

GAMIFICAÇÃO NAS SALAS DE AULA DA CIDADE DE PRUDENTE DE MORAIS: uma análise de experiências e resultados

Wilton Silva Abreu¹

Paulo Henrique Barbosa Silva²

A educação tem enfrentado desafios para buscar engajar e motivar os alunos nas suas jornadas de aprendizagem, e a gamificação como uma metodologia ativa aliada a outros métodos de ensino tem o intuito de ser um dos elementos para tornar as aulas mais criativas e desafiadoras. Investigar os diferentes tipos de jogos e elementos de gamificação utilizados em sala de aula e analisar o seu impacto no engajamento e motivação dos alunos nas aulas de Educação Física. Analisar o impacto da gamificação na participação e interação dos alunos em sala de aula e investigar a percepção de professores e alunos em relação à utilidade e conservação da gamificação como estratégia de ensino. Contribuição para a formação de professores: A pesquisa sobre gamificação na educação pode fornecer recompensas valiosas para a formação de professores. Ao compreender os princípios desta prática, os educadores podem adquirir novas competências e estratégias para enriquecer suas práticas pedagógicas, promovendo uma educação mais significativa e alinhada com as necessidades dos alunos. De acordo com Kapp (2012) e Moran (2000), a abordagem metodológica utilizada na pesquisa foi qualitativa e descritiva, pois buscou compreender em profundidade as experiências e percepções dos alunos em relação à gamificação nas aulas de Educação Física. A pesquisa foi aplicada em uma turma de 32 estudantes do 7º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual do município de Prudente de Moraes, Minas Gerais. A sequência didática foi elaborada e dividida em 5 aulas, utilizando as ferramentas Wordwall e o aplicativo Plickers. A gamificação como ferramenta didático-pedagógica torna-se fundamental para o estímulo da criatividade, propiciando novas formas de construção do conhecimento. O professor é apenas o mediador no processo de ensino-aprendizagem, o que foi percebido através de relatos e registrado em fotos dos participantes.

Palavras-Chave: Gamificação; Tecnologias Digitais; Aprendizagem baseada em jogos digitais.

¹ Mestrado em Educação PUC/MG. wilton.tim.19@hotmail.com

² Geografia, UEMG. barbosaph80@gmail.com

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Aline Simões; VALIANTE, Leandro Ferrarezi. O uso da gamificação como ferramenta didático-pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de discentes do Ensino Médio. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 21, p. 1-2, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/18/o-uso-da-gamificacao-como-ferramenta-didatico-pedagogica-no-processo-de-ensino-aprendizagem-de-discentes-do-ensino-medio>. Acesso em: 15 maio 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1987.

GRUPO DE ESTUDOS E PESQUISAS CIENSINAR. **Plickers**: testando os conhecimentos de seus alunos praticamente sem internet. testando os conhecimentos de seus alunos praticamente sem internet. 2020. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/ciensinar/2020/04/23/plickers-testando-os-conhecimentos-de-seus-alunos-praticamente-sem-internet/>. Acesso em: 26 abr. 2024.

MINEIRO, Márcia; SILVA, Mara A. Alves da; FERREIRA, Lúcia Gracia. Pesquisa Qualitativa E Quantitativa. **Momento - Diálogos em Educação**, Rio Grande, v. 31, n. 03, p. 201-218. 2022. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/issue/view/862>. Acesso em: 17 maio 2024.

NUNES, Maria Rosinete Ayres da Nóbrega. Wordwall: ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de ciências. **Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 44. 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/44/wordwall-ferramenta-digital-auxiliando-pedagogicamente-a-disciplina-de-ciencias>. Acesso em: 13 maio 2024.