



A tecnologia no contexto educacional (Ensino)

Eduarda Silva Machado, discente de graduação de Licenciatura em Pedagogia,
Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão.

Kellen Beatriz Cardoso Botelho, discente de graduação de Licenciatura em
Pedagogia, Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão.

Thayná Candido Gomes, discente de graduação de Licenciatura em Pedagogia,
Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão.

Lucimara Chaves, docente, Escola Municipal de Ensino Fundamental Padre Pagliani

Patrícia dos Santos Moura, docente, Universidade Federal do Pampa, Campus
Jaguarão

e-mail primeiro autor- kellenbotelho.aluno@unipampa.edu.br

O presente trabalho relata um resumo das experiências de ensino e aprendizagem com o uso de jogos online, desenvolvido na EMEF Padre Pagliani (Jaguarão/RS), em turmas do pré-escolar, anos iniciais e sala de atendimento educacional especializado (AEE). Este trabalho foi realizado através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) 2020/2022, do Subprojeto Alfabetização, fomentado pela Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). O objetivo principal do nosso trabalho é demonstrar que o uso de recursos midiáticos como os jogos podem ser aliados do professor em sala de aula, tornando o aprendizado mais interessante e interativo. Desde outubro de 2020, nós bolsistas participamos de oficinas, palestras (onde contamos com a presença de palestrantes da educação), seminários de socialização de artigos de alfabetização, entre outros. Também estudamos documentos oficiais, tais como a PNA (Política Nacional de Alfabetização) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), além de autores considerados autoridades da área da alfabetização por sua vasta bibliografia e outros contemporâneos. Todo esse estudo e preparação, desde o início, foram fundamentais para embasar nossa atuação junto aos professores titulares, produzimos diversos materiais didáticos que são enviados para as respectivas professoras titulares das turmas das escolas, esses materiais vão na forma de atividades de alfabetização impressas, contação e/ou leitura de histórias, vídeos com atividades motoras ou brincadeiras, formulação de jogos online, entre outros, através dos quais o aluno participa ativamente na construção de seus conhecimentos. Tal perspectiva de atuação do aluno no processo de ensinar e aprender é defendida por Moran (2017) através do conceito de metodologias ativas na educação, pois são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. Desenvolver atividades que trabalhassem nessa perspectiva, proporcionou uma aprendizagem lúdica e interessante para o educando, tornando o ensino mais significativo e divertido. Os desafios encontrados para estagiar em um programa totalmente remoto foram muitos, por exemplo, a adaptação curricular. Nós bolsistas precisamos nos reinventar para o momento, pois deveríamos criar materiais atrativos e

facilmente aplicados em casa com o auxílio dos responsáveis. Nesse sentido, contamos com o uso dos recursos tecnológicos e com as mídias digitais disponíveis, e nossa metodologia de trabalho baseou-se, principalmente, na ludicidade através de jogos online. Os jogos podem ser usados como recursos de ensino, pois são atrativos ao aluno, além de ser facilmente flexíveis aos objetivos didáticos do professor. Ao longo do trabalho no PIBID, formulamos diferentes jogos em diferentes plataformas e sites, um dos jogos que gostaríamos de relatar foi feito no estilo *quiz* de perguntas e respostas, elaborado através da plataforma Kahoot. No jogo, constituído de um total de dez perguntas sobre determinado assunto, o aluno respondia e passava para a próxima questão, recebendo uma pontuação imediata pela sua resposta. Como gostaríamos de consolidar algumas aprendizagens essenciais, optamos por trabalhar com a matemática. Também desenvolvemos outros jogos por meio do site Wordwall. Esses jogos trabalharam aprendizagens essenciais da língua portuguesa e da matemática, todos com o intuito de auxiliar no processo de alfabetização. De certa forma, estamos conquistando esse objetivo, pois os resultados que obtivemos demonstraram que a adesão aos jogos midiáticos tem sido feita por quase todos os alunos e com grande aproveitamento. Por meio dos jogos, também tivemos a oportunidade de auxiliar o professor titular no processo de alfabetização de seus alunos, além de contemplar as aprendizagens essenciais e as competências e habilidades estipuladas pela Base Nacional Comum Curricular. Contudo, o maior desafio encontrado pelo grupo foi a falta de comunicação com os alunos. Sabe-se a realidade de crianças que ficam à mercê de uma internet, pois segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE) mostram que 4,3 milhões de crianças não possuem acesso à internet. Por isso, o grupo buscou inovar com atividades impressas em conjunto com atividades interativas, com objetivo de trabalhar com a ludicidade. Pode-se concluir que o trabalho desenvolvido pelos bolsistas do PIBID - Subprojeto Alfabetização com os alunos da escola campo e com as professoras titulares, por meio dos jogos online, foi importante para continuar o processo de ensino aprendizagem em contexto de pandemia e proporcionar um ensino personalizado e atrativo ao nosso público-alvo que são os alunos.

Agradecimentos: Agradecemos aqui às instituições que fomentaram o trabalho: EMEF Padre Pagliani, Capes e Unipampa.

Palavras chaves: Jogos; PIBID; Pandemia.