



## Utilização de gamificação no processo de ensino e aprendizagem de manutenção de computadores

*Guilherme Godoy de Oliveira, Breno Fabrício Terra Azevedo*

As tecnologias, principalmente as digitais, estão presentes nas vidas de grande parte da população, proporcionando amplo acesso a diversos tipos de informações que antes eram restritas a livros e demais meios de comunicações tradicionais. Principalmente na área de informática, os conteúdos são atualizados periodicamente, necessitando atenção especial de estudantes e professores. Além disso, o estudante da atualidade, tão acostumado com a tecnologia, os jogos eletrônicos e o acesso a múltiplas informações, pode passar a se sentir frustrado e desestimulado quando a aula não possui a mesma dinâmica na qual ele está acostumado. Considerando esse cenário, as atuais demandas sociais e educacionais exigem do docente uma nova postura, devendo ele orientar a escolha dos conteúdos mais relevantes no aprendizado dos alunos. Para auxiliar neste processo, as metodologias ativas de ensino colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aluno, engajando-o. Existem diversas abordagens de metodologias ativas sendo, a Gamificação uma delas. A gamificação usa elementos já incorporados nos jogos eletrônicos em contextos fora dos jogos envolvendo as pessoas, aumentando a interação e atenção do usuário para promover a aprendizagem. Assim, o objetivo deste trabalho é investigar o uso da metodologia ativa de gamificação na disciplina de Arquitetura e Manutenção de Computadores em um curso técnico de informática integrado ao ensino médio para auxiliar na melhoria do processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de um projeto de dissertação do Mestrado em Ensino e suas Tecnologias (MPET) do campus Campos Centro do IFFluminense, e, para atingir o objetivo do projeto, será promovida uma pesquisa qualitativa, do tipo intervenção pedagógica em uma instituição federal de educação. Os dados serão coletados por meio de atividade de sondagem inicial e final, questionários, observação sistemática e outras atividades por meio de uma sequência didática a ser desenvolvida que trabalhará os conteúdos da ementa da disciplina de Arquitetura e Manutenção de Computadores e a metodologia de gamificação. O público alvo serão alunos do 2º ano do curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio da instituição. Os dados levantados serão analisados segundo o aporte teórico adotado e análise de conteúdo. Espera-se que com a utilização da metodologia ativa de gamificação, haja um maior engajamento dos alunos nas atividades e menor dispersão dos mesmos durante as aulas, ampliando o senso crítico com o incentivo da utilização de conteúdos corretos e confiáveis, despertando a motivação, promovendo o trabalho em equipe, e assim, contribuir na melhoria do processo de ensino e aprendizagem.