



## **1ª Gincana Virtual do IFSertãoPE – Campus Floresta: Uma estratégia gamificada de divulgação científica e aprendizagem ativa em tempos de pandemia.**

João José dos Santos Lopes<sup>1</sup>; Marfran Claudino Domingos dos Santos<sup>2</sup>.

1- Orientando - Campus Floresta do IFSertãoPE. E-mail para contato: joao.jose1@aluno.ifsertao-pe.edu.br;  
2- Orientador - Campus Floresta do IFSertãoPE. E-mail para contato: marfran.santos@ifsertao-pe.edu.br.

### **RESUMO**

Após o mundo ser surpreendido com a pandemia do novo Coronavírus (COVID-19), a educação foi prejudicada de um modo tão drástico que não podemos mensurar. Baseado nisso, é sugerida a utilização da gamificação por meio de uma gincana virtual interdisciplinar entre equipes de alunos dos 8º e 9º ano do ensino fundamental, com o objetivo de incentivar e estimular, nos estudantes, o gosto pela ciência, pensamento crítico e uma aprendizagem ativa. Espera-se também desenvolver o gosto pelo estudo, possibilitando uma visão diferente do senso comum de que “estudar é algo chato”. Além de aproximar a comunidade do IFSertãoPE – Campus Floresta com a comunidade externa, permitindo a interação e a troca de conhecimento. A etapa inicial consistiu no levantamento bibliográfico para estudo sobre os temas relacionados ao projeto. Em seguida, foi elaborado, pelos membros participantes do projeto, o regulamento da gincana virtual. A etapa seguinte foi a criação de redes sociais para hospedar tudo relacionado à gincana, seguido do período de inscrição que se estendeu até a primeira quinzena de agosto. Quatro equipes de duas escolas públicas de Carnaubeira da Penha-PE se inscreveram: Fênix, Dark, Only.U.S e The Warriors. O projeto está na etapa de realização dos desafios e avaliação das soluções dos alunos aos desafios propostos pela gincana. Foram postados 5 desafios envolvendo conhecimento científico básico de disciplinas estudadas no ensino fundamental, onde o primeiro foi um desafio artístico para criação do brasão da equipe. Os outros 4 desafios científicos foram postados com espaços de até 10 dias para as equipes realizarem e enviarem. Por fim, nesta 1ª edição, já podemos avaliar a boa participação dos alunos e professores das duas escolas inscritas na gincana, o que demonstra que essa pode ser uma estratégia usada para promover a integração entre diferentes escolas, conhecimento científico e aprendizagem ativa dos alunos.

**Palavras-chave:** Gamificação; Gincana Virtual; Pandemia.

**Modalidade:** PIBEX

**Campus:** Floresta

**Agradecimentos:**

Agradecemos ao IFSertãoPE e à pró-reitoria de extensão e cultura pela oportunidade de realizar esse projeto de extensão e pela bolsa concedida.