



INSTITUTO FEDERAL
Sertão Pernambucano | Campus
Petrolina

II JORNADA DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

07 e 08/10

ISSN: 2447-7435

Utilizando Gamificação Como Metodologia De Ensino Em Uma Turma De Ensino Médio

Michael Douglas De Souza Silva¹; Jussara Adolfo Moreira²; Willmara Marques Monteiro³

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

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

3- Preceptor - IF SERTÃO - CAMPUS PETROLINA- e-mail para contato: willmara.marques@ifsertao-pe.edu.br;

RESUMO

Introdução: Esse trabalho diz respeito à participação do programa da residência pedagógica e tem como objetivo ministrar aulas de Linguagens e Técnicas de Programação utilizando a gamificação como metodologia ativa principal. Executado no Instituto Federal de Ciências e Tecnologias do Sertão Pernambucano, IF SERTÃO - PE campus Petrolina. Com participação de 30 alunos do 1º ano do ensino médio com faixa etária entre 15 e 16 anos. **Objetivos:** Aplicar metodologia de gamificação. Estimular os estudantes a praticar de forma competitiva, divertida e lúdica conceitos de Linguagens e Técnicas de Programação. Identificar índice de aprovação, reprovação e desistências na disciplina de Linguagens e Técnicas de programação curso de Informática no Ensino Médio Integrado no IF-Sertão Pernambucano Campus Petrolina. **Metodologia:** A metodologia foi dividida em duas partes onde a primeira consiste em dividir a turma em grupos, a segunda parte foi de propor desafios semanais onde as equipes tem que resolver e entregar no prazo definido de uma semana e com isso um ranqueamento foi contabilizado, onde as pontuações estão relacionadas com o tempo de entrega. Por fim as duas (2) equipes melhores colocadas receberam uma premiação. **Resultados:** Como resultado final um total de trinta (30) alunos, vinte e sete (27) aprovados, três (3) reprovados e zero (0) desistências. **Considerações Finais:** Conclui-se que a utilização de gamificação contribui de forma positiva para os alunos, pois o engajamentos dos alunos aumentaram significativamente, bem como o índice de aprovação foi de 90%.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologia; Desafios.

Campus: Petrolina **Área:** Informática.