



## V Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXX Seminário de Iniciação Científica  
XV Salão de Ensino e Extensão  
V Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu  
IV Seminário de Inovação Tecnológica

De 28 de outubro a  
01 de novembro de 2024

INSCRIÇÕES ABERTAS

UNISC

<b>Título:</b>	<b>ESTÁGIO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA SUPERAR DESAFIOS</b>		
<b>Autores:</b>	Cláudia Santiago Senandes Susana Margarita Speroni		
<b>Área</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Humanas <input type="checkbox"/> Sociais Aplicadas <input type="checkbox"/> Biológicas e da Saúde <input type="checkbox"/> Exatas, da Terra e Engenharias	<b>Dimensão:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Ensino <input type="checkbox"/> Pesquisa <input type="checkbox"/> Extensão <input type="checkbox"/> Inovação
<b>Resumo:</b>	<p>Praticar a docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental envolve articular o lúdico e a sistematização do que é vivenciado a fim de que as experiências se tornem significativas e se consolidem em aprendizagens. Posto isto, o trabalho em questão, surgiu da prática pedagógica desenvolvida na disciplina de <i>Estágio II em Pedagogia: Anos Iniciais do Ensino Fundamental</i>, a qual teve como objetivo a intervenção pedagógica na forma de docência compartilhada nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir do acompanhamento e observação de uma turma, do planejamento de aulas, da prática propriamente dita e da reflexão sobre as vivências ocorridas ao longo do estágio. Desta forma, as atividades relacionadas foram desenvolvidas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Santo Antônio de Pádua, no município de Mato Leitão/RS. Nesse educandário, foi destinada à acadêmica em questão uma turma do 5º ano, com 15 crianças entre 10 e 11 anos de idade, matriculadas no turno integral. As observações iniciais foram realizadas entre os dias 12 e 19 de setembro de 2023 (20 horas) e as práticas pedagógicas ocorreram entre os dias 8 de novembro e 1º de dezembro de 2023 (50h). O planejamento das práticas considerou o contexto dos estudantes no ambiente escolar, visto que estes permaneciam em turno integral na escola, o que gerava demandas variadas que envolviam desde propostas de atividades diferenciadas para a boa convivência da turma até a atenção à alimentação das crianças. Sendo assim, a partir do estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a intervenção foi realizada no sentido de abordar a educação alimentar por meio de diferentes componentes curriculares considerados para esta etapa do Ensino Fundamental. A abordagem em questão ocorreu a partir de aulas organizadas por meio da <i>gamificação</i> como forma de criar motivação e engajamento nesse contexto educacional, além de desenvolver o trabalho colaborativo na turma. A gamificação consiste em utilizar elementos característicos dos jogos para aplicá-los em contextos que não sejam de jogos, com o objetivo de promover a motivação e o comportamento ativo dos sujeitos. Sendo</p>		

Site do Evento: [www.unisc.br/Mostra](http://www.unisc.br/Mostra)



## V Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia

XXX Seminário de Iniciação Científica  
XV Salão de Ensino e Extensão  
V Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu  
IV Seminário de Inovação Tecnológica

De 28 de outubro a  
01 de novembro de 2024

**INSCRIÇÕES ABERTAS**

**UNISC**

assim, a sequência pedagógica desenvolvida possibilitou trabalhar sobre ‘nutrição do organismo’ a partir da articulação de habilidades das áreas de Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática, envolvendo atividades com intuito de desenvolver tanto habilidades cognitivas quanto afetivas por meio de mecanismos de jogos. Desta forma, foi possível observar que estas práticas conseguiram envolver os diferentes sujeitos da turma ao propor atividades variadas, lúdicas e que promoviam vivências nas quais a socialização beneficiava o processo de aprendizagem, se tornando aulas que trabalharam na construção de sujeitos colaborativos e de aprendizagens significativas. Portanto, percebeu-se que o planejamento de práticas pedagógicas para os Anos Iniciais a partir da gamificação, é uma estratégia interessante para auxiliar o docente no seu ato pedagógico, visto que os diferentes desafios identificados pelo professor podem ser abordados a partir de uma mediação que apresente situações estimuladoras às crianças a fim de enfrentar tais desafios desenvolvendo habilidades fundamentais no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Anos iniciais, gamificação, estágio.

### **Link do Vídeo:**

[https://drive.google.com/file/d/1tKC\\_08YeULW4UvvcnZvnKFZyWr8nXbRb/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1tKC_08YeULW4UvvcnZvnKFZyWr8nXbRb/view?usp=sharing)