



UMA ABORDAGEM LÚDICA E GAMIFICADA (ENSINO E APRENDIZAGEM)

Danilo Faustino da Silva¹; Maria Isabela de Souza Barros²; Ruth Montenei Lemos dos Santos³; Luís Carlos Aquino Barros⁴; Elânio Leal Alves⁵ e Maria Alice de Freitas Marques⁶

1- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: d.fausti97@gmail.com; 2- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: misbarros18@gmail.com; 3- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: pandahunter26@hotmail.com; 4- Luís Carlos Aquino Barros. - E-mail para contato: luiscarlosaquino14@gmail.com; 5- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: elaniobros@gmail.com; 6- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br

RESUMO

Introdução: Em decorrência de grandes avanços tecnológicos em curto um período de tempo e o aprimoramento das redes de comunicação como Internet, o mundo tornou-se ainda mais interligado, de modo que os recursos tecnológicos tornaram-se indispensáveis para a vida cotidiana, o ambiente trabalho e entre outros. Baseado nessas informações percebe-se que há necessidade de profissionais capacitados para manusear estas novas tecnologias, assim como vir a fomentar a comunidade de TI (Tecnologia da Informação). **Objetivo:** O presente projeto tem como objetivo de disponibilizar acesso a tecnologias, o desenvolvimento de raciocínio lógico, resolução de problemas para crianças e jovens carentes da comunidade de Salgueiro-PE e região, assim como capacitar e aprimorar as habilidades de ensino e aprendizagem de computação e eletrônica. Sendo, que os aprendizados acontecem na própria instituição (IF Sertão-PE Campus Salgueiro), em que as aulas (aventuras) são ministradas de forma lúdica, envolvendo conceitos de Gamer. **Materiais e Métodos:** As atividades desenvolvidas com os alunos como são bastante interativas envolvendo dinâmicas, brincadeiras eram distribuídas em “missões, fases” ao em vez de atividades, “notas” do método tradicional de acompanhamento didático, no curso avaliamos a experiência como jogador(a), conquistas durante as aventuras que são apresentadas em que cada uma das etapas. Nos curtos intervalos das aulas foram aplicados jogos de memórias, o que auxiliaram na fixação de novos conhecimentos. **Resultados:** Ao decorrer de cada modulo, fase completada era perceptivo que os alunos tinham dominado os conteúdos, em decorrência do bom desempenho, posição no ranking, assim como resultados satisfatórios no quiz de pergunta (Kahoot). Os alunos despertaram muito interesse de saber a língua estrangeira inglesa por causa dos ensinamentos, conceitos vivenciados nas aventuras, assim como mesmo havendo algumas dificuldades demonstraram haver valor, importância de ter continuidade do projeto. **Considerações Finais:** Ao concluir esta fase do projeto percebemos que as crianças obtiveram uma aprendizagem significativa, que auxilia tanto nas atividades escolares como na decomposição de problemas, paciência, [...] assim como, possibilitando com que os jovens venham a se identificar e tenha interesse em seguir na carreira de TI, vir futuramente a fazer cursos profissionalizantes na própria instituição.

Palavras-chave: Tecnologias; ensinamentos; aprendizagem significativa.

AGRADECIMENTOS: Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (Setec/ MEC), a todos os colaboradores, professores, doutores que auxiliaram e fizeram acontecer a realização deste projeto e Salgueiro-PE ser contemplado.



Modalidade: Jornada de Iniciação à Docência - JID
Campus: Petrolina