



A GAMIFICAÇÃO E SUA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS OLÍMPICOS DIGITAIS DO INSTITUTO FEDERAL - JODIF

Everton César Nere Melo¹; João Emanuel Ambrosio Gomes²; Andrezza Monteiro Alves³

Orientando(a) - Campus Serra Talhada do IFSertãoPE - E-mail: everton.cesar@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Serra Talhada do IFSertãoPE - E-mail: joao.ambrosio@ifsertao-pe.edu.br²; Co-autores(as)s - Campus Serra Talhada do IFSertãoPE - E-mails: andrezza.monteiro@ifsertao-pe.edu.br³

RESUMO

Em resposta à pandemia de COVID-19, as instituições de ensino se viram obrigadas a adotar ferramentas digitais como meio de dar continuidade ao processo educacional. Contudo, a integração entre educação e tecnologia não se limitou a esse contexto emergencial, uma vez que se evidenciaram os benefícios provenientes da gamificação no ensino-aprendizagem. A gamificação consiste no uso de elementos lúdicos em diferentes abordagens, indo além do entretenimento. Com o objetivo de incorporar a linguagem da cultura digital dos jogos e valorizar a imersão dos alunos em ambientes virtuais que promovam o conhecimento de conteúdos de sala de aula, propomos os Jogos Olímpicos Digitais do Instituto Federal, doravante denominado JODIF. O presente projeto fomentou a JODIF 4.0 e foi conduzido em cinco etapas: primeiramente, realizou-se uma revisão bibliográfica a fim de adquirir um embasamento teórico sobre a gamificação e sua aplicação; em seguida, na segunda etapa, selecionaram-se os jogos que fariam parte da quarta edição da JODIF, baseando-se em seu potencial para impulsionar o processo de ensino-aprendizagem; na terceira etapa, planejou-se o evento JODIF, definindo-se seu formato, a distribuição dos jogos, a divulgação e as inscrições; na quarta e quinta etapa, por fim, procedeu-se à realização da JODIF 4.0 e a análise dos resultados do projeto e de seu impacto na instituição. Durante essa fase de análise, pôde-se observar o impacto positivo que a JODIF 4.0 teve em 2022, ao servir como promotora de um momento de integração entre os alunos e ao demonstrar os efeitos benéficos da gamificação, que não se limitam ao evento em si, mas também incentivam os professores a adotarem metodologias de ensino ativo em suas salas de aula. A JODIF é e continuará sendo um exemplo dos resultados positivos da associação entre gamificação e ensino, sendo hoje uma referência dentro do IFSERTÃO-PE.

Palavras-chave: Ensino-Aprendizagem; Jogos Digitais; Educação; Gamificação; COVID-19. .

Modalidade: PIBIC Jr

Campus: Serra Talhada

Agradecimentos: Agradecemos ao IFSertãoPE pelos recursos.