

Relato de experiência: O uso de jogos em sala de aula. Elaboração de atividades lúdicas e pedagógicas na disciplina de história

Experience Report: The Use of Games in Classroom. Development of
Playful and Educational Activities in the History Discipline

Ângela Zamora Guimarães Cilento ¹

Délis Pessoa ²

Rogério Augusto de Oliveira ³

Resumo

Este é o relato de experiência de uma aluna do curso de história, da Universidade Presbiteriana Mackenzie, que participou do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), durante o edital de 2022/2024. As atividades foram realizadas em duas turmas, 6º e 7º ano, do ensino fundamental II, da Escola Estadual Major Arcy, localizada no bairro da Vila Mariana, zona sul de São Paulo, para atender o objetivo do projeto que é a realização de práticas pedagógicas por meio da sensibilização estética. No primeiro momento, utilizou-se a plataforma digital, Kahoot!, para a elaboração de exercícios no formato de quiz sobre história do Brasil. Posteriormente, durante o mês dedicado à mulher, foram realizadas duas atividades, no formato de bingo e jogo da memória, com figuras de mulheres brasileiras que marcaram a história nacional. Diante disso, a proposta é refletir sobre como ocorreu o processo de aprendizagem em sala de aula de forma lúdica.

Palavras-chave: pibid, relato de experiência, educação, jogos, história, gamificação.

Abstract

This is an experience report of a student from the History course at Universidade Presbiteriana Mackenzie, who participated in PIBID (Institutional Scholarship Program for Beginner Teachers) during the 2022/2024 call for proposals. The activities were carried out in two classes, 6th and 7th grade, of Elementary School II, at Major Arcy State School, located in the Vila Mariana neighborhood, in the southern zone of São Paulo, in order to achieve the project's objective of conducting pedagogical practices through aesthetic sensitization. Initially, the digital platform Kahoot! was used to create quiz-

¹ Doutora, Programa Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, angela.rezende@mackenzie.br, <http://lattes.cnpq.br/7661577289853176>.

² Graduanda, Universidade Presbiteriana Mackenzie, delispeessoa1997@gmail.com, <https://lattes.cnpq.br/6589358757427712>.

³ Licenciado em História, Universidade Federal de Ouro Preto, rogerio.ingra@gmail.com, <http://lattes.cnpq.br/7342524481544461>.

style exercises about the history of Brazil. Later, during Women's Month, two activities were carried out, in the format of bingo and memory games, featuring Brazilian women who made significant contributions to national history. Therefore, the proposal is to reflect on how the learning process in the classroom occurred in a playful manner.

Keywords: PIBID, experience report, education, games, history, gamification.

1. Introdução

Entre novembro de 2022 e abril de 2024, a aluna do curso de licenciatura em história da Universidade Presbiteriana Mackenzie teve a oportunidade de introdução ao magistério por meio do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), na Escola Estadual Major Arcy, localizada no bairro da Vila Mariana, zona sul da capital paulista. Sendo assim, o presente artigo é um recorte de todas as atividades desenvolvidas durante o projeto.

Criado em 2007 pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o PIBID é uma iniciativa que contempla a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem por finalidade incentivar a iniciação à docência para alunos da primeira metade dos cursos de licenciaturas, de modo a aperfeiçoar a formação de docentes em nível superior e para a melhoria de qualidade da educação básica pública brasileira (CAPES, 2024).

Para o desenvolvimento do projeto, são oferecidas bolsas mensais aos licenciandos, professores das escolas da rede pública de educação básica e das Instituições de Ensino Superior. Segundo (CAPES, 2024) são objetivos do programa:

Incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica; contribuir para a valorização do magistério; elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre educação superior e

educação básica; inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem; incentivar escolas públicas de educação básica,

mobilizando seus professores como cofomadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; contribuir para a articulação entre teoria e prática necessárias à formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura.

De acordo com (CAPES, 2024), o bolsista de iniciação à docência, sendo aluno regularmente matriculado em curso de licenciatura na instituição de educação superior, deve se dedicar por pelo menos trinta horas mensais ao projeto e recebe uma bolsa no valor de R\$ 700,00. O professor supervisor, que atua na escola de educação básica das redes públicas de ensino, é responsável por orientar e supervisionar as atividades dos bolsistas e recebe benefício de R\$1.100,00.

Já o coordenador de área, que é docente da instituição de educação superior, desempenha um papel crucial, ao ser responsável pelo planejamento, organização e execução das atividades de iniciação à docência em sua área acadêmica, além de acompanhar, orientar e avaliar os bolsistas, assim como estabelecer conexões com as escolas públicas envolvidas. Sua bolsa é no valor de R\$ 2.000,00.

Por fim, o coordenador institucional, também professor de instituição de educação superior, assume a responsabilidade perante a CAPES de assegurar o adequado planejamento, organização e execução das atividades do PIBID em sua instituição, de modo a garantir sua integridade e excelência, sendo contemplado com uma bolsa de R\$ 2.100,00.

Na Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), o PIBID está presente desde 2013 e ao longo dos anos, tem sido uma referência na implementação de projetos pedagógicos nas redes públicas de educação. A proposta do edital de 2022/2024, dos cursos de licenciatura de filosofia e história, foi o desenvolvimento de atividades por meio da sensibilização estética.

De acordo com (ALENCAR, MELO 2014, p.108) “é pela via da sensibilização estética que se pode dar o enriquecimento do capital intelectual e inventivo do aluno de modo a catalisar transformações na sociedade. O potencial humanizador da arte, nesse sentido, se posiciona como aliado para uma educação criativa”. Trata-se, portanto, de um processo de aprendizagem que não apenas transmite conhecimento,

mas também desenvolve a criatividade e a capacidade de pensar de maneira inovadora e transformadora.

Segundo Silveira (2015), a iniciação à docência, por meio do PIBID, é vista como uma chance para os futuros professores se integrarem à cultura escolar, destacando-se como um passo significativo das instituições de ensino na superação de concepções ultrapassadas sobre a formação de professores. Em vez de encarar a formação para o magistério como algo trivial e simplório, esse processo é reconhecido como uma oportunidade valiosa para os educadores em formação.

Dito isso, a proposta do projeto é justamente alinhar novas ideias trazidas pelos jovens universitários com a expertise e experiência dos professores, tanto da universidade como das escolas da rede pública, de modo a aprimorar tanto o processo formativo dos licenciandos, como a aprendizagem dos alunos da rede pública de educação. O que sinaliza a valorização dos estudantes dos cursos de licenciatura e o reconhecimento do trabalho dos professores formadores, sejam eles das instituições de ensino superior, sejam das escolas parceiras.

Dentro dos diversos recursos educacionais que a sensibilização estética permite, a pibidiana, em parceria com o docente orientador, escolheu a gamificação, pois identificou nos estudantes das turmas de sexto e sétimo anos do fundamental II da Escola Estadual Major Arcy, o interesse por atividades lúdicas e interativas.

De um modo geral, a gamificação pode ser entendida como uma proposta de ensino que utiliza a aplicação de mecanismos de jogos em contextos fora do entretenimento, como processos de aprendizagem, com o objetivo de gerar motivação e engajamento dos participantes, de uma forma divertida e natural.

2. A instituição de ensino

A Escola Estadual Major Arcy está localizada na Rua Dr. José de Queirós Aranha, número 451, na Vila Mariana, zona sul da capital paulista. O bairro é bastante movimentado, com prédios residenciais nobres e lojas comerciais ao redor. Além disso, há fácil acesso ao transporte público, com pontos de ônibus próximos e apenas

450 metros de distância da estação Ana Rosa, que estabelece conexões com as linhas azul e verde do metrô.



Fachada da Escola Estadual Major Arcy, agosto de 2023.

De acordo com o Censo Escolar da Educação Básica de 2020, a instituição possui 312 alunos matriculados entre o sexto e terceiro ano do ensino médio. Dentro desse número, um discente possui entre seis e dez anos, 171 entre 11 e 14 anos, 117 entre 15 e 17 anos e 15 acima de 18 anos. Há 152 estudantes do sexo masculino e 161 do sexo feminino, sendo que 45,2% são brancos, 19,6% pardos, 1,6% amarelo, 1,9% preto e outros 31,7% não informaram a cor. São oito turmas, sendo cinco do ensino fundamental II e três do ensino médio.



Alunos do ensino fundamental II da Escola Estadual Major Arcy

A unidade acadêmica funciona em período integral, das 07h às 16h. São nove aulas de 45 minutos de duração por dia. Há três intervalos para refeições (15 minutos para o café da manhã, 1h para o almoço e 15 minutos para o lanche da tarde). Entre 13h e 13h30, os professores dão aula de monitoria para alunos que estejam com dúvidas em alguma atividade ou dificuldade em algum tópico da matéria. O corpo docente e administrativo é formado da seguinte forma:

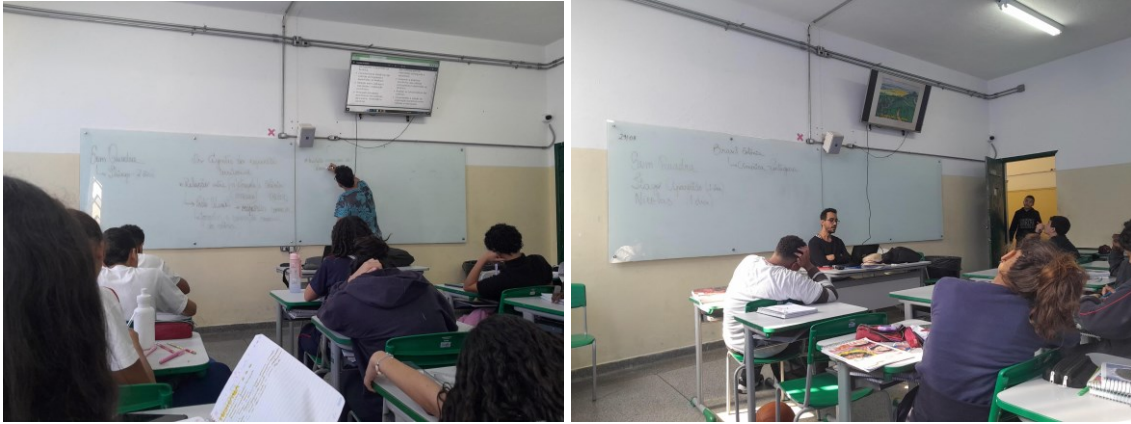
Diretor(a)	Felix Rogerio Moreira Tomitan
Vice-diretor(a)	Paulo de Tarso Rocha
Coordenador(a)	Ana Paula Lemos Fonseca
Coordenador(a)	Laura Jane Marquesini Sanches
Coordenador(a)	Silvia Luciana Ferreira Vercelino
Coordenador(a)	Sula Campos Gmeiner Cabral
Professor(a)	Ana Paula Lemos Fonseca
Professor(a)	Cesar Augusto Martins Fassina
Professor(a)	Claudemir Duran Filho
Professor(a)	Eliane Aparecida Pinto
Professor(a)	Emiliano Barbieri Alvarez
Professor(a)	Lais Oliveira de Melo
Professor(a)	Lucas Palazzi Pacheco
Professor(a)	Marcelo Coletto
Professor(a)	Maria de Fatima da Silva Paiva
Professor(a)	Roberto Antonio Inocencio
Professor(a)	Rogério Augusto de Oliveira
Professor(a)	Ronaldo dos Santos Ornelas
Professor(a)	Debora Monteoliva Paes

Além das disciplinas tradicionais, também há eletivas, que são escolhidas pelos estudantes e estão de acordo com o regulamento do novo ensino médio. São exemplos destas matérias: Projeto de Vida, Afrofuturismo, Protagonismo Juvenil, Beleza e Mídia, Cinema e Transformação, A Cultura do Corpo Na Mídia, etc. Quando os professores não estão em monitoria, lecionam essas disciplinas optativas entre 13h e 13h30, que é o período pós-almoço e anterior ao turno da tarde de aulas.

Até o momento, o desempenho geral da instituição de ensino é ótimo. O Major Arcy é uma das poucas escolas estaduais da rede pública de São Paulo ranqueada entre as instituições com notas expressivas no Enem. Entre 2009 e 2021, está aumentando cada vez mais o desempenho no IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica). Em 2009, apresentou nota 4,9. No ano seguinte, 5.1, depois 5.4, 5.7, 5.9, 6.1, até 6.4 em 2021. Enquanto a média geral de escolas públicas em São Paulo e no Brasil no ENEM oscila entre 529.64 e 533.56, o Major apresentou resultado superior, com 539.92 pontos.

Durante o projeto, a PIBIDIANA acompanhou as aulas de história para os alunos do 6º e 7º anos do ensino fundamental II. Como recomendado pela Secretaria Estadual de Educação, o docente utilizou o material pronto oferecido pelo governo para ministrar as aulas. Ao longo do ano, foram abordados diversos tópicos da história brasileira, como a chegada dos portugueses ao país, as primeiras impressões dos navegantes europeus, conceito e definição de mercantilismo, diferenciação entre colônia de povoamento e colônia de exploração, a formação da América Portuguesa e Espanhola.

Além da apresentação dos slides, o docente costuma complementar o conteúdo com anotações na lousa e exibição de vídeos do youtube. As turmas são bastante participativas e costumam prestar atenção ao que está sendo ensinado, realizam perguntas e se empolgam com tarefas artísticas, como a realização de desenhos, composição de músicas, apresentação em forma de teatro e danças. Em meses com datas importantes, a instituição escolhe um dia para que todas as turmas apresentem para o restante da escola esses tipos de atividades que envolvem um tema específico. Em novembro, as atividades foram voltadas à consciência negra e o combate ao racismo e a religiosidade de origem africana. Em março, a dignidade das mulheres e a luta por seus direitos.



Aula de história do Professor Rogério para o sétimo ano, agosto de 2023.

3. A gamificação em sala de aula

Como já mencionado anteriormente, a proposta de sensibilização estética adotada foi a gamificação, que significa a aplicação de mecanismos de jogos em contextos fora do entretenimento, como treinamento corporativo, marketing e processos de aprendizagem.

Alves, Dinho e Muniz (2014) explicam que, embora este termo tenha sido utilizado pela primeira vez em 2010, esta prática tem sido aplicada há muito tempo. À princípio, as atividades eram mais simplificadas e pouco se refletia sobre o seu impacto no processo de aprendizagem dos alunos. Ao longo do tempo, a compreensão do termo mudou e atualmente, pesquisadores da área educacional estão discutindo a relevância do método para a aprendizagem, assim como a responsabilidade de sua utilização.

Eles afirmam que esse método oferece uma maneira de integrar a escola ao mundo dos jovens, concentrando-se na aprendizagem por meio de estratégias como sistemas de classificação e recompensas. No entanto, ao invés de focar nas abordagens tradicionais de avaliação, como notas, emprega esses elementos em consonância com a mecânica dos jogos para criar experiências que envolvem os alunos tanto emocional quanto cognitivamente.

Os pesquisadores acrescentam que o conceito de gamificação está passando por um processo de reformulação. Na imagem abaixo, existem as principais palavras-chaves ligadas a esse termo, que é associado à competição, estratégia, jogo e diversão. Neste primeiro momento, os professores que foram entrevistados não conseguiram associar a palavra à educação. Alves, Dinho e Muniz (2014, p.86) explicam que “essa dissociação [...] se dá por conta de que a gamificação para os professores está sendo mais difundida pelo uso de aplicativos do que por experiências ligadas à educação”.



Figura 1: Mapeamento Inicial sobre o conceito de Gamificação.
Fonte: Alves, Minho e Diniz (2014).

Com o tempo, o entendimento sobre o termo foi ampliado e mais palavras foram associadas, como aprendizagem, conhecimento, criatividade, organização e colaboração. Alves, Dinho e Muniz (2014, p.87) afirmam que “é possível levar a lógica dos games para espaços escolares, sem necessariamente utilizar *games* em tais *locus*, e envolvendo os alunos a partir do universo no qual estão inseridos”.



Figura 1: Mapeamento Final sobre o conceito de Gamificação.
Fonte: Alves, Minho e Diniz (2014).

Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p.12) explicam que “o foco [...] é envolver emocionalmente o indivíduo utilizando mecanismos provenientes de jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo”. Furió et al. (2013) complementa que o ato de jogar, além de proporcionar momentos prazerosos, é uma forma de estimular o pensamento, raciocínio lógico, cognição, atenção, memória e em alguns casos, trabalho em equipe.

Segundo Zichermann e Cunningham (2011), o engajamento é descrito como o período de tempo em que uma pessoa mantém uma quantidade significativa de interações com outro indivíduo ou com o ambiente. Vianna et al. (2013) acreditam que o nível de engajamento de uma pessoa em um jogo é influenciado pelo grau de dedicação às tarefas propostas. Esse envolvimento é refletido nas soluções do jogo, que por sua vez, impactam o processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e agradável.

A partir do funcionamento dos jogos, Vianna et. al (2013) explicam que o conceito de motivação está fundamentado na conexão entre as experiências vividas pelos indivíduos e a introdução de novas perspectivas internas e externas para ressignificar esses processos. Isso pode ser alcançado ao estimular a criatividade, promover o pensamento autônomo e proporcionar o bem-estar ao jogador.

Diante disso, os pesquisadores resumem quatro aspectos fundamentais para o desenvolvimento de uma atividade pedagógica baseada na gamificação: 1) O objetivo do jogo deve ultrapassar o conceito de conclusão de uma tarefa escolar tradicional; 2) As regras devem permitir o uso da criatividade e do pensamento lógico; 3) Os feedbacks devem orientar o jogador com relação à sua pontuação e conseqüentemente, posição na competição, o que regula o grau de envolvimento e interação na partida; 4) Para que ocorra a participação dos alunos de forma voluntária, é essencial que o jogador esteja disposto a se relacionar com o jogo. Para isso, deve aceitar o objetivo, a metodologia e o resultado.

Alves, Dinho e Muniz (2014) explicam que assim como qualquer atividade pedagógica, a gamificação exige o planejamento e análise de uma série de fatos para que, de fato, traga aprendizado aos alunos. Para isso, as principais orientações metodológicas descritas por eles são: definição de escopo, conhecimento do público alvo, missão e objetivo, desenvolvimento da narrativa do jogo, da plataforma, das

tarefas, do sistema de pontuação, dos recursos e de estratégias. Com base nas orientações metodológicas descritas pelos pesquisadores, a pibidiana planejou a atividade de gamificação para os alunos do sexto e sétimos anos da seguinte forma:

Etap a	Ação	Metodologia
01	Interaja com os games	Estudo do funcionamento da plataforma educativa Kahoot! + regras principais do bingo;
02	Público	Alunos entre 12 e 13 anos, matriculados no ensino fundamental II, período vespertino, da Escola Estadual Major Arcy;
03	Escopo	Área de conhecimento: História; Tema: Grandes Navegações, relato dos primeiros viajantes europeus sobre a América Portuguesa, islamismo e a contribuição das mulheres para a história do Brasil; Competências: Compreendimento de acontecimentos marcantes, nomes dos principais personagens envolvidos nas temáticas, comparação com a atualidade;
04	Problema e contexto	Preconceito e violência contra a mulher, desvalorização da mão de obra e contribuição histórica feminina; eurocentrismo presente na interpretação dos viajantes sobre os nativos
		indígenas brasileiros;



05	Missão e Objetivo	Reforçar os temas desenvolvidos em sala de aula por meio de jogos de perguntas e respostas; avaliar a compreensão dos alunos sobre os conteúdos abordados;
06	Narrativa do jogo	Elaboração de perguntas no formato de quiz que contemplem os principais fatos que devem ser absorvidos pelos alunos;
07	Ambiente / plataforma	Plataforma de jogos educacionais: kahoot! e o bingo desenvolvido em sala de aula, com a utilização de papel, figuras, tesoura e cola.
08	Tarefas e mecânicas	Ambas atividades com duração de duas aulas de 45 minutos. A tarefa do jogo no kahoot! é responder a questão com o menor tempo possível por meio da escolha da alternativa correta no celular. Já o bingo, os alunos devem montar sua própria cartela e serem capazes de relacionar o nome da personagem sorteada com a figura presente na cartela.
09	Recursos	Internet no celular dos alunos e no computador do professor, além de tv para projeção das perguntas aos alunos; folha impressa com as figuras, papel, tesoura, cola e caneta para montagem das cartelas.

Conforme aponta Silveira (2015), é fundamental entender que a formação de professores não é um processo simples que ocorre apenas com a presença do aluno em sala de aula. É necessário que ocorra uma sequência pedagógica e formativa que

visa a transformação não apenas das práticas, mas também do pensamento e do comportamento em relação à educação. O autor acrescenta, ainda, que a formação pedagógica deve conferir identidade, definir um espaço próprio e estabelecer conexões entre o aluno e a cultura na qual ele deseja atuar, capacitando-o a analisar, criticar e representar essa cultura. Essa é justamente a proposta do PIBID, que visa permitir que o estudante dos cursos de licenciatura se aproxime da escola e, nela, desenvolva sua profissão.

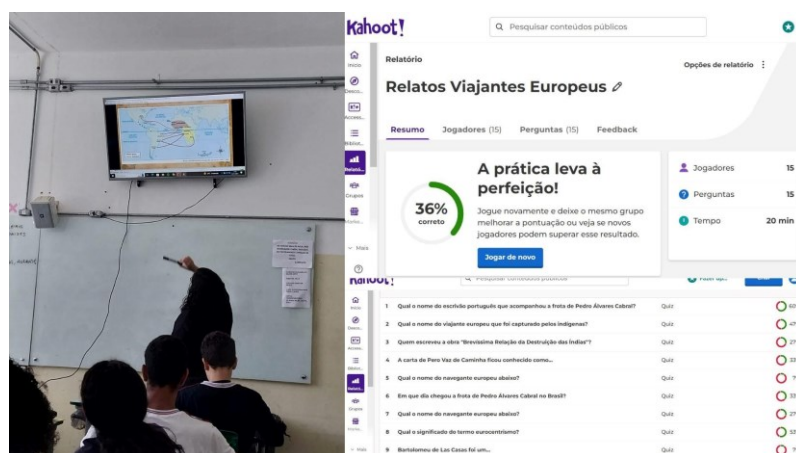
Durante a experiência em sala de aula, a pibidiana acompanhada pelo professor orientador, teve a oportunidade de ministrar para a turma do sexto ano a temática dos primeiros navegantes europeus sobre a cultura dos nativos indígenas da América Portuguesa. Foram abordadas as experiências de Pero Vaz de Caminha, Bartolomeu de Las Casas, Jean de Léry e Hans Staden. Em seguida, foi desenvolvido um jogo de perguntas e respostas sobre o tema na plataforma kahoot!, que exibe a questão na tela e disponibiliza um tempo para que os estudantes assinalem a alternativa correta por meio de cada celular conectado ao site.

Foram elaboradas 15 perguntas, no formato de quiz, referentes ao tema abordado em sala de aula. Dentro desse número, sete foram consideradas difíceis, com base no desempenho dos alunos. Em duas, 33% dos estudantes acertaram. Outras duas, 27%. Outras três somente 7%. Com isso, foi possível constatar que a turma teve dificuldade em associar fotos ou livros com os nomes dos viajantes.

Pergunta	Tipo	Correto/incorrecto
5 Qual o nome do navegante europeu abaixo?	Quiz	7%
9 Bartolomeu de Las Casas foi um...	Quiz	7%
12 A obra "História de uma Viagem feita à Terra do Brasil" foi escrita por quem?	Quiz	7%
3 Quem escreveu a obra "Breve Relação da Destruição das Índias"?	Quiz	27%
7 Qual o nome do navegante europeu abaixo?	Quiz	27%
6 Em que dia chegou a frota de Pedro Álvares Cabral no Brasil?	Quiz	33%
4 A carta de Pero Vaz de Caminha ficou conhecido como...	Quiz	33%

Porcentagem de acerto da turma em cada questão.

Em contrapartida, os alunos apresentaram maior facilidade em absorver a definição de conceitos. Na pergunta sobre o significado do termo “etnocentrismo”, 67% respondeu de forma correta. De um modo geral, o desempenho da turma não foi satisfatório. Obtiveram uma média de 36% de acertos. Trata-se de uma experiência interessante para avaliar o nível de compreensão dos discentes após a ministração de um conteúdo. Ao invés de utilizar um método tradicional, como um questionário em papel, a docente pode identificar as falhas no processo de aprendizagem de seus alunos de uma forma divertida e descontraída. Ao término da atividade, os alunos com maior pontuação ganharam um pirulito.



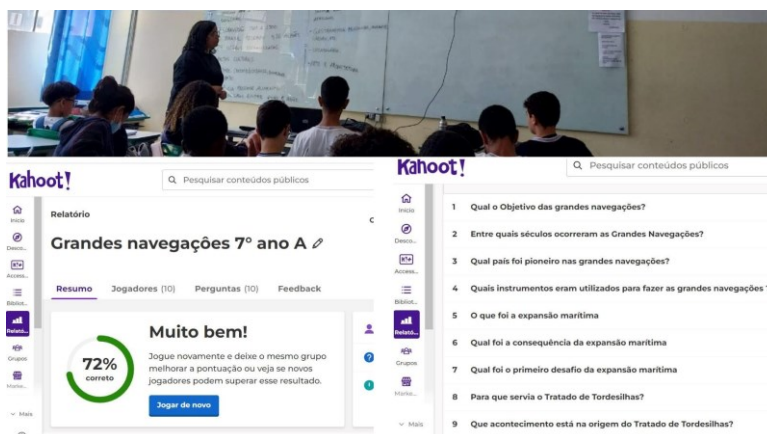
Regência da aula e o resultado do desempenho dos alunos no jogo do kahoot.

Após a realização da atividade com os alunos do sexto ano, a pibidiana decidiu utilizar o mesmo formato com os discentes do sétimo ano. Primeiramente, ministrou uma aula sobre as grandes navegações. Em seguida, foi desenvolvido um quiz, com 10 perguntas, para os estudantes responderem pelo celular. Três questões tiveram 100% de acerto: Qual o objetivo das grandes navegações? Qual país foi pioneiro? Qual a consequência da expansão marítima?. Por outro lado, a pergunta com menor percentual de êxito, apenas 20%, foi a que pediu para selecionar um elemento que faz parte da expansão marítima.

Pergunta	Tipo	Correto/Incorreto
1 Qual o Objetivo das grandes navegações?	Quiz	100%
2 Entre quais séculos ocorreram as Grandes Navegações?	Quiz	50%
3 Qual país foi pioneiro nas grandes navegações?	Quiz	100%
4 Quais instrumentos eram utilizados para fazer as grandes navegações ?	Quiz	90%
5 O que foi a expansão marítima	Quiz	90%
6 Qual foi a consequência da expansão marítima	Quiz	100%
7 Qual foi o primeiro desafio da expansão marítima	Quiz	30%
8 Para que servia o Tratado de Tordesilhas?	Quiz	90%
9 Que acontecimento está na origem do Tratado de Tordesilhas?	Quiz	50%
10 Faz parte da história da expansão marítima?	Quiz	20%

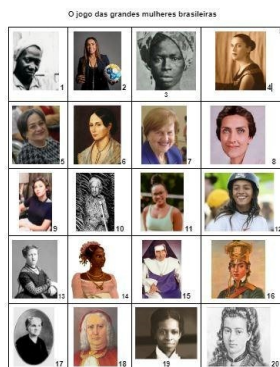
Porcentagem de acerto da turma em cada questão.

De um modo geral, o desempenho da turma foi muito bom. Eles absorveram de forma mais satisfatória o conteúdo ministrado, com entendimento com relação aos fatores que propiciaram o início das grandes navegações, assim como as consequências culturais, econômicas e políticas para a formação de uma nova ordem mundial.



Regência da aula e o resultado do desempenho dos alunos no jogo do kahoot.

No primeiro semestre de 2024, a pibidiana teve a oportunidade de elaborar uma atividade para o dia da mulher, celebrado no mês de março, para a turma do sétimo ano B. Foram separadas fotos de 16 mulheres brasileiras, que contribuíram de alguma forma para a história do nosso país. Ao mostrar cada imagem, os alunos do 7ºB tinham que descobrir quem eram. Quem acertava, ganhava um pirulito. Em seguida, liam um parágrafo com as principais informações sobre a pessoa, para que todos soubessem os principais feitos de cada personagem.



- 1) **Carolina Maria de Jesus**
Carolina Maria de Jesus foi uma escritora mineira nascida em 14 de março de 1914. Apesar de ter apenas dois anos de estudo formal, tomou-se escritora e ficou nacionalmente conhecida em 1960, com a publicação de seu livro Quarto de Despejo, diário de uma favelada, no qual relatou o seu dia a dia na favela do Caniê, na cidade de São Paulo. Morreu em 13 de fevereiro de 1977. Hoje é considerada uma das mais importantes escritoras negras da literatura brasileira.
- 2) **Marta da Silva**
Marta Vieira da Silva é uma jogadora de futebol brasileira, nascida em Alagoas, que atua como ponta-esquerda ou meia-campista. Atualmente joga pelo Orlando Pride, dos Estados Unidos. Foi eleita a melhor jogadora de futebol do mundo seis vezes, sendo cinco de forma consecutiva. Um recorde entre mulheres da modalidade.
- 3) **Dandara dos Palmares**
Dandara dos Palmares foi uma quilombola que morou no Quilombo dos Palmares, sendo uma das lideranças guerreiras dos Palmaristas. Foi casada com Zumbi dos Palmares, último líder do quilombo, com quem teve três filhos. Ela lutou sozinha palmarista na luta dos quilombolas contra os portugueses e também ajudava na manutenção do quilombo, trabalhando nas colheitas e na caça.
- 4) **Tarsila do Amaral**
Tarsila de Aguiar do Amaral foi uma pintora, desenhista, escultora, ilustradora, cronista e tradutora brasileira. É considerada uma das principais artistas modernistas latino-americanas, além de ser considerada a pintora que melhor alcançou as aspirações brasileiras de expressão nacionalista nesse estilo artístico.
- 5) **Maria da Penha**
Maria da Penha Maia Fernandes é uma advogada do direito das mulheres e farmacêutica brasileira que lutou para que seu agressor viesse a ser condenado. Maria da Penha tem três filhas e hoje é líder de movimentos de defesa dos direitos das mulheres, vítima emblemática da violência doméstica.

Cartela do bingo com 16 importantes mulheres brasileiras e o alguns resumos lidos pelos alunos sobre cada uma delas.

Na semana seguinte, cada estudante escolheu 12 entre as 16 mulheres disponíveis e montou uma cartela de bingo. A pibidiana sorteou o nome de cada personagem e quem preenchia toda a tabela ganhava outro pirulito. A experiência foi muito bacana, porque os alunos se animaram com a proposta e se divertiram ao longo de sua realização. Por meio da brincadeira, eles aprenderam sobre a vida de importantes mulheres para a história do nosso país e puderam, de alguma forma, se inspirarem nelas.



Alunos preparando a cartela do bingo, março de 2024.

4. Conclusão

De acordo com Silveira (2015), é necessário que haja uma reestruturação na política de formação docente no Brasil para que as instituições universitárias, orientadas por fundamentos teórico-conceituais e conectadas com o campo do trabalho profissional, possam desenvolver programas educacionais mais completos e

inovadores. Esses projetos devem atuar como promotores de ações integradoras entre a instituição capacitadora e a escola, a fim de criar um marco regulatório da formação que não se baseie na trivialidade e simplicidade da profissão, mas nos aspectos complexos do trabalho docente.

Sendo assim, a iniciação à docência praticada no Pibid oferece uma oportunidade única para que os licenciandos se envolvam na cultura da docência, de modo a permitir que se tornem autores e produtores de seus próprios métodos pedagógicos em sala de aula. Silveira (2015) acrescenta que o programa oferece uma série de ações que se integram em uma rede complexa de atividades educacionais, que possuem o objetivo de transformar os participantes dessa rede. Dessa forma, parte-se do princípio de que a formação docente não é algo simples que se adquire apenas com a entrada do formando na escola, porque respeita uma sequência pedagógica e formativa que visa modificar um modo de agir, pensar e fazer educação.

Com a realização do projeto de gamificação como uma nova proposta de ensino, foi possível perceber que esse termo parte da ideia de estímulo à ação de se pensar sistematicamente, a fim de alcançar determinado objetivo, que seria a assimilação de conceitos, de uma forma lúdica e divertida. Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p.33) acrescentam que “o jogo, sendo uma forma de narração, explora experiências, e estas são fundamentais para a construção do conhecimento de sujeitos”.

Para isso, é fundamental que as práticas gamificadas desenvolvidas para o cenário educacional, sejam estudadas e planejadas, de modo a desenvolver uma metodologia de trabalho e objetivos pedagógicos bem definidos, para que esteja alinhado com o plano de ensino da disciplina e projeto político pedagógico escolar. Alves, Dinho e Muniz (2014, p. 93) explicam que, para isso, é fundamental que “a interação dos professores com o universo dos jogos, a fim de construir sentidos, que subsidiem a avaliação crítica, reflexiva e definição de quais os momentos mais adequados para inserção no cotidiano escolar dessas práticas”.

De acordo com Alves, Teixeira (2014), a gamificação tem a capacidade de explorar as qualidades cognitivas, sociais, culturais e motivacionais do aluno, ao incentivá-lo a mostrar claramente o impacto do aprendizado ou do treinamento em

seu desempenho no trabalho. Também pode engajar o estudante e estimulá-lo ao estudo e à reflexão crítica, a fim de promover a interação e colaboração.

Durante a realização do projeto, foi possível constatar que as atividades de gamificação ofereceram diversas oportunidades de aprendizado aos alunos. Houve maior engajamento e motivação por parte deles, além do desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e tomadas de decisão, como o incentivo ao trabalho em equipe, por exemplo.

Os jogos foram capazes de ensinar de uma forma divertida e interativa os conteúdos da disciplina de história programados para os estudantes dos sexto e sétimo anos, enquanto promoveram habilidades tecnológicas, como o manuseio na ferramenta de aprendizagem denominada kahoot!, além da coordenação motora para a confecção das tabelas de bingo e o estímulo ao raciocínio ao associar nomes com imagens e agilidade para associar a resposta correta para cada pergunta estabelecida.

No Kahoot!, os discentes foram capazes de notar instantaneamente o desempenho de cada um ao mostrar na tela o ranking de cada grupo, além da premiação, como uma forma de reconhecimento, aos vencedores. Já no bingo, quem completou a tabela primeiro saiu vitorioso e também foi recompensado, o que demonstrou para a turma o domínio do conteúdo ministrado. Sendo assim, a repetição e a prática em um ambiente interativo também podem melhorar a memória e a retenção de informações, a fim de transformar a experiência de aprendizado em algo mais dinâmico e eficaz.

5. Referencial Teórico

ALENCAR, R.; MELO, T. Educação criativa e sensibilização estética: Laboratórios. Rio Grande do Sul, Universidade Federal de Pelotas. Paralelo 31. Edição 03, dez. 2014. Disponível em <<https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/4785/4109>> Acesso em 12 jun. 2024.

ALVES, L.; MINHO, M.; DINIZ, M. Gamificação: diálogos com a educação. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

ALVES, M; TEIXEIRA, O. Gamificação e objetos de aprendizagem: elementos da gamificação no design e objetos de aprendizagem. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

Brasil. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacaobasica/pibid/pibid>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

BUSARELLO, I.R; ULBRICHT, R. V; FADEL, M.L. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. Gamificação na educação, São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FURIÓ, David; GONZÁLEZ-GANCEDO, Santiago; JUAN, M.C; SEGUÍ, Ignacio; COSTA, María. The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game. Journal computers & education, Virginia, v.64, p. 24-41, 2013.

SILVEIRA, Helder Eterno da. Mas afinal, o que é a iniciação à docência?. Atos de Pesquisa em Educação - ISSN 1809-0354. Blumenau, v. 10, n.2, p.354-368, mai./ago. 2015. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.7867/1809-0354.2015v10n2p354-368>> Acesso em 05 jun. 2024.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, INC. 2011.