foram aproveitadas o máximo possível, onde os estudantes puderam interagir uns com os outros e o professor sobre a aula, aprendendo e se divertindo muito.

Para o 8º ano, os alunos tinham que escrever 3 conteúdos que gostaram de ver durante o 1º semestre, em seguida fazer um desenho de algum conteúdo favorito de ciências e por último responder qual a importância de estudar sobre esses conteúdos que gostaram, percebeu-se que a atividade chamou a atenção deles.

Essa atividade foi aplicada ao final do 1º Semestre de 2023, um pouco antes de entrarem em férias, uma atividade lúdica. No primeiro momento foi imprimido 43 folhas, onde foram distribuídas para cada aluno, contendo o assunto “Férias e Ciências”, uma atividade elaborada por uma professora de ciências, Ana Flávia Mesquita que disponibiliza recursos lúdicos, interativos e ilustrativos para os estudantes através de um site, uma forma de inspiração e que chamou a atenção em aplicar com os alunos durante as regências.

Esta prática foi importante para uma revisão detalhada e entender o que eles viram durante as aulas, fazendo com que usem a criatividade e trabalhem a escrita de forma lúdica. Para o ensino aprendizagem, deve-se buscar formas de trabalhar e aplicar esse tipo de conteúdo para que o aluno se interesse e o mais importante que aprendam dessa forma, nesse sentido, os alunos nessa idade, querem aprender, são curiosos e querem perguntar.

Nessa perspectiva, notou-se que os alunos tinham um maior interesse em trabalhar os assuntos propostos, ou seja, compreendiam melhor e eram mais participativos nas aulas, tirando dúvidas e querendo fazer o exercício aplicado em sala. A correção da atividade baseou-se na ortografia, vocabulário e a interpretação, totalizando 1.0, ou seja, na questão 1/0.3, na questão 2/0.4 e na questão 3/0.3.

A participação do programa foi importante para uma construção na formação inicial docente, agregando na teoria e na prática, possibilitando aos bolsistas atuarem na área através da vivência e assim adquirir grandes experiências e aprendizados.

Para tecer as reflexões e elaborar o plano de aula da regência, apoiamo-nos, primeiramente, em Martins e Emanuel (2022), no livro “Design & Escola: projetando práticas de ensino aprendizagem”. Na obra, as autoras falam sobre a importância do desenvolvimento de métodos lúdicos, o valor do lúdico na educação é realçado e essa abordagem do ensino e da aprendizagem é discutida. É oferecido uma série de exercícios e jogos que incentivam a participação ativa dos alunos, promovendo simultaneamente a criatividade, a interação interpessoal e o desenvolvimento social. Martins e Emanuel utilizam estas justificativas para apoiar as práticas de aprendizagem através da concepção, que definem como um método de

aprendizagem que nos permite pensar problematizando - isto é, colocando questões e criando novos problemas.

Paulo Freire, um famoso educador conhecido pela sua abordagem à educação popular, foi o segundo autor-chave utilizado. Embora não aborde exatamente o lúdico, suas ideias dão grande importância ao diálogo, à introspecção e ao envolvimento dos alunos. Além de apoiar o diálogo entre professores e alunos; com uma educação baseada nas experiências e conhecimentos anteriores dos estudantes.

Apesar de não ser centrada no lúdico, sua filosofia educativa tem aspectos de participação e envolvimento que se assemelham a abordagens lúdicas, como em “Educação e mudança”, livro utilizado como referência para o presente relato, onde embora o autor não mencione jogos ou atividades lúdicas em si, suas ideias sobre o valor da imaginação, da curiosidade e da conversa na educação podem ser consideradas aplicáveis às técnicas lúdicas.

As atividades lúdicas são valiosas no processo de apropriação do conhecimento, pois permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. (PINHEIRO; CARDOSO, 2020,p. 59).

Quando o conhecimento é aplicado em sala de aula, tende a alcançar todos os indivíduos no processo de criação de forma prática e é através dessa troca de saberes que incentiva um papel ativo, vale ressaltar que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 2003, p. 47). Uma vez que o aluno seja estimulado a participar ativamente do processo educativo, na construção do seu conhecimento acaba se tornando mais significativo, além de estabelecer novas perspectivas de aprendizagem.

Para poder transmitir um conhecimento o professor precisa estar envolvido com o aluno e o incentivando a expandir os pensamentos, fazendo com que entenda o assunto. O educador realiza uma intervenção para buscar maneiras e estratégias de melhorar o aprendizado do aluno, trazendo ferramentas de ensino, como por exemplo o uso de materiais ou de tecnologias.

Os alunos foram participativos durante as atividades realizadas em sala de aula, faziam perguntas, tiravam dúvidas, realizavam os exercícios que era proposto. Conseguimos perceber que a aplicação das atividades lúdicas trouxe um envolvimento maior do aluno, chamando mais a atenção, curiosidades e tornando-os mais participativos em querer aprender sobre o assunto.

Contudo, foi importante levar esses conhecimentos aos alunos para que pudessem aprender o assunto de forma mais dinâmica, trabalhando a gramática, a criatividade e o desenvolvimento em equipe ou individual, tornando as aulas mais interessantes e interativas.

O projeto residência pedagógica possibilita vivenciar um ambiente escolar, que foi fundamental na compreensão da formação inicial e que proporciona uma experiência de forma prática, obtendo análise através de reflexões, instigando alguns métodos significativos de ensino, despertando o interesse e o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

O desenvolvimento realizado proporcionou a reflexão no processo de ensino aprendizagem, no primeiro momento com algumas inseguranças, mas com o tempo foram melhorando durante as regências facilitando o desenvolvimento satisfatório com os alunos. Foi uma experiência incrível, os alunos foram receptivos e participativos.

O uso da metodologia lúdica no ensino para os oitavos e nonos anos revelou-se uma abordagem enriquecedora e impactante. Nossa experiência evidenciou que a introdução de jogos educacionais não apenas cativou a atenção dos estudantes, mas também estimulou o pensamento crítico e a colaboração entre eles. Os alunos demonstraram uma notável capacidade de aplicar conceitos aprendidos em situações do mundo real, consolidando assim seu entendimento dos temas abordados.

Além disso, notamos uma redução significativa do desinteresse e da apatia que às vezes acompanham o ensino tradicional. A abordagem lúdica proporcionou um ambiente mais descontraído e seguro, onde os alunos sentiram-se à vontade para participar ativamente, expressar suas ideias e interagir com os colegas. É importante ressaltar que a aplicação bem-sucedida da metodologia lúdica exigiu um planejamento cuidadoso e uma seleção criteriosa de atividades alinhadas aos objetivos curriculares.

Em última análise, este relato de experiência reforça a importância de explorar abordagens inovadoras no ensino, especialmente considerando as necessidades e características dos alunos na era digital. A metodologia lúdica provou ser uma ferramenta valiosa para promover o envolvimento ativo dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e a consolidação do conhecimento. Ao refletirmos sobre esta jornada, estamos confiantes de que a educação lúdica tem o potencial de transformar não apenas a maneira como ensinamos, mas também a forma como os alunos aprendem e se desenvolvem como indivíduos completos.

Palavras-chave: Regência Pedagógica; Ensino; Metodologia Lúdica; Oitavo Ano; Nono Ano.

REFERÊNCIAS

CAPES. **Programa Residência Pedagógica** - Ministério da Educação. Disponível em: .
Acesso em: 19. Ago.2023.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. 12. ed. Paz e Terra, 2003. Disponível em:
<<https://ifbaiano.edu.br/portal/pos-eja-santa-ines/wp-content/uploads/sites/99/2020/07/Educa%C3%A7%C3%A3o-e-Mudan%C3%A7a.pdf>>. Acesso em: 19 Ago. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

MARTINS, B.; EMANUEL, B. **Design & Escola: projetando práticas de ensino aprendizagem**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ed. dos Autores, 2022. Disponível em:
<https://deseduca.net.br/livro_designeescola/wp-content/uploads/2022/10/DeE_Livro_Artigos_final.pdf>. Acesso em: 19 Ago. 2023.

MESQUITA, F. A. **Materiais Didáticos**. Disponível em: < <https://profbioticas.com.br/>>.
Acesso em: 18.Ago.2023.

PINHEIRO, A.; CARDOSO, S. **O lúdico no ensino de ciências**: uma revisão na Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. Revista Insignare Scientia - RIS, v. 3, n. 1, p. 57-76, 4 jun. 2020.