



GAMEFISICANDO VIDAS: MELHORANDO O DESEMPENHO ACADÊMICO PELA AVALIAÇÃO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

Maria Laíze Constantino Abreu.

Marielle Hoalle Moreira Benevides Lage (Orientadora); Regina Marcia Oliveira de Almeida (Coorientadora).

RESUMO

Entre escolher um cartão que converte parte do valor gasto nas compras em pontos e o que não dá nenhum retorno, a nossa escolha é óbvia, buscamos recompensas até mesmo em atividades cotidianas, entretanto na educação essa estratégia é ainda pouco explorada. O objetivo deste trabalho é utilizar os princípios da gamificação para aumentar a motivação e o engajamento na disciplina de física, da turma do primeiro ano do curso de Edificações, no Campus Curvelo, diminuindo o medo em relação a física. O "GameFISICAndo vidas" é uma iniciativa que incentiva o compromisso com as atividades acadêmicas, desenvolve e valoriza habilidades socioemocionais fundamentais como autogestão, organização e autodisciplina. O projeto iniciou-se no segundo bimestre de 2023, como ponto de partida, cada discente recebeu "3 vidas" que deveriam ser gerenciadas individualmente. As "vidas" poderiam: - ser perdidas mediante a comportamentos indesejados (conversas improdutivas, uso excessivo de celulares em aula e volume alto de faltas); - ser adquiridas por meio de ações positivas (ajuda aos colegas, entrega adiantada de atividade e cumprimento de algum desafio) e - ser utilizadas para fazer perguntas de resposta "sim" ou "não" nos testes, entregar depois alguma atividade e em caso de saldo serem convertidas em pontos (3 "vidas" equivaleriam a um 1 ponto e 2 "vidas" equivaleriam a 0,5 pontos). Como resultado, durante o segundo bimestre, 5% dos alunos utilizaram "vidas" para fazer perguntas nos testes abertos, 47% da turma adquiriu "vidas" extras por meio da realização de um desafio que consistia na confecção de uma paródia envolvendo a relação entre a física e o basquete. Ao final do bimestre, 80% da turma converteu as "vidas" em pelo menos 1 ponto, 9% converteram 2 vidas em 0,5 pontos e 11% perderam ou utilizaram as vidas. Para o terceiro bimestre, foi proposto um desafio para obtenção de "vidas", cada discente deveria tirar uma foto ao lado de uma placa com o nome de uma rua com os seguintes dizeres "A física está em todo lugar", conectando o conceito de posição estudado nas aulas de física com o cotidiano. 84% da turma realizou o desafio e conquistou 3 "vidas" que seguindo os mesmos critérios do segundo bimestre poderiam ser administradas individualmente. Foi observado que a possibilidade de ganhar e perder vidas incentivou os estudantes a tomarem decisões conscientes, avaliando o impacto de suas ações, uma vez que tiveram autonomia para gerir as "vidas". O desafio para conquistar "vidas" no 3º bimestre incentivou os alunos a se organizarem de forma responsável em relação a sua própria jornada de aprendizado, demonstrando a importância e o sucesso da proposta do "GameFISICAndo vidas" em estimular o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, contribuindo para a melhoria do desempenho acadêmico na disciplina de física, ao mesmo tempo em que se cria uma relação interativa e positiva entre docente e discentes nas aulas de física.

Palavras-chave: gamificação, física, habilidades socioemocionais