



UTILIZAÇÃO DE GAMIFICAÇÃO PARA AUXILIAR NA FIXAÇÃO DE CONTEÚDO EM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II

Gabriel Souza Ribeiro¹; Felipe Teixeira de Oliveira²; Harrison Caetano Candido³;

¹ Discente Unifesp. (souza.ribeiro@unifesp.br).

² Discente Unifesp. (felipe.teixeira17@unifesp.br).

³ Discente Unifesp. (h.candido20@unifesp.br).

Resumo: Na atualidade os jogos digitais estão presentes na vida de muitos, e ao se observar os interesses dos alunos do ensino fundamental II jogos como Fortnite, League of Legends, Minecraft e Roblox estão em evidência devido sua facilidade de acesso, dinamicidade e foco em diversão que é algo em escassez dentro dos jogos educacionais. O mercado dos games cresce exponencialmente todos os anos, porém é raro encontrar jogos com intuito educacional em voga. Isso é um grande potencial não explorado e algo que certamente pode ser usado para melhorar a educação que é tão precária no nosso país. Este estudo tem como objetivo desenvolver ferramentas que auxiliem o desenvolvimento dos estudantes em diversas áreas da ciência, através da indexação de conteúdos e da gamificação de forma dinâmica e divertida, promovendo um maior desempenho escolar, em especial no fim do ensino fundamental, período em que os alunos se preparam para o ensino médio, no qual terão maior profundidade nos conteúdos já vistos anteriormente, bem como novos conteúdos baseados nesses. Uma das dificuldades de implementação da Gamificação na educação, é a incorporação de elementos lúdicos em atividades educacionais, é baseada na relação de falta de aprendizado versus o divertimento em jogar, como indicado em outros estudos. Podemos mitigar esse desafio ao introduzir recompensas por tarefas cumpridas, medalhas por fases passadas, nível do jogador, ranqueamento entre a turma daquela sala, desafios para que os jogadores aprendam habilidades e desbloqueiem outros desafios, controle dos personagens e ações por parte do jogador, relaxamento (jogos precisam ser livres de estresse) e por fim a exploração que leva a desbloquear todos os outros componentes citados. Além da gamificação também será desenvolvido um repositório de materiais educacionais com os conteúdos que serão utilizados dentro dos jogos, possibilitando assim a



aprendizagem e a fixação dos conteúdos aprendidos em classe e por dentro da plataforma. Como resultados, espera-se que ao identificar as principais preferências de gamificação do público alvo e ao se desenvolver os jogos de fixação integrados aos conteúdos educacionais dentro da plataforma cause uma boa parcela de interesse e adesão dos alunos, melhorando assim seu desempenho. Dessa forma conclui-se que a utilização dos games em sala de aula e em casa como ferramenta de aprendizado tem um efeito significativo para o desenvolvimento e fixação dos conteúdos revisados e praticados por meio dessa didática visto que os elementos lúdicos e divertidos têm um impacto muito positivo na percepção dos objetos de estudo, deixando de ser algo maçante e entediante para algo de fácil entendimento e estimulante. Esta pesquisa é parte integrante da disciplina IHC & UX do curso de Bacharelado em Ciência e Tecnologia da UNIFESP.

Palavras-chave: Nono ano; Ensino Médio; Games; Software; Desafios; Aprendizado.