



Gamificação e ensino personalizado - Uma maneira divertida de desenvolver a autonomia e encantar seu aluno

Graciela Dresch, Lisandra Sandini Beutler

NTE Santa Rosa/17ª CRE – Santa Rosa - RS - Brasil

graciela-dresch@educar.rs.gov.br, lisandra-sbeutler@educar.rs.gov.br

- 1. Descrição:** A oficina irá apresentar aos participantes duas plataformas adaptativas baseadas no ensino personalizado, que têm ajudado professores, gestores e redes de ensino a dar mais autonomia aos alunos e a torná-los mais engajados em seus processos de aprendizagem. A Khan Academy e o Duolingo permitem que cada aluno siga seu próprio ritmo e, por meio da análise de desempenho em tempo real, sugerem conteúdos (vídeos, games, exercícios, textos etc.) específicos para as necessidades de cada um, de maneira personalizada. Os dois ambientes reproduzem a mecânica dos jogos aplicada a ambientes que não são games, tornando as experiências de aprendizagem mais dinâmicas e interessantes, visto que “as mudanças de nível” predis põem os alunos a realizar as atividades e “evoluir” no jogo.
- 2. Objetivos:**
 - Conhecer a Khan Academy como aluno, alcançar 10.000 pontos;
 - Conhecer o Duolingo como aluno, concluir e entregar 1(uma) tarefa proposta pelas oficinas;
 - Entender o funcionamento das plataformas;
 - Explorar os recursos: criação de turma, inserção de alunos, sugestão de atividades/tarefas, acompanhamento da evolução em cada uma das plataformas.
- 3. Público Alvo:** Professores do Ensino Fundamental e Ensino Médio
- 4. Vagas:** 20
- 5. Infraestrutura:**
 - Um computador para as oficinas ligado a um projetor de vídeo e com acesso à Internet;
 - Um computador por participante, com acesso à Internet.