

EXPLORANDO O ENSINO INTERDISCIPLINAR COM GAMIFICAÇÃO NAS DISCIPLINAS DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

*Ogaciano dos Santos Neves¹, Bruna Karoline Lima Aroucha², Claudi Silva Souza³;
Alexandre da Silva Cosmo⁴; Vanda da Silva Dias⁵*

Resumo: A implementação de práticas pedagógicas que integraram as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) foram inseridas no contexto educacional com o objetivo de ampliar o processo de ensino-aprendizagem, desenvolver a inclusão digital e favorecer a interdisciplinaridade, uma vez que se vive na Sociedade da Informação. Nesse sentido, este trabalho, de abordagem qualitativa e subsidiado por uma revisão bibliográfica, apresenta um relato de experiência sobre a implementação e utilização de uma Sala de Recursos Tecnológicos (SRT), estabelecida em uma escola pública no município de Boa Vista/RR, nos meses de outubro a novembro de 2024. A sala foi destinada aos alunos do 1º ao 5º ano (481 alunos), 27 turmas, visando a integração das disciplinas Português e Matemática, com o uso de recursos como o site Escola Games. A pesquisa prática se baseou na seguinte questão-problema: como promover a inclusão digital e a interdisciplinaridade com uma sala de recursos tecnológicos equipada com Chromebooks e tablets? Objetivo: Desenvolver práticas pedagógicas que integrassem a interdisciplinaridade e favorecessem a inclusão digital de alunos provenientes de diferentes contextos socioeconômicos e socioculturais, contribuindo para a formação integral dos estudantes na atual sociedade da informação. Metodologia: A metodologia adotada dividiu-se em cinco etapas: 1 - Inclusão da estruturação da sala de recursos tecnológicos no planejamento estratégico escolar; 2 - Modificação e montagem da estrutura da sala, com a inclusão dos equipamentos necessários; 3- A mediação pedagógica, realizada pela coordenação e professores, considerando os conteúdos, objetivos, metodologias, avaliação qualitativa, as potencialidades e dificuldades dos alunos. Esse processo possibilitou a análise qualitativa do uso dos recursos tecnológicos, promovendo a integração significativa das disciplinas curriculares; 4 - Propôs-se uma rotina semanal de utilização dos jogos educativos disponíveis no site Escola Games, que oferece jogos educativos voltados para crianças pequenas e alunos do 1º ao 5º ano, como "Fábrica de Palavras", "Plural das Palavras", "Tabuada", "Lousa Legal", "Completando Números", entre outros. Resultados: A utilização da sala tornou-se uma estratégia de gamificação, funcionando como um estímulo para o aprendizado, promovendo integração e, sobretudo, incluindo os alunos na cultura digital. Além disso, favoreceu e incentivou a participação ativa de crianças migrantes, que, muitas vezes, relataram nunca ter

Possui habilitação em Pedagogia (2022). Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT do IFRR. Professor da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como coordenador pedagógico. E-mail: ogaciano@gmail.com.

¹ Possui habilitação em Pedagogia. Professora da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como coordenadora pedagógica.

¹ Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Roraima (2007). Professora da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como Diretora Escolar.

¹ Possui Mestrado em Geografia UFRR(2015), Especialização em Educação, Diversidade e Cidadania pela Faculdade Educacional da Lapa (2016), Graduação em Geografia pela Universidade Federal de Roraima (2012), Graduação em Pedagogia pela Faculdade de Ciências, Educação e Tecnologia do Norte do Brasil (2019). Professor da rede municipal de Boa Vista/RR.

¹ Possui Pedagogia na Faculdade Estácio (2018). Pós-graduação em Psicopedagogia na Faculdade Estácio (2019). Letras pela Faculdade FAEL (2020). Atualmente atuando como diretora escolar.

tido acesso às Tecnologias Digitais fora do ambiente escolar, incluindo também as crianças com Necessidades Educacionais de Aprendizagem (NEA). Considerações Finais: Evidenciou-se a importância da integração das TDICs no processo educacional, especialmente associadas à gamificação como estratégia pedagógica. A implementação da SRT possibilitou um ambiente de aprendizado dinâmico e inclusivo, favorecendo a interdisciplinaridade, a inclusão digital e a capacitação digital, eixos da Política Nacional de Letramento Digital. O uso de ferramentas como o Escola Games facilitou o desenvolvimento de habilidades cognitivas e incentivou a participação ativa dos alunos, incluindo os com Necessidades Educacionais de Aprendizagem (NEA). Ao incluir as crianças no ciberespaço, fomentou-se sua preparação para os desafios da Sociedade da Informação. Ademais, as tecnologias, aliadas à educação, promovem a inclusão digital, o desenvolvimento da interdisciplinaridade e contribuem para uma educação mais inclusiva, interativa e, sobretudo, para a formação integral.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, Gamificação, Inclusão Digital, Matemática, Português.

Possui habilitação em Pedagogia (2022). Mestrando em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT do IFRR. Professor da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como coordenador pedagógico. E-mail: ogaciano@gmail.com.

¹ Possui habilitação em Pedagogia. Professora da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como coordenadora pedagógica.

¹ Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Roraima (2007). Professora da rede municipal de Boa Vista/RR. Atualmente atuando como Diretora Escolar.

¹ Possui Mestrado em Geografia UFRR(2015), Especialização em Educação, Diversidade e Cidadania pela Faculdade Educacional da Lapa (2016), Graduação em Geografia pela Universidade Federal de Roraima (2012), Graduação em Pedagogia pela Faculdade de Ciências, Educação e Tecnologia do Norte do Brasil (2019). Professor da rede municipal de Boa Vista/RR.

¹ Possui Pedagogia na Faculdade Estácio (2018). Pós-graduação em Psicopedagogia na Faculdade Estácio (2019). Letras pela Faculdade FAEL (2020). Atualmente atuando como diretora escolar.