



ENSINO DE CRIANÇAS E JOVENS (UMA ABORDAGEM LÚDICA E GAMIFICADA)

Danilo Faustino da Silva¹; Maria Isabela de Souza Barros²; Ruth Montenei Lemos dos Santos³; Luís Carlos Aquino Barros⁴; Elânio Leal Alves e Maria Alice de Freitas Marques⁵

1- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: d.fausti97@gmail.com; 2- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: misbarros18@gmail.com; 3- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: pandahunter26@hotmail.com; 4- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: luiscarlosaquino14@gmail.com; 5- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: elaniobros@gmail.com; 6- Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano - Campus Salgueiro - E-mail para contato: alice.freitas@ifsertao-pe.edu.br

RESUMO

Introdução: Em decorrência de grandes avanços tecnológicos em curto um período de tempo e o aprimoramento das redes de comunicação, o mundo tornou-se ainda mais interligado, de modo que os recursos tecnológicos tornaram-se indispensáveis para a vida cotidiana, acadêmico e entre outros. Percebe-se que há necessidade de pessoas capacitadas para o manuseio destas novas ferramentas, assim como há uma grande demanda desenvolvedores, pesquisadores que venham a fomentar a comunidade de TI. **Objetivo:** O presente projeto tem objetivo de disponibilizar acesso a tecnologias, desenvolvimento de raciocínio lógico, resolução de problemas, fortalecer o trabalho em equipe para crianças e jovens carentes da comunidade de Salgueiro-PE e região. Sendo, que os ensinamentos das crianças acontecem na própria instituição do IF Sertão-PE Campus Salgueiro, com que as aulas (aventuras) são ministradas de forma lúdica, envolvendo conceitos de Gamer (jogos eletrônicos). **Materiais e Métodos:** As atividades com os alunos são bastante interativas envolvendo dinâmicas como (computação desplugada e entre outros), nos intervalos das aulas foram aplicados jogos de memórias, o que auxiliaram na fixação de novos conhecimentos como (algoritmo, [...]). O ambiente da sala apresenta aspectos atrativos (animados), as atividades são distribuídas em “missões, fases” ao em vez de atividades como é no acompanhamento didático cotidiano, no curso avaliamos a experiência como jogador(a) nas fases. **Resultados:** Ao decorrer das aulas os alunos despertaram o interesse na língua estrangeira inglesa por causa dos ensinamentos vivenciados nas aventuras, informaram que melhoram o desempenho em inglês. Entretanto percebemos que os alunos mais carentes das turmas eles tinham uma maior dificuldade de fazer as missões nos computadores, em razão de não ter acesso à tecnologia em casa, assim como para se deslocar para a instituição, mesmo com algumas dificuldades, há importância de haver continuidade do projeto. **Considerações Finais:** Ao concluir esta fase do projeto percebemos que as crianças obtiveram uma aprendizagem significativa, que auxilia tanto nas atividades escolares como na decomposição de problemas, paciência, [...] assim como, possibilitando com que os jovens venham a se identificar e tenha interesse em seguir na carreira de TI, vir futuramente a fazer cursos profissionalizantes na própria instituição.

Palavras-chave: Tecnologias; ensinamentos; aprendizagem significativa.

AGRADECIMENTOS: Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (Setec/ MEC), a todos os colaboradores, professores, doutores que auxiliaram e fizeram acontecer a realização deste projeto e Salgueiro-PE ser contemplado.

Modalidade: Jornada de Iniciação à Docência - JID
Campus: Salgueiro