

GAMIFICAÇÃO: Uma Estratégia para Auxiliar no Dever de Casa Invertido

Eduardo Oliveira do Rosário Júnior

Ivanilton Ferreira

Kátia Regina Pimentel Araújo

Trata-se de um pôster produzido pelos acadêmicos: Eduardo Oliveira do Rosário Júnior, Ivanilton Ferreira e Kátia Regina Pimentel Araújo. Orientados pelo prof. Dr. Marcus de Souza Araújo e pela prof.^a Maria Ataíde Malcher. O pôster intitulado: GAMIFICAÇÃO: Uma Estratégia para Auxiliar no Dever de Casa Invertido, tem como objetivo: contribuir com estratégias didáticas e pedagógicas, usando princípios de jogos para gamificar o dever de casa invertido, como proposta motivadora no intuito de auxiliar no dever de casa, e foi desenvolvido em uma atividade na disciplina Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem, do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA). A ideia da gamificação é envolver os estudantes nas tarefas, que deveria ser realizada em casa, observando as regras e os objetivos das atividades, e motivando-os com mecanismos oriundo de jogos, engajando-os e propiciando um ambiente lúdico e envolvente, além de dar feedback, recompensando-os ao final de cada tarefa concluída com êxito. O desígnio é despertar a curiosidade, e correlacionando com o objeto estudo, com isso, desenvolver a criatividade e autonomia dos estudantes. Esta pesquisa parte do princípio de que o ensino que inclui elementos de jogos, em geral tende a favorecer o estudante, e para que este possa executar as tarefas sem que erros e fracassos sejam um problema. Incluir elementos de jogos para fins didáticos visando promover uma reflexão no tange o processo de ensino aprendizagem, tendo em vista que, algumas atividades para casa são questionadas, por pais e pelos próprios alunos sobre sua eficácia. A metodologia aplicada constituiu-se em uma pesquisa bibliográfica, observando as propostas sugerida por (BERGMANN; SAMS, 2016). E por fim, propomos uma atividade em que o professor possa implementar, sempre que possível, estratégias de jogos para gamificar atividades escolares, com isso deixando as aulas mais dinâmica, e o processo de ensino aprendizagem ativo.

Palavras-chave: Dever de Casa. Sala de Aula Invertida. Gamificação.

GAMIFICAÇÃO



Uma estratégia para auxiliar no dever de casa invertido.

EDUARDO OLIVEIRA . IVANILTON FERREIRA . KATIA ARAUJO

INTRODUÇÃO

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Exemplos de metodologias ativas: Sala de Aula Invertida. A sala de aula invertida é basicamente a inversão do modelo tradicional, no qual o professor disponibiliza o conteúdo, em casa, o aluno tenta resolver os exercícios e identificar suas dúvidas. A ideia é que os estudantes tenham o primeiro contato com o conteúdo antes de chegarem na escola, para então, serem auxiliados pelo professor, e suas dúvidas serem esclarecidas e resolver as questões.

Outro exemplo a ser citado é a Gamificação, que consiste em trazer a experiência de jogos para o ensino. A ideia central dessa metodologia é fazer com que os alunos possam entrar em uma competição saudável, estimulando o pensamento, e assim motivando-os a se dedicar mais aos estudos.



SALA DE AULA INVERTIDA

GAMIFICAÇÃO

Para envolver o aluno nas atividades, seja dever invertido ou não, é necessário motivá-lo, e usar elementos de jogos para situações de não jogos, foi percebido ao longo das leituras que é uma estratégia, de fato pode motivar os alunos, haja vista que, uso de tecnologias e jogos faz parte da realidade de um número significativo do alunado de brasileiro. ZICHERMANN e CUNNINGHAM, et al. (2011, p.14) "identificam que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões específicas: para obterem o domínio determinado assunto; para aliviarem o stress; como forma de entretenimento; e como meio de socialização".



OBJETIVOS



REGRAS



FEEDBACK



MOTIVAÇÃO



RECOMPENSA

PROPOSTA DA ATIVIDADE

O dever de casa consiste em um **jogo de investigação** no qual os alunos deverão desvendar os enigmas corretos para cada pista relacionada a eles.

Em alguns pontos da Universidade, serão distribuídas pistas as quais ajudarão aos alunos a desvendarem os valores destacados por Krhebiel et al. propostos em seu próprio Manifesto Ágil para o Ensino e a Aprendizagem (Adaptabilidade, Colaboração, Alcance dos resultados de aprendizagem, Investigação dirigida por estudantes, Demonstração e Aplicação e Melhoria Contínua.)

Os alunos serão divididos em 5 grupos e serão direcionados para determinados lugares da Universidade que poderá ser uma sala de aula, biblioteca, secretaria, unidade administrativa, etc. onde conterà uma dica em formato de texto ou áudio contendo um conceito que ajudará ao aluno a desvendar a qual valor essa dica se refere. Se o aluno acertar o valor correto, ele receberá a informação do próximo local onde deverá buscar novas dicas para os enigmas.



Os alunos receberão a informação do primeiro local via Whatsapp. As próximas informações de locais serão disponibilizadas após eles responderem qual valor definido por Krhebiel corresponde a pista encontrada.

Cada resposta correta corresponde a dez (10) pontos para a equipe.

Cada resposta errada, corresponde a menos cinco (-5) pontos para a equipe.

CONCLUSÃO

Concluimos portanto, que elementos da gamificação podem ser usados para motivar os alunos no dever de casa invertido, caracterizando a aprendizagem significativa para o aluno, se tornando um excelente aliado no processo de ensino aprendizagem, principalmente como práticas que visam estimular o educando a empenhar-se nas atividades escolares. Por exemplo, o que deveria ser realizado em sala de aula, partindo da perspectiva da sala de aula invertida, será realizado em casa, "como também se oferece um guia de soluções, os alunos são motivados a aprender, em vez de apenas realizar os trabalhos pela memória". (BERGMANN, e SAMS, 2014, p.14).



REFERÊNCIAS

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2016.