



AULA GAMIFICADA: O USO DO EDILIM

LHAYS MARINHO DA CONCEIÇÃO FERREIRA

Introdução: As tecnologias podem contribuir para processos educacionais inovadores, ativos, personalizados e mais eficientes no dia a dia da sala de aula. **Objetivo:** A partir dessa premissa, temos como possibilidade de intervenção pedagógica a aprendizagem baseada nas características dos jogos, a gamificação. Neste trabalho, tem-se o objetivo de discorrer e relatar como o uso da gamificação pode ser realizado no cotidiano escolar. **Metodologia:** A gamificação consiste em trazer, para as interações cotidianas, elementos dos jogos para gerar engajamento, motivação para a ação, promoção de aprendizado, resolução de problemas, dedicação e prazer nas atividades. Isso acontece, pois esses elementos oferecem para a pessoa que está passando pelo processo gamificado a sensação de conquista, evolução e conclusão. A experiência relatada parte dessa concepção, e demonstra possibilidades de atividades para turmas de 5º do Ensino Fundamental, a partir do uso do software Lim, que é um ambiente para a criação de materiais educativos, especificamente para jogos onde é possível colocar fases, sons, imagens, e é composto por um editor de atividades (Edilim). O professor pode fazer o download do software, que possibilita a criação de até 51 tipos de jogos/livros interativos de atividades sequenciais. Para criar uma tarefa, basta clicar no botão "Páginas" do menu superior, selecionar o tipo de página que deseja criar clicando no botão correspondente. Cada página pode ter um botão na parte inferior, com um link a outra página ou um endereço de Internet. Realizou-se atividades com a temática de fração e locução adjetiva, nas quais os alunos precisavam completar fases, avançar nos níveis e recebiam bonificações a partir da posição que estavam no Ranking da turma. **Resultados:** Obteve-se como resultado o engajamento de 85% dos estudantes nas atividades propostas, ou seja, a maioria da turma concluiu as tarefas propostas. Ao serem questionados 92% dos estudantes relataram que se sentiram mais motivados a realizarem às atividades. **Conclusão:** Uma aula gamificada é um momento de aprendizagem benéfico, caracterizado pelo uso estratégico da lógica dos jogos, de forma que o estudante aprenda ativamente. Ela tem como base os princípios da gamificação, uma das metodologias ativas mais difundidas no meio educacional, atualmente.

Palavras-chave: Gamificação, Tecnologia educacional, Edilim, Metodologia ativa, Jogos.