

GAMIFICAÇÃO PARA DOCÊNCIA: AUMENTANDO O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DOS JOGOS.

I Encontro de Empreendedorismo e Inovação

Jose Martonio Lopes de Moraes Junior, Robson Carlos Loureiro

O objetivo deste trabalho é apresentar o trabalho de pesquisa realizado para descrever técnicas e ferramentas que podem ser utilizadas para aumentar o engajamento de alunos e alunas através da gamificação: o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para incentivar comportamentos e ações dentro dos jogos e nos espaços sociais nos quais o jogo está inserido. Através deste relato de experiência, onde foi realizada uma pesquisa bibliográfica de livros, artigos acadêmicos, materiais relacionados a gamificação e ao design de jogos como um todo de Setembro a Novembro de 2020, é possível encontrar padrões e elementos comuns do uso da técnica destacada como ferramenta de motivação, de produtividade e de aprendizado dentro das mais diversas áreas da sociedade, sendo uma delas a educação. Com estes objetivos em mente e através da construção e do uso de jogos e atividades lúdicas dentro do espaço da docência, é possível aumentar o engajamento dos alunos e alunas. Ao fazer com que o(s) objetivo(s) a ser(em) alcançado(s) e a essência do jogo em si funcionem em harmonia, assim como o uso sábio de fontes de motivação extrínseca, através de mecânicas que recompensam o jogador ao cumprir certas condições (níveis e conquistas, por exemplo), e de motivação intrínseca, emergente da própria experiência do jogo ou atividade elaborada, é possível aumentar o interesse tanto dos alunos quanto dos docentes dentro do processo de ensino, aprendizagem e avaliação.

Palavras-chave: Gamificação. Docência. Engajamento..