



Congresso de Interdisciplinaridade  
do Noroeste Fluminense

IFFluminense Itaperuna

## **Ensino de Ciências e o pós- pandemia: a experiência do projeto GamIFique.**

Francielly Freitas Silva<sup>1</sup>; Stephany de Araujo Oliveira<sup>1</sup>; Thaís Reis de Assis<sup>2</sup>;  
Géssica Braga Brum Bertholdo<sup>3</sup>

*<sup>1</sup> Estudante do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Sudeste de MG- Campus Muriaé; <sup>2</sup> Docente do Instituto Federal Sudeste de MG- Campus Muriaé; <sup>3</sup> Técnica em Assuntos Educacionais do Instituto Federal Sudeste de Minas Gerais - Campus Muriaé.*

Email: [franciellyfreitassilva2304@gmail.com](mailto:franciellyfreitassilva2304@gmail.com)

TIPO DE PROJETO:  PESQUISA   ( ) EXTENSÃO

### **Resumo**

GamIFique: metodologias ativas e gamificação foi um projeto de pesquisa com interface em extensão que buscou contribuir com os desafios de defasagem no aprendizado proveniente do pós pandemia. O objetivo foi compreender as principais defasagens de aprendizagem na disciplina de Ciências dos alunos do Ensino Fundamental II de uma escola estadual situada na cidade de Muriaé/MG e propor formas que contribuíssem para melhoria da conjuntura. A metodologia do projeto foi baseada num estudo de caso voltado ao diagnóstico bem como a proposição de estratégias de intervenção pautadas no caso. Para tal foram feitas reuniões semanais ; preparação de material didático; oferta de curso de capacitação com 2h30 para os docentes sobre gamificação; encontro com os representantes de turma das classes de ensino integral; realização de questionário gamificado em todas as turmas de integral para delimitar o perfil de cada uma. Houve ainda o estudo do currículo referência de MG da disciplina de Ciências; elaboração e aplicação de avaliações diagnósticas; Os dados obtidos foram entregues em formato de relatório para gestão da escola e subsidiaram a construção de duas propostas de jogos: um de cartas e outro de casas. Conclui-se que o projeto conseguiu contribuir com o debate sobre uso da gamificação em sala de aula e as atividades realizadas foram bem recebidas pelos alunos que se mostraram interessados quanto a utilização da gamificação como uma aliada no processo de aprendizagem.

**Palavras-Chave:** Gamificação; metodologias ativas; educação.

**Instituição de fomento:** PIAEX - IF Sudeste MG