

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁXIS PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

Geisa Gabrielle Santos - Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (PPGFPI) | Universidade de Pernambuco (UPE) *Campus* Petrolina;

Helio Gomes dos Passos - Especialista em Engenharia de Software pela Faculdade Focus;

Suêda Silva Ramos de Jesus - Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade de Pernambuco (UPE) *Campus* Petrolina.

Contatos: geisa.gabrielle@gmail.com; heliogdp@gmail.com;
sueda.ramos10@gmail.com

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

➤ OBJETIVO

Analisar o uso da gamificação como facilitadora da *ensinagem* no Ciclo de Alfabetização na Rede Municipal de Ensino de Juazeiro/BA, a fim de compreender seus impactos no engajamento dos estudantes, na motivação para aprender e no desenvolvimento de habilidades cognitivas.

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

➤ JUSTIFICATIVA / INTRODUÇÃO

A gamificação é uma estratégia pedagógica que utiliza elementos dos jogos para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, e nesse sentido, esta pesquisa apresenta reflexões sobre o seu uso, como recurso pedagógico no âmbito da alfabetização e do letramento.

O estudo toma por base os fundamentos de Soares (2020), Fadel *et al.* (2014) e outros.

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

➤ METODOLOGIA

A pesquisa é qualitativa caracterizada como pesquisa-ação-formação e utiliza para análise, as evidências apresentadas no processo formativo dos professores alfabetizadores e o relato de experiência neste percurso formativo - biênio letivo de 2022/2023 .

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

➤ RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados mostram que a gamificação proporciona um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e atrativo para o público-alvo, estimulando sua participação e interesse nas atividades escolares.

Além disso, a gamificação contribui nos aspectos que dizem respeito ao desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico.

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADORA DA ENSINAGEM: REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO - REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE JUAZEIRO/BA

➤ CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões sobre o uso da gamificação na educação destacam a importância de utilizar metodologias ativas e novas tecnologias na ensinagem e da necessidade de sua ampliação na Rede, sendo a gamificação, portanto, uma ferramenta eficaz para envolver os educandos, tornar as aulas mais interativas e na promoção de novos saberes, de forma lúdica e prazerosa.