

OFICINA DE GAMIFICAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DOCENTE

Julismar da Silva Pedon (julismar.pedon@saolucas.edu.br)¹
Ana Lídia Santos de Oliveira (lidia.oliveira@saolucas.edu.br)¹
Simone Batista (simone.batista@saolucas.edu.br)¹

1 - Centro Universitário São Lucas, Porto Velho - RO

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Introdução/Justificativa: As chamadas metodologias ativas vêm sendo cada dia mais difundidas em sala de aula, visando aprimorar a atenção, a participação e a colaboração dos estudantes. A docência tornou-se a “arte de ensinar” com direcionamento a novos métodos, mais interativos. Neste cenário a gamificação surge como uma grande aliada aos professores, nessa nova jornada de conquista da atenção dos alunos. **Objetivo(s):** Apresentar uma prática exitosa de uma oficina ministrada para os docentes de uma Instituição do Ensino Superior, tendo como principal objetivo compreender a prática da gamificação. **Método/Relato da Experiência:** A oficina foi realizada durante a Semana de Desenvolvimento Docente 2024.1 em uma Instituição de Ensino Superior (IES), onde foi conduzida uma prática sobre gamificação. A gamificação consiste em utilizar estruturas semelhantes a jogos para engajar os alunos. Inicialmente, os participantes realizaram uma rápida pesquisa sobre gamificação, compartilhando os pontos relevantes encontrados. Em seguida, foram instruídos a construir o material para participar das perguntas e respostas utilizando materiais simples, como papelão, pincéis de quadro branco e clips. Os professores responderam às perguntas sobre a gamificação e apresentaram as respostas por meio de numerais. Os participantes puderam responder às questões, marcando as respostas certas e erradas em um formulário de controle. Ao final das rodadas, os três melhores colocados foram premiados com cinco chocolates cada, enquanto os demais receberam um prêmio de consolação de um chocolate. Em seguida, foi demonstrada uma prática semelhante aplicando tecnologia, utilizando a ferramenta Kahoot para um quiz interativo. Além disso, foram compartilhadas outras práticas de gamificação, como um campeonato de Kahoot e uma dinâmica de caça ao tesouro. Os participantes foram incentivados a compartilhar suas experiências de gamificação. Ao final, os participantes foram convidados a criar práticas de gamificação aplicáveis em suas realidades através de um workshop. Esta atividade promoveu uma troca de ideias e compartilhamento de diversas práticas de gamificação no ensino. **Resultados:** Destaca-se a participação de 16 professores, os docentes alinharam as práticas apresentadas às suas disciplinas, adaptando os conteúdos à sua realidade. Ao final, foi aplicado um questionário de avaliação, que obteve resultados plenamente satisfatórios, com 100% de aproveitamento em itens como eficácia da metodologia, interação, capacidade de aplicação prática dos conhecimentos adquiridos e adequação do ambiente da oficina. A nota atribuída pelos participantes foi unânime, com todos atribuindo a nota máxima (5). **Considerações Finais:** Nesse sentido, percebemos que a metodologia é viável, instigante, permite a replicação e atinge os objetivos propostos, incluindo o engajamento dos participantes. Cabe-se ressaltar que a metodologia utilizada, foi pensada para aplicação 100% prática, visando a imersão dos docentes na realidade dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologia ativa. Ensino.