

Gamificando Disciplinas do Ensino Técnico

Adriano de Oliveira Cota, Jairo José dos Santos Junior, Seiji Isotani

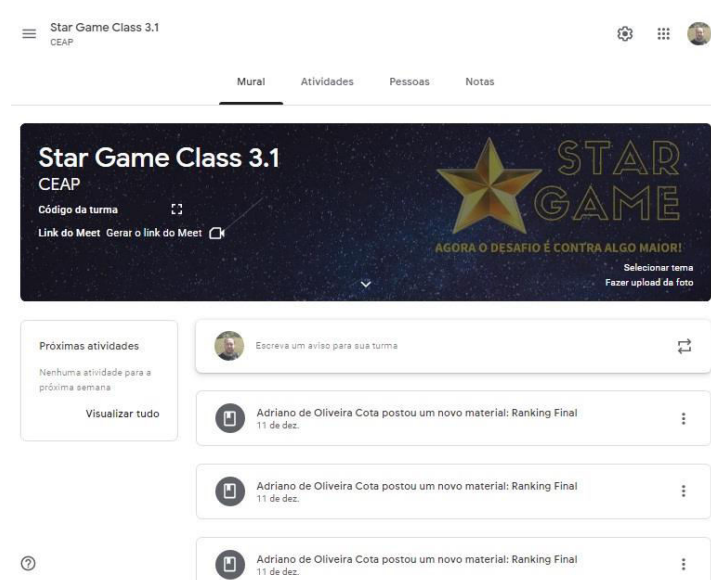
¹Afiliação atual, e.g. Secretaria de Educação ou Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

Atualmente a falta de engajamento é um problema recorrente nas escolas, mais dispersos durante as aulas os alunos foi desenvolvido o Star Game Class, um jogo educacional que se enquadre ao contexto de qualquer disciplina.

O Star Game Class é um jogo educacional que está sendo desenvolvido desde o ano de 2018, passando por diversas transformações de modo engajar os alunos motivando-os à estudar, tudo isto buscando a facilidade de gerenciamento para o professor.



OBJETIVOS

- Engajar os alunos
- Fazer com que os alunos obtenham melhores notas

OPINIÃO DOS ALUNOS

• Aluno não identificado 2: *“O jogo está transformando a experiência da aula, em algo muito bom, pois estamos tendo tarefas com mais diversificações e as disputas aumentam ainda mais o nosso interesse diante a matéria”.*

• Aluno não identificado 3: *“É uma forma de aprendizagem bastante interessante e mais fácil de aprender, tornando a matéria menos cansativa e mais produtiva. O Ranking torna a matéria mais competitiva, assim fazendo com que nós saímos da nossa zona de conforto, para alcançarmos mais pontos e ultrapassarmos os colegas”.*

MATERIAS E MÉTODOS

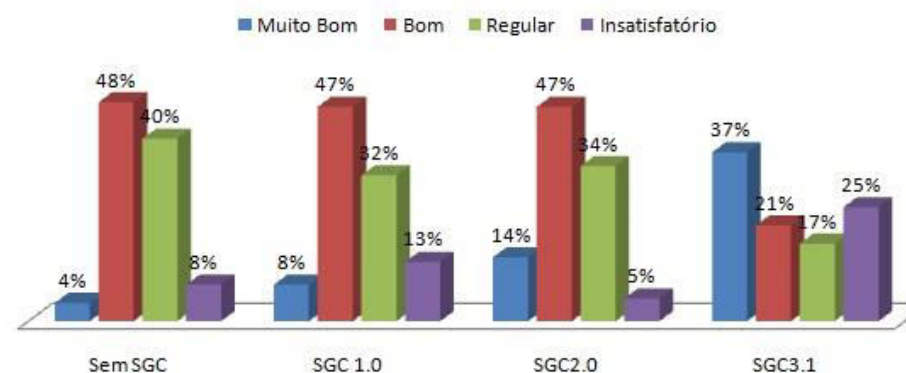
O Star Game Class em suas duas primeiras versões utilizava uma página de internet desenvolvida em Wordpress para a exibição das informações do jogo, e uma planilha do Excel para o seu gerenciamento, na versão 3.1 foi utilizado Google Classroom para as exibição das informações do jogo e uma planilha Excel para seu gerenciamento.

Star Game Class 1.0 tinha suas atualizações realizadas semanalmente, e utilizava os componentes: Pontos, Emblemas, Quadros de Ranking, e Níveis.

Star Game Class 2.0 contava com atualizações mensais, e utilizava os componentes: Pontos, Emblemas, Quadros de Ranking, Níveis e Bônus.

Star Game Class 3.1 tinha suas atualizações semanais e bimestrais dependendo da liga. Ele utiliza os componentes: Pontos, Quadros de Ranking e Ligas.

Gráfico Comparativo das Menções dos Alunos



RESULTADOS

- Se analisarmos as participações dos alunos em sala de aula, eles estavam muito mais motivados e participativos na aula.
- A pandemia de Covid-19 afetou diretamente a aplicação dos experimentos do Star Game Class impossibilitando dizer de o Star Game Class foi realmente fator de engajamento para os alunos, o que torna os resultados inconclusivos.