

A CORRIDA DOS REINOS: UMA ESTRATÉGIA GAMIFICADA PARA ESTIMULAR A MOTIVAÇÃO E O ENGAJAMENTO DE ALUNOS NO ENSINO DE FÍSICO-QUÍMICA I

Leandro Fialho Santos - Graduando do Curso de Licenciatura em química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

Vinícius Munhoz Fraga - Doutor em Ensino de Ciências pelo Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

Thiago Cordeiro da Silva - Orientador - Mestre, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro - IFRJ

Contatos: leandro.fialho.santos@gmail.com; vinicius.fraga@ifrj.edu.br;
thiago.cordeiro@ifrj.edu

A corrida dos reinos

□ OBJETIVOS

- Favorecer a aprendizagem de físico-química I;
- Estimular a motivação e o engajamento dos alunos;

□ JUSTIFICATIVA

- Baixa aceitação e adaptação dos alunos pela disciplina;

A corrida dos reinos

□ INTRODUÇÃO

- Físico-química geralmente cursada no segundo ano do ensino médio;
- Alguns assuntos da disciplina se apresentam como desafios;

- Elaboração de uma metodologia gamificada;
- Utilização de elementos de jogos no ambiente de sala de aula;

A corrida dos reinos

□ REFERENCIAL TEÓRICO

- Utilização da Tabela Estrutural de Desenvolvimento das Estratégias de Gamificação (TEDEG), um recurso didático-pedagógico proposto por Fraga et al. (2022);
- Correlação entre elementos de jogos, motivação, engajamento e Modelos Motivacionais de Aprendizagem;

A corrida dos reinos

□ METODOLOGIA

- Aplicada no Campus Duque de Caxias do IFRJ;
- Turma de terceiro período do ensino médio técnico em química;
- Criação de uma história;
- Divisão dos alunos em grupos;
- Relação conteúdo/história;
- Acúmulo de recursos;
- Atividade avaliativa;

MAPA SARAPUÍ



BATALHA



Riqueza

Kit de Acampamento

Garante uma pausa de 5min na aula (Apenas um grupo pode comprar)



Artefato valioso que será usado no templo. Melhor comprar o máximo possível.

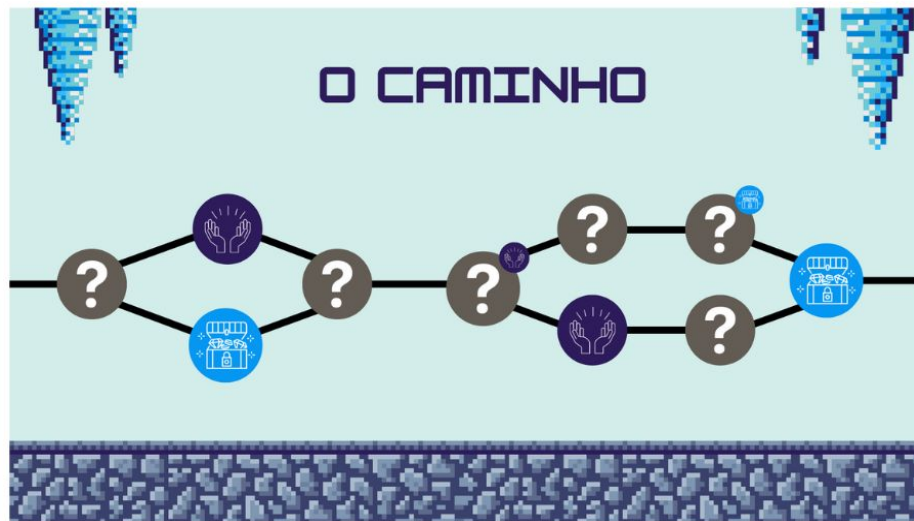


Bomba

Permite explodir os inimigos comuns, pulando suas lutas.



O CAMINHO



A corrida dos reinos

□ RESULTADOS E DISCUSSÃO

- Boa aceitação da metodologia por parte dos alunos;
- Envolvimento com a história;
- Aumento significativo na participação em aula;
- Cooperação entre os grupos;
- Objetivos alcançados;

A corrida dos reinos

□ CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Gamificação como alternativa de metodologia ativa em sala de aula;
- Impacto na motivação e engajamento dos alunos;
- Estímulo do pensamento crítico;

☐ REFERÊNCIAS

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Filadélfia: Wharton Digital Press.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

Keller, J. M. (1984). The use of the ARCS model of motivation in teacher training. In Trott, K. S. A. J. (Ed.). *Aspects of educational technology volume XVII: Staff development and career updating*. London: Kogan Page.



Obrigado pela atenção!

