

Gamificação: relato de experiência de uma sequência didática realizada em aulas de Língua Portuguesa do PIBID, em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Viçosa-MG

Autoras: Janaina Cristina Camargo, Carolina Rosa Barroso, Maria Clara Barbosa das Chagas, Rita Marcia Andrade Vaz de Mello

ODS4

Categoria: Extensão

Introdução

O presente trabalho aborda atividades didáticas realizada por duas bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do Núcleo de Alfabetização vinculado à Universidade Federal de Viçosa (UFV). Relatamos o uso da gamificação que consiste na utilização dos elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem para engajar, motivar e melhorar o desempenho dos alunos. A sequência didática utilizando a Gamificação foi realizada com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Padre Álvaro Corrêa Borges, no município de Viçosa-MG.

Resultados e/ou Ações Desenvolvidas

Ao longo das atividades, os alunos demonstraram muita empolgação e dedicação aos conteúdos trabalhados. Com a culminância do projeto, realizamos um mural e pedimos um pequeno feedback dos alunos que, em sua maioria, indicaram que compreenderam o conteúdo e gostaram do formato das aulas, haja vista que exploramos metodologias ativas.

Conclusões

Foi possível destacar a possibilidade da Gamificação como recurso metodológico a ser utilizado nas aulas não só de Matemática, mas também de Língua Portuguesa e demais disciplinas, bem como romper com a fragmentação curricular em sua aplicação, contribuindo com uma aprendizagem interdisciplinar e efetiva.

Objetivos

O intuito da utilização da Gamificação nas aulas de Língua Portuguesa é fazer com que os alunos se interessassem mais pelos conteúdos trabalhados, assim como garantir a participação efetiva destes no próprio processo de ensino-aprendizagem.

Bibliografia

A sequência didática utilizando a Gamificação foi realizada em sete aulas, com cerca de 1h30 cada, a fim de trabalhar os erros mais comuns cometidos pelos alunos na ortografia. Ao longo das regências, as IDs criavam uma história correspondente à cada situação de uso, abordando uma determinada forma gramatical, fazendo com que os alunos se interessassem e fossem capazes de compreender, de forma lúdica, as normas ortográficas apresentadas. Após a leitura da história, o conteúdo era trabalhado em forma de Bingo, Quiz e Perguntas e Respostas. Os alunos eram divididos em grupos e, por meio do trabalho em equipe, deveriam acumular pontos ao longo das atividades, garantindo a vitória de um dos times formados. Ao longo das regências, foram utilizadas características de jogos, como a acumulação de pontos, resolução de problemas, competição e premiação.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 3 abr., 2025.

GONÇALVES, A. V. BARROS, E. M. D. Planejamento sequenciado da aprendizagem: modelos e sequências didáticas. **Linguagem & Ensino: Pelotas**, v.13, n.1, p.37-69, jan./jun. 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MORAIS, A. G. A norma ortográfica do português: o que é? para que serve? como está organizada?. In: SILVA, Alessandro; MORAIS, Artur Gomes de; MELO, Kátia Reis (Org.). **Ortografia na sala de aula**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. [p.21-22]

OLIVERIA, J. E. et al. Gamificação na Alfabetização. **Recima21 - Revista Científica Multidisciplinar**. v5, n3, 2024. Disponível em: <<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/5001>>. Acesso em: 02 mai. 2025

Apoio Financeiro