



Gamificação Na Aprendizagem De Artes Em Ensino Remoto

Max Robson de Oliveria Santos¹; Ubirajara Santos Nogueira ²; Ana Nery Barbosa Matos ³; Lucas França Alves⁴

1- ID - Campus Petrolina- e-mail para contato: max.robson@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Coordenador- Campus Petrolina e-mail para contato: ubirajara.nogueira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Supervisor- EREM - Clementino Coelho- e-mail para contato: ananeryb@gmail.com ;

4- Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Petrolina

RESUMO

Introdução: A educação é a base para construção dos conhecimentos técnicos, criação do pensamento crítico e criativo. As metodologias ativas são de grande importância para tornar a jornada em busca do conhecimento mais proveitosa e o avanço tecnológico auxilia de maneira significativa esse processo de aprendizado. Suas propostas pedagógicas rompem os métodos padrões de ensino tradicionais, no qual os docentes detêm o conhecimento e os estudantes absorvem passivamente, incentivando o auto desenvolvimento. **Objetivos:** Com as adversidades em meio à pandemia e a proposta de ensino remoto emergencial, entra o desafio do ensino à distância. Tem como objetivo desenvolver o protagonismo do aluno e instigar uma maior colaboração com colegas, mesmo de forma virtual. Foi aplicada uma metodologia ativa, auxiliada por recursos tecnológicos digitais, direcionadas para desenvolver uma dinamicidade no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Artes do 2º Ano do ensino médio da escola EREM - Clementino Coelho. **Metodologia:** A Gamificação é o uso de mecanismos baseados em jogos, onde tem como principal objetivo despertar o interesse do aluno no intuito desejado, motivando e melhorando a qualidade do ensino-aprendizagem. Foram formados grupos para colaboração, mesmo virtualmente, para o desenvolvimento das quests (atividades), resultando no aprendizado do conteúdo e das plataformas, definindo suas notas ao concluírem. Um ranking (classificação) acarretaria em um vencedor premiado, instigando a participação dos alunos. **Resultados:** Dos grupos formados entre as turmas do 2º ano A, B, C e D, houve uma taxa de 100% na conclusão da primeira Quest e uma redução para 60% na finalização da segunda. Esse decaimento está relacionado com a dificuldade entre alguns alunos consolidarem um tempo para disponibilidade online na plataforma. Mesmo com as dificuldades apresentadas, em geral, o objetivo em desenvolver o protagonismo do aluno e sua colaboração entre os colegas foi alcançado, se mantendo em forma ativa em seu aprendizado. **Considerações Finais:** Havia alguns desafios para aplicação do projeto, pois deveriam agregar ao aluno não somente conhecimento no conteúdo, como também na manipulação das plataformas. Como uma melhor estratégia foram escolhidas plataformas que tinham uma facilidade em seu manuseio a qual foram de grande importância na execução. A diversificação de práticas escolares e metodologias é algo que enriquece o ensino, aumenta a aprendizagem e abre novos horizontes, tanto para alunos quanto para professores.

Palavras-chave: Educação; Metodologias ativas; Tecnologia.

Campus: Petrolina

Subprojeto: Artes / Música