



XII Congresso
Fluminense
de Iniciação Científica
e Tecnológica

V Congresso
Fluminense
de Pós-Graduação

Ciência para o Desenvolvimento Sustentável

Utilizando Gamificação e Jogos na Promoção da Aprendizagem: Um Estudo de Caso no Ensino Médio

Igor Fernandes Vaillant, Gabriel Santos Rodrigues, Orlando Pereira Afonso Junior

Com a difusão do uso de tecnologias para as atividades cotidianas, a sociedade é influenciada e assim, modifica a sua forma de agir e ser no mundo atual. A Educação é uma das áreas que recebe essas mudanças, necessitando assim, de estar em constante atualização seja em conteúdos ou metodologias para que seja mais eficiente e envolva o seu público-alvo: os estudantes. Os alunos do ensino médio, hoje, têm um contato direto com essas novas tecnologias, reconhecendo-as como parte do seu dia-a-dia e, com isso, novas metodologias são necessárias para despertar o seu interesse e o engajamento. Assim, este projeto surge para, a partir de uma pesquisa exploratória sobre Gamificação e Metodologias Ativas, propor um plano de ensino completo que utilize a Gamificação como metodologia, utilizando como estudo de caso a disciplina de Sistemas Operacionais, do curso técnico integrado de Informática. Outros objetivos específicos destacáveis são: utilizar linguagens de jogos e jogos como estratégia para maior engajamento da disciplina; diminuir o número de alunos reprovados devido a esta reestruturação do conteúdo; além de criar conteúdo e exemplos práticos para os professores que desejem utilizar esse tipo de metodologia. A pesquisa teve início partindo de um estudo exploratório, onde buscou-se entender melhor os elementos e conceitos de Gamificação. Em seguida, foram elaborados questionários para entender aspectos motivacionais e operacionais em relação ao público-alvo (alunos do 1º ano do curso técnico integrado de informática) e de como os docentes enxergam a situação atual dos alunos e o uso de tecnologias aplicadas à Educação. Como resultados parciais do projeto, tem-se: verificou-se que a grande maioria dos professores não têm resistência ao uso de tecnologias aplicadas ao ensino, possibilitando assim, a elaboração da ferramenta a ser utilizada; durante a pesquisa, foi observado que os alunos têm o hábito de utilizar vídeos para aprender novos conceitos, assim, dando noções que será possível utilizar videoaulas na ferramenta a ser criada, envolvendo elementos de Gamificação. Outro ponto importante foi o hábito que os alunos têm de jogar, demonstrando a possibilidade do uso de jogos e um possível sucesso da utilização da Gamificação. Os próximos passos se referem à construção da ferramenta/processo que irá implementar a Gamificação e assim, conduzir os testes com as turmas selecionadas para participação da pesquisa. Através da aplicação de questionários, será avaliada a experiência no que tange ao método utilizado, ferramenta utilizada, e, observações qualitativas sobre os aspectos da experiência de uso vivenciada durante o experimento.