



GAMEFICAÇÃO PRESENCIAL: COMBINAÇÃO LÚDICA E EXITOSA

Carolina Marlene Quintino Martins (carolina.martins@unifipmoc.edu.br)¹

1 – UNIFIPMOC, Montes Claros – MG

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Introdução/Justificativa: A gameficação apresenta-se como uma estratégia disruptiva, voltada para a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. **Objetivo(s):** Aplicar o conhecimento e as competências comportamentais vinculadas à disciplina vigente. Promover uma aula encantadora através do protagonismo dos acadêmicos. **Método/Relato da Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência, realizado durante uma aula presencial através de uma estratégia de ensino gameficada, aliada a uma dinâmica (sabotador), a partir da utilização de um instrumento lúdico conhecido como quebra-cabeça. O momento foi desencadeado como instrumento de avaliação somativa da disciplina. O mesmo seguiu as cinco etapas subsequentes: I. Os alunos foram orientados quanto as etapas da competição, especificações, regras e premiações. II. Houve a divisão dos grupos, entrega dos quebra-cabeças, montagem coletiva e cronometrada durante quatro rodadas (entre as rodadas, os alunos foram orientados a refletirem e planejarem para melhoria dos resultados para fase posterior). Assim que os grupos finalizassem a montagem, haveria correção e anotação do tempo obtido na lousa. III. Inclusão de um sabotador nas equipes para interferirem nos relacionamentos interpessoais, na comunicação e conseqüentemente nos resultados dos grupos (um integrante adicionado a uma equipe diferente, escolhido pelo professor e orientado separadamente pelo mesmo). IV. Os resultados foram analisados a partir de mesa redonda. Os alunos foram conscientizados acerca da aprendizagem significativa acrescido da avaliação coletiva dos discentes, mediado por escuta ativa do professor. V. Premiações simbólicas para o ranking (menor tempo final para os três primeiros lugares). **Resultados:** Como resultado destaca-se o cumprimento dos objetivos propostos a partir da aplicação do conhecimento técnico, do desenvolvimento de competências comportamentais e formativas vinculadas ao profissional da administração. Por fim, a promoção de uma aula diferenciada e centrada no aluno. **Considerações Finais:** Pondera-se que houve o engajamento e a participação ativa, com entusiasmo, vivacidade e retorno positivo dos discentes, demonstrando-se uma estratégia de ensino altamente envolvente e exitosa, proporcionando um processo de ensino-aprendizagem assertivo.

Palavras-chave: Gameficação. Liderança. Administração. Lúdico.