



INSTITUTO FEDERAL  
Sertão Pernambucano | Campus  
Petrolina

## II JORNADA DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

07 e 08/10

ISSN: 2447-7435

### **Metodologias Ativas No Ensino De Projeto De Vida E Empreendedorismo: Ensino Baseado Em Jogos No Ensino Remoto**

Josemar Bezerra Junior<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Sílvia Carla Batista Soares<sup>3</sup>; Mateus Alves Macêdo<sup>4</sup>

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

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

3- Preceptor -EREM Padre Manoel de Paiva Netto- e-mail para contato: silvia.cbsoares@professor.educacao.pe.go.br;

4- IFSertãoPE

#### **RESUMO**

**Introdução:** O nosso sistema educacional não foi projetado para os jovens de hoje, desta maneira devemos buscar metodologias como a gamificação e o ensino baseado em jogos como possíveis soluções buscando atrair a atenção dos jovens alunos a conteúdos educacionais. Assim o segundo módulo da Residência Pedagógica (RP) possibilitou ao residente a abordagem dessas metodologias ativas e a oportunidade de colocar em prática suas habilidades e competências na realização do projeto em conjunto ao estágio. **Objetivos:** Verificar se as abordagens metodológicas de ensino baseado em jogos e gamificação são significativamente eficazes no ensino da disciplina de projetos de vida para alunos do ensino médio. **Metodologia:** O projeto foi realizado no segundo módulo da RP em uma escola da rede estadual de ensino do estado de Pernambuco no mês de abril até o início de julho, abordando a metodologia de ensino baseado em jogos. As aulas aconteceram nas turmas de Projeto de Vida e Empreendedorismo dos 3<sup>º</sup> anos, turmas A e B no turno da manhã e da tarde com 1 aula síncrona por semana, realizadas pelo Meet com duração de 40 minutos, com a pandemia do coronavírus a escola encontrava-se no ensino remoto emergencial. **Resultados:** O uso dos jogos foi realizado de duas formas, síncronos e assíncronos. Nos momentos síncronos pode se observar uma maior participação dos alunos em relação às dinâmicas que foram realizadas assíncronas, mas que devido às condições de instabilidade de alguns alunos com a rede de internet acabava por dificultar a participação do mesmo além do pouco tempo de aula, de 40 minutos, para a abordagem do conteúdo e a aplicação dos jogos. **Considerações Finais:** As utilizações das metodologias ativas foram importantes, pois os elementos da gamificação que foram introduzidos concluíram o seu papel de avaliação como também motivar e engajar os alunos juntamente com a realização dos jogos educacionais, mas vale ressaltar que os resultados variam de acordo com a aula e a ferramenta em que foi desenvolvido o jogo como também o seu objetivo. Assim conclui-se que a realização do projeto foi satisfatória no processo da formação docente.

**Palavras-chave:** Gamificação; Jogos; Residência Pedagógica; Ensino Remoto.

**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. Agradeço também a Escola de Referência em Ensino Média Padre Manoel de Paiva Netto que contribuiu para a realização do projeto.

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