

**MOTIVAÇÃO PARA APLICAÇÃO DE TÉCNICAS DE GAMIFICAÇÃO EM
DISCIPLINAS DE ENGENHARIA ELÉTRICA**

Ernesto Fernando Ferreyra Ramirez

E-mail para contato: ferreyra@uel.br

Trabalho vinculado ao Projeto de Pesquisa em Ensino nº 873/2021

Resumo

Devido à COVID-19, foi decretada a interrupção de todas as atividades presenciais no campus da UEL em março de 2020. Desde então, as atividades de ensino presencial tiveram que ser remodeladas para o ensino remoto. No curso de engenharia elétrica surgiram dificuldades no processo de ensino-aprendizagem, especialmente na avaliação, pois os métodos utilizados anteriormente no ensino presencial não se mostraram efetivos. Pensando nisso, o professor proponente deste projeto começou a estudar e aplicar métodos de avaliação mais adequados ao ensino remoto. Dentre esses, estava a gamificação que consiste em utilizar elementos de jogos (games) para transmitir conhecimentos nas áreas de treinamento corporativo e educação. Esta técnica mostrou-se promissora, pois apresentou indícios de melhora no engajamento durante as atividades síncronas e aumentou a interação dos estudantes com seus pares. Para dar prosseguimento à pesquisa em ensino, pretende-se utilizar uma abordagem bem popular de gamificação, que é o RPG (“Role Playing Game” ou “Jogo de Interpretação de Papéis”), que consiste em dividir os alunos em grupos para construir uma história, que é conduzida pelo professor / instrutor (“narrador” ou “mestre”). A seguir, neste projeto, serão estudadas e aplicadas metodologias de gamificação avaliação dos alunos nas disciplinas “Análise de Circuitos CC” e “Análise de Circuitos CA 1” do curso de graduação em Engenharia Elétrica da UEL. Desta forma, pretende-se contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, através do estímulo à reflexão crítica para questionamento e atualização das concepções de ensino / avaliação no curso de engenharia elétrica.

Palavras-chave: Auto regulação da Aprendizagem; Avaliação da Aprendizagem; Ensino de Engenharia; Ensino Remoto; RPG Pedagógico.