



Conectando vidas
Construindo conhecimento

Salão UFRGS 2021

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10
VIRTUAL

Evento	Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	GAMESHOW: UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA INTERATIVA DURANTE O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL
Autores	ANA PAULA VANONI KLEIN KANANDA DA SILVA BASTOS ALINE GESSI LEDESMA DOS SANTOS ROBERTA SALABERRY BERNARDES
Orientador	ELISABETE MARIA GARBIN

Gameshow: uma ferramenta pedagógica interativa durante o ensino remoto emergencial em uma escola pública estadual

O presente trabalho visa trazer relatos acerca da interatividade como ferramenta pedagógica durante as aulas online, a partir das experiências vivenciada pelas bolsistas do Núcleo Pedagogia do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) durante o Ensino Remoto Emergencial, em uma turma de 1º ano do ensino fundamental, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Professora Dinah Néri Pereira, pelo período de março a julho de 2021. As práticas foram pensadas a partir do planejamento da professora titular, com base nas Matrizes de Referência 2021 e, elegemos o componente curricular de Língua Portuguesa com foco no conteúdo das famílias silábicas para a construção dos nossos planejamentos. Utilizamos durante nossas atuações, alguns recursos interativos como jogos criados na plataforma WordWall, em que é possível personalizar o jogo conforme as necessidades da aula. Adaptamos de forma que todas as crianças participassem. Objetivamos com os recursos despertar o interesse das crianças e facilitar a aprendizagem das sílabas de forma lúdica, auxiliando de forma efetiva o processo de alfabetização e promovendo a interação entre os alunos durante o período de isolamento social. Em relação a metodologia, desenvolvemos o *Gameshow das Famílias Silábicas*. A atividade consistia em observar a imagem apresentada e identificar sua sílaba inicial entre múltiplas escolhas. Ao jogar a plataforma gera pontos a cada resposta correta, fato que despertou interesse e se instaurou no imaginário da turma. Reverberando tanto na aula em que foi aplicado quanto posteriormente em outras aulas, onde as crianças propuseram contabilizar pontos para os colegas e também escolher sua própria pontuação durante outras atividades. Estabelecendo a partir desta aula, novos diálogos em que as crianças passaram a compartilhar suas necessidades e expectativas. Concluímos que fazer uso de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem, promove a participação individual e coletiva da turma e torna possível aprender brincando.