GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO ENSINO MÉDIO

Maria Vitória Rodrigues Macedo*[1], Heloisa de Jesus Macedo[1], John Kaick Lima Vasconcelos Oliveira[1], Samuel Pinho de Arruda[1], Danilo Sande[2]

(1) Discentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Itaberaba. (2) Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, *Campus* Itaberaba. E-mail: danilo.sande@ifbaiano.edu.br

Categoria:	( ) Fundamental	(x) Médio/Técnico	( ) Subsequente	
Forma de apresentação: (x) Exposição	( ) Painel	( ) Maquete	( ) Outro	
Cidade: Itaberaba				

Resumo:

A Gamificação vem ganhando cada vez mais visibilidade no contexto educacional. Ela consiste na aplicação de elementos e dinâmicas de jogos, adaptando estratégias típicas de *games* para engajar a partir de pontos, recompensas, ranking, premiação e feedback imediato, despertando interesse em permanecer nas atividades. Este projeto propõe a investigação do potencial da gamificação como estratégia para elevar o engajamento e a aprendizagem de estudantes do ensino médio. O foco experimental está na implementação de duas atividades gamificadas em turmas de primeiro ano: o *Space Quiz* e o Baú do Tesouro. O *Space Quiz* é estruturado como um tabuleiro virtual com 30 casas, cada uma com uma pergunta secreta e um item que altera a pontuação. A atividade é planejada para ser aplicada em equipes que começam com 8 pontos e se revezam escolhendo casas. Respostas corretas revelam itens de pontuação e erros geram penalidades. Vence a equipe que somar mais pontos ao final. O Baú do Tesouro, por sua vez, é baseado em resolução de problemas e lógica. Os estudantes, divididos em equipes, recebem um baú físico trancado com um cadeado de três dígitos. Para encontrar o código e abrir o baú com o tesouro, precisam resolver cinco questões e um desafio final de lógica. As duas atividades podem ser adaptadas para quaisquer disciplinas e conteúdo. Após a aplicação das atividades, dados qualitativos e quantitativos são coletados por meio de questionários e entrevistas, com a finalidade de avaliar o impacto na motivação e no aprendizado dos discentes. Espera-se que as atividades gamificadas promovam um aumento significativo na motivação e no engajamento dos estudantes nas aulas, resultando em melhor aprendizagem dos conteúdos abordados.

Palavras-Chave: Gamificação; motivação; aprendizagem.

Referências:

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.