

## USO DA GAMIFICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DE MODELOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS COMO PREVENÇÃO DE ACIDENTES DOMÉSTICOS

Nome estudante<sup>1</sup> Ana Júlia Cardoso dos Santos Silva

Nome estudante<sup>1</sup> Ana Karolina Flores Ortega

Nome estudante<sup>1</sup> Deborah Cristina Pimenta Ovelar

Nome orientador<sup>1</sup> Prof. Esp. Marcia Ramona Ovelar Serena

E. M. Desembargador Carlos Garcia de Queiroz – Campo Grande - MS

Email do orientador: marciaosserena26@gmail.com

Área/Subárea: Ciências Exatas e da Terra, Biológicas e da Saúde Tipo de Pesquisa: Tecnológica

**Palavras-chave:** gamificação, prática de ensino, jogos educativos.

### Introdução

A problemática dos acidentes nas unidades escolares e no seio familiar é constantemente debatida e observada nas escolas, e durante a pandemia houve um aumento do número de acidentes por falta de medidas de segurança por parte dos adultos e pela falta de conhecimento das crianças em relação a alguns produtos e objetos domésticos que fornecem riscos quando usados de forma inadequada, por exemplo: o aumento do uso do álcool 70% nas residências como meio de prevenção ao COVID 19 e também pelo fato que os alunos passaram a ficar mais tempo em casa, visto que as aulas presenciais foram suspensas sendo ministradas online. E sabendo que o referencial teórico bem como a BNCC para a Ensino Fundamental prevê em sua base temática "acidentes domésticos" que é conteúdo da grade curricular do 2º ano do fundamental I.

No processo de alfabetização aprender de forma prática, através de jogos e brincadeira, torna a aprendizagem mais divertida e significativa, trazendo uma proposta inovadora de metodologia ativa. Sendo assim, o presente projeto busca trazer ferramentas que vem auxiliar o professor e promover uma abordagem educacional dinâmica e interativa. A aprendizagem, segundo Vigotsky, acontece de forma social e é mediada pelo meio, neste sentido o papel do professor é fundamental.

### Metodologia

Após a delimitação do tema, foi realizada uma reunião com os educandos para a definição da metodologia a ser utilizada, o conteúdo foi apresentado de forma lúdica e interdisciplinar, trazendo informações além do livro didático, textos e vídeos e também a utilização do laboratório de ciências e da sala de vídeo, para os estudos e pesquisa que foram realizados pelos alunos.

Passo 1: Será realizado o início das pesquisas sobre os índices de acidentes domésticos antes e após a pandemia do COVID-19. Além disso faremos revisão bibliográfica sobre as metodologias ativas no ensino que neste caso, será o uso de jogos pedagógicos no processo de ensino- aprendizagem.

Passo 2: Ocorreu semanalmente reuniões para leitura e discussão de artigos científico. Na ocasião os educandos registraram o que foi feito no diário de bordo.

Passo 3: Foram elaborados questionários para investigar quais os acidentes que ocorrem com maior frequência e em qual espaço doméstico acontecem esses acidentes.

Passo 4: Análise das respostas, e a partir dessas informações escolher o modelo de jogo e imagens pertinentes ao público a ser atendido.

Passo 5: A professora orientadora e juntamente com a professora do laboratório de ciências, reuniu-se com os alunos envolvidos no projeto para organizar os textos com as regras e orientações do jogo.

Passo 6: Aplicar o jogo com as turmas do 2º ano pelos docentes do 5º ano.

Passo 7: Análise dos resultados

### Resultados e Análises

**Tabela 1.** Acidentes Domésticos Com Maior Incidência entre os alunos do 2º ano C/D



### Considerações Finais

Com o desenvolvimento deste projeto, espera-se conscientizar os alunos de forma lúdica e prazerosa sobre os riscos que algumas situações do dia a dia podem trazer e como devemos proceder para a prevenção de acidentes domésticos.

Entretanto, ao desenvolver as atividades, houve-se a necessidade de observar atentamente as habilidades e dificuldades dos alunos dos 2ºanos C/D na leitura de pequenos textos e a repensar nas propostas para que pudesse estimulá-los nos avanços de aprendizagem e na busca de conhecimento. Assim, a elaboração das regras e orientações do jogo trouxe textos pertinentes aos alunos para que possam auxiliá-los nestas dificuldades. É de extrema importância considerar a realidade e o mundo no qual os alunos estão inseridos; as metodologias de ensino e ser aplicado devem atender às necessidades deles.

O Projeto promoveu uma experiência enriquecedora, oportunizando a interação dos alunos do 5ºano, com maior experiência e do 2º ano, que estão em seu processo de alfabetização. Essa vivência única, contribui para a formação de ambos os grupos de alunos, promovendo aprendizado de todos os envolvidos no projeto, sendo de grande importância na formação integral dos educandos.

Com a execução deste projeto percebemos que os educandos entenderam os riscos a que estão expostos e as atitudes que devem ser tomadas para evitar acidentes, e quais as formas corretas para solicitar socorro bem como mitigar os seus efeitos quando e se ocorrem.



Figura 1. Apresentação do jogo feito pelos alunos do 5º ano aos alunos do 2º ano.



Figura2. Aplicação do jogo.

### Agradecimentos

Secretaria Municipal de Educação pela iniciativa e apoio a pesquisa; à Escola Municipal Desembargador Carlos Garcia de Queiroz pelo envolvimento no trabalho realizado; aos alunos: Adara Marina Mendes Martins de Oliveira, Ericleiton da Silva Moura, Kauan Victor Valejo Barbosa e Lorrainy Marques da Silva pela colaboração e empenho afimco na execução do projeto e aos professores Esp. Thais Ostenberg Segóvia, Ms Marcelo Grandó e Ms Danilo Santos de Jesus, pelas contribuições e sugestões feitas para o desenvolvimento desta pesquisa.

### Referências

<https://jornal.usp.br/atualidades/acidentes-domesticos-crescem-na-pandemia-e-criancas-sao-as-principais-vitimas/#:~:text=J%C3%A1%20em%202020%2C%20no%20mesmo,necessidade%20de%20ficar%20em%20casa.>

<https://reitoria.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2017/03/A-Pedagogia-Hist%C3%B3rica-o-Cr%C3%ADtica-e-a-Avalia%C3%A7%C3%A3o-Marcos-Bohrer.pdf>

[https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/54502/1/2020\\_art\\_kclfel\\_ix.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/54502/1/2020_art_kclfel_ix.pdf)

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em:

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 12/09/2022

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

THIESEN, I.S. A Interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino aprendizagem. 2008. Disponível em: <http://scielo.br/pdf/rbedu/v13n39/10.pdf>. Acesso em: 22/10/2022.

**Abstract:** *(Write the English version with the same structure using italic characters)*

**Keywords:** *(Write the same words in English using italic characters)*