



ISSN: 2447-7435

16 a 18/11 de 2022

INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Serra Pernambucana

JODIF: Gamificação como Suporte ao Ensino Remoto Emergencial

Ellen Karollayne Novaes Melo¹; João Emanuel Ambrósio Gomes²; Emily Carvalho Barbosa Angelo Souza³; Everton Cesar Nere Melo⁴; Andrezza Monteiro Alves⁵

- 1- Orientando - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE. E-mail para contato: ellen.karollaye@aluno.ifsertao-pe.edu.br;
- 2- Orientador - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE. E-mail para contato: joao.ambrosio@ifsertao-pe.edu.br;
- 3- Orientando - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE. E-mail para contato: emily.carvalho@aluno.ifsertao-pe.edu.br;
- 4- Orientando - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE. E-mail para contato: everton.cesar@aluno.ifsertao-pe.edu.br;
- 5- Orientador - Campus Serra Talhada do IF Sertão PE. E-mail para contato: andrezza.monteiro@ifsertao-pe.edu.br.

RESUMO

No cenário pandêmico as escolas tiveram que migrar suas atividades para o ambiente virtual, direcionando suas ações para o uso da tecnologia. Em uma das vertentes da mesma encontramos a gamificação, que se trata do uso de jogos digitais nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. É nesse contexto que propomos incluir a gamificação as atividades educacionais, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais lúdico e ativo. O presente projeto tem como objetivo unir a gamificação ao processo de ensino-aprendizagem, principalmente devido ao cenário pandêmico, visando aumentar o engajamento dos discentes nesse processo e proporcionar a eles o desenvolvimento de habilidades e o conhecimento de métodos de estudo que fuja do tradicional, a fim de garantir um maior rendimento nas atividades institucionais. A metodologia empregada neste projeto, foi estabelecida em três fases. A primeira fase se tratou de uma revisão bibliográfica, onde podemos pesquisar acerca da gamificação através da leitura de revistas e artigos. A segunda se ateve a elaboração e refinamento da consolidada metodologia de gamificação JODIF, sendo atualizada e redefinida como JODIF 3.0. Já na terceira fase realizamos um evento digital onde estudantes passaram pelas fases de formação de grupos e inscrição e no fim participaram de dois dias de jogos, jogos que poderiam ser acessados pelo celular ou pelo notebook. Levando em consideração esses aspectos, o presente projeto integra o conhecimento pedagógico ao científico, pois, além de utilizarmos o conhecimento adquirido durante a fase de revisão bibliográfica, também pudemos ver o processo de inserção da gamificação no sistema de ensino-aprendizado na prática durante a JODIF. Dessa forma, podemos otimizar o processo de ensino e mostrar aos estudantes que o ensino remoto pode ter um maior rendimento, já que muitos não conseguiram se adaptar ao mesmo. Dado o fim dessa pesquisa, os resultados mostraram que é possível aprender de forma dinâmica e online, os jogos apresentados permitiram que os alunos se engajassem e desenvolvessem habilidades através desses e fossem buscar por conhecimento extraclasse. Salientando por fim, a JODIF é uma “marca” institucional e exclusiva do IF Sertão PE.

Palavras-chave: Ensino remoto; gamificação; processo de ensino-aprendizagem na pandemia.

Modalidade: PIBIC Jr.

Campus: Serra Talhada

Agradecimentos:

Agradeço ao IF Sertão PE, em especial ao CNPq, que contribuiu com o financiamento desta pesquisa, e a todos que contribuíram com o desenvolvimento da pesquisa.