

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR JOSUE
BENEDICTO MENDES

Gamificação em Filosofia

Diretoria de Ensino - Região Osasco
03/10/2022

DIVULGAÇÃO DE BOAS PRÁTICAS

E. E. PROFESSOR JOSUE BENEDICTO MENDES

Diretor(a): Edna Pastore

Nome do Projeto/Ação/Evento: Gamificação em Filosofia

Objetivo do Projeto/Ação/Evento: Contribuindo com o Plano de Melhoria da escola na Dimensão Pedagógica e Tecnológica onde foi identificado que muitos alunos demonstram deficiências na compreensão de leitura sendo preciso criar hábitos de leitura em todos os espaços de convívio essa ação prevê a valorização do protagonismo juvenil através da pesquisa e seminário partindo de leituras da Trilha Antirracista.

Descrição do Projeto/Ação/Evento: Em uma ação formativa de replicabilidade de metodologias ativas foram experienciadas o uso da gamificação para temáticas do currículo de filosofia no Ensino Médio. Com o uso de celulares, notebooks e da Sala do Acesso foram desenvolvidos atividades pedagógicas no processo de aprendizagem, organizadas a partir de programa que realiza "anedonha", também chamada de "Stop", em que os participantes tem alguns

segundos para escrever o nome relacionado a um tema (site utilizado: <https://stopots.com/pt/>). Isso deixa o aprendizado mais dinâmico, construtivo e atraente para os alunos. A ativação do campo da memória e a percepção do desafio do lúdico que o jogo traz, aprimoram os conhecimentos dos alunos e os inspira a jogar por si só, aprender mais conceitos e realizar conexões de grande valor para seu processo de ensino aprendizagem.

Site/ferramenta: <https://stopots.com/pt/>

Data de realização: 03/10/2022

Público Alvo: Turmas das segundas séries do ensino médio

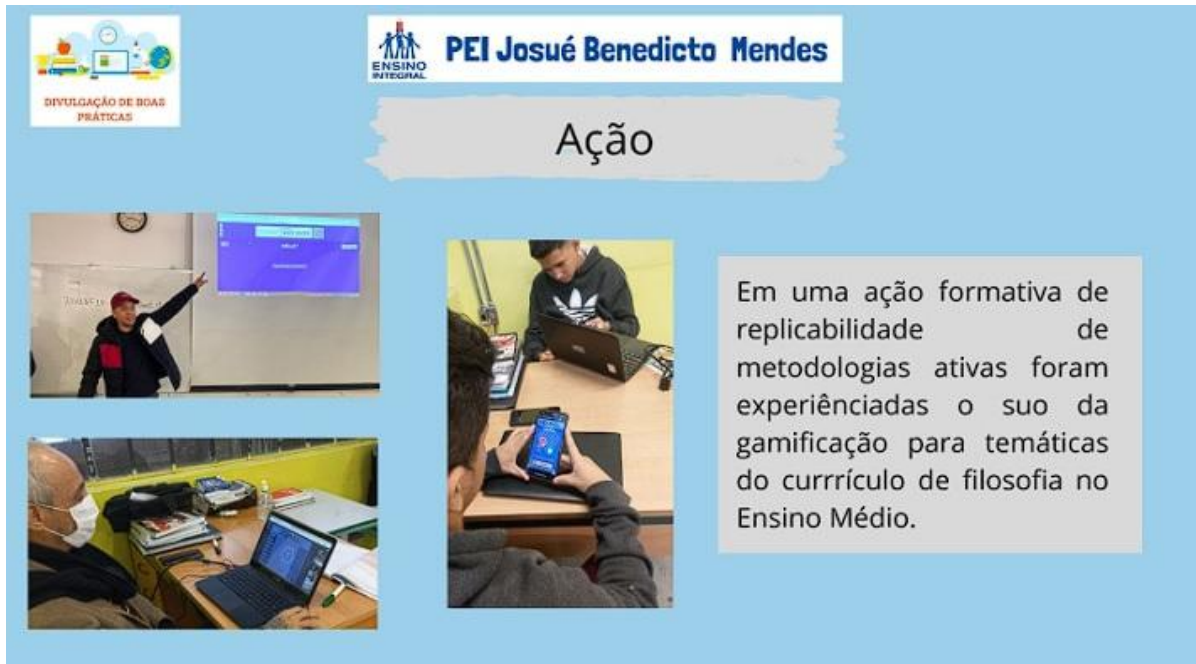
Equipe Organizadora: Professor Isaac Mascena;
Professor Evandro Bonfim

Quantidades de Participantes: 80

Impacto nos Resultados Educacionais da Escola: Melhora nos indicadores de leitura, interpretação de texto apontados pelos dados da AAP2 e AAP3; melhora nos indicadores socioemocionais;

Parcerias Envolvidas: Jornal Joca

Fotos



ENSINO INTEGRAL **PEI Josué Benedicto Mendes**

Ação

Em uma ação formativa de replicabilidade de metodologias ativas foram experienciadas o uso da gamificação para temáticas do currículo de filosofia no Ensino Médio.

The composite image includes three photographs: a teacher pointing at a screen, a person at a desk with a laptop, and a person using a smartphone.



PEI Josué Benedicto Mendes

Resultados



Com o uso de celulares, notebooks e da Sala de ACESSA foram desenvolvidas atividades pedagógicas no processo de aprendizagem. Isso deixa o aprendizado mais dinâmico, construtivo e atraente para os alunos.



Arquivo recebido em: 19/12/2022 14:01:57