

# UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO ESTUDO DE CONSERVAÇÃO DE ALIMENTOS PARA ALUNOS DO CURSO TÉCNICO EM ALIMENTOS

Moisés Isaac de Souza Miguel (Acadêmico do Curso Licenciatura em informática IFRN/IP)

Romario Oliveira de Andrade (Professor do Centro Estadual e Educação Profissional Professor Gilmar Rodrigues de Lima- CEEP – Assu- RN)

Email: moisesisaac777@gmail.com; romarioandradeufpb@gmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

A sociedade está imersa na era digital devido ao constante desenvolvimento tecnológico. A área da educação não ficou imune a essa revolução tecnológica. Foram desenvolvidas diversas ferramentas e métodos para aprimorar o processo de ensino e proporcionar uma experiência mais enriquecedora para os alunos. Entre essas abordagens, a gamificação surge como uma estratégia que merece destaque. Ela tem o poder de motivar os alunos a participarem ativamente das aulas e de estimular sua autonomia no processo de aprendizagem, rompendo com a tradicional aula expositiva dialogada que, embora seja amplamente utilizado, nem sempre é a mais eficaz. propósito deste trabalho é claro: aumentar o envolvimento dos alunos durante as aulas e, ao mesmo tempo, aprofundar seus conhecimentos técnicos no campo da conservação de alimentos. Assim, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa para alcançar esses objetivos, tornando o processo de aprendizado mais dinâmico e envolvente.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

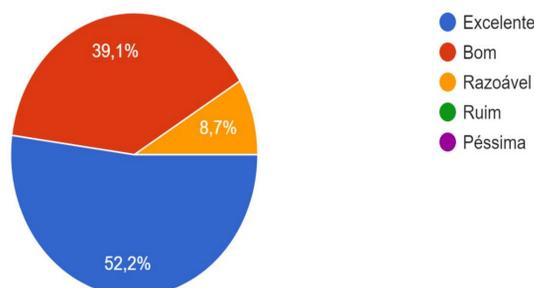
As metodologias utilizadas neste trabalho são a gamificação e o questionário, onde estas perguntas visam conhecer a opinião do aluno. Segundo Zichermann (2011 apud Bissolotti, Nogueira, Pereira, 2014. p. 7 ), a gamificação é o “processo de utilizar o pensamento e as mecânicas dos games para envolver usuários e resolver problemas”. O questionário consiste em algumas perguntas querendo descobrir o que o entrevistado gostou durante a jogatina.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da aplicação do formulário, os alunos tiveram a oportunidade de expressarem sua opinião. Os resultados mostraram que 52,2% consideram a dinâmica excelente e 8,7 % acham razoável. O feedback dos discentes é de suma importância para ter uma avaliação e aceitação da dinâmica, permitindo a identificação de melhoria para futuras atividades utilizando a mesma didática.

1. Qual o nível de satisfação que você teve?

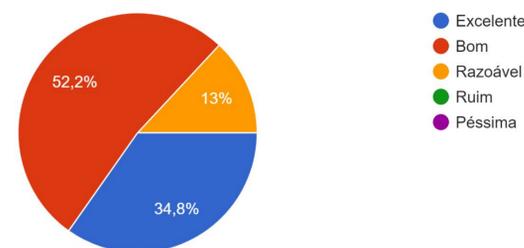
46 respostas



Certamente, a aprendizagem dos alunos é de vital importância ao avaliar uma metodologia. Além da satisfação dos alunos, é fundamental considerar o quanto aprenderam. Os dados apresentados revelam que 34,8% dos alunos classificaram a metodologia como excelente, enquanto 52,2% aprovaram-na, totalizando uma aprovação de 87%. Esses números são extremamente significativos, indicando não apenas uma alta taxa de satisfação, mas também uma sólida compreensão e absorção do conteúdo por parte dos estudantes. Esta combinação de aprovação e aprendizagem positiva é um indicador claro da eficácia da metodologia utilizada, fornecendo uma base sólida para futuras implementações e melhorias, garantindo assim um ambiente de aprendizado cada vez mais bem-sucedido e gratificante para os alunos.

3. Você diria que essa atividade ajudou a evoluir o nível de seu conhecimento na disciplina?

46 respostas



## 4. CONCLUSÃO

Com base nos resultados, é evidente que a maioria dos alunos aprovou a metodologia de "gamificação", refletindo uma impressão globalmente positiva. No entanto, é importante notar que uma pequena porcentagem classificou a experiência como razoável. Esse feedback oferece uma oportunidade valiosa para ajustes finos, permitindo que pequenos detalhes sejam modificados e adaptados para alcançar um desempenho ainda melhor.

## 5. REFERÊNCIAS

BISSOLOTTI, K.; GARCIA NOGUEIRA, H.; THERESINHA CYBIS PEREIRA, A **Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância**. RENOTE, v. 12, n. 2, 16 fev. 2015.