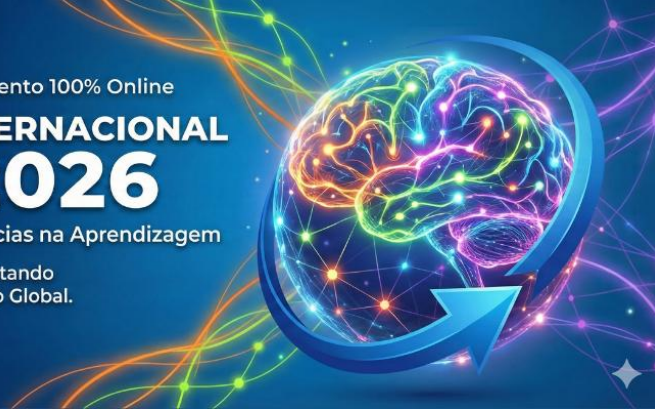




APRENDIZAGEM ATIVA E GAMIFICAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES DO PROJETO STUDENT GAME NO CONTEXTO ESCOLAR

Bruna da Silva Barbosa Mazette;
brunamazette@gmail.com; Instituto Cuiabano de Educação

Resumo: Durante o período pandêmico, o cenário escolar da Escola Estadual Milton Figueiredo, em Várzea Grande, mostrou-se fragilizado. Com o retorno às aulas presenciais, os alunos apresentaram-se desconectados da realidade escolar, o que impactou negativamente o rendimento da aprendizagem. Diante desse contexto, e com o objetivo de transformar uma realidade caótica em produtividade acadêmica, foi proposto o Projeto Student Game, direcionado às turmas do Ensino Fundamental – Anos Finais. Para o desenvolvimento do projeto, utilizou-se a metodologia ativa de gamificação como base estruturante, a qual prevê o uso de mecânicas, estética e pensamento dos jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas, conforme afirma Kapp (2012). Segundo McGonigal (2011), essas características, quando inseridas no contexto educacional, tornam os indivíduos mais motivados, persistentes e otimistas, uma vez que os elementos dos jogos são claros e objetivos, oferecendo regras práticas, desafios motivadores, feedback imediato e recompensas incentivadoras. Além disso, proporcionam momentos lúdicos e favorecem a competição, a cooperação e a voluntariedade. O projeto também se fundamenta nos estudos de Moran e Bacich, que defendem as metodologias ativas como promotoras de uma educação inovadora, enfatizando o papel protagonista do aluno, seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo de aprendizagem. A pesquisa, de cunho qualitativo, coletou dados por meio das atividades desenvolvidas com os alunos e de tabelas de registro utilizadas pelos professores do Ensino Fundamental – Anos Finais. Esses dados foram organizados e apresentados em quadros, tabelas e registros fotográficos. Para a implementação do projeto, fez-se necessário estabelecer um objetivo pré-lusório, regras constitutivas e atitudes lusórias, estruturando, assim, sua funcionalidade. Em uma análise preliminar, observa-se que o uso de metodologias ativas no Ensino Fundamental – Anos Finais, como forma de incentivar a produtividade acadêmica, mostrou-se satisfatório, uma vez que o engajamento dos alunos em sua aprendizagem apresentou um aumento significativo e promissor.

Palavras-chave: Metodologia Ativa. Gamificação. Protagonismo Estudantil.