



Equipe Explorers (EXP)
Explorar para compreender

Camilly da Silva Agostinho, Grazielle de Cassia Rodrigues, Laís Mendonça Carvalho, Paula Aparecida da Silva, Sabrina Amorim de Araújo, Vinícius Melo Almeida

INTRODUÇÃO

Com o passar do tempo, a tecnologia e a ciência avançaram exponencialmente. Entretanto, a escola não acompanhou isso, pois há séculos o mesmo sistema de ensino é utilizado. Sendo assim, os jovens se sentem desmotivados com as atividades arcaicas propostas nos ambientes de ensino. Dessa maneira, foi pensado, pelo grupo, um sistema que ajude os alunos a aprender: um jogo baseado na aprendizagem gamificada, que inova ao unir tecnologia e ensino e incentiva a autonomia dos alunos propondo exercícios de diferentes matérias direcionado às suas dificuldades, utilizando suas notas para personalizar o ensino.

IMPACTO AMBIENTAL

Dado o incentivo ao uso dos recursos digitais para a aprendizagem, a aplicação visa um impacto ambiental reduzido com relação aos modelos educacionais tradicionais, devido à não necessidade de impressão dos materiais propostos.

IMPACTO SOCIAL

O sistema incentiva o aprendizado, fortalecendo o senso crítico, pensamento organizado e raciocínio lógico, influenciando o aluno a tomar boas decisões futuras - tanto pessoais quanto coletivas.

Ele tem potencial para beneficiar todos os estudantes, sejam eles de escolas públicas ou privadas. Como o jogo pode ser acessado de diversos dispositivos como celulares, tablets e computadores, ele se torna mais acessível, podendo ser utilizado por uma parcela maior de pessoas.

Com o passar do tempo, os alunos conseguirão reter o conhecimento de forma mais fácil e concreta. Assim como ocorreu com o Projeto Arkos que promoveu a leitura por meio da gamificação e, segundo 99% dos usuários, auxiliou na melhora da interpretação, escrita e participação nas aulas de português. O projeto, portanto, levaria a uma diminuição da defasagem escolar e ajudaria a formar cidadãos mais capacitados.

IMPACTO ECONÔMICO

A ideia, a curto prazo, geraria nas escolas a contratação de funcionários específicos para orientar os alunos e administrar os dados recebidos pela plataforma. A longo prazo, o projeto pode auxiliar na qualificação de pessoas para o mercado de trabalho e, consequentemente, na diminuição do desemprego.

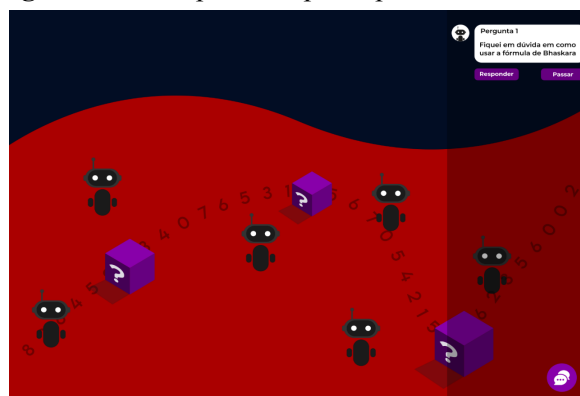
IMPACTO PARTICULAR

A solução pode trazer inúmeros benefícios como: diminuição da defasagem de ensino; aprendizagem mais dinâmica; professor ter feedbacks sobre a aprendizagem do aluno.

O sistema poderia estreitar as relações pessoais entre a gestão da escola, professores, alunos e pais. Mudaria o hábito do estudante ter de esperar que o professor lhe entregasse o conhecimento, assumindo a posição de protagonista de sua educação.

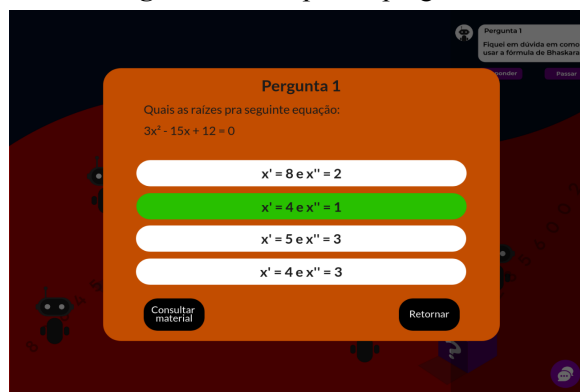
Um possível efeito adverso do uso da plataforma gamificada é que, por conta das recompensas recebidas nas trilhas, o aluno pode criar o pensamento de que sempre deverá ser recompensado ao estudar. Isso poderia o desmotivar quando na vida real não houvesse essa gratificação.

Figura 1. Protótipo de mapa do planeta matemática



Fonte: Os Autores (2021).

Figura 2. Exemplo de pergunta



Fonte: Os Autores (2021).