

10 DE NOVEMBRO DE 2023

**A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS
ANOS INICIAIS: EXPERIÊNCIA A PARTIR DO PROGRAMA RESIDÊNCIA
PEDAGÓGICA**

Beatriz Zerbini Maia, Dirce Aparecida de Moraes

Área Temática: Educação

Instituição de Ensino: Universidade Estadual de Londrina

E-mail para contato: beatriz.zerbinimaia@uel.br

*Trabalho vinculado ao Programa Residência Pedagógica- Pedagogia n° 565/
2023*

Resumo

A participação no Programa Residência Pedagógica permitiu o desenvolvimento do projeto “Gamificação como Alternativa Didática no Processo de Ensino Aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”. Este foi desenvolvido com uma turma do 4º ano, e buscou investigar as contribuições da gamificação como alternativa didática para o processo de ensino e aprendizagem. Ao compreender a necessidade de aproximação das instituições à realidade dos alunos e também os seus desenvolvimentos de nos sentidos cognitivos, sociais, culturais e motivacionais (Alves; Teixeira 2014,). Para tanto, o projeto foi desenvolvido em quatro etapas: Observações iniciais; Planejamento das atividades; Intervenções; Avaliação. Mediante os levantamentos de referências teóricas, estruturou-se uma atividade gamificada dividida em 4 intervenções na escola João XXIII, participante da Residência, com média de 3 a 4 horas, no ano letivo de 2023. As intervenções abordaram o conceito de sistema solar. A atividade gamificada foi planejada por intermédio da narrativa autoral intitulada “Viagem ao Sistema Solar”¹, desenvolvida na plataforma *Genially*. Outras ferramentas também foram inseridas na proposta, como: Bitmoji, Quiz, Realidade Aumentada, jogo online sobre o Sistema Solar, Sistema Solar 3D.² Os resultados da pesquisa indicam que a gamificação, como alternativa didática lúdica, pode ser uma estratégia valiosa para promover a motivação, enriquecer as práticas educacionais e aproximar os conceitos científicos do cotidiano dos alunos. Os dados revelam ainda um maior engajamento nos conteúdos a partir da proposta que envolve os elementos da gamificação em um ambiente dinâmico e lúdico que estimula o raciocínio e a participação ativa do estudante.

Palavras-chave: Gamificação; Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação; Ensino; Aprendizagem; Residência Pedagógica.