



INSTITUTO FEDERAL  
Sertão Pernambucano | Campus  
Petrobrás

# XVI JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

07 e 08/10

ISSN: 2447-7435

## Jodif: Gameificação como Suporte ao Ensino Remoto Emergencial.

Kauan Mychell Nunes Ferraz<sup>1</sup>; João Emanuel Ambrósio Gomes<sup>2</sup>

1 - Orientando - campus Serra Talhada- e-mail para contato: kaauanferraz@gmail.com;

2 - Orientador - campus Serra Talhada e-mail para contato: joao.ambrosio@ifsertao-pe.edu.br;

### RESUMO

**Introdução:** Grandes avanços foram observados nos sistemas educacionais das últimas décadas como consequência da adoção de tecnologias diversas como plataformas de educação à distância, sistemas tutores inteligentes, jogos educacionais, dentre outros (BOYD & ELLISON, 2010). De acordo com Johnson et al. (2016), uma das tendências de impacto no curto prazo é o foco crescente nas medições do aprendizado, bem como o uso contínuo de modelos combinados de aprendizagem, como presencial e a distância. **Objetivos:** Adaptar o consolidado modelo de aprendizagem participativa baseado em gameificação, a JODIF, para o formato *online*, possibilitando a flexibilização do acesso e aproximando os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, durante a execução do Ensino Remoto Emergencial. **Metodologia:** Para atingir os objetivos dessa pesquisa, o trabalho será dividido em duas fases. Na primeira fase, será realizada a capacitação dos orientandos e colaboradores acerca do tema da pesquisa, por meio da revisão bibliográfica, através de livros, monografias, dissertações, teses, artigos científicos e publicações em revistas especializadas. Na segunda fase, será realizada a definição dos sujeitos do estudo e a realização da pesquisa nos ambientes educacionais virtuais desenvolvidos/adaptados. **Resultados:** O projeto visa agregar conhecimento de cunho pedagógico e científico. Pedagógico, pois faremos o mapeamento dos ambientes virtuais educacionais online, bem como daqueles que podem ser adaptados a atividades do Ensino Remoto Emergencial. Essas ferramentas tendem a proporcionar o desenvolvimento de todos os envolvidos no aprendizado. Além disso, teremos um retorno científico apresentado através dos relatórios e resultados de estudos estatísticos. **Considerações Finais:** Ao fim da pesquisa, visa-se a efetivação da “JODIF: Gameificação como suporte ao Ensino Remoto Emergencial” como uma plataforma gameificada de educação online que contribua com a aprendizagem participativa, bem como a disponibilização de um instrumento de ensino-aprendizado atuante em períodos críticos, tais como, pandemias/epidemias.

**Palavras-chave:** Pandemia da Covid-19; Gameificação; Games Educacionais; Educação Participativa; Ensino Remoto Emergencial..

**Modalidade:** PIBIC Jr.

**Campus:** Serra Talhada