



### Proposta De Gamificação Em Turma Do PROEJA

Josemar Feitoza Fernandes Junior<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Vinícius Dantas Santos<sup>3</sup>

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: josemar.junior@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

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

3- Preceptor - IFSertãoPE- e-mail para contato: vinicius.dantas@ifsertao-pe.edu.br;

#### RESUMO

**Introdução:** O processo de ensino/aprendizagem mudou significativamente, com grandes alterações desde o método tradicional de ensino até as metodologias ativas, onde protagoniza o aluno durante a aprendizagem. Este trabalho vinculado à Residência Pedagógica (RP) – CAPES – IFSertãoPE proporcionou a imersão nas atividades docente, trabalhar conceitos de didática e desenvolver o perfil profissional. Durante módulo I, foi trabalhado conceitos de gamificação na disciplina de lógica de programação em turma do PROEJA **Objetivos:** Verificar se as abordagens metodológicas da gamificação são significativamente eficazes no ensino da disciplina de lógica de programação com alunos do PROEJA **Metodologia:** As aulas foram ministradas remotamente com atividades síncronas e assíncronas com abordagem gamificada e logo na primeira aula foi exposto as “regras do jogo” onde conteve todas as descrições das pontuações e punições. O conteúdo foi abordado de forma expositiva, com atividades em sala de aula e utilização de fluxogramas com utilização de software para sua elaboração. Ao final de cada aula foi proposta atividade de desafio. Ao termino de cada rodada foi atualizado um ranking com os resultados. **Resultados:** Com a elaboração e utilização de métodos de gamificação constatou-se que houve um maior engajamento com a turma e o professor enfatizou esse comportamento e com a prática gamificada houve também mais interesse da turma com a disciplina de lógica de programação. E que os mecanismos e técnicas foram motivadores. E que em muitos esses desafios foram possíveis diante da proposta da gamificação. **Considerações Finais:** Este autor considera a utilização de metodologias ativas imprescindível para um bom planejamento de aulas mais envolventes e a prática de suma importância para o crescimento pessoal tendo em vista o real interesse em atuar na área de ensino e todo o comprometimento e responsabilidade empenhado durante este trabalho, tornando-o mais convicto do que seguir na carreira docente.

**Palavras-chave:** Gamificação; EJA; Fluxograma; Algoritmo.

**AGRADECIMENTOS:** Agradeço ao IFSertãoPE, Campus Petrolina, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão da bolsa para com esta experiência profissional de ensino através do programa Residência Pedagógica no curso de Licenciatura em Computação.

**Campus:** Petrolina **Área:** Informática.