



Gamificação aplicada à Educação Superior: a inovação da metodologia de ensino sob a ótica dos alunos

Mauriceia Soares Pratissolli Guzzo; Carlos Henrique Medeiros de Souza

A era da informação contribuiu para que o público discente vivencie os ambientes colaborativos online e use, em seu cotidiano, estratégias tecnológicas que auxiliem na solução de problemas reais e em diferentes contextos. Sob essa ótica, a inserção de desafios, no cotidiano do ambiente escolar, por meio da gamificação, representa uma metodologia inovadora de ensino, guiada pela interação social e pela colaboração entre os alunos. A correta aplicação da gamificação permite a convergência do game às características, às experiências e às expectativas dos estudantes, e aos objetivos planejados pelo docente, fomentando o engajamento dos alunos às atividades educacionais. Portanto, essa pesquisa participante, com abordagem quali-quantitativa e descritiva, tem por objetivo analisar a percepção dos discentes sobre o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, no curso Bacharelado em Administração. O estudo será desenvolvido por meio da aplicação do game Township, no qual os alunos poderão criar e gerenciar uma cooperativa, vivenciando o dia-a-dia da convivência social e profissional, aplicando os conceitos apreendidos em sala de aula. A disciplina escolhida para o estudo é Comportamento Organizacional (CO), ofertada semestralmente para alunos matriculados no 3º período, do referido curso superior. A opção pela disciplina CO deu-se por ela possuir conteúdos relacionados aos fundamentos do comportamento individual, grupal e organizacional que demandam à experiência pelos alunos. Para a fundamentação teórica do estudo, entre outros, dialoga-se com Paulo Freire (1997); Marcelo Luis Fardo (2013); Philippe Perrenoud (2013); Mark West e Steven Vosloo (2014); Jose Moran (2015); Lilian Bacich (2016); Rui Fava (2016). Visando a consecução do objetivo desse estudo serão aplicados 02 (dois) questionários estruturados, sendo: um questionário pré-experimento, para levantamento do conhecimento dos discentes, sobre metodologias ativas e aplicativos de gamificação; um questionário pós-experimento, para levantamento sobre a percepção dos discentes, envolvidos na pesquisa, sobre o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. A docente responsável pela disciplina CO também utilizará o Diário de Bordo para registro de suas percepções sobre a execução do experimento. A análise de dados dar-se-á por meio da estatística descritiva e da análise de conteúdo. Espera-se que a gamificação, proporcione inovação na metodologia de ensino do curso Bacharelado em Administração, perceptível aos alunos, tornando-se uma estratégia motivadora de aprendizagem e de engajamento dos discentes, guiada pela interação social e pela colaboração entre eles.