

PROGRESSOS NA PROPOSTA EDUCATIVA DE GAMIFICAÇÃO

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Antonio Gilson Bomfim da Silva Filho, Ana Lara Oliveira de Carvalho, Raul Shiso Toma

No esforço de reestruturar o padrão pedagógico, a gamificação é um grande agente potencial da transformação do modo de ensinar nas linguagens que o mundo moderno pede, através do entretenimento tecnológico que promove envolvimento e motivação e com foco voltado para a lógica no aprendizado. Este trabalho incumbiu-se de aperfeiçoar e aprimorar a mecânica do jogo virtual de tabuleiro de perguntas e respostas na intenção de progredir com novos padrões de performance da ferramenta tecnológica. Por meio de um formulário online houve a coleta das recomendações e avaliações dos usuários e também com base nas experiências acumuladas ao longo de edições anteriores, foram sugeridos upgrades, deu-se, então, a realização de melhorias na mecânica, elementos e mídia do jogo, incluindo: interface, layout, design virtual e emblemas, os quais quando incorporados no jogo contribuem para o estreitamento dos objetivos do jogo com os dos usuários. Além da transmissão de conhecimento pela experiência inovadora de acesso ao alternativo meio de compartilhamento do saber foi constatado perante os dados coletados que 100% dos usuários mostravam absoluta satisfação com a aplicação da nova versão do jogo. 94% julgaram ser uma ferramenta que favorece amplamente o aprendizado. 88% demonstraram máximo interesse pela atividade. E 100% concordam com o emprego frequente desta atividade. As sugestões, críticas e elogios constituem uma valorosa contribuição da turma no intento de construir instrumentos pedagógicos que se conectem melhor com seu aprendizado. Inclusive, a execução e atualização do jogo foram feitas por uma equipe constituída por alunos, representando a educação na sua base social, priorizando a cooperação em equipe. Portanto, a condição maior para que sejam bem sucedidos projetos de gamificação é a intersecção entre os objetivos dos usuários e o objetivo do jogo, desta forma, as atualizações e melhorias implementadas no jogo alcançaram exitosos resultados voltados para o aprendizado.

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