

GAMIFICANDO A TEORIA

Yasmim Haese Inacio¹, Sabrina Moreira Oliveira¹, Thais Redovalho Soares¹, Laura dos Santos Oliveira¹, Renan Alberto de Assis¹, Clarisse de Ávila Assis¹, Tatiane Alves Ferreira²

¹ Graduandos em Administração pela Faculdade Multivix Cariacica.

² Docente do curso de Administração da Faculdade Multivix Cariacica.

RESUMO

Gamificando a Teoria é uma proposta que desafia o aluno a unir Teoria e Prática. Assim, para tal junção, os acadêmicos utilizaram como estratégia a metodologia ativa do tipo Gamificação, com o objetivo de construir jogos para que o aluno aprenda brincando e saia da zona de conforto, além de proporcionar os aspectos práticos abordados nas Teorias aprendidas em sala de aula. A motivação se deu com o cenário pandêmico por conta do COVID 19, período em que as aulas presenciais foram suspensas, limitando-se aos aspectos teóricos. Com o ensino híbrido e retorno parcial das aulas presenciais, os acadêmicos perceberam que era preciso reinventar-se, pois, o cenário havia mudado. Pensando nesta adequação do ensino, o grupo optou por jogos, atualizando assim o formato de se aprender. Isto posto, a intenção é proporcionar aprendizagem de forma lúdica para alcançar melhor compreensão dos conteúdos ministrados em sala de aula, principalmente para as disciplinas são massivamente teóricas. O projeto torna-se criativo e inovador ao utilizar jogos que proporcionam momentos agradáveis e viabilizam o aprendizado. O projeto é relevante no sentido de trazer interação social tanto entre os alunos que produzem como para os alunos que jogam, além de ter potencial para se tornar um produto comercializável. Os resultados foram: melhor assimilação dos conteúdos pelos alunos, promoção das possibilidades de aplicação das metodologias ativas entre o corpo docente e motivação para criatividade.

Palavras-chave: Gamificação; Teoria; Aprendizagem.