

GamIFique: inovação pedagógica e gamificação na E. E. Desembargador Canêdo

Alixandri Duarte Belan^{1*}; Gabriela Oliveira Fernandes²; Hemily Marcelly Cerqueira Amaral³; Valéria de Araújo Freitas⁴; Gêssica Braga Brum Bertholdo⁵; Thais Reis de Assis⁶

¹ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.

² Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

³ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁴ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁵ Orientadora. Licenciada em História, Mestre em Educação Profissional e Tecnológica, Técnica em Assuntos Educacionais do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁶ Orientadora. Pedagoga, Doutora em Estudos da Linguagem, Docente do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.

*alixandribelan81@gmail.com

Resumo

O projeto GamIFique é uma iniciativa de ensino e extensão realizada em de Muriaé/MG tendo como uma de suas frentes de trabalho uma parceria com a Escola Estadual Desembargador Canêdo (DECA). O objetivo principal desta parceria é pautado na ideia de inovação pedagógica, com um enfoque em metodologias ativas de ensino e gamificação. Em um contexto onde a escola tradicional muitas vezes se mostra pouco desafiadora para os alunos, o GamIFique busca diagnosticar defasagens de aprendizagem nos estudantes do Ensino Fundamental II e proporcionar intervenções pedagógicas personalizadas visando saná-las. O projeto desdobra-se em várias etapas como: a coleta de dados para traçar o perfil socioeconômico e educacional dos alunos, identificação de suas principais dificuldades de aprendizagem por meio de avaliação diagnóstica, capacitação dos professores do DECA em gamificação na educação visando promover um ensino mais motivador e eficaz. Cabe também destacar as intervenções realizadas junto aos alunos com base nas dificuldades identificadas nas avaliações diagnósticas por meios gamificação e metodologias ativas de ensino. A iniciativa aqui descrita trata-se de um projeto em andamento. Até o momento foram realizadas as seguintes ações: capacitação dos docentes, sensibilização com os líderes de turma, traçado o perfil de cada turma e a aplicação da avaliação diagnóstica sendo o próximo passo a implementação das intervenções gamificadas. Conclui-se que o Projeto GamIFique tem conseguido fomentar o debate no DECA sobre uso da gamificação em sala de aula e as atividades realizadas com os alunos têm sido bem recebidas pelos alunos que se mostram interessados quanto a utilização da gamificação como uma aliada no processo de aprendizagem.

Palavras-Chave: Prática Pedagógica. Alunos. Professores. Educação.

Instituição de fomento: Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais.