

O ensino através da gamificação, para aulas de dominação de Weber

Alan Remilson Soares dos Santos (Autor)

O termo gamificação na educação, é um modo de incentivar a aprendizagem dos alunos na sala de aula com jogos ou brincadeiras competitivas, podendo no final da aula valer algum ponto ou brinde para os estudantes, fazendo assim um incentivo a mais para a aprendizagem. O uso da “gamificação” na sala de aula é para tornar a aula mais divertida e empolgante, fazendo que muito dos alunos não se dispersem, sendo que há uma grande dificuldade de chamar a atenção deles nos dias atuais. E com isso, novos métodos de ensinar são criados por serem mais atrativos. O objetivo desta pesquisa é conciliar jogos e educação, e trazer para os dias de hoje uma atividade em sala que o aluno se interesse e participe ativamente e que possa ter o máximo aproveitamento da aula. O foco da gamificação é envolver o aluno utilizando mecanismos provenientes de jogos, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do educando. Pensando nisso, desenvolvemos uma atividade dentro do PIBID de Ciências Sociais de Marília, sobre os tipos de dominação em Max Weber, aonde eles já deveriam ter apreendido o tipo de dominação que foram explicados para a turma. Imagens de pessoas com poderes políticos tanto no passado quanto nos dias de hoje são dispostas para a turma, aonde devem ligar a personagem ao tipo de dominação, e com isso explicar o motivo dela exercer esse tipo de poder, é influencia na sociedade. O objetivo deste jogo é bem simples, e passar de uma forma mais empírica o tipo de dominação de Weber, usando uma atividade divertida e alegre, que foi bem aceita por os alunos, aonde ponderaram entre sim, pois ela é feita em grupo de até cinco alunos, e no final da atividade eles expõem para a turma, cada personagem deve ser ligada a um tipo de dominação.

Instituição de Ensino: Universidade Estadual Paulista