



# 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

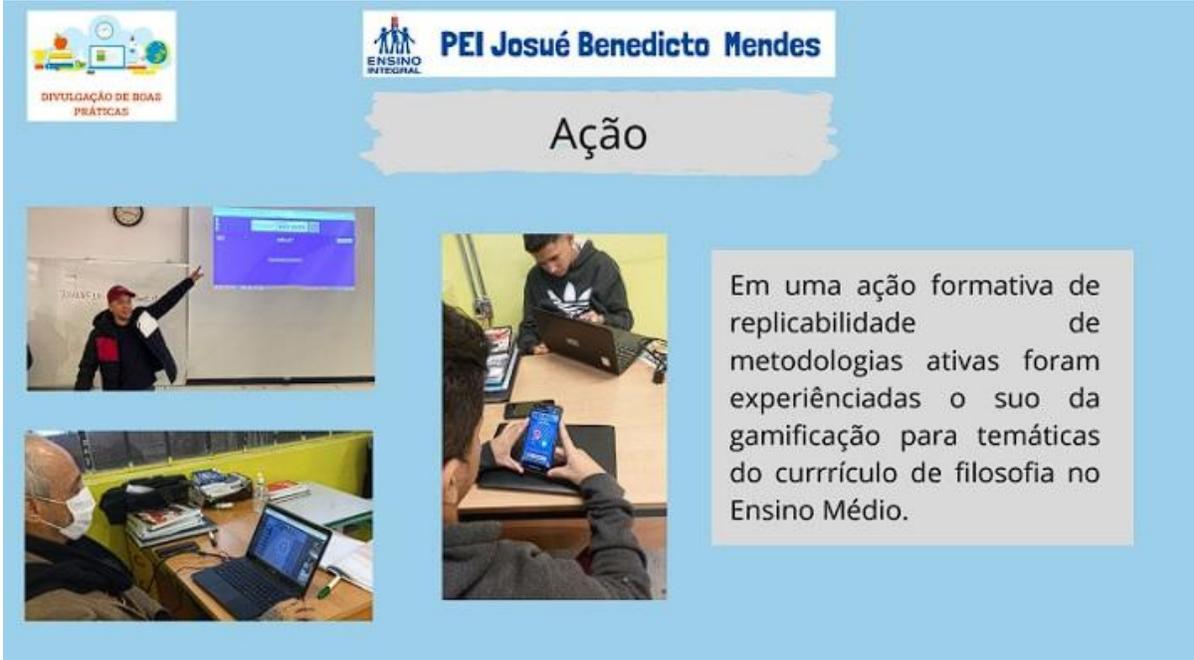
**Equipe Organizadora:** Professor Isaac Mascena;  
Professor Evandro Bonfim

**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



**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.



PEI Josué Benedito Mendes

## Resultados



Com o uso de celulares, notebooks e da Sala do Acesso 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