GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE ENGAJAMENTO DOS ALUNOS DO DÉCIMO SEMESTRE DO CURSO DE PSICOLOGIA DA UNIVERSIDADE DE CUIABÁ.

Autor(res)

Sidney Felipe Da Silva Junior

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNIVERSIDADE DE CUIABÁ - UNIC

Introdução

Na educação atualmente, vivemos, segundo Tolomei (2017), uma crise motivacional justamente pelo fato de que os recursos educacionais tradicionais já não condizem mais com uma sociedade digital. É preciso, segundo a autora, ultrapassar esses métodos tradicionais e criar novas maneiras de encantar e motivar os alunos dessa nova geração. E é nesse cenário que surge a gamificação como uma possibilidade. Segundo Busarello et. al. (2014) a gamificação é a apropriação de elementos de jogos aplicados a contextos que não possuem este foco, de forma que seja possível engajar e motivar pessoas a realizarem tarefas ou ações. Assim sendo, a gamificação no contexto da sala de aula seria a inserção de elementos de jogos e desafios, que levariam a recompensas, que segundo os autores, podem ser físicas ou digitais, para engajar os alunos e promover emoções positivas no processo de ensino-aprendizado. Desta forma, a gamificação seria então uma metodologia ativa e se encaixaria nesta área temática.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é apresentar como o uso da Gamificação com os alunos da disciplina de Clínica Ampliada em Saúde Mental, do décimo semestre do curso de Psicologia da Universidade de Cuiabá, não só promoveu um maior engajamento como também auxiliou o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais positivo e dinâmico.

Material e Métodos

Para a realização da gamificação com as turmas foi necessário um planejamento para todo o semestre, envolvendo atividades semanais, que foram combinadas previamente com os alunos. No primeiro momento fizemos a divisão dos grupos, que permaneceram durante todo o semestre, com as mesmas pessoas. Na sequência, acordamos as regras e critérios das nossas atividades, bem como a recompensa para a equipe campeã, que seria uma pontuação equivalente a uma questão certa na Avaliação Oficial 2. Foi acordada também a forma de pontuação, que seria por placar online, alimentado toda semana. Para a realização das atividades, optamos por atividades em sala de aula, físicas, pois, nossa sala não dispunha de computador com acesso a internet para realizarmos as atividades de forma síncrona digital. Essas atividades compreenderam desde caças-

palavras e cruzadinhas temáticos, quizes com pontuação por acerto e também atividades expositivas, onde eles deveriam falar sobre temas trabalhados em sala de aula.

Resultados e Discussão

O uso gamificação como metodologia ativa para gerar engajamento e motivar os alunos se mostrou muito eficaz, pois, desde a primeira atividade, os alunos se mostraram muito dispostos e ansiosos para saber qual seria a atividade do dia em questão. Vasconcelos et. al. (2023) apontam que o uso da gamificação em sala de aula auxilia no desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos de maneiras diversas. Com relação ao aspecto emocional, os autores afirmam que há o desenvolvimento da resiliência em relação ao possível fracasso, fato que pode ser observado pelos grupos que estavam com pontuações baixas no placar, e que nas atividades de quiz, se empenharam muito mais do que os outros grupos para pontuar. Com relação ao aspecto social, os autores afirmam que a gamificação estimula a colaboração e a concorrência e isso de fato foi observado nas atividades, onde os grupos se uniam de fato e comemoravam suas vitórias, bem como os conflitos que ocorreram em virtude da competitividade.

Conclusão

A gamificação como metodologia ativa para engajamento teve um efeito muito positivo no aspecto motivacional nos alunos do décimo semestre do curso de Psicologia, que não só participaram mais ativamente das aulas, como também faltaram menos e obtiveram um aproveitamento muito maior do conteúdo, o que refletiu nas notas, em que a média da turma do Matutino foi de 9,8 e do Noturno foi de 9,8. Isso demonstra a efetividade da gamificação como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem.

Referências

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD em Foco, v. 7, n. 2, p. 145-156, abr. 2017. Disponível em: < https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259 >

VASCONCELOS, N. M.; REZENDE, R. C. A.; KOHLS-SANTOS, P. Gamificação: uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. Revista JRG de Estudos Acadêmicos, v. 6, n. 12, jan.-jul., 2023. Disponível em: < https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/459/521>