



SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

EIXO 04 – Currículo e Formação de Professoras(es)

GAMES COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGENS: CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORAS(ES)

NASCIMENTO, Maria Magdalena Silva do. UEFS
madanascimento@gmail.com

CARMO, Maria Cláudia Silva do. UEFS
mcsarmmo@uefs.br

NASCIMENTO, André Luiz Brito. UEFS
andre12@uefs.br

Este relato de experiência resultou da pesquisa de Pós-Graduação em Ensino das Ciências Ambientais vinculada ao Programa em Rede Nacional Mestrado Profissional (PROFCIAMB) na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), associada do programa. A pesquisa teve como objetivo analisar as potencialidades didático-pedagógicas do uso de *games*, na abordagem do tema ambiental Água, em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental. A dissertação intitulada “*Games* como estratégia de ensino e aprendizagens na abordagem do tema água na perspectiva da Educação Ambiental no 6º ano do Ensino Fundamental” foi desenvolvida com professores de uma unidade de ensino do município de Feira de Santana – Ba. As inquietações que mobilizaram para realização desta pesquisa emergiram da minha prática de professora de Ciências no que se refere a compreender quais as potencialidades didático-pedagógicas do uso de *games*, na abordagem do tema ambiental Água, em turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem, buscando desenvolver ações de mediação com estudante, estimulando-o a ir além do que conseguiria sozinho. Desse modo, compreendemos os *games* enquanto estratégias de ensino e aprendizagens a partir dos estudos de Fillito (2015), que entende os *games* como uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do *game*, que resultam em uma condição final. As trilhas metodológicas foram escolhidas conforme o objeto da pesquisa e sendo assim, escolheu-se a abordagem qualitativa e pesquisa colaborativa e adotou-se como dispositivos questionários, rodas de conversas e oficinas pedagógicas. Os caminhos metodológicos pautaram-se nas discussões das rodas de conversa e na realização das oficinas destacou-se sobremaneira as narrativas qualificadas e discussões críticas das/os professoras/es participantes. A pesquisa teve como contexto um colégio da rede privada localizado na cidade de Feira de Santana, Bahia, no bairro Ponto Central. O colégio é de grande porte e atende principalmente estudantes/jovens de média renda. Os participantes da pesquisa foram majoritariamente professoras, sendo três professoras e dois professores. A partir da escuta das narrativas dos participantes da pesquisa possibilitou sobremaneira refletir sobre o processo de formação de professores das diversas áreas de



22 A 24 DE OUTUBRO DE 2024
 UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA





SERVIÇO PROFESSORAS(ES)

POLÍTICAS DE CURRÍCULO, QUALIFICAÇÃO DA FORMAÇÃO E TRABALHO DOCENTE

conhecimento, uma vez que foi possível compartilhar com meus pares a experiência vivida por mim e por eles desdobrando junto aos estudantes da referida unidade de ensino. A pesquisa teve como produto educacional um site intitulado “*Games* sobre o tema ambiental Água: o aprendizado através da prática” com o propósito de apresentar os *games* como estratégias de ensino e aprendizagens com o tema ambiental água, com destaque a qualidade significativa do *game* para o processo formativo de professores na construção do conhecimento. O caminhar metodológico percorrido, possibilitou desenvolver junto aos colegas professores saberes e conhecimentos, ao promover momentos de troca de experiências considerando a subjetividade de cada um, esses compartilhamentos aconteceram mediante três oficinas, onde ocorreram momentos de rodas de conversa e reflexões sobre os *games* e o tema água. As oficinas se constituíram como espaços de construção do conhecimento, a partir dos conhecimentos prévios, e também da experiência que cada professor apresentou e da sua vivência em sala de aula, isso possibilitou reflexão sobre teoria e prática. Compreendemos que a realização de *games* na sala de aula contribuiu para o desenvolvimento de várias habilidades dos estudantes desde atitudes sociais como respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal (Moratori, 2003). Foram destacadas nas narrativas dos professores que alguns jogos fazem referência aos conteúdos trabalhados em sala de aula, e ao perceberem essa relação para a dinâmica da sua prática pedagógica sinalizaram que sendo assim, os estudantes se identificaram com os *games* e ao mesmo tempo facilitaram o processo de aprendizagem. As narrativas também destacaram que os *games* apresentam desafios em grupo e individual e com isso possibilitaram aos professores criarem critérios frente aos desafios. A partir das narrativas dos professores também foi possível compreender que a ação docente implicada com as aprendizagens dos estudantes tem se mobilizado para encontrar estratégias de ensino para potencializar o aprendizado dos estudantes. Concluiu-se que os *games* enquanto estratégia de ensino e aprendizagens apresentam implicações para a prática pedagógica dos professores, principalmente na mobilização dos saberes e conhecimentos necessários para a construção de espaços de diálogo, motivação e transformação da sociedade.

Palavras-Chave: *games*, educação ambiental; formação de professores.

Referências

FILLITO, D. **Introdução ao mundo dos jogos**. 2015. Disponível em <https://makeindiegames.com.br/game-design/introducao-ao-mundo-dos-jogos-2/> Acesso em 08 mai 2024.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro. Mestrado de Informática aplicada à Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.3p. (Trabalho de conclusão). 2003.



22 A 24 DE OUTUBRO DE 2024
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

