



Gamificação Aplicada Com O Quizizz

Sérgio Murilo Souza Silva.¹; Jussara Adolfo Moreira²; Vinícius Dantas Santos.³

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: sergio.murilo@ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Campus Petrolina- e-mail para contato: jussara.moreira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Preceptor - Instituto Federal do Sertão Pernambucano - Campus Petrolina- e-mail para contato: vinicius.dantas@ifsertao-pe.edu.br;

RESUMO

Introdução: O projeto de intervenção foi aplicado no Instituto Federal de Pernambuco Campus Petrolina na turma de INFO 2013/78-17.2, pertencente ao PROEJA, no módulo 7 dentro da disciplina de Segurança da Informação, disciplina esta ministrada pelo professor Laécio Araujo Costa. O projeto estava com foco a utilização da gamificação por meio da ferramenta quizizz com a finalidade de obter uma maior engajamento por parte dos alunos. **Objetivos:** Como objetivo geral o projeto tem como intenção estimular a atenção dos alunos, promovendo o alinhamento da teoria com a prática, desta maneira, ampliando a visão a respeito da aplicabilidade do conteúdo ministrado, deste modo ocorrendo o processo de aprendizagem. O objetivo específico é efetuar a participação dos alunos através de um quiz elaborado através da ferramenta Quizizz. **Metodologia:** A metodologia utilizada foi a gamificação, uma metodologia ativa, utilizando a ferramenta Quizizz, ferramenta esta que funciona de maneira similar a um quiz, ou seja, é apresenta uma pergunta e aqueles que responderam corretamente são pontuados. A aplicação do Quizizz será realizada em um segundo momento, após o apresentação dos conteúdo teórico aos alunos, sendo este o primeiro momento, e desta forma, correlacionar os assuntos já passados com as perguntas a serem respondidas no Quizizz. **Resultados:** Os resultados esperados eram um maior engajamento, o que consequentemente levará uma maior participação dos alunos, o tornando um agente ativo, não passivo, no processo de ensino e aprendizagem; O que foi alcançado, pois todos os alunos que compareciam às aulas desde que o estágio foi iniciado foram aprovado como também participavam, e houve uma pequena melhora da média geral da turma em relação a primeira unidade, pois houve um aumento de 7.3 na primeira unidade para 7.5 na segunda. **Considerações Finais:** Desta forma, como considerações finais, percebe-se que a gamificação é completamente viável, mesmo em uma disciplina onde há muito conteúdo teórico para se ministrar, uma vez que, é possível obter uma rápido feedback dos alunos, assim como, obter a participação e o atenção dos alunos durante a aula, uma vez que, eles precisarão prestar atenção para serem capazes de responder o Quiz.

Palavras-chave: Proeja; Gamificação; Metodologias ativas.

AGRADECIMENTOS: Profundos agradecimentos à professora Jussara Adolfo, também ao professor Vinícius Moreira e ao professor Laécio Costa.

Campus: Petrolina **Área:** Informática.