

GAMIFICATION: UM NOVO OLHAR PARA O ENSINO TÉCNICO

Ericleber Andrade de Lima¹; Maria Augusta Lopes da Silva²; Silvana Leão de Sá³ Thaís Lopes de Sousa Alves⁴ e Kalliny Kelly da Silva Cunha⁵.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano Campus Serra Talhada, ericleberandrade94@gmail.com¹, augusta.lopes@ifsertao-pe.edu.br², silvana.leao@ifsertaope.edu.br³, thaislopes@gmail.com⁴ e kalliny.kelly@ifsertao-pe.edu.br⁵.

A evolução das tecnologias no processo de aprendizagem, dentre as estratégias adotadas para o alinhamento entre teoria e prática, possibilitou o surgimento do termo gamification: uma proposta de utilização da mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. Com uma abordagem mais atrativa, engajadora e efetiva por meio de elementos de jogos acredita-se que ambas as técnicas favoreçam o desenvolvimento de um ensino moderno, capaz de acompanhar a evolução dos estilos de aprendizagem e dos perfis de gerações que se encontram nos centros de ensino. O projeto tem como objetivo, identificar o estilo de aprendizagem e o perfil de jogador dos alunos IF Sertão PE com auxílio do inventário de Kolb (1984). Analisar a relação entre as oito dimensões humanas motivacionais da “gamification” a partir do Octalysis Framework com as atividades desenvolvidas e propor ações que, de acordo com os elementos analisados, potencializem o processo de aprendizagem dos alunos do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico no IF Sertão PE. O trabalho apresentou uma abordagem quantitativa. Quantitativa para tratar dos aspectos numéricos e análises estatísticas inerentes aos modelos utilizados; e qualitativa por abordar aspectos subjetivos e analíticos do processo reflexivo de aprendizagem a ser realizado. Os objetivos, deste trabalho, foram atingidos e extrapolados a medida de sua concretização. Foi possível a identificação do estilo de aprendizagem dos alunos, com a aplicação do inventário de Kolb, o qual percebeu-se que em sua maioria possuem tendência a aprendizagem prática, gostam de interagir em atividades criativas e sociáveis. Por isso, o uso de metodologias ativas e de elementos de jogos foi bem aceitos pela comunidade que não só participaram como criaram jogos interativos; e atualmente, tem sido prática constante no Campus. Analisou-se também a relação entre as oito dimensões humanas motivacionais da “gamification” a partir do Octalysis Framework com as atividades desenvolvidas e é possível perceber que em quase todas as atividades existem esses elementos. Neste sentido se acredita que ensinar através de jogos atrai a atenção dos alunos e constitui como mecanismo de potencialização da aprendizagem.

Palavras-chave: Balanced Scorecard; gestão, Análise SWOT.

Agradecimentos: Primeiramente a Deus e todos da comunidade IF Sertão PE CST, que nos deram apoio para o desenvolvimento do projeto.