



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



GAMIFICAÇÃO: Desvendando os Enigmas

Patrícia Melo¹

Dados de Identificação

Curso de Administração – 8º Período

Objetivos da Ação

Fixar conteúdo aplicado em aula virtual e estimular a participação e motivação por meio de desafios gerados pela gamificação.

Conteúdos Trabalhados

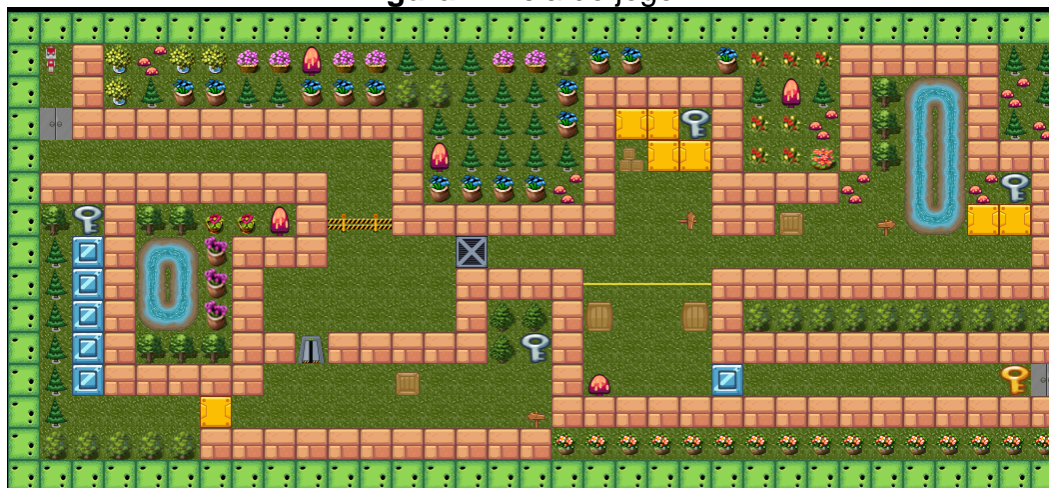
Qualidade em Serviços: impactos dos serviços aos clientes; dimensões da qualidade de serviços e qualidade de serviços.

Procedimentos

1. Mapeamento do conteúdo aplicado;
2. Escolha das questões a ser aplicadas;
3. Escolha da metodologia a ser desenvolvida: Gamificação;
4. Utilização da ferramenta Escape Factory;
5. Montagem do mapa de jogo, conforme disponibilidade da plataforma;
6. Link enviado para os alunos.

¹Professora. Especialista em Controladoria e Finanças (UFF).

Figura 1. Tela do jogo



Fonte: Arquivo da Autora

Descrição do jogo

Labirinto, onde o jogador precisará andar através dos corredores, destruindo os elementos que estão impactando na busca das chaves que irão contribuir para encontrar a saída.

Para isso, o jogador precisará passar por 5 perguntas de múltipla escolha e terá que realizar em 5 minutos.

Regras do Jogo:

Possuímos 5 chaves, porém 4 delas de cor prata e 1 de cor dourada e 5 minutos para realizar a captura das chaves.

Objetivo do jogo: Você precisará pegar primeiramente as 4 chaves pratas e responder os enigmas e por último pegar a chave dourada para sair do labirinto.

Para isso você precisará caminhar entre eles, derrubar barreiras e lutar contra o tempo.

Lembrando que cada questão vale 2 pontos e o tempo é o seu inimigo fazendo com que essa pontuação possa ser impactada no resultado



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Resultados

- ✓ Pude observar que a maioria dos alunos estavam abertos ao novo, ou seja, motivados e engajados para realizar a atividade e conseguiram perceber que o jogo escolhido não era apenas uma diversão mais também uma metodologia diferenciada de aprendizado.
- ✓ Pontos de melhorias relatados pelos alunos: o tempo proposto para realização da atividade e travamento do sistema. Em relação ao tempo, foi ajustado na plataforma e o travamento do sistema pode ter ocasionado devido à problema da própria plataforma ou até mesmo devido a velocidade da internet dos participantes.
- ✓ Dos 38 alunos que participaram da atividade, 95% gostaram da atividade, considerando-a interativa, interessante, divertida, dinâmica. Conforme alguns relatos colocados em anexo, 2% dos alunos descreveram que por não gostar de jogo não conseguem se sentir motivados e 3% dos alunos preferem atividade mais tradicionais, como: apresentação e diálogo em sala de aula.
- ✓ Mediante o exposto, considero que a atividade tenha atingido o objetivo pois 90% dos alunos acertaram os enigmas propostos na mesma.

Referências

RAZZOLINI FILHO, Edelvino. **Gerência de produtos para a gestão comercial: um enfoque prático**. Curitiba: IBPEX, p. 97-126, 2010.