

NOVA FASE DESBLOQUEADA: O USO DA GAMIFICAÇÃO EM UM CONTRATURNO ESCOLAR PARA CRIANÇAS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Mariane Macedo Nunes¹

RESUMO

Este artigo apresenta um relato de experiência sobre a aplicação da gamificação como metodologia ativa em um contraturno escolar, desenvolvido em uma instituição de ensino particular localizada em Contagem, Minas Gerais, ao longo do ano de 2024. A proposta envolveu estudantes regularmente matriculados no 1º ano do ensino fundamental, oferecendo uma rotina estruturada com diversas atividades lúdicas e interativas, alinhadas às competências previstas para essa etapa de ensino e voltadas ao reconhecimento de potencialidades e desenvolvimento de habilidades socioemocionais em um novo cenário educacional. O contraturno ocorreu no mesmo espaço físico onde as crianças haviam frequentado a educação infantil e elas se encontravam matriculadas no primeiro ano do ensino fundamental em uma unidade de ensino da mesma rede, havendo assim uma integração entre as instituições. Desta forma, a experiência representou uma oportunidade de ampliar o tempo de aprendizagem, estimulando a autonomia, o desenvolvimento de novas interações e a construção de saberes em um ambiente marcado por vínculos afetivos e familiaridade. Ao final do período letivo, os relatos dos próprios alunos evidenciaram que a gamificação se mostrou uma estratégia eficaz para conectar os conhecimentos adquiridos à situações do cotidiano, favorecendo o aprimoramento de capacidades criativas em um tempo de uma outra qualidade de experiência escolar (CAVALIERE, 2007) e proporcionando maior segurança no processo de adaptação ao ensino fundamental, por meio de vivências dinâmicas, colaborativas e significativas.

Palavras-chave: Gamificação, Contraturno Escolar, Ensino Fundamental, Educação Integral.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM,
d202220382@uftm.edu.br

