

GAMIFICAÇÃO COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO BÁSICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO

Categoria C- estudantes dos Ensino Médio e/ou Técnico

Iranira Geminiano de Melo
Rosalice Medeiros de Melo
Ludmila da Silva Nascimento Machado

A gamificação pode ser compreendida como a utilização de fundamentos de jogos e de conhecimentos de design de games para a resolução de problemas fora do contexto dos jogos, contribuindo para motivação das pessoas na realização de tarefas cotidianas (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014; FRANCO; FERREIRA; BATISTA, 2015; FIGUEIREDO; PAZ; JUNQUEIRA, 2015; BASTOS; CONTAIFER, 2016). Porém, é fundamental considerar que existem elementos que são preponderantes em um ambiente de gamificação: meta, regras e sistemas de *feedback* dos jogos são fundamentais para a criação do envolvimento voluntário do sujeito ao ambiente (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014). Além disso, há outros fatores que são responsáveis pela criação de um ambiente lúdico e motivacional, como: situações fantasiosas, objetivos claros, orientação, desenvolvimento de habilidades e estímulos. Nesse contexto, teve-se como objetivo estudar e desenvolver jogos de tabuleiro como tecnologia educacional para o ensino de conteúdos da educação física e da informática, especificamente para alunos de curso técnico integrado ao ensino médio. Para atender a esse objetivo foram desenvolvidas cinco etapas: Na primeira etapa foram realizados estudos das características dos jogos modernos Imagem & Ação, Banco Imobiliário, Jogo da Vida e Detetive, pensando nas possibilidades de inovação com os conteúdos pretendidos. Na segunda etapa foram realizadas reuniões para estudo de artigos sobre gamificação na educação e algumas sessões de role-playing game – RPG (jogo de interpretação de papéis), visando aumentar os conhecimentos conceituais e as vivências em games da equipe de pesquisadores. Na terceira etapa foram estudados conteúdos que seriam aprendidos com os games desenvolvidos: a) perfil de estilo de vida; b) periféricos e linguagem de programação. Na quarta etapa os jogos foram desenvolvidos em cartolina e jogados pela equipe e alguns colaboradores, em seguida foram realizados os ajustes necessários. Na quinta etapa procedeu-se a impressão das peças, obtendo-se a versão final da tecnologia desenvolvida. Considerou-se que a utilização da gamificação enquanto tecnologia educacional é um processo que exige planejamento, dedicação, estudo, avaliação e adaptações para que atinja os objetivos de ensino propostos.

Palavras-chave: Gamificação. Tecnologia educacional. Inovação.

Referências:

BASTOS, Abelmon de O.; CONTAIFER, Valdeir de S. Gamificação na educação: transformando o ensino religioso num jogo. **III Congresso Nacional de Educação** (III CONEDU), 05 a 07 de Outubro de 2016 - Natal – RN. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV056_MD1_SA19_ID9579_15082016143716.pdf>. Acesso em: 04/07/2018.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.) Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FRANCO, Patrícia Marins; FERREIRA, Rayane Kelli dos Reis; BATISTA, Silvia Cristina F. Gamificação na Educação: Considerações Sobre o Uso Pedagógico de Estratégias de Games. **Congresso de Tecnologia da Informação** (CITI), 2015. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/view/6950>>. Acesso em: 04/07/2018.

FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. **Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação** (CBIE 2015), CBIE, 2015. Disponível em: <<http://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6248/4373>>. Acesso em: 04 mar.2019.