



GAMEFISICANDO VIDAS: AUMENTANDO O FOCO, REDUZINDO CONVERSAS PARALELAS E O USO DE CELULAR EM SALA

Ana Carolina Lopes de Souza; Gustavo Braga Moura; Luísa Soares Gonçalves.
Marielle Hoalle Moreira Benevides Lage (Orientadora); Regina Marcia Oliveira de Almeida (Coorientadora).

RESUMO

Aproximar-se de um radar e diminuir a velocidade do carro é uma ação frequentemente motivada pela preocupação com multas, mas sua presença tem como objetivo primordial garantir a segurança no trânsito. Da mesma forma, quando um docente chama a atenção dos alunos por conversas improdutivas, o objetivo é otimizar a aprendizagem, embora isso nem sempre gere o engajamento desejado, especialmente em turmas de ensino médio. Este trabalho tem como objetivo a aplicação dos princípios da gamificação para estimular a participação ativa dos alunos em sala de aula, contribuindo para uma gestão mais eficaz da turma de primeiro ano do curso de Eletrotécnica no Campus Curvelo. O “GameFISICAndo vidas” é uma iniciativa que estimula o interesse discente nas atividades acadêmicas, promovendo responsabilidade e comprometimento, ao mesmo tempo que concede um papel de destaque aos alunos e reduz o receio em relação à disciplina de física. O projeto teve início no 2º bimestre, cada aluno recebeu “3 vidas”, podendo adquirir mais “vidas” ou perdê-las. Para o ganho de “vidas” era necessário ajudar algum colega, entregar atividades adiantadas ou cumprir os desafios. Comportamentos indesejados como o uso excessivo do celular em sala de aula, conversas paralelas e muitas faltas, impactariam na perda de “vida”. As “vidas” poderiam ser utilizadas para postergar o prazo de entrega de atividades, fazer perguntas durante a realização dos testes abertos, ou na conversão de “vidas” em pontos no fim do bimestre sendo 3 vidas = 1 ponto e 2 vidas = 0,5 pontos. Como resultado, durante o 2º bimestre, 9% dos alunos utilizaram “vidas” para fazer perguntas nos testes abertos, 57% 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, 59% da turma converteu as “vidas” em pelo menos 1 ponto, 12% converteram 2 vidas em 0,5 pontos e 29% perderam ou utilizaram as “vidas”. Para o 3º 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. 67% da turma realizou o desafio e conquistou 3 “vidas” que seguindo os mesmos critérios do segundo bimestre poderiam ser administradas individualmente. O “GameFisicando vidas” mostrou-se efetivo na redução das conversas improdutivas, aumento do foco, maior participação dos alunos na aula, mudando positivamente o comportamento e o desempenho da turma na disciplina de física. Foi observado que a possibilidade de gerir as “vidas” incentivou um comportamento mais engajado e que o benefício de trocar as “vidas” por pontos trouxe mais responsabilidade dos discentes em relação às suas próprias ações, destacando o diferencial do uso da gamificação como ferramenta para propor novas soluções para dilemas recorrentes como a gestão de sala de aula e melhor efetividade no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: gamificação, física, gestão de sala.