

O LÚDICO E O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Aluna: Giovanna Melone Cesario¹ – gigiovannamm@hotmail.com
Orientador: Prof. Dr. Ailton Pinto Alves Filho – ailtonline@gmail.com
Centro Universitário FEI

Departamento de Administração SP

Resumo: Jogos são veículos de aprendizagem e comunicação muito usados para o desenvolvimento da personalidade e da inteligência emocional. Porém o ato de aluno criar um jogo torna esta experiência de aprendizado mais significativa. Para alcançar maior engajamento e motivação dos alunos no ato de aprender, será realizada uma competição intergrupual, onde os estudantes terão que criar um jogo, seja ele digital ou de tabuleiro, para colocarem em prática o conhecimento adquirido em sala de aula e assim, aprender por meio do lúdico.

1. Introdução

Oblinger & Oblinger (2005) denominam os estudantes atuais como integrantes da Geração Net. Esta nova geração valoriza a aprendizagem experiencial, o trabalho em equipe e as redes sociais. Os estudantes gostam de desafios como os de solucionar problemas, mas são muitas vezes avessos à leitura e aderem com facilidade as soluções simplificadas e que possam ser interpretadas a partir de recursos visuais. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com a aprendizagem faz com que o adolescente participe ativamente do processo educativo (Murcia, 2005). Deste modo, os jogos são uma excelente oportunidade para que os estudantes exercitem seu aprendizado.

2. Metodologia

Será utilizado o método de pesquisa-ação, cujas fases serão descritas a seguir:

Pesquisar modelos de jogos de estratégia que se apresentem viáveis para uso em sala de aula.

Contatar escolas de ensino médio para participarem de uma competição.

Contatar os professores destas escolas, que serão os tutores para o desenvolvimento dos jogos. Cada escola escolherá a disciplina e o professor responsável pela orientação do conteúdo do jogo.

Realizar reuniões e estudos para o desenvolvimento da aplicação do projeto.

Organizar a competição entre os estudantes

Aplicar a competição e documentar todas as atividades realizadas em redes sociais.

Aplicar uma pesquisa sobre os resultados

Discutir sobre resultados e aprendizagem.

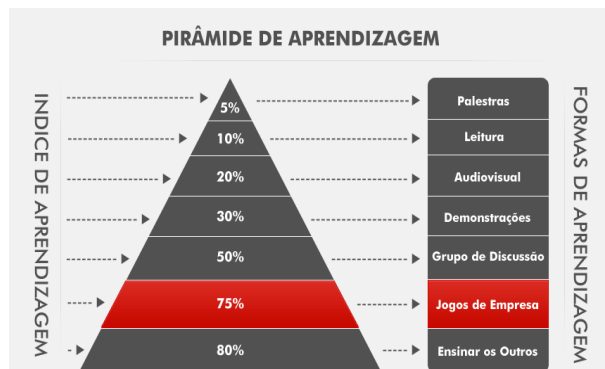
3. Desenvolvimento da proposta

Como nossa hipótese é que aprendizado através da confecção de jogos torna-se mais eficaz pelo nível de absorção do conhecimento, pois supera diversos métodos tradicionais pois envolve duas habilidade descritas na Figura 1 ou seja jogar e ensinar para os

outros, será feita uma documentação de toda a experiência tentando demonstrar todo o ganho no aprendizado de cada grupo.

Figura 1 – Pirâmide da aprendizagem

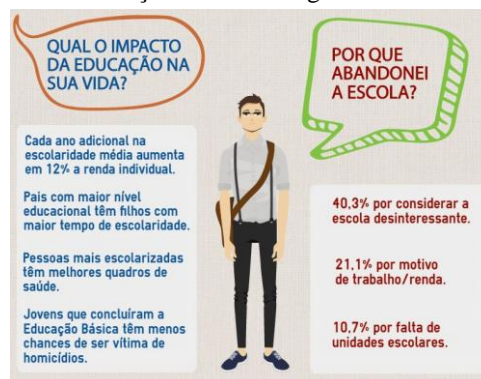
Fonte: NTL - Institute for Applied Behavioral Sciences



Também irei pesquisar sobre o efeito da gamificação sobre o interesse do aluno em frequentar a escola. A falta de interesse foi o fator mais citado por 40,3% dos jovens que abandonaram os estudos em uma pesquisa de 2009 da Fundação Getúlio Vargas

Figura 2 – Impacto da educação na vida do estudante

Fonte: Fundação Getúlio Vargas



4.

Conclusões

Irei medir através dos depoimentos dos diversos atores envolvidos e se houve ganho no desenvolvimento de habilidades importantes como atenção, memória e imaginação, consideram o ensino mais interessante e interativo.

5. Referências

- [1] JUAN ANTONIO MURCIA. Aprendizagem através do jogo, Artmed, 2005, 172p.
- [2] MACEDO, L. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar, Artmed, 2005, 108p.
- [3] OBLINGER, D. G; OBLINGER, J. L. (orgs), Educating the Net Generation, Educase, 2005, 264p.

Agradecimentos

Ao Centro Universitário FEI por reconhecer a importância do trabalho que está sendo desenvolvido e pelo apoio dado quanto necessário.

¹ Aluna de IC do Centro Universitário FEI