



Salve muriqui: a construção de um game como recurso pedagógico - um estudo de caso

Isadora Soares Leite¹ Marytze Barreto Bellei Cherene², Patrícia Seixas Tinoco², Teresa Claudina de Oliveira Cunha², Patrícia Pinheiro Cardoso do Nascimento³

(1) Aluna de Iniciação Científica do PIBIC/ISECENSA – Curso de Pedagogia; (2) Pesquisadores Colaboradores - Laboratório de Formação de Professores – LAFORP - NUPED/ISECENSA; (3) Pesquisadora Orientadora - Laboratório de Formação de Professores – LAFORP - NUPED/ISECENSA – Curso de Pedagogia - Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil

A gamificação é o uso da mecânica e das dinâmicas de jogos, como as recompensas e os *rankings* de usuários, para melhorar a motivação e aprendizagem em contextos formais e informais de educação. O que se propõe com o uso da gamificação na educação é o engajamento dos estudantes, maior produtividade; redução da monotonia das tarefas e o aumento do dinamismo nas propostas pedagógicas. Na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação, onde o mundo e as outras pessoas respondam. É necessária motivação para aprender e se engajar no aprendizado. O jogo oferece um *feedback* imediato, e seu poder de envolvimento e concentração, vinculados aos desafios que propõe, tem a capacidade de reestruturar e formular conceitos. Esta pesquisa teve como objetivo entender o conceito de gamificação e sua aplicabilidade na educação. Trata-se de um estudo de caso, desenvolvido junto a 31 estudantes matriculados no 3º período de um Curso de Pedagogia, em uma instituição privada de ensino superior, situada no município de Campos dos Goytacazes, RJ. A pesquisa, com enfoque qualitativo e de natureza exploratória, envolveu uma revisão de literatura e uma pesquisa de campo. Para a coleta de dados, utilizou-se de técnicas padronizadas, tais como, observação participativa e questionário on-line da plataforma *surveymonkey*. A pesquisa possibilitou a elaboração de um protótipo de *game* educativo on-line denominado “Salve o Muriqui”, apresentado como um jogo clássico de tabuleiro, construído na plataforma “Tabletopia”, favorecendo a interação de professores e estudantes em um espaço virtual de ensino e aprendizagem. O projeto apresentou-se como uma ferramenta educacional interdisciplinar e integrada, a partir da conexão dos objetivos de aprendizagem das disciplinas de Construção de Conhecimento das Ciências Naturais, Construção do Conhecimento em Ciências Sociais e Formação Profissional III. O desenvolvimento dessa pesquisa no campo educacional contribuiu significativamente para o avanço e a inovação em relação ao conhecimento dos processos de ensino e aprendizagem considerando o uso da gamificação nas escolas, de forma a torná-lo mais significativo, atrativo, dinâmico e eficaz.

Palavras-chave: Motivação. Interdisciplinar. Aprendizagem. Dinamismo.

Instituição de Fomento: ISECENSA