

**INSTITUTO FEDERAL**  
Mato Grosso do Sul

# PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO: AULA SHOW

Felipe Souza do Nascimento - Estudante  
Aaron Levi dos Santos Palma - Estudante  
João Pedro de Oliveira Caetano - Estudante  
Marilyn Matos – Orientadora



Rhasla Ramos Abrão Wanderley – Co-orientadora

**MOSTRATEC**  
Mostra de Ciência e Tecnologia

**Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande – MS**

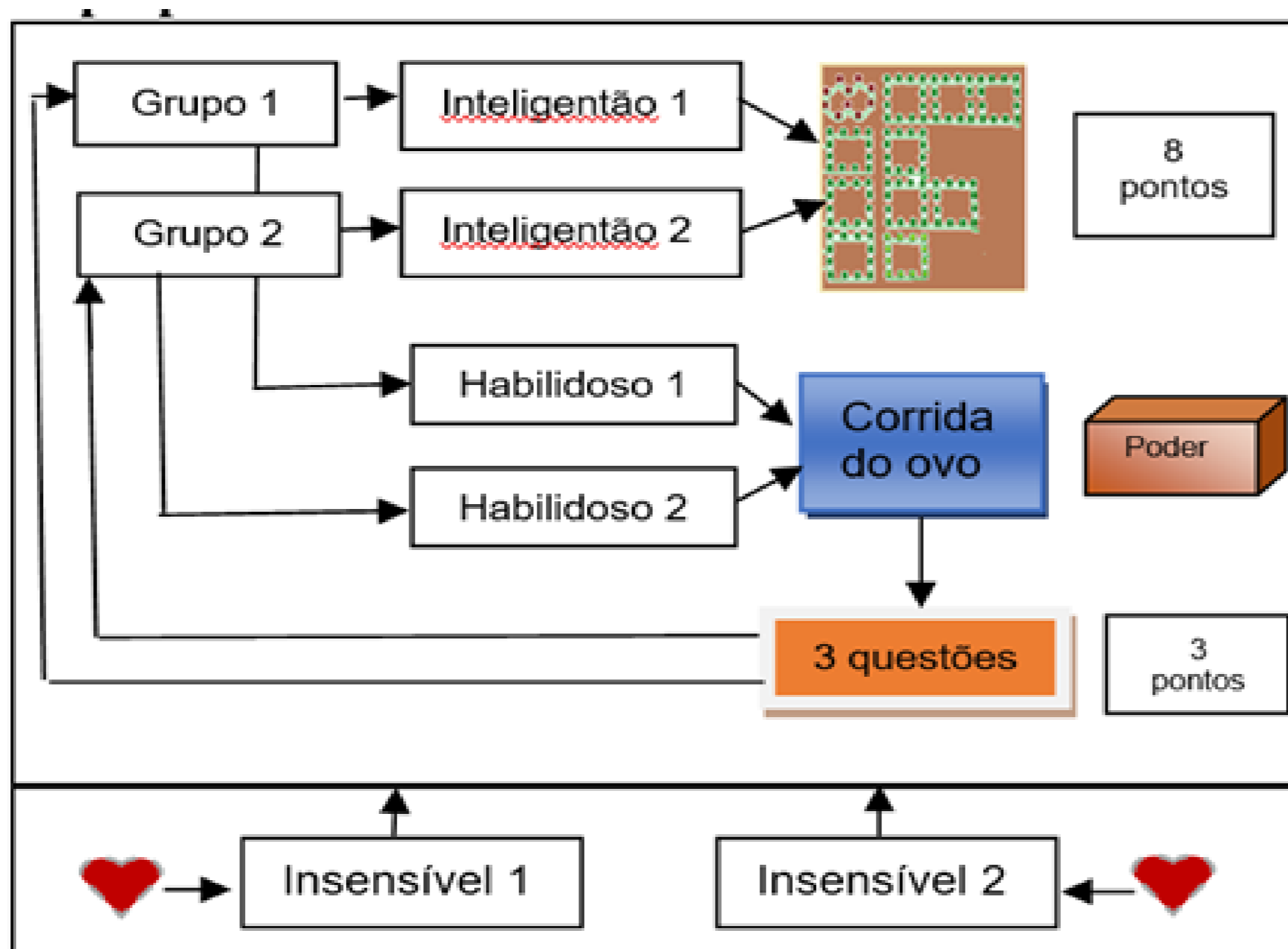
**INTRODUÇÃO** - Gamificação é uma metodologia que consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos *games*, ou seja, em situação não-game, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (KAPP, 2012; FARDO, 2013). Ainda que muito comentada e discutida perpetua-se a ideia de que para gamificar deve-se usar game na aula, e definitivamente não é isso. A gamificação vem ganhando espaço no ensino por promover motivação e o interesse dos jovens, muitos deles, nascidos na era digital.

**OBJETIVO** - Com o intuito de disponibilizar ferramentas para gamificar as aulas no IFMS campus CG foram desenvolvidas a: i) Placa IF e o ii) Sensor de emoções. Assim, o objetivo deste estudo é apresentar a concepção e o desenvolvimento de uma proposta de aula gamificada utilizando a Placa IF e o Sensor de emoções.

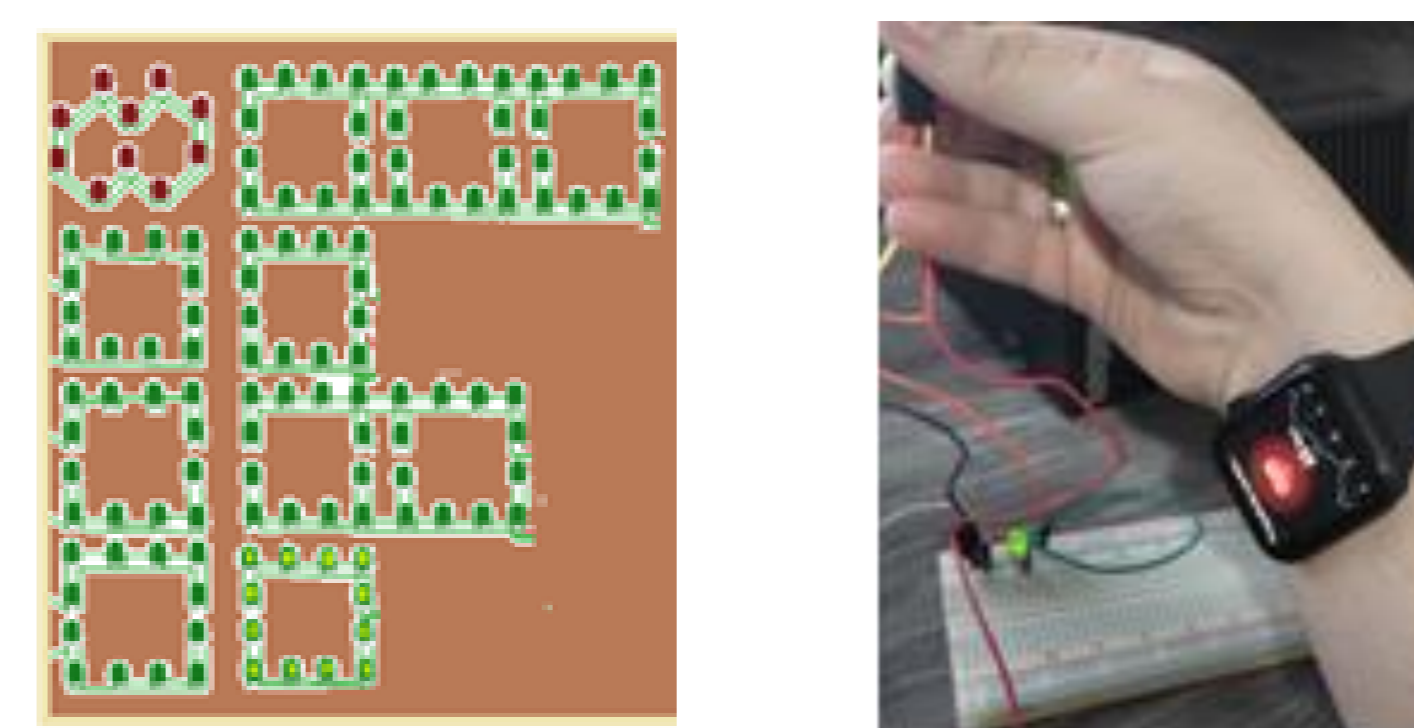
**CONCLUSÃO** - A partir da pesquisa realizada com os artigos publicados sobre gamificação no ensino médio, foi possível identificar os elementos de game: time, personagens, poderes, missão, fases, feedback, pontuação e regras. A proposta da aula gamificada foi desenvolvida abrangendo esses elementos e usando as ferramentas Placa IF e Sensor de emoções. O objetivo da pesquisa foi alcançado, no entanto, não foi possível aplicar a proposta da gamificação em sala de aula, pois o IFMS encontra-se com as atividades presenciais suspensas por conta da pandemia.

**METODOLOGIA** - Com os conhecimentos de informática e eletrotécnica, bem como apoiados na Cultura Maker, mão na massa, foram desenvolvidas as ferramentas Placa IF e Sensor de emoções, e a partir da pesquisa realizada com os artigos publicados em revistas científicas sobre gamificação no ensino médio, foi possível identificar os elementos de game: time, personagens, poderes, missão, fases, feedback, pontuação e regras.

**RESULTADOS – A proposta da aula**



**RESULTADOS – Placa IF e Sensor de emoções**



## REFERÊNCIAS

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote*, v. 11, n. 1, 2013.

KAPP, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, 2012.

Figura gamificação freepik. Disponível em: <a href='https://www.freepik.com/vectors/technology'>Technology vector created by freepik - www.freepik.com</a>. Acesso em: 26 ago. 2021