

GamFique: Capacitação de professores na educação gamificada

Valéria de Araújo Freitas^{1*}; Gabriela Oliveira Fernandes²; Alixandri Duarte Belan³; Hemily Marcelly Cerqueira Amaral⁴; Géssica Braga Brum Bertholdo⁵; Thais Reis de Assis⁶

¹ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

² Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

³ Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁴ Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁵ Licenciada em História, Mestre em Educação Profissional e Tecnológica, Técnica em Assuntos Educacionais do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁶ Pedagoga, Doutora em Estudos da Linguagem, Docente do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.

* valeriefreitas444@gmail.com

Resumo

O projeto GamFique é uma atividade originada e financiada pelo Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais, que em sua terceira edição possui o objetivo de fornecer capacitação para professores da rede municipal de ensino de Muriaé/MG por meio dos mecanismos da gamificação em um contexto escolar. O projeto consistiu em dois encontros com duas horas de duração cada, ofertados para quatro escolas. Estes encontros foram conduzidos por alunos do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, com auxílio de duas integrantes com experiência na área pedagógica e educacional. Antes do início das atividades foi firmada uma parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Muriaé, que ficou responsável por indicar quais as escolas receberiam a capacitação. Os docentes dessas instituições de ensino tiveram que se inscrever em um formulário eletrônico contendo as devidas informações. O primeiro encontro possuiu o objetivo de introduzir conceitos de gamificação, juntamente com as metodologias necessárias para a assimilação e implementação dessa atividade em um contexto escolar. O segundo encontro focou em concentrar aspectos de se gamificar em sala de aula, demonstrando as diversas formas de se introduzir o tema aos conteúdos escolares. Além disso, durante essa formação continuada, os participantes tiveram que se dividir em grupos e, simultaneamente às aulas propostas, realizar atividades em um contexto de jogo para a acumulação de pontos. Ao final, os envolvidos ganhadores puderam ser premiados e todos os participantes inscritos receberam um certificado com a carga horária de 10 horas. Em conclusão, o projeto conseguiu capacitar os envolvidos com o tema proposto e contribuir para com o sistema municipal de ensino, incentivar o exercício da docência gamificada e possibilitar a motivação dessa experiência em

sala de aula. Além disso, contribuiu na melhoria do ensino, sugerindo meios para suprir as deficiências contemporâneas de desenvolvimento pedagógico de discentes nos mais diversos ambientes escolares.

Palavras-Chave: Formação de Professores. Prática Pedagógica. Ensino.

Instituição de fomento: PIAEX - Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais.