



GAMIFICAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA UTILIZANDO METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE ALGORITMOS

CÁSSIO BARBOSA NORONHA; VINICIUS DE OLIVEIRA NEPOMUCENO; DANILO ALVES MARTINS DE FARIA; RAPHAELA BOMFIM DE OLIVIERA

Introdução: Algoritmos é uma das disciplinas do curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática do Instituto Federal da Bahia - Campus Eunápolis. Nesta disciplina, trabalha-se a lógica e pensamento computacional para a resolução de problemas. Nos cursos de informática, o índice de reprovação nas disciplinas de programação é bastante elevado devido à sua complexidade e dificuldade de compreensão. **Objetivo:** Promover interesse, participação e o engajamento das turmas de 2º ano do curso técnico integrado em informática na disciplina de algoritmos. **Relato de caso/experiência:** foi proposta uma atividade gamificada em forma de gincana utilizando a plataforma QUIZZZ para composição da nota da unidade 2. A plataforma QUIZZZ é um ambiente virtual que permite a criação de questionários dinâmicos em forma de perguntas e respostas. A sala foi dividida pelo docente da disciplina em grupos de 5 discentes que foram submetidos a 3 blocos de perguntas e respostas, totalizando 150 questões sobre lógica matemática, lógica computacional e algoritmos. A aplicação dos questionários foi dividida da seguinte forma: 1º Bloco : Cada grupo escolheu um representante para responder as 10 primeiras perguntas; 2º Bloco: O docente da disciplina escolheu um discente de cada grupo para responder as próximas 15 questões; 3º Bloco: Todos os discentes de cada grupo foram submetidos a 25 questões. Ficou evidenciado o empenho e participação da turma, cada grupo compareceu caracterizado e produziram fotos e vídeos que foram publicados nas redes sociais. **Conclusão:** A utilização de uma metodologia ativa, em forma de gincana, contribuiu significativamente na realização da atividade proposta, pois incentivou a participação ativa dos discentes, bem como a possibilidade de relacionar o conteúdo visto em sala de aula com os desafios do jogo. A atividade possibilitou o desenvolvimento das habilidades sociais de comunicação e tomada de decisões, recebeu feedback positivo dos participantes e proporcionou um desempenho satisfatório, uma vez que todas equipes envolvidas tiveram pontuação acima de 100.

Palavras-chave: **SOFTWARE; PROGRAMAÇÃO; GAMES; INFORMÁTICA; EDUCAÇÃO**