DESENVOLVIMENTO E APLICAÇÃO DE ESTRATÉGIA GAMIFICADA NA DISCIPLINA DE FENÔMENOS DE TRANSPORTES NA INDÚSTRIA DE ALIMENTOS II

XI Encontro de Docência no Ensino Superior

Andre Moreira Maia Neto, Kaliana Sitonio Eca

As metodologias ativas que estimulam o protagonismo dos alunos e o desenvolvimento de habilidades importantes, tais como: estímulo ao pensamento crítico, capacidade argumentativa e capacidade de tomada de decisão, estão cada vez mais presentes nas salas de aula de modo a contribuir no processo de ensino aprendizado. Sendo assim, o uso de tecnologias é uma importante ferramenta(tablets, smartphones e notebooks) para promover o engajamento dos alunos durante o processo de ensino aprendizado . Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento, aplicação e a análise da gamificação como ferramenta para proporcionar o engajamento e atrair o interesse dos alunos da turma de Fenômenos de Transportes na Indústria de Alimentos II. A estratégia de gamificação foi composta por um recurso digital, o aplicativo Khoot! (plataforma online de criação de jogos), e recursos não digitais - jogos de sorte associados a desafios, sistema de recompensas (moedas desenvolvidas para o jogo) e o fator aleatoriedade (questões que abordavam temas que não estavam relacionados com a disciplina). A partir dos resultados obtidos, foi possível comprovar que o uso de notas como sistema de recompensa favoreceu para que o jogo não se tornasse monótono e o fator aleatoriedade ajudou a tornar o jogo mais dinâmico e interativo. A avaliação do jogo pelos alunos mostrou-se positiva, concluindo que a metodologia aplicada foi efetiva e atendeu as expectativas.

Palavras-chave: gamificação. aprendizado. aluno. Ensino.