



Ensino-aprendizagem de física com estratégias de gamificação aplicadas ao Moodle: uma proposta educacional

Ana Paula da Conceição Silva/Ian de Jesus Fontenele Lopes¹; Cicero Thiago Gomes dos Santos(preceptor)/Newton Pinorio Nogueira(orientador)/Delza Cristina Guedes Amorim²

Orientando(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: ana.paula4@aluno.ifsertao-pe.edu.br/ian.lopes@aluno.ifsertao-pe.edu.br¹; Orientador(a) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mail: cicero.thiago@ifsertao-pe.edu.br/newton.nogueira@ifsertao-pe.edu.br/delza.cristina@ifsertao-pe.edu.br²; Co-autores(as) - Campus Petrolina do IFSertãoPE - E-mails:

RESUMO

RESUMO: A gamificação é uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, como a educação, visando aumentar o engajamento, a motivação e o envolvimento dos participantes, ao transformar atividades e tarefas em experiências mais atrativas e interativas. O projeto teve como objetivo promover o aprendizado da física mais envolvente, motivador e divertido, utilizando elementos de jogos e mecânicas de gamificação na plataforma moodle para engajar e instigar os estudantes a aprenderem conceitos e princípios físicos. A ideia foi gamificar o moodle para que o ambiente fosse menos tradicional possível, usando algumas atividades interativas e a história do anime "One Piece". A primeira parte foi para gamificar o moodle, ou seja, foi usado algumas atividades interativas que o próprio moodle disponibiliza, sendo eles o Interactive Video, Multiple Choice, Fill in the Blanks, Drag and Drop, emblemas e três plugin adaptado sendo, block game, trail format e stash. Em seguida, a imersão em sala de aula ocorreu de maneira híbrida, trabalhando-se jogos, experimentos e simulações; e na forma remota foram utilizadas as plataformas moodle e wood wall. Do ponto de vista dos residentes que executaram o projeto, foi de suma importância o projeto em si, principalmente a aplicação em sala de aula, onde foi aprendido muito com os alunos e com o professor regente, e em relação ao moodle aprenderam muitas coisas que não tinham domínio, como linkar a história do "One Piece" com as atividades e editar a própria plataforma. Do ponto de vista dos alunos, a validação do uso de elementos de jogos em um ambiente educacional obteve resultados positivos, os alunos participaram ativamente, completando todas as atividades do semestre, mesmo aquelas que não contavam para a nota. A gamificação, as recompensas, as tarefas realizadas, motivaram os alunos a se engajarem, mostrando seu progresso aos colegas através de rankings, níveis alcançados. Por fim, algumas ferramentas do moodle devem ser exploradas e melhoradas, o projeto pretende ser continuado com alguns ajustes, já que os próprios alunos concordaram com o uso da gamificação no semestre próximo.

Palavras-chave: Palavras-chave: Ensino de Física; Gamificação; Moodle.

Campus: Petrolina

Agradecimentos:

Em primeiro lugar, os residentes agradecem a Deus, que fez com que nossos objetivos fossem alcançados. Agradecemos a CAPES pela a grande oportunidade que nos ofereceu.