

## IF na Praça: GamIFique na prática

Hemily Marcelly Cerqueira Amaral<sup>1</sup>; Valéria de Araújo Freitas<sup>2</sup>; Gabriela Oliveira Fernandes<sup>3</sup>; Alixandri Duarte Belan<sup>4</sup>; Gêssica Braga Brum Bertholdo<sup>5</sup>; Thais Reis de Assis<sup>6</sup>.

<sup>1</sup> *Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé. hemilymarcelly44@gmail.com*

<sup>2</sup> *Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.*

<sup>3</sup> *Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.*

<sup>4</sup> *Discente do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.*

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

<sup>6</sup> *Orientadora. Pedagoga, Doutora em Estudos da Linguagem, Docente do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.*

### Resumo

Com o objetivo de aproximar da comunidade externa, informar e divulgar os seus cursos e processo seletivo, o Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais - Campus Muriaé promove anualmente um evento intitulado "IF na Praça". O mesmo foi realizado no dia 16/09/2023 numa das principais praças da cidade. A programação contou com apresentação de trabalhos, oficinas, recursos didáticos, mostra dos cursos e momento recreativo com a presença da banda "IF Rock". Sucedeu de forma totalmente mediada por servidores e alunos que trabalharam em conjunto a fim de promover uma manhã harmoniosa e interativa com a população muriaeense. O projeto de extensão "GamIFique" pode aproveitar este espaço para desenvolver diferentes dinâmicas e estratégias pedagógicas que deram destaque a importância da gamificação e das metodologias ativas de ensino, e de seus elementos na educação. Foi demonstrado na prática como e quando introduzir estas atividades nas salas de aula e escolas. Para isso foi montado um jogo de tabuleiro no chão da praça para realização de um quiz sobre atualidades e preparada uma adaptação do jogo "Eu sou" cujo objetivo era adivinhar, através de perguntas feitas ao seu oponente qual dos cursos ofertados pelo Campus Muriaé havia lhe sido atribuído. Obteve-se uma grande adesão do público nas atividades propostas tendo a participação de sujeitos das mais variadas faixas etárias. A participação do GamIFique no evento foi de suma importância uma vez que abrangeu diferentes grupos e classes sociais e contribuiu para que todos pudessem conhecer um pouco mais do que se trata o projeto dos recursos e oportunidades que o IFSEMG oferece de maneira gratuita e de qualidade.

**Palavras-Chave:** Comunidade. Extensionistas. Gamificação. Práticas.

**Instituição de fomento:** PIAEX- Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais.