

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

Débora Liliane de Araújo Torres - Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco - CAV/UFPE.

Maria Eduarda da Silva - Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco - CAV/UFPE.

Aylla Renata Araújo da Silva - Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco - CAV/UFPE.

Alicia Marcelly Maria da Silva - Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco - CAV/UFPE.

Maria do Carmo Gonçalo - Graduanda do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco - CAV/UFPE.

Paulo André da Silva - Professor orientador - Doutor pelo EDUMATEC, professor adjunto do Centro Acadêmico de Vitória da Universidade Federal de Pernambuco – CAV/UFPE.

Contatos: debora.liliane@ufpe.br; eduarda.silva13@ufpe.br; aylla.renata@ufpe.br; alicia.marcelly@ufpe.br; mariacarmo.goncalo@ufpe.br; paulo.asilva@ufpe.br

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ OBJETIVOS:

- Desenvolver competências pedagógicas para os estudantes do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas;
- Promover uma educação mais significativa, inclusiva e alinhada com as demandas educacionais do presente século XXI;
- Promover interação e colaboração entre o Centro Acadêmico de Vitória - UFPE e escolas estaduais da mesma cidade através do projeto de extensão.

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ JUSTIFICATIVA

- Atender a ODS 4 – “Aprimorar a qualidade da educação ao introduzir uma abordagem inovadora de ensino e aprendizagem”.
- Provocar o potencial de comunicação entre universidade e escolas para melhorar a qualidade e a acessibilidade na condução de conteúdos específicos ou mesmo na condução de trilhas formativas.
- Promover a curricularização da extensão.

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ INTRODUÇÃO

- Projetos com foco em metodologias ativas, ênfase na gamificação.
- REGRID-20 é uma narrativa ficcional sobre um vírus, para contextualizar a dinâmica da gamificação com os estudantes da graduação.
- Escolas parceiras, localizadas no município de Vitória de Santo Antão em PE: EREM Prof. Dias Cardoso; EREM Prof^a Eudóxia.
- Equipes dos alunos da graduação: Fênix, Lacrimosa, New, Equalize e Atenas.

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ REFERENCIAL TEÓRICO

- A contemporaneidade traz desafios educacionais sem precedentes que são amplificados pela quarta revolução industrial (SCHWAB, 2017).
- A incorporação de estratégias de gamificação no ensino pode ser enriquecida ao abordar o framework "Octalysis", proposto por Yu-kai Chou (2015).
- Curricularização da extensão (Arienti, 2023)

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ METODOLOGIA

A abordagem envolve seis etapas interligadas:

- Integração curricular
- Diagnóstico comunitário escolar
- Planejamento participativo
- Implementação das práticas pedagógicas
- Avaliação e ajustes
- Reflexão e socialização dos resultados

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ RESULTADOS E DISCUSSÃO



Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ RESULTADOS E DISCUSSÃO

- Os projetos desenvolvidos pelos estudantes da Universidade Federal foram bastante relevantes para a ciência, abordando temáticas ambientais, ecológicas e de segurança.
- Durante a aplicação dos projetos, notou-se uma importante relevância para a formação acadêmica dos licenciados, visto que os tiraram de suas zonas de conforto, levando-os a planejar e elaborar uma metodologia adequada para ser aplicada em sala.
- O engajamento ativo dos envolvidos no projeto, contribuiu para que dificuldades fossem superadas em equipe. Além disso, habilidades, confiança e o enfrentamento da timidez foram trabalhados, durante todo o processo nesse primeiro contato professor-aluno.

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ CONSIDERAÇÕES FINAIS

- A articulação entre a universidade e as escolas proporciona experiências inigualáveis para o desenvolvimento pessoal, profissional e intelectual dos futuros docentes.
- Temáticas aplicadas, baseadas no combate ao REGRID-20, estimulam os alunos para que sejam colaborativos e sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem.
- A gamificação nas escolas promove o envolvimento dos alunos em dinâmicas inovadoras, que valorizam saberes populares e científicos, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

Educação com Gamificação: Aventuras pedagógicas no combate ao REGRID-20

➤ REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. et al. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book];

SCHWAB, Klaus. A quarta revolução industrial. Tradução: Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016. Título original: The Fourth Industrial Revolution.

DECI, E. L.; RYAN, R. M. The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, v. 11, n. 4, p. 227-268, 2000.

CHOU, Y-K. Actionable gamification: beyond points, badges, and leaderboards. Octalysis Media, 2015.