



## **Metodologias Ativas No Ensino De Projeto De Vida E Empreendedorismo: Ensino Híbrido E Gamificação Em Tempos De Pandemia**

Mateus Alves Macêdo<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Silvia Carla Batista Soares<sup>3</sup>

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

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

3- Preceptor - Escola de Referência em Ensino Médio Padre Manoel de Paiva Netto- e-mail para contato: silviabatista513@gmail.com;

### **RESUMO**

**Introdução:** Com as mudanças decorrentes da pandemia, metodologias ativas como o ensino híbrido e a gamificação, que aproxima o conteúdo lecionado ao cotidiano dos jovens, podem ser exploradas como possíveis soluções. Com isso buscou-se conglomerar os conceitos e definições dessas metodologias afim de propiciar o melhor desenvolvimento, como também o aperfeiçoamento das práticas das metodologias de ensino junto a educação básica, contribuindo assim para a melhor ascensão do processo de ensino-aprendizagem. **Objetivos:** Explorar e verificar se as abordagens metodológicas de ensino híbrido e gamificação são significativamente eficazes no ensino da componente de projetos de vida para alunos do ensino médio. Estabelecer práticas presenciais e remotas para o ensino híbrido; Aplicar os 8 pilares da gamificação de Yu-Kai Chou na componente curricular; **Metodologia:** A pesquisa foi desenvolvida na Escola de Referência em Ensino Médio Padre Manoel de Paiva Netto (EREM Paiva Netto), o público alvo consiste em alunos da componente curricular projeto de vida e empreendedorismo com o foco na gamificação da disciplina onde será adotado os seguintes elementos de jogos: avatar, objetivos, pontos, níveis, regras, missões, colaboração, competição, ranking, badges e feedback. **Resultados:** Por conta da pandemia do COVID-19 a escola passava por processos contínuos de adaptação às normas do Estado logo a atuação acompanhava tais decisões trabalhando de forma remota e presencial havendo interferência nas aplicações e no tempo, devido a isso os resultados não foram os esperados porém houve um alongamento do período de imersão e a inserção de jogos e quizzes educativos e educacionais puderam contribuir para um melhor engajamento dos alunos às dinâmicas propostas. **Considerações Finais:** Foram encontradas dificuldades porém as habilidades adquiridas ao longo da graduação foram essenciais para a resolução dos problemas que se caracterizaram, como a necessidade de utilização de ambientes virtuais de aprendizagem. O período pandêmico contribuiu para a utilização da metodologia ativa usada e para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Esta foi uma ótima oportunidade de adquirir experiência que ajudou no embasamento de novas ideias para projetos futuros.

**Palavras-chave:** Gamificação; Ensino Híbrido; Projeto de Vida; Empreendedorismo; Ensino Remoto.

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