



## Relato De Experiência: As Dificuldades Enfrentadas No Ensino Remoto Na Turma Do Proeja

Ronnielle Da Silva<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Vinicius Dantas Santos<sup>3</sup>

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

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

3- Preceptor - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano- e-mail para contato: vinicius.dantas@ifsertao-pe.edu.br;

### RESUMO

**Introdução:** O presente resumo é sobre o relato de experiência vivenciado no primeiro módulo do Programa Residência no subprojeto de informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano no Campus Petrolina. O projeto de intervenção foi aplicado na turma de informática do PROEJA na matéria de Introdução à educação a distância com o intuito de gamificar as aulas trazendo conhecimentos que os alunos já conhecem para as aulas a fim de torná-las mais estimulantes e dinâmicas. **Objetivos:** Desenvolver a gamificação na matéria de Introdução à Educação a Distância na turma do PROEJA de informática do IFSertãoPE a fim de gamificar as aulas e trabalhar novos métodos de ensino, fazendo com que as aulas fossem mais interativas, divertidas e estimulantes, utilizando o conhecimento que os alunos já possuem para ensinar os novos conteúdos. **Metodologia:** As aulas foram divididas em síncronas e assíncronas, foi utilizado o Edpuzzle para postagem das aulas assíncronas juntamente com atividades integradas, o Edpuzzle permite postar aulas em forma de vídeo onde se pode adicionar questões a serem respondidas durante a aula, as aulas síncronas serão exclusivas para retirar qualquer eventual dúvida sobre as aulas assíncronas. O classroom serviu para organizar as postagens do material e o Canva para preparar o conteúdo a ser postado. **Resultados:** Durante a produção do projeto era esperado que esse método de ensino proporcionasse um melhor aprendizado para esses alunos, porém todo o projeto foi realizado para uma quantidade de alunos bem maior do que a turma possuía. Com poucos alunos acabou ficando inviável a aplicação da gamificação na matéria, contudo foi utilizada a aprendizagem significativa valorizando o conhecimento prévio do aluno para que o conteúdo aprendido ganhasse significado a partir da relação com seu conhecimento prévio. **Considerações Finais:** Devido a enorme evasão dos alunos da modalidade PROEJA as dinâmicas e metodologias ativas devem ser pensadas exclusivamente para esse público, buscando facilitar a aprendizagem visando sempre as dificuldades que são encontradas como número reduzido de alunos e falta de tempo livre dos discentes. Ao final do projeto foi observado que o processo de ensino-aprendizagem possui desafios, nem sempre os resultados obtidos serão os esperados e, por vezes, se faz necessário mudanças no fazer docente.

**Palavras-chave:** PROEJA; Residência Pedagógica; Gamificação.

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