



REINVENTANDO A REVISÃO DE CONTEÚDOS COM A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO: EM TEMPOS DE PANDEMIA

Celio Gianelli Pinheiro*, Marilyn Aparecida Errobidarte de Matos

[*celio.pinheiro@ifms.edu.br](mailto:celio.pinheiro@ifms.edu.br)

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica Campo Grande – Brasil.

Resumo:

Diante do cenário da pandemia de 2020 causado pela COVID-19, muitas instituições de ensino necessitaram, de maneira emergencial, modificar o método de ensino passando a trabalhar remotamente. Essa adaptação emergencial causou insegurança no corpo docente, devido a questões técnicas, as quais o ensino remoto exige. Além da insegurança dos docentes, esse fato fez com que alguns estudantes se sentissem desmotivados. Diante desse cenário, esse relato de experiência tem como objetivo geral investigar a qualidade da motivação proporcionada pela gamificação de uma atividade de revisão de conteúdos de mecânica no ensino remoto. Este trabalho se caracteriza como uma pesquisa aplicada onde foi desenvolvida e testada uma atividade gamificada baseada no tipo de jogo conhecido como *Escape Room*, no qual para completar os objetivos e escapar da situação foi necessário que o estudante acertasse perguntas que contemplavam conteúdo visto durante todo o bimestre. A metodologia foi baseada em 5 etapas, no qual i) a primeira foi uma revisão da literatura no intuito de verificar qual o tipo de *game* seria utilizado, ii) a segunda etapa foi desenvolver a atividade gamificada, especificando os objetivos, regras, missões, sistemas de pontuações e premiações, iii) a terceira etapa consistiu no desenvolvimento do questionário que seria utilizado durante o *game*, iv) a quarta etapa foi a definição do processo de avaliação da atividade proposta e a v) quinta etapa foi a análise da atividade gamificada pelo modelo de motivação ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação). Com base nesta atividade, foi realizada a investigação da motivação dos estudantes com base no modelo ARCS, no qual utiliza-se uma ferramenta denominada Instructional Materials Motivation Scale (IMMS) que apresentou o coeficiente alfa de Cronbach no valor de 0,96. Dentre os resultados obtidos, foi possível observar uma alta porcentagem de concordância nas perguntas assertivas que evidenciavam atenção, relevância, autoconfiança e satisfação no desenvolvimento da atividade gamificada.

Palavras-chave: ARCS; IMMS; motivação; gamificação; Scape Room.

O trabalho será apresentado no formato oral? (X) sim () não