



RELATO DE EXPERIÊNCIA: O USO DE JOGOS EDUCATIVOS ONLINE COMO COMPLEMENTO NAS AULAS REMOTAS PELO GOOGLE MEET COM ALUNOS DE 6º E 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS

Kálita Cardoso da Silva¹
Gustavo Henrique de Oliveira Lopes²
Janaína Costa e Silva³
Juliana Barros Carvalho⁴
Damiana Maria de Moraes Miguel⁵

INTRODUÇÃO

O ano de 2020 foi marcado pelo surgimento do novo corona-vírus, que no mundo, impactou de forma direta na realização das atividades de docência no ensino, trazendo uma realidade que muitos alunos e professores ainda desconheciam: as aulas on-line nas escolas, que acabaram demandando uma rápida adaptação e improviso, o que acarretou no surgimento de algumas adversidades (LIMA; MORAIS, 2020). No atual momento de pandemia, os docentes, num contexto de extrema urgência, tiveram que passar a organizar aulas remotas, atividades de ensino mediadas pela tecnologia, mas que se orientam pelos princípios da educação presencial (ROSA, 2020).

A utilização do ensino remoto neste período nas redes de ensino levou professores a utilizarem diversos recursos. Segundo Goes e Cassiano (2020), método de gravação de videoaulas, atividades enviadas pelo WhatsApp, videocliques, bem como a utilização de plataformas remotas de ensino digital, como Google Meet, Zoom, Skype e Google Classroom, que tiveram papel preponderante nesse processo.

O Google meet foi à plataforma usada para as aulas ao vivo (síncronas) pelos docentes e estudantes na escola campo do Projeto de Residência Pedagógica de biologia do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Tocantins - Campus Araguatins. Conforme

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto federal do Tocantins- IFTO, kalita.silva2@estudante.ifto.edu.br;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto federal do Tocantins- IFTO, gustavo.lopes4@estudante.ifto.edu.br;

³ Mestre em Agroenergia pela Universidade Federal do Tocantins- UFT, janaina.silva@ifto.edu.br;

⁴ Mestre em Ecologia, Ambiente e Território pela Universidade do Porto- Portugal, jubc_bio@ifto.edu.br;

⁵ Especialista em Educação Ambiental pela UNEMAT-MT e Docência do Ensino Superior pela FAIARA-TO, damelib@gmail.com



Vale (2020), o uso do Google Meet como ferramenta de ensino e aprendizagem, possibilita uma vasta interatividade, promovendo atividades colaborativas, utilização de quizzes e gamificações, bem como fazer o processo de associação com diversas outras ferramentas que ajudam a organização da sala de aula.

Dessa forma, no período de regência do PRP, buscando modo das aulas de ciências não serem somente expositivas dialogadas, foram utilizados o uso de jogos educativos digitais de acordo com os objetos de conhecimentos propostos. Que segundo Piffero et al (2020) nesse contexto, a utilização de aplicativos online para um ensino ativo, foi à solução encontrada por muitos professores que buscavam tornar as suas aulas remotas mais produtivas. Os jogos educacionais demonstram ter alta capacidade para divertir e entreter as pessoas ao mesmo tempo em que incentivam o aprendizado por meio de ambientes interativos e dinâmicos (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo principal enfatizar a importância e relatar a experiência do uso de metodologia ativa através de jogos educativos on-line como complemento das aulas remotas de Ciências com alunos de 6º e 7º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública no município de Araguatins-TO.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência vivenciado pela residente do PRP/subprojeto biologia, no período de regência com alunos do 6º ano 1 e 7º ano 2 nas aulas de Ciências do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Leônidas Gonçalves Duarte de Araguatins- TO. Em relação aos aspectos metodológicos da pesquisa, ela se classifica como descritiva, tendo se iniciado no período da regência do estágio em junho e finalizado em setembro de 2021.

Conforme, Neves, Albuquerque, Yamaguchi (2020) a Residência Pedagógica é um programa do Governo Federal que possui como intuito inserir os discentes de licenciatura no Ensino Básico para que o mesmo possa desenvolver suas habilidades técnicas sobre supervisão e orientação de um(a) preceptor(a) na sala de aula e um coordenador(a) do programa dando apoio pedagógico e administrativo em reuniões periódicas. Com isso permitindo ao residente um contato direto com a sala de aula e a experiência do ensino através da regência.

As aulas aconteceram no formato remoto devido o momento atípico vivido pela humanidade, com isso foi utilizada como metodologia ativa e complementação do objeto de conhecimento ministrado o uso de jogos educativos on-line pela plataforma digital



“Wordwall”, disponibilizado gratuitamente e que permite a criação de jogos de palavras, quizzes, cruzadinhas e entre outras formas.

Os jogos ocorriam na parte final das aulas pelo google meet, depois do conteúdo ministrado embasado no Documento curricular Tocantins (DCT). Os estudantes participaram de vários jogos, como: quiz elaborado para o assunto de movimentos de rotação da terra; jogo da memória pra o conteúdo sobre as fases da lua; ligar as palavras a imagens sobre sistema muscular; caixas que revelam perguntas sobre o conteúdo características do solo e outros. Sendo todos os games desenvolvidos pela plataforma Wordwall, que permitiu uma versatilidade na preparação das atividades nesse período de regência.

A interação dos alunos no games eram acompanhada a partir da lista de participantes presentes nas aulas do google meet, onde nos quizzes por exemplo, continham alternativas. As perguntas eram direcionadas a um determinado aluno da lista e o estudante falava a alternativa correta conforme com o que foi aprendido na aula, tendo no final do quiz a pontuação e classificação disponibilizada pela plataforma, tornando desafiador e dinâmico o processo de aprendizagem do conteúdo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Baseado na experiência da aplicação das atividades lúdicas na regência foi notório a participação mais assídua dos alunos, tendo em vista que os games proporcionaram a dinamização do aprendizado enquanto ocorre a revisão dos conteúdos expostos durante as aulas. Dessa forma, fazendo com que nos residentes assumíssemos o papel de agente transformador e inovador do ensino de Ciência, principalmente nesse momento de pandemia, trazendo para sala de aula virtual, diferentes metodologias que permitem a construção do conhecimento e formação de seres críticos e engajados no ensino e aprendizagem.

Outros benefícios dos jogos e simuladores incluem a melhoria do pensamento estratégico e insight, melhoria das habilidades psicomotoras, desenvolvimento de habilidades analíticas e habilidades computacionais (SAVI; ULBRICHT, 2008). Segundo Costa et al (2021), não basta apenas incorporar as tecnologias digitais na educação e principalmente na metodologia como um meio ou um suporte para promover ou despertar o interesse dos discentes, mas sim utilizá-las com os alunos para que construam conhecimento com e sobre o uso das tecnologias em questão.

A aceitação dos estudantes nos jogos foi bastante satisfatória, visto que todos os presentes esperavam até o fim da explicação dos conteúdos para participarem ainda mais das



aulas. No decorrer dos jogos observava que os discentes haviam realmente compreendido os objetos de conhecimento ministrado, pois o tipo de jogo que eles mais gostavam e o mais utilizado da plataforma foram os quizzes, a qual a forma de participação era de um aluno por questão e raramente eles erravam as respostas das perguntas propostas pelo jogo, fazendo com que a aplicação de métodos que possibilitem sair do tradicional modelo educacional, incentive o educando na busca por conhecimento e melhoria no seu desempenho acadêmico.

Assim, Conforme Zaluski e Oliveira (2018) a elaboração da educação com jogos desperta o interesse do aluno em aprender e a perceber a importância do que aprende no cotidiano tornando o ensino significativo e transformador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a experiência vivida em sala de aula e as observações encontradas a partir dos resultados da aplicação dos jogos educativos online nas aulas, foi visto que o uso de novas metodologias favorece, facilita, motiva e engaja o processo de ensino-aprendizado melhorando a relação entre teoria e prática por parte dos alunos.

Vivemos em uma era digital, onde estamos cercados de tecnologia: celulares, computadores, internet, videogames, tablet e outros. Fazem parte do nosso dia a dia e faz-se necessário o uso desses recursos a favor da educação, e inserí-los em sala de aula através dos jogos educativos possibilitam maior interação dos alunos além de ensinar aos mesmos a utilizar da tecnologia da melhor maneira possível e mostrar que os jogos não são somente um passatempo, mas uma excelente oportunidade para tornar a aprendizagem dinâmica e significativa.

AGRADECIMENTOS

A minha dupla de estágio Gustavo Henrique de Oliveira Lopes e nossa Preceptora Damiana Maria de Moraes Miguel e as orientadoras do PRP, Janaina Costa e Silva e Juliana Barros Carvalho por todo apoio que muito contribuíram para o desenvolvimento desse relato. Ao Colégio campo do PRP, Leônidas Gonçalves Duarte, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins- IFTO, Campus Araguatins, que foram fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa que possibilitou a realização deste trabalho.



REFERÊNCIAS

COSTA, C. G. et al. **Desafios, percalços e conquistas em tempos de Pandemia: experiências com o uso de jogos digitais no ensino da geometria.** CONEDU,2021. Disponível em: <

https://www.editorarealize.com.br/editora/ebooks/conedu/2020/ebook1/602fc72e80ce0_19022021111158.pdf> Acesso em: 15 set de 2021.

GOES, C. B.; CASSIANO, G. “O uso das Plataformas Digitais pelas IES no contexto de afastamento social pela Covid-19”. **Folha de Rosto**, vol.6, n. 2, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/folhaderosto/article/view/533/471> > Acesso em: 13 set. 2021.

LIMA, F.L.S; MORAIS, M. A. S. **Ensino de Ciências na Educação remota durante a pandemia da Covid-19.** CONENCI, 2020. Disponível em: < https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/congresse-me-assets-host/articles/archives/3610/original/ENSINO_DE_CI%C3%84NCIAS_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_REMOTA_DURANTE_A_PANDEMIA_DA_COVID-19.pdf?1599853383%20 > Acesso em: 13 Set. 2021.

NEVES, B. F.; ALBUQUERQUE, F. L.; YAMAGUCHI, K. K. L. **Programa Residência Pedagógica: abordando o relato de experiência por meio da observação e regência no Ensino de Ciências** . RESBAM: Rev.Ens.Saúd.Biot.Am. 2020. Disponível em : < <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/resbam/article/view/6582/6285>> Acesso em : 14 set de 2021.

PIFFERO, E. L. F. et al. Metodologias ativas e o ensino remoto de biologia: uso de recursos online para aulas síncronas e assíncronas. **Research, Society and Development**, v. 9, n.10, e719108465, 2020 Disponível em : <<https://www.rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/8465/7374>> Acesso em: 14 set. 2021.

ROSA, R. T. N. Das aulas presenciais às aulas remotas: as abruptas mudanças impulsionadas na docência pela ação do Coronavírus-o COVID-19. **Rev. Cient. Schola Colégio Militar de Santa Maria Santa Maria**, Rio Grande do Sul, Brasil Volume VI, Número 1, Julho 2020.. Disponível em: < [http://www.cmsm.eb.mil.br/images/CMSM/revista_schola_2020/Editorial%201%202020%20\(Rosane%20Rosa\).pdf](http://www.cmsm.eb.mil.br/images/CMSM/revista_schola_2020/Editorial%201%202020%20(Rosane%20Rosa).pdf) > Acesso em: 13 set. 2021.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. “**JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS**”.**Revista Renote** , 2008. Disponível em:< <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>> Acesso em: 14 set. 2021.

VALE, L. M. “**Aulas Remotas e as Ferramentas do Google**”. Portal Eletrônico Fluência Digital,2020. Disponível em: < <https://fluenciadigital.net.br/blog/aulas-remotas-e-as-ferramentas-do-google/> >. Acesso em: 14 set.2021.

ZALUSKI, F. C. ; OLIVEIRA, T. D. de. **A Utilização De Jogos Como Proposta De Metodologia Ativa: Reflexões Do Processo De Ensino E Aprendizagem No Ensino Superior.** III seminário internacional de educação ao MERCOSUL. Disponível em: <



VIII ENALIC

EDIÇÃO DIGITAL

VIII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS

VII SEMINÁRIO DO PIBID

II SEMINÁRIO DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

<https://home.unicruz.edu.br/mercosul/pagina/anais/2018/3%20-Mostra%20de%20Trabalhos%20da%20Gradua%C3%A7%C3%A3o%20e%20P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%A3o/Trabalhos%20Completos/A%20UTILIZA%C3%87%C3%83O%20DE%20JOGOS%20COMO%20PROPOSTA%20DE%20METODOLOGIA%20ATIVA%20REFLEX%C3%95ES%20DO%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20APRENDIZAGEM%20NO%20ENSINO%20SUPERIOR.pdf>> Acesso em: 16 set. 2021.