

PARTICIPAÇÃO DOS PIBIDIANOS EM TEMPOS DE PANDEMIA: ELABORAÇÃO DE ATIVIDADES E OFICINAS

LUCAS FABRES BORGES¹; DION GUSTAVO OXLEY LEITE²; LUANA LEAL
ALVES³

¹Universidade Federal de Pelotas – lukasfabres@yahoo.com.br

²Universidade Federal de Pelotas – dion.goxleyleite@gmail.com

³Universidade Federal do rio Grande – luanalealalves@furg.br

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo foi desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), a partir das oficinas remotas realizadas em uma escola da rede pública da cidade de Pelotas, através do grupo de Matemática dos anos finais do Ensino Fundamental.

Com a suspensão das aulas presenciais no Brasil, por conta da Pandemia de COVID-19, houve necessidade de se rever o formato das aulas, sendo substituído o modelo presencial pelo remoto (BRASIL, 2020). Nesse novo cenário, os professores e estudantes precisaram se adaptar, o que implicou em grandes desafios já que muitos docentes não estavam preparados para lecionar nesse contexto (CURY, 2020) e também a falta de recursos, como internet e equipamentos tecnológicos.

Diante dessa situação, os bolsistas do PIBID também necessitaram se ajustar, utilizando das tecnologias digitais para elaboração de oficinas, que trabalhassem com a Matemática, de modo *on-line*. O trabalho foi desenvolvido, com os alunos, buscando facilitar a aplicação do conteúdo matemático de modo remoto, a fim de despertar o interesse e participação dos discentes.

Entende-se que mesmo antes da Pandemia o uso das tecnologias vem ganhando espaço no ambiente escolar e segundo AMÂNCIO (2019) a utilização desses meios pode despertar o interesse nos alunos, sendo considerada uma ferramenta favorável para aprendizagem.

Apresenta-se aqui, uma reflexão sobre as experiências relacionadas às criações das oficinas e atividades de modo remoto com uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental, de uma escola participante do PIBID. Para a elaboração das atividades, buscou-se oferecer situações significativas para os estudantes de maneira acessível e criativa para estimular o estudo da Matemática.

2. METODOLOGIA

Ao ingressar no PIBID muitas novidades foram apresentadas, dentre elas, a mais significativa, a aproximação dos bolsistas com o futuro ambiente profissional, pois a participação no Programa traz noções da profissão docente, metodologias para se trabalhar com os alunos e autonomia para criar atividades.

Durante a atuação como pibidianos¹, foi aplicado um questionário, elaborado no *Google Forms*, a fim de mapear as dificuldades dos estudantes. A partir do que

¹ Termo utilizado para referir-se aos bolsistas do PIBID.

foi abordado pelos alunos se organizou as atividades, de modo remoto, com o auxílio do *Facebook* como plataforma de comunicação com os discentes.

Inicialmente, os pibidianos criaram vídeos para apresentarem-se para a comunidade escolar e divulgarem o Programa. Após os dados coletados, pelo questionário, observou-se que as maiores dificuldades, apontadas pelos alunos, eram a divisão e multiplicação. A partir daí, buscou-se criar uma oficina que contemplasse esses conteúdos, com o intuito de despertar o interesse dos alunos e ajudar em suas dificuldades.

Com a alternativa de se trabalhar remotamente, foi viável utilizar-se os jogos digitais com os discentes, pois segundo MEDEIROS *et al.* (2013) o uso dessas ferramentas promove uma aprendizagem significativa, além de acreditar que os jovens se interessam por jogos. Buscou-se na *internet* algum aplicativo ou site que possibilitasse a criação de um jogo *on-line* e que fosse possível trabalhar com qualquer tipo de conteúdo, em meio às pesquisas encontrou-se um site chamado *WordWall*².

Ao explorar *WordWall*, identificou-se muitas possibilidades para criação de jogos, o objetivo era aplicar conceitos da tabuada, para fortalecer as operações de multiplicação e divisão. Dentre as opções de jogos, que o site tem, escolheu-se por um que se refere a perseguição em um labirinto, estilo o *Pac-man*.

Com a base do jogo, foi possível editar para aplicar o conteúdo nele, foram acrescentadas perguntas, como por exemplo 5x6, no qual o aluno precisaria fugir dos monstros pelo labirinto enquanto procurava a resposta 30, entre mais 6 opções de respostas, no qual somente um quadrado possuía a resposta correta, assim no total o jogo contava com 13 perguntas de tabuadas aleatórias.

Pode-se observar na figura, abaixo, uma multiplicação de três por nove, em que o estudante precisava chegar ao quadrado com o resultado de 27.

Figura 1: exemplo do jogo



Fonte: autores.

² <https://wordwall.net/pt>

Após edição do jogo, foi feita a aplicação com os estudantes, por meio do *Facebook*, já que a escola utiliza esse recurso para as aulas assíncronas. Foi realizada uma postagem com o *site* do jogo e com um vídeo elaborado pelos pibidianos para explicarem o funcionamento da atividade. Esperava-se uma maior participação dos alunos, porém o envolvimento foi pouco, entende-se que muitos estudantes possuem dificuldades no acesso e isso pode ter influenciado no envolvimento.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após se trabalhar com este jogo, percebeu-se as potencialidades que podem ser exploradas em sua aplicação, como por exemplo, trabalhar raciocínio lógico e velocidade de pensamento, motricidade e, também, a exploração de conteúdos matemáticos. Acredita-se que essa ferramenta, tem a capacidade de promover um momento de aprendizagem significativo e divertido, pois há a presença de tabelas de ranking e placares, o que estimula a competitividade entre os alunos e reforça os conteúdos abordados.

Destaca-se que a participação dos alunos foi pouca, mas isso ocorreu também com outros bolsistas, os quais a maioria relataram a falta dos alunos nas atividades desenvolvidas. Entende-se que o momento é atípico, muitos discentes possuem dificuldades em ter acesso ao ensino remoto, seja por falta de dispositivos ou acesso à *internet*.

4. CONCLUSÕES

De modo geral, o uso desses recursos tecnológicos propiciou aos pibidianos o envolvimento e autonomia para criação e aplicação das atividades. Destaca-se que esse momento fez com que os modelos de ensino fossem adaptados, o que ratifica a ideia de que é necessário se aprimorar, especificamente na Educação, trazendo o uso das tecnologias e os jogos para trabalhar com os conteúdos matemáticos.

Logo, entende-se que a participação do PIBID nas escolas nesse momento, tem sido marcada por desafios, percalços e conquistas, pois os bolsistas e supervisores estão se adaptando e buscando trabalhar de forma a contribuir para os estudantes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMÂNCIO, D. dos S. **Reflexões sobre recursos tecnológicos no processo de aprendizagem: um olhar psicopedagógico**. 2017. 36 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia), Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

BRASIL. Ministério da Educação. Gabinete do Ministro. **Portaria nº 343, de 17 de março de 2020**. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. Diário Oficial da União, Brasília, DF, ed. 53, 18 mar. 2020. Seção 01, p.

39.

CURY, C. R. J. Educação escolar e pandemia. **Pedagogia em Ação**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 8-16, 2020.

MEDEIROS, T. J.; DA SILVA, T. R.; ARANHA, E. H. da S. Ensino de programação utilizando jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE)**, v.11, n.2, 2013.