



A Gamificação Como Reestruturação Do Ensino Remoto

Johelder Humberto De Araújo Barros¹; Jussara Adolfo Moreira²; Vinicius Dantas Santos³

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato:johelder.humberto@aluno.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: A educação à distância requer organização e autodisciplina, em um mundo cada vez mais tecnológico onde o leque de entretenimento é muito vasto, perder o foco é muito fácil. Nesse sentido, observa-se que, atualmente, o ensino remoto compete com vários entretenimentos externos e uma maneira de contornar isso, é tornar a sala de aula em um ambiente mais divertido para o aluno. Portanto, utilizar metodologias ativas como a gamificação transforma a forma de aprender e ensinar. **Objetivos:** Ampliar o aprendizado de Informática Básica e desenvolver o interesse dos alunos pelo ensino remoto, através de recursos da metodologia gamificação. **Metodologia:** O projeto faz parte de um dos módulos do Programa de Residência Pedagógica - CAPES e intervêm na disciplina de Informática Básica na turma do curso Técnico em edificações na modalidade subsequente. Ademais, visa utilizar recursos da gamificação como motivação para os alunos no ensino remoto, através de um sistema de ranking, jogos e dinâmicas lúdicas. **Resultados:** Ao término do projeto, foi perceptível o entusiasmo da turma com as metodologias utilizadas, embora, não tenha sido possível utilizar todos os recursos da gamificação esperados, a turma obteve um bom resultado e rendimento nas atividades propostas. Alguns impasses ocorreram durante a realização do projeto, como o pouco tempo disponível no semestre, devido a pandemia da COVID 19 e a falta de alguns equipamentos, porém, estes, não afetaram o desempenho do aluno-estagiário nem o da turma. **Considerações Finais:** O projeto possibilitou vivenciar o dia-a-dia da sala de aula, preparar materiais, trabalhar com metodologias ativas, avaliar o aluno e se auto-avaliar. Tais vivências são extremamente importantes e dão ao futuro docente novas habilidades, abrindo espaço para um melhor planejamento de carreira.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino Remoto; Informática.

Campus: Petrolina **Área:** Informática.