



Conectando vidas  
Construindo conhecimento

Salão UFRGS 2021

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10  
VIRTUAL

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2021
<b>Local</b>	Virtual
<b>Título</b>	Gamificação em práticas pedagógicas como método interativo de ensino remoto
<b>Autores</b>	LUIZA SEHN TOMASI WILLIAN DOMENIQUE CAMPOS DOS SANTOS FABIANE GUARDIOLA GRANDO DANIA JOVANKA MALETICH JUNQUEIRA
<b>Orientador</b>	ELISABETE MARIA GARBIN

## **GAMIFICAÇÃO EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COMO MÉTODO INTERATIVO DE ENSINO REMOTO**

O presente trabalho é resultado das experiências de ensino remoto desenvolvidas através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, núcleo Pedagogia, em uma turma de 3º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Professora Dinah Néri Pereira no período de 22 de abril a 4 de agosto de 2021. Tendo como justificativa a necessidade de garantir dinâmicas lúdicas e de interação social para o desenvolvimento das crianças na realidade do ensino remoto, a utilização de elementos de jogos digitais na construção das aulas (também chamada de gamificação) se apresenta como um recurso integrador e facilitador da aprendizagem. Dessa forma, a gamificação se fez recurso base para as práticas pedagógicas aplicadas, objetivando, além de divertir e dinamizar as aulas, contextualizar o conhecimento e criar uma atmosfera cooperativa que propiciasse uma relação dinâmica e protagonista das crianças com o processo de aprendizagem. Em termos metodológicos, foi, inicialmente, solicitado à turma que respondessem um formulário nomeando suas preferências com relação à leitura, filmes, jogos, atividades de lazer e recursos da aula *online*. A partir de suas respostas e de conversas com a professora titular sobre quais conteúdos deveriam ser trabalhados, construiu-se propostas pedagógicas aplicando elementos de jogos digitais, tais quais: ciclos rápidos de feedback, progressão da dificuldade das tarefas, inclusão do erro como parte do processo de aprendizagem e incorporação de uma narrativa como contexto dos objetivos. Como resultados, percebeu-se, então, uma ótima interação e colaboração motivada da turma, com grande participação e construção autônoma do conhecimento de maneira criativa, entusiasmada, prazerosa e significativa. Ao mesmo tempo em que verificou-se uma necessidade de adequação dos recursos utilizados para compreender possíveis correções e explicações necessárias no decorrer da prática, de reforçar o cumprimento das regras e de mediar as participações de forma mais organizada.