



GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA PARA APRENDIZAGEM: UMA PROPOSTA INSPIRADA EM JOGOS DO GÊNERO CARD GAME (CG)

Vitor Hugo Rodrigues Carvalho¹; Josilene Almeida Brito²; Ricardo Barbosa Bitencourt³; Dinani Gomes Amorim⁴

Pós-graduado em Tecnologias Digitais Aplicadas a Educação (IFSertãoPE) – Campus Petrolina e Mestre em Educação Cultura e Territórios Semiáridos (UNEB) – Campus Juazeiro; Professora Dra. do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina; Professor Msc. do do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina; Professora Dra. da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) – Campus Juazeiro. E-mail: josilene.brito@ifsertao-pe.edu.br²;

RESUMO

Introdução: Devido à influência da cultura digital, a gamificação vem se tornando uma opção de metodologia educacional motivadora (ALVES, 2014). No entanto, a falta de acesso a recursos midiáticos nas escolas pode inviabilizar a utilização de uma estratégia de gamificação que dependa do uso das TICs (TODA; SILVA; ISOTANI, 2017). Neste sentido, a criação de estratégias de gamificação analógicas podem ser uma alternativa para contextos escolares em que haja limitações no acesso aos recursos computacionais. **Objetivos:** O objetivo deste trabalho foi elaborar um roteiro de orientação para uma gamificação analógica, inspirada em jogos do gênero Card Game (CG), destinada ao suporte motivacional no ensino de disciplinas teóricas do 9º ano do ensino fundamental II e ensino médio. Os card games são jogos bastante populares de estratégia, sendo mediados tanto de forma digital quanto analógica, em que há a utilização de um baralho de cartas (GUERRA, 2019). **Metodologia:** Para embasar a construção do design, da mecânica e da dinâmica da gamificação a ser proposta foi realizada uma revisão da literatura sobre o tema. Os periódicos escolhidos foram publicados no período entre 2013 a 2019, sendo no total 15 artigos, selecionados com base em alguns critérios de inclusão e exclusão previamente estabelecidos. Além disso, foram incluídos alguns livros que exploram os conceitos fundamentais acerca da gamificação. **Resultados:** O estudo da literatura realizado concluiu que a gamificação vem demonstrando ser uma metodologia que pode motivar, facilitar, e tornar mais divertida a aprendizagem do discente. Além disso, foi possível elencar conceitos e características fundamentais que devem ser considerados no planejamento de uma estratégia de gamificação no ensino, o que ajudou a compor a estrutura adotada na presente proposta de gamificação analógica. **Considerações Finais:** O presente trabalho alcançou seu objetivo de elaborar um roteiro de orientação para propor uma estratégia de gamificação analógica. Na construção do roteiro de orientação da estratégia de gamificação buscou-se utilizar design flexível para que ele possa ser facilmente utilizado para a aprendizagem de conteúdos teóricos diversos. Nos trabalhos futuros pretende-se aplicar o roteiro de orientação em sala de aula para validação da estratégia de aprendizagem.

Palavras-chave: Educação; Metodologias Ativas; Tecnologia Educacional; Gamificação

AGRADECIMENTOS: Faz-se um agradecimento ao programa de Pós-Graduação Lato Sensu em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação, do Instituto Federal do Sertão Pernambucano (IF-Sertão), Campus Petrolina, e ao Programa de Pós-Graduação Mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus Juazeiro. Faz-se um agradecimento ainda, a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB).

Curso: Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação