



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE HISTÓRIA**

JÚLIO CÉSAR FELICIANO DA SILVA

**RELATO DE EXPERIÊNCIA: Uma proposta de atividade pedagógica com jogos
na sala de aula através do Programa Residência Pedagógica (2023-2024)**

**GUARABIRA
2024**

RELATO DE EXPERIÊNCIA: Uma proposta de atividade pedagógica com jogos na sala de aula através do Programa Residência Pedagógica (2023-2024)

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento do Curso de Licenciatura em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em História.

Área de concentração: Ensino de História

Orientadora: Prof. Dr^a. Naiara Ferraz Bandeira Alves

**GUARABIRA
2024**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto em versão impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que, na reprodução, figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586r Silva, Júlio César Feliciano da.
Relato de experiência [manuscrito] : uma proposta de atividade pedagógica com jogos na sala de aula através do Programa Residência Pedagógica (2023-2024) / Júlio César Feliciano da Silva. - 2024.
23 f. : il. color.

Digitado.

Artigo Científico (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Dra. Naiara Ferraz Bandeira Alves, Departamento de História - CH".

1. Jogos pedagógicos. 2. Residência pedagógica. 3. Metodologias ativas. 4. Ensino de história. I. Título

21. ed. CDD 371.387

JÚLIO CÉSAR FELICIANO DA SILVA

RELATO DE EXPERIÊNCIA: Uma proposta de atividade pedagógica com jogos na sala de aula através do Programa Residência Pedagógica (2023-2024)

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em História.

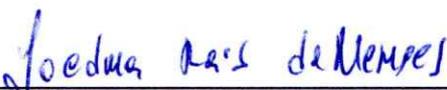
Área de concentração: Ensino de História.

Aprovada em: 19/11/2024.

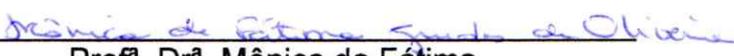
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr^a. Naiara Ferraz Bandeira Alves (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr^a. Joedna Reis de Meneses
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof^a. Dr^a. Mônica de Fátima
Guedes de Oliveira Universidade
Estadual da Paraíba (UEPB)

1	INTRODUÇÃO	8
2	JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS	11
2.1	Uma aula aplicada	12
3	METODOLOGIA	15
4	RESULTADOS DA METODOLOGIA COM JOGOS	17
5	CONCLUSÃO	18
	REFERÊNCIAS	20
	ANEXO – DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS	21

RELATO DE EXPERIÊNCIA: Uma proposta de atividade pedagógica com jogos na sala de aula através do Programa Residência Pedagógica (2023-2024)

Júlio César Feliciano da Silva*

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma proposta de atividade pedagógica com o uso de jogos na sala de aula, desenvolvida no âmbito do Programa Residência Pedagógica (2023-2024). O objetivo da experiência foi verificar o impacto do uso de jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem, buscando promover um ambiente de aprendizagem dinâmico, inclusivo e colaborativo. Para tanto, na aplicação das atividades lúdicas planejadas, incorporou-se o uso de jogos voltados para o desenvolvimento de habilidades com relação aos conteúdos programáticos da disciplina de história em turmas do Ensino Fundamental. O estudo é qualitativo observacional e descritivo com reflexões pensadas a partir de autores como: MACEDO, PETTY E PASSOS (2005), ANTUNES (2008) e FREIRE (2005).

Palavras-Chave: Jogos Pedagógicos; Residência Pedagógica; Metodologias Ativas.

EXPERIENCE REPORT: A proposal for a pedagogical activity with games in the classroom through the Pedagogical Residency Program (2023-2024)

Júlio César Feliciano da Silva*

ABSTRACT

The present study presents a proposal for a pedagogical activity using games in the classroom, developed within the scope of the Pedagogical Residency Program (2023-2024). The objective of this experience was to assess the impact of using educational games on the teaching-learning process, aiming to foster a dynamic, inclusive, and collaborative learning environment. To this end, the planned recreational activities included games focused on developing skills related to the curricular content of the history subject in elementary school classes. The study is qualitative, observational, and descriptive, with reflections based on authors such as MACEDO, PETTY & PASSOS (2005), ANTUNES (2008), and FREIRE (2005).

Keywords: Educational Games; Pedagogical Residency; Active Methodologies.

* Graduando no curso de licenciatura plena em História, pelo campus III da UEPB.

Email: juliobrad772@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo resulta de uma experiência realizada no ano de 2023, eu, Júlio César Feliciano da Silva, aluno do curso de Licenciatura em História do Campus III da UEPB, tive a oportunidade de ingressar no programa Residência Pedagógica proposto nas dependências da supracitada instituição. Há de se ressaltar que – mesmo diante dos desafios enfrentados, seja com questões de cunho logístico ou até mesmo devido a inexperiência com a sala de aula, perante os rostos dos alunos que receberam este professor ainda em formação, no processo de construção de sua identidade docente, nas ações do estágio acadêmico – tamanho aprendizado foi, sem dúvida, uma das mais marcantes experiências da minha breve e incipiente trajetória acadêmica. Deixar o mundo teórico das salas de aula da universidade e mudar-me para um ambiente totalmente novo – até mesmo alheio a algumas das discussões mais pertinentes à realidade acadêmica que eram discutidas no ambiente de ensino da educação superior – foi um grande desafio, mas, ao mesmo tempo, trouxe um sentimento de conquista e independência que sempre busquei. A Residência Pedagógica me mostrou na prática as complexidades e as nuances da profissão docente, as reais necessidades cotidianas da sala de aula, permeada por pessoas ainda construindo sua visão de mundo. Inegavelmente, adquiriu-se uma sensibilidade maior para os desafios e demandas da educação básica.

Paralelamente, a formação inicial e continuada de professores - em âmbito nacional - está no centro das discussões sobre a qualidade da educação e seu papel na transformação social, especialmente no que tange a uma colaboração mais estreita entre universidades e escolas. Destarte, cabe ressaltar que desenvolver práticas pedagógicas relevantes e inovadoras, cujas ações possibilitem o pleno envolvimento de professores em formação com escolas e alunos desde o início de seus estudos é uma das facetas de uma realidade escolar complexa, permeada por uma visão mais concreta das demandas e desafios educacionais, na qual o professor desenvolve um papel ativo como agente de mudança e inovação no contexto escolar. Em termos de políticas públicas, programas que incentivam a formação continuada e as parcerias entre escolas e universidades (tal qual como a Residência Pedagógica) representam um investimento direto na qualidade da educação.

Assim, as ações sobre o tema de formação continuada de professores se intensificaram com o Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), que se baseia em dois aspectos fundamentais: a capacitação de professores em suas diferentes modalidades institucionais e a valorização dos educadores (Brasil, 2007). Além disso, essas discussões também foram impulsionadas pelo Plano Nacional de Educação (PNE), que estabelece suas metas e objetivos pactuados entre todos os entes federados – união, estados e municípios. (Brasil, 2014). No Brasil, dentro desse ambiente regulatório, o Programa Residência Pedagógica (PRP) foi criado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por meio da Portaria nº 38/2018, tornando-se parte da política de formação de professores (Brasil, 2018b).

Este programa é administrado por instituições de ensino superior (IES), com o objetivo de implementar atividades que envolvem ambientação, imersão e regência, nos mesmos locais onde ocorrem as atividades do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e o estágio supervisionado, que fazem parte dos cursos de licenciatura. Cada IES dispõe de incentivos financeiros adquiridos através do PRP – que devem ser repassadas aos coordenadores do projeto na instituição, aos graduandos nas licenciaturas contempladas com vagas de estágio nas escolas participantes e que estejam devidamente integrados à proposta do programa, e; por fim, aos professores das escolas participantes que orientam e recebem os graduandos no âmbito da sala de aula.

De acordo com Dourado (2007), as políticas em questão revelam marcos regulatórios que resultam de diretrizes – as quais orientam e categorizam os meios de atuação das políticas pedagógicas no país, relevando os compromissos e visões, tanto nacionais quanto globais, promovidos, entre outros, por agências e organismos multilaterais, que são amplamente absorvidos e/ou naturalizados pelos responsáveis pela formulação de políticas públicas. Um exemplo disso são as possíveis fontes do PRP, os programas voltados para a iniciação à docência dos Estados Unidos e do Reino Unido. Diante de tal perspectiva, cabe ressaltar ainda que a articulação universidade-escola contribui para uma formação mais completa e interdisciplinar, estimulando a troca de saberes e a criação de novas abordagens pedagógicas que se alinham às demandas locais e globais da educação.

Assim, no âmbito local, João Batista Gonçalves Bueno foi o professor responsável por coordenar o Programa de Residência Pedagógica na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus III, especificamente vinculado ao curso de Licenciatura em História. Sob sua coordenação, o programa promoveu a articulação entre teoria e prática, além de incentivar a reflexão crítica sobre a prática docente, reforçando a preparação de licenciandos para os desafios inerentes à educação básica. Já no âmbito da instituição de ensino secundário, a professora da disciplina de história Verônica Santana Viera – titular da disciplina e atuante na Escola Cidadã Integral José Soares de Carvalho, localizada na cidade de Guarabira – foi a responsável pelas orientações mais diretas, sempre presente nos momentos oportunos para sanar eventuais dúvidas acerca do cotidiano da escola e das turmas envolvidas com o estágio supervisionado.

As reuniões de acompanhamento do programa ocorriam semanalmente, e ocasionalmente de forma quinzenal, com o objetivo de discutir e aprimorar nossa prática pedagógica. Durante os encontros supracitados, recebíamos formações específicas sobre o fazer docente, levantando discussões pertinentes acerca dos elementos contidos nos textos teóricos *versus* a prática cotidiana em sala de aula, oferecendo-nos suporte teórico e prático. As reuniões também incluíam uma avaliação frequente de nossos desempenhos, em que participavam as professoras responsáveis por nos orientar na escola. Analogamente, os planejamentos de aula eram realizados em períodos alternativos às nossas aulas regulares na universidade. Junto com as professoras, discutíamos os conteúdos a serem abordados, definindo objetivos e estratégias didáticas alinhadas ao perfil dos alunos. Destarte, as atividades desenvolvidas em sala de aula consistiam, essencialmente, no repasse dos conteúdos constantes no currículo escolar, exercícios e atividades de cunho interativos – sempre buscando complementar e fortalecer as discussões levantadas durante as aulas. Nesse contexto, utilizávamos regularmente recursos como os sites *Kahoot!* e *Wordwall* para criar questionários, jogos e desafios interativos, dinamizando o processo ensino-aprendizagem.

Logo, o presente relato de experiência tem como foco a atuação de um graduando em licenciatura em História durante as aulas de estágio supervisionado, realizadas no âmbito da Residência Pedagógica.

Haja vista, então, a necessidade de discorrer acerca da questão da formação docente, especificamente na disciplina de História, o contato direto com o ambiente de ensino contribui inegavelmente para a construção efetiva de uma identidade profissional mais segura e reflexiva. Além do mais, cabe ressaltar que incentivos financeiros e a possibilidade de mitigar a ausência da prática escolar – como os destinados através do programa não apenas fortalecem a formação do estudante, como também proporcionam vivências essenciais às práticas que possibilitam o desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais eficazes e alinhadas às múltiplas realidades escolares.

2 JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS

Conforme o autor Silva (2024) menciona no texto “O uso da tecnologia na sala de aula: uma abordagem voltada às aulas de história”¹: a promoção de recursos didáticos que fomentem a inclusão, a ludicidade e a efetiva participação dos discentes nos momentos colaborativos de aula – estabelecendo uma relação dinâmica entre professor e aluno – revela-se como um dos pilares fundamentais no enfrentamento à evasão escolar.

A aplicação de tais recursos, ao criarem um ambiente mais atrativo e interativo, possibilitam não apenas uma maior integração entre os educandos, mas também contribuem para combater o desinteresse gerado por metodologias tradicionalistas – meramente preocupadas em estabelecer o repasse inconsequente de conteúdos oriundos de um currículo escolar pouco flexível, que muitas vezes não dialogam com as realidades e expectativas dos estudantes. Assim a utilização de estratégias pedagógicas inovadoras e inclusivas, centradas na experiência do aluno e no aprendizado ativo, torna-se crucial para o desenvolvimento integral dos alunos. Os jogos podem servir como fonte de motivação, tornando-se instrumentos extremamente eficazes na estimulação do raciocínio. O desafio que eles propõem leva os estudantes a buscar soluções ou a encontrar maneiras de se adaptar a diferentes situações problemáticas.

¹ SILVA, Júlio César Feliciano da. **O uso da tecnologia na sala de aula: uma abordagem voltada às aulas de história**. IX ENID & VII ENFOPROF In: <https://www.enid.com.br/sistema/participante#!>

De acordo com Antunes (2008), o uso de jogos em sala de aula deve ser pautado em momentos pertinentes, apenas quando a programação permitir e sempre que puderem servir como um apoio eficaz no alcance de um objetivo previsto. Mas a maioria dos estudantes tem interesse em jogos o que faz ser importante que os docentes explorem essa ferramenta. O jogo contribui para a realização de novas descobertas, promove o desenvolvimento e enriquece a formação da personalidade dos alunos, atuando como um recurso pedagógico que posiciona o professor como orientador, motivador e avaliador do aprendizado.

Segundo Silva e Gaspar (p. 205, 2018) afirmam, o estágio supervisionado assume um papel de extrema importância na formação docente, uma vez que, ao proporcionar um campo fértil para a articulação entre os conhecimentos teóricos e as experiências práticas, o futuro professor tem a oportunidade de vivenciar a realidade escolar, compreendendo os desafios cotidianos da sala de aula e aplicando, de maneira concreta, os fundamentos pedagógicos adquiridos ao longo de sua formação acadêmica. Aliado a tal perspectiva, pode-se salientar que o estágio supervisionado, ao aliar teoria e prática, permite que o docente em formação desenvolva habilidades essenciais, o que conseqüentemente contribui para o amadurecimento profissional, já que oportuniza a reflexão crítica sobre as práticas educativas e o aperfeiçoamento contínuo do processo de ensino-aprendizagem, configurando-se como um espaço privilegiado de construção da identidade docente.

A formação de professores no Brasil enfrenta desafios complexos apesar do aumento significativo das horas de estágio supervisionado, as atividades práticas realizadas em salas nas escolas públicas ajudam os futuros profissionais a terem um mínimo de experiência antes de estar definitivamente no campo de trabalho. Mas, acabam sendo pouca a quantidade de disciplinas adequadas às demandas da profissão docente. Esta situação ressalta a relevância de programas do governo como a Residência Pedagógica, fomentados pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

2.1 Uma aula aplicada:

No limiar das ações, os conteúdos foram repassados, ao longo de todo o processo de estágio supervisionado no âmbito do PRP, em uma turma do 8º ano do

Ensino Fundamental, que somava semanalmente 3 horas-aula. A aula exemplificativa para demonstrar a eficácia dos métodos abordados teve como tema central o Segundo Reinado, suscitando discussões acerca do papel de Dom Pedro II em seu reinado. Foram abordados temas recorrentes à sua vida: período regencial, golpe da maioria, casamento e; posteriormente, sua queda através da proclamação da república. Após estas considerações, optou-se pelo uso do jogo interativo na plataforma *Kahoot!*, evidenciando-se como uma ferramenta eficaz para promover o engajamento dos alunos e estimular a aplicação prática dos conceitos históricos discutidos. Uma forma lúdica e simples (necessita somente de um operador, que controle a dinâmica das perguntas, e o sistema se encarrega de toda a parte gráfica: elabora um ranking com os acertos, listando os jogadores com mais pontos; divulga um pódio com os três jogadores com mais questões acertadas; entre outros aspectos), de fomentar a participação durante a aula.

Assim, é notório salientar que a dinâmica de jogo e o formato de perguntas rápidas promoveram a participação ativa e até mesmo uma espécie de competição saudável, uma vez que os discentes demonstraram receptividade ao verem seu progresso em tempo real. No decorrer do último horário de aula, a ferramenta proporcionou uma forma de revisão que reforçou o conteúdo, premiando assim aqueles que estavam atentos durante momentos chave da aula. Apesar do exposto, a conectividade à internet se mostrou instável para alguns alunos, ocasionando uma pequena desvantagem para aqueles que enfrentaram atrasos na plataforma, prejudicando a fluidez do jogo em alguns momentos inoportunos.

Segundo Silva (2023) os professores tem a capacidade de desenvolver seus próprios jogos ou usar elementos digitais para aprimorar a didática, utilizando materiais que não têm mais utilidade, os quais podem estar disponíveis na instituição de ensino onde atua ou até mesmo na sala de aula. Entretanto, é essencial que ele esteja atento à forma como esses jogos serão aplicados, sem perder de vista os objetivos e o conteúdo a ser trabalhado. Celso Antunes (2001) argumenta que um professor que se entusiasma com o que ensina e que encanta em relação aos conhecimentos de sua disciplina, apresenta seu tema sempre em situações desafiadoras, estimulantes e intrigantes, tem muito mais chances de conseguir uma reciprocidade por parte dos alunos do que aquele que o faz com o inevitável tédio da rotina, tanto da profissão quanto das relações humanas e da turma.

Compreender de forma significativa implica se afastar de abordagens pedagógicas cansativas, repetitivas e centradas na mera repetição e memorização de datas, nomes, acontecimentos e relatos que foram apresentados, em vez de estimularem meios de oportunizar a criatividade dos discentes no cotidiano escolar.

Um ensino de História significativo é aquele que se distancia de aulas maçantes e desinteressantes, nas quais os alunos são incentivados a decorar e reproduzir narrativas já contadas, em vez de desenvolverem suas próprias imaginações. O uso dos jogos pode auxiliar o professor a romper com as metodologias tradicionais que priorizam a transmissão de conteúdos, geralmente ligados ao livro didático, ao discurso do/a professor/a e a atividades que se concentram em citar, preencher espaços em branco, escrever nomes ou copiar informações de textos, que acabam se tornando o foco principal do ensino de História (FIALHO *et al.*, 2016). Diante disto, é primordial compreender que:

“Na busca por um raciocínio que explicita um ensino de História com sentido, partimos da compreensão de que tanto a escola, de maneira geral, quanto o ensino de História, de modo particular, devem, com urgência, reconfigurar-se para atender às demandas da sociedade contemporânea.” (MACIEL, 2020, p. 3).

Assim, tornou-se ainda mais difícil fazer com que a disciplina de história seja cativante, relevante e conectada à realidade dos jovens – cada vez mais atraídos pela fácil acessibilidade à tecnologia. Caimi (2015) , destaca a existência de três categorias principais de conhecimentos no ensino de História:

“1) os conteúdos a serem ensinados, que incluem a própria história, a historiografia, a epistemologia da história, entre outros; 2) os conhecimentos para o ensino, relacionados à pedagogia, ao currículo, à metodologia e à cultura escolar; 3) os saberes sobre a aprendizagem, que têm a ver com os alunos, os processos cognitivos e a formação do pensamento histórico.” (p.107)

Todos esses conhecimentos são essenciais, especialmente no contexto do ensino remoto e em uma época em que jovens e crianças têm amplo acesso às mídias digitais. O desafio é integrar o ensino de história e sua metodologia ao universo tecnológico.

Propomos, de forma geral e até inatenta a certas especificidades decorrentes de ocasiões às quais as aulas estão sujeitas, o uso de duas ferramentas tecnológicas digitais interativas *Kahoot!*, e *Quizizz* (utilizadas ao longo do estágio supervisionado) com metas definidas e um planejamento adequado, além da intervenção ativa do professor, que deve atuar sempre que necessário, eles se tornam ferramentas valiosas para o processo de ensino e aprendizagem.

Por meio desses jogos, é viável explorar uma diversidade de temas e conteúdos, adotando uma abordagem interativa que estimula a participação dos alunos. Além do mais, os jogos se mostram eficazes para desafiar os estudantes a adquirir novos conhecimentos de forma lúdica e envolvente, facilitando a assimilação de conceitos complexos. Assim, Freire (2005) destaca a relevância de incorporar a brincadeira nas práticas pedagógicas, uma vez que, ao fazer uso do brincar no contexto educacional, os educadores conseguem estabelecer um ambiente onde os alunos se sintam mais confortáveis para experimentar, errar e aprender. A atuação do professor nesse processo é fundamental; ele deve ir além da observação, exercendo o papel de mediador.

3 METODOLOGIA

Daltro e Faria (2019) enfatizam a relevância do Relato de Experiência como um meio de comunicação científica, especialmente nas ciências humanas. É fundamental reconhecer o valor dessa metodologia para a compreensão da subjetividade presente na construção do conhecimento. Conforme apontado por Mussi *et al.* (2021), o relato de experiência possui um papel significativo em contextos científicos devido a algumas características fundamentais, a seguir então elencadas: primeiramente, ele possibilita o registro organizado de vivências. Em segundo lugar, facilita a conexão com conhecimentos científicos e a elaboração de uma reflexão crítica sobre a realidade. Assim, o relato é uma forma de comunicação que se relaciona com experiências acadêmicas e/ou profissionais, envolvendo um ou mais componentes do tripé universitário: ensino, pesquisa e extensão.

Casarin e Porto (2021) afirmam ainda – consoante ao apregoado por Mussi (2021) – que um Relato de Experiência possui características distintas que o diferenciam de outras modalidades de comunicação científica. O principal aspecto diferencial é que, geralmente, esses relatos não advêm de uma pesquisa estrita, mas sim de uma experiência, seja individual ou coletiva. É fundamental descrever com cuidado os fundamentos que motivaram a execução de determinada prática, os métodos utilizados e os resultados esperados. A adequada caracterização da experiência é crucial para permitir que outros indivíduos a repliquem exatamente como foi realizada ou a adaptem a diferentes realidades e contextos. A descrição deve incluir elementos como temporização, localização, modo de execução e os indivíduos envolvidos.

Assim, aliando de antemão tais preceitos, é válido salientar que a metodologia utilizada para a realização deste trabalho fundamentou-se em pesquisas de cunho bibliográfico, bem como na realização de ações práticas em sala de aula, corroborando os resultados obtidos com o núcleo teórico consultado. Para embasar teoricamente a análise dos resultados, autores como Mussi, Maciel e Silva foram consultados, proporcionando uma compreensão crítica dos conceitos e práticas abordados. A pesquisa bibliográfica forneceu suporte para a interpretação dos dados coletados durante a experiência prática, em que atividades pedagógicas foram aplicadas com o intuito de observar e avaliar a efetividade de métodos de ensino interativos.

As generalizações no campo das ciências humanas não provêm de uma mera descrição da realidade externa, mas sim de uma narrativa que abrange processos internos vividos pelos indivíduos. O Relato de Experiência viabiliza a construção de um discurso que transita entre o coletivo e o individual, além de demandar um esforço para criar uma narrativa alicerçada na memória, o que possibilita situar o sujeito e suas práticas dentro do contexto mundial. A relevância deste estudo reside em sua contribuição para a formação docente no Brasil, refletindo sobre um modelo educacional que busca aprimorar a qualidade do ensino nas escolas públicas. Ao narrar essa experiência, pretende-se evidenciar o impacto positivo de programas como a Residência Pedagógica, tanto para o desenvolvimento dos futuros professores quanto para o aprimoramento das práticas pedagógicas no ensino de História, promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e contextualizado. Consoante a isto, afim de atingir tais objetivos, este trabalho adota uma abordagem qualitativa, baseada em observações diretas e reflexões críticas desenvolvidas ao longo do processo de estágio supervisionado.

Trata-se de uma pesquisa de campo que, paralelamente, se fundamenta em referências bibliográficas para embasar teoricamente as discussões e análises, permitindo uma maior compreensão da prática docente no contexto da formação inicial. Dessa forma, o estudo promoveu a correlação entre teoria e prática, confirmando a relevância dos referenciais teóricos na construção de uma prática docente mais reflexiva e eficaz. No contexto hodierno, as escolas estão se beneficiando de uma vasta gama de recursos didáticos, que vão desde os mais simples e até mesmo triviais até os mais avançados, além de contarem com acesso a tecnologias de comunicação. As instituições de ensino vêm se adaptando para atender a todos os alunos e, por isso, têm diversificado suas abordagens. O professor desempenha um papel crucial no ensino de história dentro do ambiente escolar, não se limitando a apenas transmitir conteúdo ou transformar suas aulas em momentos de brincadeiras sem propósito. Sua função é bastante ampla e envolve buscar o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes. Portanto, é fundamental que o professor atue em sala de aula de maneira a criar situações que sejam desafiadoras e motivadoras para os alunos, destacando assim a importância da criatividade na elaboração das atividades em sua prática pedagógica.

4 RESULTADOS DA METODOLOGIA COM JOGOS

O processo de ensino-aprendizagem deve ser dinâmico, para que o aluno se sinta envolvido e estabeleça uma conexão positiva com o seu ambiente escolar. Isso implica que o conhecimento, ao ser transmitido em um ambiente agradável e harmonioso, impulsiona o desenvolvimento intelectual dos estudantes, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e reflexivos. Os jogos educativos, sob este viés, desempenham um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo dos estudantes, pois facilitam a assimilação do conhecimento, promovendo a aquisição de habilidades, a criatividade espontânea e o estímulo à comunicação e expressão nas interações sociais, além das competências relacionadas à liderança e ao trabalho em equipe. De forma lúdica, agradável e envolvente, os alunos se conectam com o conteúdo escolar, o que os leva a uma compreensão mais profunda das informações aprendidas.

Destarte, conforme observado no decorrer do estágio supervisionado, os resultados obtidos ao longo do período denotam que a aplicação e consequente uso dos jogos empregados nas aulas de História promoveram um índice elevado de retenção de atenção dos alunos em momentos chave. Para que o docente possa lidar com distrações alheias aos conteúdos repassados, por ventura é necessário usar das mesmas ferramentas que desfoçam os discentes: os *smartphones*.

Diante do cenário narrado, essa retenção foi perceptível nas instâncias de maior complexidade e contextualização dos conteúdos, nas quais os jogos atuaram como facilitadores no processo de assimilação. Alicerçado sob tal ponto de vista, também foi possível observar um leve incremento nas notas dos alunos, sugerindo que o uso de tecnologias visuais interativas contribuiu para o aumento da atenção aos detalhes abordados durante as explicações. Com relação a isto, observa-se uma correlação positiva entre o uso de ferramentas interativas e a eficácia no processo de ensino-aprendizagem, refletindo o impacto pedagógico das metodologias ativas aplicadas.

Conforme afirmam Macedo, Petty e Passos (2005), sob a perspectiva profissional, a prática do jogo serve como um meio para a construção, a aquisição ou a consolidação de determinados conteúdos, atitudes e habilidades. Destarte, desta maneira, os jogos educativos se destacam como uma ferramenta dinâmica capaz de gerar resultados positivos no processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, os jogos didáticos se apresentam como ferramentas valiosas para engajar os alunos, promovendo seu desenvolvimento psicossocial e incentivando uma participação mais ativa na dinâmica do ensino-aprendizagem. Além disso, esses jogos ajudam a preencher lacunas que surgem durante a transmissão e recepção do conhecimento, facilitando a compreensão de conteúdos mais complexos e fortalecendo a relação entre professores e alunos, o que resulta em uma aprendizagem mais eficaz.

5 CONCLUSÃO

O estágio supervisionado, bem como sua contraparte institucional à política de formação de docentes – a Residência Pedagógica – são fundamentais na formação dos estudantes universitários.

É crucial, pois, salientar que o processo, enquanto um espaço de conhecimento, deve receber um status epistemológico que vá além de sua habitual redução a uma atividade prática e instrumental (PIMENTA e LIMA, 2012). Desse modo, alicerçado a tal perspectiva, é no estágio que se revela o tipo de profissional que se pretende ser. Assim, Santos (2004) argumenta que, para compreender o trabalho docente como práxis, é imprescindível aceitar a indissociabilidade entre a dicotomia teoria e prática. No entanto, a área de formação de um indivíduo não deve ser vista de maneira mecânica, uma vez que envolve a criação de um trabalho produtivo alicerçado em concepções epistemológicas contextualizadas historicamente, visando à relação entre o trabalho material e o imaterial. Nesse contexto, a práxis exige dinamismo, interação e o diálogo essencial para o desenvolvimento de uma prática que seja ao mesmo tempo reflexiva e fundamentada.

A realização e participação nos processos inerentes ao PRP representaram uma experiência ímpar e essencial para a aquisição de novos saberes por nós, estudantes e futuros educadores. Este processo é notabilizado como o período em que as teorias que estudamos se conectam à prática cotidiana da sala de aula. É o momento em que o aluno, atuando como estagiário, experimenta e exerce formalmente sua atividade na área de formação, buscando integrar os aspectos teóricos com as experiências práticas. O papel de professor traz consigo uma granderesponsabilidade e representa um desafio significativo, enfrentado diariamente por esses profissionais, que se tornam ainda mais complexos devido à escassez de recursos nas escolas, que são sustentadas por verbas públicas.

O educador reflexivo, assim, enquanto agente do saber, desempenha sua função com a compreensão de que o conhecimento está em constante reconstrução e ressignificação. Diante disto, é fundamental que adotemos uma postura crítica e reflexiva em relação à nossa prática pedagógica, diante da realidade e a partir dela, na idade apropriada. O professor deve assumir a função de mediador, não se limitando a ser apenas um transmissor de conhecimento, uma vez que os alunos para que possamos almejar uma educação de qualidade, a qual é assegurada por lei (LDB - Lei nº 9394/96), garantindo que todas as crianças tenham acesso à educação precisam procurar aprender em contextos que deem mais significado ao que estudam.

Portanto, é imprescindível que os educadores tenham acesso a uma formação contínua, garantindo que não fiquem estagnados e conseqüentemente presos a metodologias tradicionalistas e ao tempo, estando de tal modo sempre em busca de novas maneiras e oportunidades de contribuir para uma educação de excelência. A respeito da formação continuada, Mello (1999) afirma que é um processo inicial e duradouro, que deve responder aos desafios cotidianos da escola, às demandas da contemporaneidade e ao ininterrupto progresso tecnológico. Assim, cabe ressaltar que o professor constantemente necessita aprimorar-se, uma vez que é um dos profissionais que mais precisa de se manter atualizado, equilibrando sua missão de ensinar com a constante necessidade de estudar. Consoante a isto, é fundamental que essa exigência se torne um direito básico concedido sem ressalvas a todos os educadores, direito este que mostra-se como essencial para sua valorização profissional e para que atinja os níveis de competência requeridos pela sua função social.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. O jogo e a Educação: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 6^o Ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.
- BRASIL. O Plano de Desenvolvimento da Educação: razões, princípios e programas. Brasília: MEC, 2007
- BRASIL. Portaria nº 38, de 28 de fevereiro de 2018. Institui o Programa de Residência Pedagógica. Diário Oficial da União, Brasília, 2018b.
- BRASIL. Ministério da Educação. Lei de diretrizes e bases: n. 9394/96. Brasília: Ministério da Educação, 1996.
- CARNEIRO, M. Metodologia do ensino de história. 1. ed. - Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2017. CASARIN, S. T.; PORTO, A. R. Relato de Experiência e Estudo de Caso: algumas considerações. J. nurs. health. 2021;11(2):e2111221998.
- CAIMI, Flávia Eloisa. "O que precisa saber um professor de história?" **História & Ensino**, Londrina, v. 21, n. 2, p. 105-124, jul./dez. 2015.
- DOURADO, L. F. Políticas e gestão da educação básica no Brasil: limites e perspectivas. Educação e Sociedade, Campinas, v. 28, n. esp. 100, p. 921-946, out. 2007. <https://doi.org/10.1590/S0101-73302007000300014>

MACIEL, Maria do Rosário Gomes Germano. O Ensino de História nos anos iniciais: imaginação, sensibilidade e experiência.

MELO, M. T. L. DE. **Programas oficiais para formação dos professores da educação básica**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/C45Pn3n7GnLkjNQhYh368qd/#>>. Acesso em: 2 nov. 2024.

PIMENTA, Selma. G.; LIMA, Maria. S. L. Estágio e docência. São Paulo: Cortez, 2012.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. “Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico”. Práxis Educacional, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021.

SILVA, Haíla Ivanilda e GASPAR, Mônica. “Estágio supervisionado: a relação teoria e prática reflexões na formação de professores do curso de Licenciatura em Pedagogia”. In: RBEP Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. Brasília. V. 99, n. 251 p. 205-211, jan/abr. 2018.

SILVA, Júlio César Feliciano da. O uso da tecnologia na sala de aula: uma abordagem voltada às aulas de história. IX ENID & VII ENFOPROF In: <https://www.enid.com.br/sistema/participante>.

VENÂNCIO, Silvana.; FREIRE, João. Batista. (Orgs). O jogo dentro e fora da escola. Campinas: Autores Associados, 2005 BRASIL Ministério da Educação.

ANEXO – DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS



PLANO DE AULA

Série/Turma	8º ano B	Etapa	Propedêutica	Ano Letivo	2023
PROFESSOR(A)	COMPONENTE CURRICULAR		BIMESTRE		
Verônica Santana Viera	História		.3º Bimestre (11/09/2023 à 15/09/2023)		
TEMA DA AULA			NÚMERO DE AULAS		
Segundo Reinado: Política, economia e guerra;			3 Aulas		
HABILIDADES DE PROPULSAO DESENVOLVIDAS NA AULA					
<p>Português</p> <p>H01- Inferir uma informação implícita em um texto. H02- Distinguir um fato da opinião relativa a esse fato.</p> <p>H04- Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).</p> <p>Matemática</p> <p>H10 - Interpretar e analisar dados apresentados em gráfico de setores divulgados pela mídia e compreender quando possível ou conveniente sua utilização.</p>					
HABILIDADES ESPECIFICAS DA BNCC DESENVOLVIDAS NA AULA					
<p>1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.</p> <p>4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>					
COMPETENCIAS ESPECIFICAS DA BNCC DESENVOLVIDAS NA AULA					
<p>1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.</p> <p>4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p>					
COMPETENCIAS GERAIS DA BNCC DESENVOLVIDAS NA AULA					
<p>2. Pensamento Científico, Crítico e Criativo — Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p> <p>7. Argumentação — Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.</p>					
CONTEUDOS ABORDADOS					

SEGUNDO REINADO:

POLÍTICA, ECONOMIA

E GUERRA; O golpe da maioria, Política, violência

fraude no Império, A Revolução Praieira, O poder do imperador, Economia do

segundo Reinado, O café na liderança, O mercado interno no Império, Modernização do Império:

Indústrias e ferrovias, A pressão inglesa e o fim do tráfico, A Lei Eusébio de Queirós

a Lei de Terras, O tráfico

interprovincial, A Guerra do Paraguai, Consequências da guerra.

CONHECIMENTOS PREVIOS NECESSARIOS

Conhecimento básico sobre o que foi o segundo reinado

ESPAÇOS EDUCATIVOS

Escola.

Plataformas digitais.

RECURSOS DIDATICOS

livro didático. Quadro. Notebook. Televisão

METODOS DE FIXAÇÃO

Diálogos e debates.

Exercícios por meio do Kahoot!

AVALIAÇÃO

Serão utilizados, durante o processo de avaliação, diversos instrumentos (testes, provas, resolução de problemas, atividades em grupo e individuais) e atividades que possibilitem uma ampla abordagem de vários aspectos envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

REFERENCIAS

JÚNIOR , Alfredo Boulos. SEGUNDO REINADO: POLÍTICA, ECONOMIA E GUERRA. 4. ed. São Paulo: FTD, 2018. cap. 11, p. 178 e 202..