ISSN: 2358-8829

GAMIFICAR PARA ENGAJAR: COMO O USO DE ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO PODE ENGAJAR ALUNOS DE ENSINO MÉDIO DE UMA ESCOLA DE EUSÉBIO, CEARÁ.

Janmes Wilker Mendes Costa [1]

RESUMO

Na educação, a gamificação tem se destacado como uma importante ferramenta para aumentar a participação dos alunos e, consequentemente, favorecer melhores desempenhos acadêmicos. Sua relevância nesse cenário está relacionada à necessidade de combater a desmotivação e o desinteresse presentes em grande parte dos estudantes, fatores que, segundo Vigotsky, são influenciados tanto por estímulos internos quanto externos. Nesse sentido, Alves defende que a gamificação pode suprir essa lacuna ao propor atividades capazes de promover o envolvimento e a participação ativa dos alunos. No entanto, estas ideias vão de encontro com o que nos deparamos no dia a dia em sala de aula: alunos cada dia mais desinteressados e descompromissados com suas obrigações educacionais. Diante desta realidade, resolvemos aplicar elementos de design de jogos em uma competição chamada de *homework race*, em uma escola de Ensino Médio na Cidade de Eusébio, Ceará, com cerca de 1200 alunos, em turmas de 1as e 2as séries. Dita competição consiste em uma série de desafios propostos aos alunos semanalmente e que ao terem seu cumprimento geram pontuações em um placar exposto na escola. Esta competição gerou resultados no aumento da entrega de atividades, tanto de casa quanto na escola, o que impactou diretamente no rendimento e engajamento dos alunos com seus estudos. Além disso, como resultado, observamos o aumento de notas em avaliações escolares e por consequente, a diminuição de alunos em recuperação na disciplina onde o desafio foi proposto, incluindo também, como resultados positivos, a cooperação e trocas entre os alunos para atingirem o bem comum.

Palavras-chave: Gamificação, Engajamento, Jogos, Autonomia.

[1] Mestrando em Ciência da Educação na Universidade Del Sol - Paraguai, prof.janmeswilker@gmail.com