

UMA FACE OCULTA DA GAMIFICAÇÃO

Congresso Online de Licenciaturas, 1ª edição, de 27/03/2020 a 31/01/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-13-6

BELMONTE; María Luisa¹, NICOLÁS; Begoña Galián², BERNÁRDEZ-GÓMEZ; Abraham³

RESUMO

Há anos, a tecnologia, confortavelmente integrada aos ambientes de ensino, a fim de melhorar o comprometimento e motivação dos alunos (LICORISH, OWEN, DANIEL & GEORGE, 2018), tem sido a aposta favorita ao falar sobre ferramentas de gamificação, que se tornou uma grande tendência em questões educacionais (WANG & TAHIR, 2020). Mas o uso da tecnologia para energizar processos gamificados, que tem sido priorizado em relação a outros métodos, mesmo quando os recursos têm sido extremamente escassos (HOLGUIN, TAXA, FLORES & OLAYA, 2019), não é a única opção, mesmo que às vezes pareça assim. É por isso que surge uma questão importante sobre o que acontece com processos gamificados que não envolvem o uso de ferramentas digitais. Não são igualmente válidos? Eles são menos eficazes? O objetivo desta pesquisa é avaliar a percepção dos alunos participantes de uma oficina de dinamização escolar, a relevância dos jogos de tabuleiro utilizados nela, para a aquisição e melhoria de competências como negociação, trabalho em equipe, concentração, estratégia, memória, raciocínio lógico, capacidade visoespacial, etc...). Neste estudo descritivo de natureza avaliativa, a amostra foi composta por 132 alunos que participaram das oficinas de dinamização com jogos de tabuleiro, durante o ano letivo 2019/2020, no IES Dos Mares, na região de Múrcia, Espanha. A técnica de coleta de informações foi um questionário ad hoc onde os alunos puderam avaliar, em escala de três pontos (1º muito inadequado, 2º, 3º muito adequado), a adequação dos jogos trabalhados. A análise dos dados foi realizada com o pacote ESTATÍSTICO SPSS-v.24, utilizando-se a estatística descritiva. Os resultados destacam a adequação dos jogos de tabuleiro para o trabalho em sala de aula e o desenvolvimento de diversas competências.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação educacional, inovação, jogos de tabuleiro.

¹ Universidad de Murcia, marialuisa.belmonte@um.es

² Universidad de Murcia, begona.g.n@um.es

³ Universidad de Murcia, abraham.bernardez@um.es