

UnplugGamify: Material Didático para Apoiar a Gamificação Desplugada Centrada no Estudante

Isabelle Melo do Nascimento¹, Wilk Oliveira², Pasqueline Dantas¹

¹Departamento de Ciências Exatas – Universidade Federal da Paraíba (UFPB) – Rio Tinto, PB – Brasil

²Gamification Group – Faculty of Information Technology and Communication Sciences – Tampere University (TUNI) – Tampere, PK – Finland

isabelle.melo@dcx.ufpb.br, wilk.oliveira@tuni.fi,
pasqueline.dantas@dcx.ufpb.br

1. Descrição Geral

Nos últimos anos, a gamificação tornou-se uma das principais estratégias para melhorar a qualidade da educação. No entanto, vários desafios surgiram no uso da gamificação em educação (*e.g.*, a necessidade de instrumentos que ajudem o professor a utilizar a gamificação independentemente dos recursos tecnológicos digitais e a necessidade de considerar os diferentes perfis dos estudantes no planejamento de aulas gamificadas). Enfrentamos esse problema propondo, desenvolvendo e avaliando um material digital e interativo para ajudar os professores a preparar aulas de forma desplugada (*i.e.*, sem necessidade de uso de tecnologias digitais) e ao mesmo tempo considerando os diferentes perfis dos estudantes. Com este trabalho, contribuimos para o campo da educação gamificada, ao criar uma cartilha didática disponível em Português do Brasil, Inglês e Espanhol, facilitando assim que educadores possam gamificar suas salas de aula de forma desplugada e centrada no estudante. O estudo foi realizado em quatro diferentes etapas: *i*) trabalho colaborativo, entre dois instrutores e três auxiliares em uma oficina na qual participaram 15 professores, cujo objetivo foi ministrar uma capacitação para professores sobre gamificação, *ii*) criação de designs de gamificação desplugados pelos professores que participaram da formação, *iii*) refinamento dos designs desenvolvidos e *iv*) análise destes designs. Este material pode ser especialmente útil para professores que tenham acesso a pouco ou nenhuma tecnologia digital e querem usar a gamificação em suas aulas. No artigo de do Nascimento *et al.* (2023a) apresentamos o material desenvolvido e no artigo de do Nascimento *et al.* (2023b) apresentamos o relato de experiência da formação dos professores. O material desenvolvido pode ser atualmente solicitado por e-mail aos autores.

Referências

do Nascimento, I. M., Oliveira, W., Dantas, P., da Silva Junior, L. O., Hamari, J., do Amaral Neto, J. R. (2023). UnplugGamify: A Didactic Material to Support Student-centered Unplugged Gamification. In *2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-8). IEEE.

do Nascimento, I. M., Oliveira, W., Dantas, P., da Silva Junior, L. O., Hamari, J., do Amaral Neto, J. R. (2023). An Experience Report on Teachers' Training for Unplugged Gamified Teaching in Brazil. In *2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-5). IEEE.