



Grupo de Trabalho: Ensino e Aprendizagem no Ambiente Escolar

O USO DO POWERPOINT PARA A ELABORAÇÃO DO GAME PASSA OU REPASSA COMO METODOLOGIA ATIVA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Pedro Igor de Almeida Barros¹
Universidade Regional do Cariri

Cicero Thiago de Souza²
Universidade Regional do Cariri

Ana Lara Alves Pio³
Universidade Regional do Cariri

Fransuelton Gomes Anastácio⁴
E.E.F. Dom Quintino

Luciana Maria de Souza Macêdo⁵
Universidade Regional do Cariri

RESUMO

Este relato de experiência descreve a aplicação do PowerPoint na elaboração do "Game Passa ou Repassa" como metodologia ativa na Escola Dom Quintino, direcionada às turmas do 9º ano. O objetivo foi oferecer uma abordagem dinâmica para engajar os alunos, promovendo participação ativa e habilidades diversas. O método consistiu na criação de desafios e questões no PowerPoint, adaptando o formato televisivo para o contexto educacional. Os resultados mostraram um aumento do interesse dos alunos, maior interação durante o jogo e fortalecimento do aprendizado devido ao caráter lúdico e competitivo. A abordagem revelou-se eficaz para promover a aprendizagem significativa e o envolvimento dos estudantes, proporcionando uma experiência educacional estimulante e dinâmica. Este estudo destaca a importância de estratégias inovadoras no processo de ensino, especialmente para assegurar a participação ativa e a motivação dos estudantes em seu próprio aprendizado dos conteúdos de Matemática.

¹ Graduando em Matemática pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica (CAPES/URCA). Email: igor.almeida@urca.br

² Graduanda em Matemática pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica (CAPES/URCA). Email: thiago.ctsc@urca.br

³ Graduando em Matemática pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Bolsista do Programa Residência Pedagógica (CAPES/URCA). Email: ana.lara@urca.br

⁴ Graduado em Matemática pelo Instituto Federal do Ceará (IFCE). Professor da E.E.F. Dom Quintino. Preceptor do Programa Residência Pedagógica (CAPES/URCA). Email: fransuelton.junior@gmail.com

⁵ Mestre em Educação Matemática (UEPB). Professora do Departamento de Matemática da Universidade Regional do Cariri (URCA). Coordenadora do Programa Residência Pedagógica subprojeto Matemática (CAPES/URCA). Email: luciana.macedo@urca.br



Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino de Matemática. Metodologias Ativas. PowerPoint.

1. INTRODUÇÃO

Esse estudo concentra-se na aplicação do PowerPoint como ferramenta para a elaboração do "Game Passa ou Repassa" em turmas do 9º ano da Escola Dom Quintino. Diante das demandas educacionais contemporâneas, surge a problemática sobre como tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e participativo para os alunos. Nesse contexto, os objetivos deste estudo são: investigar a eficácia do uso do *PowerPoint* nessa metodologia ativa, avaliar seu impacto no engajamento e no aprendizado dos alunos e identificar as percepções dos estudantes e professores sobre essa abordagem.

A Matemática, de modo geral, não é bem vista aos olhos dos estudantes, pois para eles remete a uma matéria difícil, chata e até mesmo estressante. Há um conceito já formado na mente dos alunos sobre essa disciplina, conceito esse com uma base negativa de opiniões estabelecidas.

As constantes mudanças e alterações tecnológicas impactam as mais diversas áreas do desenvolvimento humano e entre elas se encontra a educação. Não é de agora, o seu uso em sala de aula, contudo, ficou cada vez mais intenso após o período de pandemia. Para Silverio (2001) a atividade do professor em sala de aula é complexa, necessita criatividade, perseverança, conhecimento de si, dos seus alunos, bem como todo o material de que dispõe para que seu trabalho flua e alcance os objetivos propostos.

A maioria dos professores e alunos nunca estiveram em tanto contato com a tecnologia em sala quanto atualmente, pois com a globalização e modernização das informações, se faz necessário a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), pois aproxima as vivências do aluno com o conteúdo ministrado em sala, sendo ela através de aplicativos e jogos.

A proposta tinha como objetivo principal avaliar o conhecimento dos diversos temas abordados nas disciplinas, proporcionando aos alunos uma abordagem lúdica para resolver situações problemáticas por meio de perguntas e desafios motores presentes em brincadeiras, jogos e circuitos. De maneira específica, esperava-se que os alunos conseguissem: identificar conceitos; relacionar teoria e prática ao testar seu conhecimento; colaborar na organização, execução, supervisão, arbitragem e montagem do evento; participar ativamente de brincadeiras, circuitos e jogos que estimulassem suas potencialidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas; responder a questionamentos de forma reflexiva e dialógica em um curto período de tempo; reconhecer a importância do trabalho em equipe para alcançar o sucesso nas tarefas; solucionar problemas com base nas dificuldades e demandas presentes; e superar-se diante dos desafios.

Para que ocorra essa ponte, entre o aluno e o conteúdo, através das TICs, é necessário que o professor também se mantenha atualizado, pois como profissional da educação, manter-se atualizado nos diversos ramos tecnológicos reflete diretamente nas formas alternativas nas quais podem ser utilizadas para explicar um conteúdo, conceito ou cálculo, expandindo um leque de possibilidades.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.11).



Os professores, enquanto seres fundamentais na construção de conhecimento, são levados a incorporar a TICs, para que assim possa usufruir dos benefícios que trás para a sala de aula, como a forma alternativa de material a ser utilizado, como por exemplo uma gameificação, onde o ensino tradicional é subvertido e fazendo assim que o próprio aluno seja um ser ativo durante o processo de ensino e aprendizagem e não esteja somente recebendo as informações, mas também compartilhando e trocando experiências com os demais, é o que chamamos de metodologias ativas.

2. DESENVOLVIMENTO (INTERPRETAÇÃO DE DADOS, BALANÇO TEÓRICO, ETC)

Após a implementação do "Game Passa ou Repassa" utilizando o *PowerPoint* como metodologia ativa na Escola Dom Quintino, os resultados obtidos revelaram aspectos significativos que merecem ser discutidos à luz da base teórica sobre o jogo e os conceitos educacionais pertinentes. Inicialmente, observou-se um aumento notável no engajamento dos alunos durante as atividades propostas. Isso está em consonância com as teorias de aprendizagem ativa, que destacam a importância do envolvimento dos estudantes como elemento fundamental para a construção do conhecimento. “A aprendizagem escolar nunca começa no vazio, mas sempre se baseia em determinado estágio de desenvolvimento, percorrido pela criança antes de ingressar na escola”. (VYGOTSKY, 2001, p.476).

Figura 1: Slide.

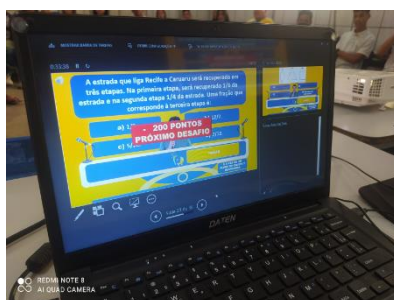


Além disso, os resultados indicaram uma melhoria na interação entre os alunos, favorecendo a colaboração e o trabalho em equipe. Essa dinâmica de interação social é um aspecto fundamental do processo educacional, conforme discutido na base teórica, que ressalta a importância do aprendizado colaborativo e da troca de experiências entre os estudantes.

No que diz respeito ao aprendizado dos conteúdos, observou-se um fortalecimento significativo. O caráter lúdico do jogo, aliado à utilização do PowerPoint como suporte visual, contribuiu para uma absorção mais efetiva dos conceitos abordados. Isso corrobora a ideia de que a tecnologia, quando utilizada de maneira estratégica, pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem.



Figura 2: PowerPoint.



No entanto, é importante destacar que, apesar dos resultados positivos, alguns desafios foram identificados durante a implementação do jogo. Questões como a gestão do tempo, a adaptação do conteúdo ao formato do jogo e a necessidade de um acompanhamento mais individualizado dos alunos foram levantadas. Esses aspectos ressaltam a importância de uma abordagem reflexiva e adaptativa por parte dos professores.

É relevante destacar que a avaliação centrada na participação foi simplificada pela implementação prática do jogo como uma abordagem ativa, na qual o aluno se envolveu ativamente, exercendo sua autonomia, participando de debates com os colegas e fazendo escolhas. Dessa forma, ele se inseriu de maneira direta no processo educacional enriquecido por interações e colaboração.

“O único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento” (VYGOTSKY, 1991, p.14). A perspectiva de Vygotsky destaca a importância da interação social no desenvolvimento humano, argumentando que a formação do indivíduo ocorre por meio de uma relação dialética entre ele e a sociedade. Ao aplicar essa ideia a um jogo como o "Passa ou Repassa", podemos observar como a interação social desempenha um papel fundamental no processo educativo.

Dessa forma, A utilização do jogo "Passa ou Repassa" como ferramenta pedagógica lúdica pode trazer diversos benefícios ao processo de ensino-aprendizagem tais como:

Engajamento e Motivação: Jogos têm o poder de envolver os alunos de maneira ativa e motivadora. A dinâmica competitiva do "Passa ou Repassa" pode despertar o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado mais atrativo.

Interação Social: O jogo promove a interação entre os alunos, estimulando a comunicação, o trabalho em equipe e a socialização. Esses aspectos são fundamentais para o desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais dos estudantes.

Aplicação de Conteúdo: Perguntas e desafios relacionados ao conteúdo curricular podem ser incorporados ao jogo, proporcionando uma maneira divertida de revisar e aplicar conceitos aprendidos em sala de aula.

Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas: Ao responder perguntas e enfrentar desafios, os alunos exercitam suas habilidades cognitivas, como raciocínio rápido, tomada de decisões e resolução de problemas.



Aprendizagem Ativa: O "Passa ou Repassa" permite que os alunos sejam protagonistas do próprio aprendizado. Eles não apenas respondem a perguntas, mas também têm a oportunidade de escolher estratégias, tomar decisões e aprender com as consequências.

Em suma, os resultados e discussões deste estudo apontam para a eficácia do uso do "Game Passa ou Repassa" com o suporte do *PowerPoint* como uma metodologia ativa na Escola Dom Quintino. Ao aliar os princípios da aprendizagem ativa, da gamificação e do uso estratégico de tecnologias digitais, essa abordagem se mostrou capaz de promover um ambiente de aprendizagem participativo, colaborativo e efetivo, proporcionando uma experiência educacional mais rica e significativa para os alunos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A implementação do "Game Passa ou Repassa" utilizando o *PowerPoint* como metodologia ativa na Escola Dom Quintino demonstrou ser eficaz em promover o engajamento dos alunos, facilitar a interação entre eles e fortalecer o aprendizado dos conteúdos abordados. Os resultados obtidos evidenciam a relevância de estratégias dinâmicas e inovadoras no processo de ensino e aprendizagem, especialmente em turmas do 9º ano.

Nesse sentido, recomenda-se a continuidade e a expansão do uso de metodologias ativas, como o "Game Passa ou Repassa", em outras disciplinas e séries escolares. Além disso, sugere-se o aprimoramento constante das atividades, considerando os desafios identificados durante a implementação, como a gestão do tempo e a adaptação do conteúdo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 23 Nov. 2023.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>>. Acesso em: 23 Nov. 2023.

SILVÉRIO, Antonio dos Anjos (2001). **As dificuldades no ensino/aprendizagem.** Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/105360/FSC0003M.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> . Acesso em: 20 Nov. 2023.

VYGOTSKI, L.S. *Pensamento e linguagem.* (2.^a Ed.). São Paulo: Martins Fontes, 2003