

GAMEFICANDO PELO INTERESSE

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Rafaelly Freitas Ferreira, Francisco Thiago Fernandes Leite, Levi Bayde Ribeiro

O curso de Sistemas e Mídias Digitais na modalidade de bacharelado visa formar profissionais com conhecimentos multidisciplinares nas áreas de Sistemas Multimídia e Design Digital, com o objetivo de alavancar o desempenho e o interesse dos alunos do curso em disciplinas introdutórias ou obrigatórias surgiu o Projeto Gamificando pelo Interesse, nesse contamos com monitores para juntamente com o professor remodelar o formato da disciplina, incluir desafios individuais e em equipe, além de idealizar e implementar power-ups e conteúdos complementares com o objetivo de aumentar o engajamento e presença nas aulas. Utilizando a disciplina de Introdução a Sistemas e Mídias Digitais como modelo e piloto, foi papel do monitor dentro do período de um semestre, deixar visualmente mais atrativas as apresentações e documentos disponibilizados aos alunos pelo professor, elencar junto aos alunos conteúdos de interesse para incremento da disciplina, montar junto ao professor dinâmicas e desafios para execução em sala de aula com objetivo de aplicar os conhecimentos aprendidos, além de planejar opções de power-ups de recompensa aos alunos que finalizarem os desafios, além de tirar dúvidas, auxiliar em sala etc. Como resultados da primeira aplicação do modelo na disciplina, houve uma boa integração dos estudantes com os monitores, juntamente com um resultado bastante positivo em relação ao engajamento tanto com os desafios em sala como com a divisão de benefícios gerados pelos power-ups, de parte do feedback dos alunos, os mesmos aprovaram o modelo e as atividades propostas.

Palavras-chave: Gameficação. Ensino. Interesse. Rendimento.