

## GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM COM A PLATAFORMA CLASSCRAFT

Pesquisador(es): MENEZHINI, Deiziane Camargo; HENNRICH, Jean Carlos

Curso: Sistemas de Informação

Área: Ciências Exatas e Tecnológicas

Resumo: A gamificação vem como uma oportunidade, uma proposta com abordagem menos tediosa ou cansativa, através de jogos e ambientes que possibilitem usar a competitividade para obter conhecimento. Diante deste avanço da tecnologia e a necessidade de despertar o engajamento, a motivação nos adolescentes, a busca por instigar a curiosidade, a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões, vencer desafios e lidar com seus fracassos e consequências, é que esse trabalho se desenvolveu, ou seja, realizar um estudo de caso da aplicação da plataforma Classcraft, em um ambiente de aprendizagem. O objetivo central foi avaliar a eficácia do uso da plataforma Classcraft dentro do contexto de gamificação no processo de aprendizagem de matemática para turmas do 9º ano do ensino fundamental. Considerou-se neste caso eficácia como a capacidade da plataforma ser intuitiva, incentivadora e divertida. A caracterização desse trabalho é uma pesquisa de natureza aplicada, pois é uma pesquisa que foi aplicada em uma sala de aula para assim obter resultados, a forma de abordagem dessa pesquisa foi qualitativa e a maneira para atingir os objetivos foi na forma de pesquisa exploratória. Os procedimentos técnicos adotados foram a pesquisa bibliográfica, pesquisa-ação e estudo de caso. O resultado dessa pesquisa junto aos voluntários, em relação à qual seria a eficácia da utilização da plataforma Classcraft como ferramenta de apoio a aprendizagem deu-se de forma positiva, demonstrando que a plataforma Classcraft é eficaz como ferramenta de apoio ao processo de ensino aprendizagem de matemática.

Palavras-chave: Gamificação. Processo de ensino-aprendizagem. Gamificação em sala de aula.

E-mails: camargodeizi@gmail.com, jean.henrichs@unoesc.edu.br

