



Aplicação De Ferramentas Na Educação, Para Melhoria Na Interação Dos Alunos

Maxsuel Alves De Macedo¹; Jussara Adolfo Moreira²; Silvia Carla Batista Soares³

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: maxsuel.alves@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: silviabatista513@gmail.com;

RESUMO

Introdução: A educação a cada ano mostra que diversas formas podem ser utilizadas para a melhoria do ensino como um todo, porém na execução dessas ideias e metodologias surgem dificuldades que podem atrapalhar nas aulas. **Objetivos:** O objetivo geral do projeto é utilizar ferramentas online e offline em sala de aula para ajudar na interação entre alunos e professoras. Outros objetivos é melhorar a interação dos alunos com app's e sites utilizados nas aulas. **Metodologia:** Utilizando a gamificação, e trazendo em todas as aulas de uma forma diferente, gamificando e trazendo outras alternativas tecnológicas. **Resultados:** Os alunos interagiram bastante, além até do esperado. Isso ajudou no processo da imersão. Porém alguns alunos tiveram dificuldade na execução de atividades assíncronas. **Considerações Finais:** Gostei bastante da minha experiência e espero nos próximos módulos aprimorar mais ainda meu conhecimento e fazer com que os alunos aprendam o conteúdo de forma clara e objetiva.

Palavras-chave: Ferramentas Online; Gamificação Isolada; Aulas Interativas.

Campus: Petrolina **Área:** Informática.