



Congresso de Interdisciplinaridade
do Noroeste Fluminense

IFFluminense Itaperuna

Gamificação em sala de aula e formação continuada de professores: o caso do Projeto GamIFique.

Stephany de Araújo Oliveira¹; Francielly Freitas Silva; Thaís Reis Assis², Géssica Braga Bertholdo Brum³

¹ Estudante do curso Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Sudeste de Minas - Campus Muriaé; ² Docente do Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais - Campus Muriaé ; ³ Técnica em Assuntos Educacionais do Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais - Campus Muriaé

araujotet14@gmail.com

TIPO DE PROJETO: () PESQUISA (x) EXTENSÃO

Resumo

O GamIFique é um projeto de extensão que tem como objetivo fomentar junto aos professores de uma escola da rede estadual de ensino da cidade Muriaé/MG formas e meios de gamificar as suas aulas. Através da gamificação pode-se criar um ambiente interativo, engajando o aluno tenha maior autonomia para aprender, tornando o processo mais leve e prazeroso. Tal processo se dá pela oferta de formação continuada feita nas reuniões pedagógicas onde conseguimos apresentar de forma prática meios de se gamificar nas suas aulas, as perspectivas sobre um meio gamificado bem como utilização de jogos físicos e *on-line*. Ofertou-se 04 encontros onde se apresentou o conceito de gamificação, possibilidade de uso de QR codes, jogo da memória como estratégia para revisão de conteúdos, dentre outros. Ainda foi proposto aos docentes a construção de um jogo de forma prática bem como a reflexão sobre o seu uso em sala de aula. Ainda não temos a conclusão final do projeto pois ainda está em andamento, mas os *feedbacks* dos docentes tem sido positivo enquanto essa nova proposta.

Palavras-Chave: Metodologias ativas. Jogos didáticos. Plataformas digitais.



Instituição de fomento: PIAEX – IF Sudeste MG