

GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA EDUCATIVA MAIS ATRATIVA E RECREATIVA

Antonio Gilson Bomfim da Silva Filho, Raul Shiso Toma

No contexto pandêmico, os processos pedagógicos presenciais de ensino se expõem num quadro de obsolescência, a comunicação do conhecimento nas academias emerge com uma preocupante situação de baixo envolvimento da interação discente. A inserção de recursos pedagógicos inovadores e tecnológicos que combinem propostas educativas cativantes têm o potencial de tornar o aprendizado mais atrativo e recreativo, sendo esta a premissa da gamificação. Objetivou-se desenvolver, a partir de recursos tecnológicos, uma experiência interessante e lúdica. E ainda, suscitar uma outra percepção em relação ao ensino de solos condizente com as demandas de tecnologias digitais, contribuindo para maior protagonismo e integração virtual do aluno na construção do conhecimento, que é a gamificação. Foi proposto a realização de um jogo virtual de tabuleiro de perguntas e respostas, através do Google Meet, em equipes, referente a atributos, horizontes diagnósticos super e subsuperficiais e classificação de solos aplicados, respectivamente, em 3 períodos mediante oferta de bônus na nota. Fora usado ferramentas digitais, como dado e cronometro. Após o término da atividade, um formulário online para a avaliação do jogo em cada período foi aplicado. Nos dados coletados, notou-se, por unanimidade o emprego permanente dessa atividade. No 1º período 92% avaliaram estar muito satisfeitos com sua aplicação, ao passo que 80% no 2º e 3º. Quanto a ser uma ferramenta que favoreceu o aprendizado, no 1º período 83% julgaram ser útil, 80% no 2º e 60% no 3º. Respectivamente no 1º, 2º e 3º período, declararam 83%, 93% e 70% um grande proveito na atividade. Perante a inserção dessa prática percebe-se que foi exitosa em ajudar na manutenção da participação estudantil, bem como contribuiu para o maior engajamento, inclusive, de maneira mais entretida. Portanto, o uso da tecnologia da gamificação, se configura como uma alternativa para melhorias e avanços na propagação interativa e motivadora do ensino.

Palavras-chave: JOGO VIRTUAL. CIÊNCIA DO SOLO. TECNOLOGIAS DIGITAIS.