



## Divulgação Científica por Gamificação e Ludicidade: I Gincana Virtual do IF Sertão Pernambucano Campus Salgueiro

Kaio Cesar Araújo Cruz<sup>1</sup>; Gilberto de Lima<sup>2</sup>

1-Orientando - Campus Salgueiro- e-mail para contato: kastlebravooficial@gmail.com;

2- Orientador - Campus Salgueiro e-mail para contato:gilberto.lima@ifsertao-pe.edu.br;

### RESUMO

**Introdução:** A educação em 2020 e 2021 tem passado por transformações profundas para atender as mudanças na modalidade de ensino e na formação escolar do estudantes em meio a situação atípica enfrentada. Baseado nisso, é preciso incorporar estratégias pedagógicas de ensino não centradas no professor, mas sim no estudante como sujeito ativo como, por exemplo, por meio de um Gincana Virtual, que possa trazer ludicidade, criatividade e trabalho em grupo, aproximando os alunos da solução de problemas reais. **Objetivos:** Divulgação do conhecimento científico e incentivo a atividades de caráter disciplinar por meio do lúdico utilizando uma gincana virtual promovida pelo Campus Salgueiro para a comunidade escolar de Salgueiro/PE e cidades circunvizinhas, permitindo a interação e a troca de conhecimento entre a comunidade e o campus Salgueiro, motivando os estudantes a buscarem conhecimento que é oferecido em alto nível, e de maneira gratuita, pelo IF Sertão-PE através de seus cursos técnicos e de graduação. **Metodologia:** A etapa inicial consistiu na revisão bibliográfica sobre metodologias ativas e a gincana, seguido das reuniões virtuais para elaboração do regulamento da gincana. Depois foi desenvolvido um sistema próprio de pontuação virtual e os desafios da gincana envolvendo meio ambiente, saúde, ciência e arte. A etapa seguinte foi criação de um site para informações e inscrição. A divulgação foi feita pelo site do IF Sertão, redes sociais e rádio e os desafios disponibilizados no site da gincana. **Resultados:** Seis equipes de quatro escolas públicas de Salgueiro e região se inscreveram: Divas de Rosa (2 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola), Flor de Mandacaru (4 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola), Only U.S (4 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola), Equipe Carcará (3 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola), Visionários do Futuro (4 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola) e Fulô de Croatá (4 membros e 1 prof(a) orientador(a) da escola). **Considerações Finais:** O projeto está na etapa de realização do desafios e avaliação das soluções dos alunos aos desafios propostos pela Gincana. No entanto, como 1ª edição, já podemos avaliar a boa participação dos 21 alunos (e 6 professores) das quatro escolas inscritas nas etapas iniciais da gincana, como elaboração do brasão das equipes e resolução dos desafios iniciais, o que demonstra que essa pode ser um estratégia usada contornar a desmotivação dos alunos em aprender ciência nesse período de pandemia.

**Palavras-chave:** Metodologias ativas; Gincana Virtual; Gamificação; Ludicidade..

**AGRADECIMENTOS:** Agradecemos ao IF SertãoPE e a pró-reitoria de extensão e cultura pela oportunidade de realizar esse projeto e pela bolsa concedida. Além disso, agradecemos aos demais membros da equipe organizadora da gincana: Pedro Lemos, Adeisa Guimarães, Cintia Luiza, Luciana Nunes, Igor José e Aline Maysa.

**Modalidade:** Técnico

**Campus:** Salgueiro