

USO DA GAMIFICAÇÃO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA OS DOCENTES EM SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Josicleide Branco Amorim da Silva ¹

RESUMO

O presente artigo aborda as dificuldades no processo de aprendizagem que estão relacionados com as metodologias de ensino. Nesse contexto, a gamificação surge como uma prática inovadora, utilizando elementos de jogos, como rankings e desafios, para motivar e envolver alunos, melhorando o processo de ensino-aprendizagem. A estratégia, quando aplicada adequadamente, não só impacta positivamente os alunos, despertando curiosidade e interesse, mas também revitaliza o ambiente de ensino, melhorando a relação entre professores e alunos. O artigo realiza uma análise bibliográfica das características e aplicabilidades da gamificação na educação, destacando sua eficiência quando aplicada de maneira flexível, adaptando jogos aos interesses acadêmicos. A metodologia do estudo envolveu a seleção criteriosa de artigos, coleta de dados e síntese das informações. No contexto educacional, a gamificação destaca-se por incorporar elementos dos jogos, promovendo interação, uso de tecnologias e colaboração. A revisão destaca ainda a relevância da gamificação no ambiente escolar, como a combinação de gamificação com sala de aula invertida. A gamificação também é explorada na formação de docentes, contribuindo para o engajamento, moral e senso de equipe. Pode-se concluir que a significativa contribuição da gamificação no desenvolvimento do indivíduo, atuando além do processo de ensino-aprendizagem e enfatizando sua diferenciação em relação à Aprendizagem Baseada em Games. A gamificação, ao ser incluída no Projeto Político Pedagógico, torna-se uma ferramenta valiosa para melhorar o desempenho de alunos e professores, especialmente com o suporte das novas tecnologias educacionais.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, Formação docente, Gamificação, Metodologia.

¹ Mestranda em Utilização Pedagógica das TIC no Instituto Politécnico de Leiria - IPL,
queubranco@hotmail.com;

INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, os métodos de ensino convencionais têm experimentado um crescente desinteresse por parte dos alunos, sejam de redes públicas ou particulares. Esse fato decorre de que as metodologias conservadoras consistem apenas em uma transmissão de conhecimentos de forma densa e objetiva, muitas vezes, não estabelecendo qualquer conexão afetiva entre o aluno e o conteúdo, influenciando para um desinteresse generalizado.

Com o intuito de reverter esse quadro e adaptar-se às exigências das atuais circunstâncias, surge à prática da gamificação. Com a adoção de elementos e mecânicas de jogos, como rankings, desafios, narrativas e recompensas, em um contexto totalmente novo, busca-se não apenas motivar os docentes, mas também despertar a curiosidade e o interesse dos alunos, promovendo uma participação ativa e melhorando significativamente o processo de ensino-aprendizagem.

Com a proposta de engajar o desempenho do docente e construir um ambiente mais dinâmico e divertido, a gamificação torna-se uma estratégia altamente eficiente quando aplicada de maneira apropriada. Implicando na utilização de aplicativos e softwares que ofereçam recursos gamificados ou mesmo a adaptação de um jogo já existente aos interesses do conteúdo acadêmico. A gamificação, não apenas exerce influência positiva sobre o aluno, mas também tem efeitos no educador, promovendo uma atmosfera estimulante e interativa, aprimorando a relação entre professor e os alunos.

A vista disso, esse trabalho teve como objetivo realizar uma análise, a partir de levantamento bibliográfico, acerca das principais características e atribuições da gamificação na educação como um todo, partindo da conceituação até as mais diversas aplicabilidades dentro do ambiente escolar.

METODOLOGIA

O presente artigo refere-se a uma revisão bibliográfica que propôs a utilização de artigos científicos como base para realização de análises sobre o emprego do processo de gamificação no ensino contemporâneo. Na condução deste estudo, as fases metodológicas foram divididas em etapas diferentes executadas de forma sequencial.

Na primeira etapa foi feito o estabelecimento dos critérios para seleção dos artigos, como análise da data de publicação para garantir a obtenção de materiais com perspectivas mais recentes. Além disso, houve a avaliação dos títulos e resumos, identificando obras que estivessem alinhadas aos objetivos da pesquisa.

A etapa seguinte consistiu na coleta de dados e leitura, durante essa fase foi utilizado o *Google Scholar*, reconhecido uma vasta diversidade de textos científicos. Posteriormente, a leitura e o fichamento foram processos essenciais para o decorrer do estudo.

A terceira etapa realizou-se a síntese dos dados, abrangendo a inter-relação entre os materiais e textos selecionados, juntamente com uma nova coleta de dados com o intuito de preencher lacunas previamente identificadas. A última etapa consistiu na estruturação completa do artigo, incluindo correções e revisões do conteúdo e formatação adequada ao texto.

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente referencial teórico inicia-se com uma seção que conceitua e caracteriza a gamificação, relacionando ao contexto escolar, isso para preparar a seção seguinte que discutirá os fundamentos teóricos e implicações para a formação docente.

Conceituação e características da gamificação

A gamificação consiste no emprego de elementos diversos, que objetiva o envolvimento ativo de participantes em situações de desafios sociais em diversas áreas. Com esse propósito, são utilizados recursos de estética, mecanismos, metodologias e pensamentos de jogos. (Larré et al., 2023).

No âmbito educacional, a gamificação tem ganhado espaço em todas as etapas do processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Silva como citado em Barbosa & Amaral (2020), a gamificação tem sido incorporada na educação devido à sua semelhança com técnicas frequentemente empregadas por educadores em seus planos pedagógicos.

Isso inclui a atribuição de pontuações a atividades, fornecimento de feedback e estímulo à colaboração em trabalhos.

Studart (2022), afirma que diferente da Aprendizagem baseada em Games – ABG, que utiliza de games como prática didática, a gamificação utiliza o design e as dinâmicas dos mesmos, ou seja, os princípios aplicados nos games para motivar e engajar. Todavia, a gamificação ganha ainda mais força à medida que há a inclusão de tecnologias no ambiente educacional. Novas ferramentas são desenvolvidas e inseridas em sala de aula de forma gradual e assim abre-se um novo leque de ferramentas a serem exploradas pelos educadores. As tecnologias de informação e comunicação como agente precursor à gamificação. Assim, surge a gamificação ao processo de ensino-aprendizagem, uma metodologia ativa e lúdica, para que os alunos possam aprender se divertindo sobre determinada disciplina. (Japiassu & Rached, 2020, p. 58).

De forma complementar, Oliveira & Pimentel (2020) afirmam que na área educacional, a gamificação se destaca por incorporar, de forma mais aprofundada, os elementos dos jogos, buscando priorizar a aprendizagem por meio de aspectos mais complexos. Esses elementos consideram a interação com o ambiente, o uso de tecnologias e a colaboração com outras pessoas, promovendo assim um aumento significativo no engajamento e na motivação durante as atividades pedagógicas.

De maneira geral, a gamificação tem como finalidade o intuito de incentivar o comportamento de jogador que se caracteriza por foco nas tarefas em mãos, realização de várias tarefas sob pressão, trabalhar a mais sem descontentamento e sempre poder tentar novamente quando falhar. (Orlandi como citado em Japiassu & Rached, 2020).

A gamificação no ambiente escolar

Oliveira & Pimentel (2020), em pesquisa que analisou dissertações da Capes visando a verificação das teorias de aprendizagem, concluiu que evidências das abordagens pedagógicas na literatura sobre gamificação na educação existem, mas é necessário maior rigor científico. O embasamento epistemológico não deve se limitar ao uso da gamificação para gerar mudanças de comportamento, mas sim para promover a interação entre pessoas, tecnologias e ambiente, visando construir ativamente o

aprendizado. Mediante contexto apontam as principais teorias de aprendizagem que mantem relação direta com a gamificação apontando o sociointeracionismo, construtivismo, teoria das inteligências múltiplas, teoria da invenção do cotidiano, prática social de letramento, análise comportamental. (Oliveira & Pimentel, 2020, p. 248).

Serafim & Lopes (2022), realizaram um experimento em sala de aula visando o melhor engajamento e motivação da turma para o ensino de biologia, o trabalho foi desenvolvido em um colégio público da rede estadual em Caxias do Sul. Nesse experimento, foi realizada a gamificação atrelada a estratégia de sala de aula invertida, com a elaboração de um bom bingo. Os autores chegaram à conclusão de que os alunos demonstraram um maior engajamento quando comparado a metodologia antiga, classificando a estratégia como eficaz.

Alternativas que apresentam alta frequência na literatura, as metodologias atreladas a ferramentas tecnológicas. Acerca disso, Barbosa & Amaral (2021), afirmam que um software educacional apropriado é aquele que se destaca pela facilidade de uso e pela capacidade de adaptação das ferramentas às expectativas tanto do professor quanto dos usuários. Ressalta também que o software deve ser norteado por interesses políticos e pedagógicos da escola, uma vez que o software em si não implica em nenhuma mudança no processo educacional se não for utilizado dentro do contexto que envolva o Projeto Político Pedagógico –PPP da escola. (Barbosa & Amaral, 2021, p. 23981).

Dessa forma, as ferramentas digitais, quando inclusas no PPP, oferecem subsídios que possibilitam a ampliação das possibilidades da gamificação, que atua de forma positiva ao gerar engajamento, trabalhar a confiança e melhorar o desempenho dos alunos e professores.

A gamificação na formação do docente

A partir das contribuições e versatilidade da gamificação, sua aplicabilidade não se limita apenas à sala de aula. Uma das alternativas que apresentam grande potencial é a sua aplicação na formação de docentes. Sobre isso, Pimentel et al. (2020) afirma que por meio da gamificação é possível um novo olhar acerca da docência, por meio dessa

estratégia é possível compreender o fazer docente. Assim, essa metodologia pode contribuir com a moral e o senso de equipe do docente, preparando-o para exercer seu papel em sala de aula.

Gomes & Rosa (2022) desenvolveu a metodologia *scape book* que busca promover, por meio de recursos práticos e teóricos, a integração e engajamento entre os participantes do processo de formação, visando assim estimular a criação de abordagens personalizadas de ensino. Essa metodologia foi designada para a formação continuada de professores de português da rede municipal de Esteio, de forma que possibilitasse a conciliação a aspectos linguísticos e literários. Assim, foi possível evidenciar pontos que engradezem os processos formativos em diversas redes.

Outro apontamento importante dos autores foi o feedback dos participantes, que apontaram um processo de aprendizagem divertido, leve, porém, intenso o que os fez se sentirem parte do processo e maior coletividade no desenvolvimento os trabalhos. Um ponto bastante positivo levantado pelo grupo, visto o trabalho do professor de anos finais do ensino fundamental ser geralmente solitário, e as formações tradicionais não estarem dando conta dos aspectos coletivos necessários para o desenvolvimento de metodologias interdisciplinares.” (Gomes & Rosa, 2022, p. 148).

Stuart (2022), propõe um design institucional baseado na gamificação, segundo ele a gamificação é uma estratégia que sai a frente da Aprendizagem Baseada em Games – ABG por ser mais atraente e de fácil implementação, além de incorporar elementos de games mais adequados ao processo de ensino. O autor conclui que as metodologias atreladas a gamificação trabalham aspectos psicológicos, de convívio e aprendizagem, dessa forma ela não se restringindo apenas a sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da pesquisa indicam que a gamificação permite aos participantes compreender a amplitude da ação docente, não se limitando aos espaço físico da sala de aula, com a apropriação de metodologias diversas.

Segundo os estudos apresentados, a gamificação torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo, incentivando o engajamento dos alunos,

podendo ajudar a desenvolver habilidades importantes, como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe. além de aumentar a retenção das habilidades recém-adquiridas.

No entanto, a gamificação pode enfrentar algumas resistências por parte dos professores, como a dificuldade em lidar com as novas tecnologias ou questões ideológicas. Para que a gamificação seja bem utilizada, é importante que os educadores tenham domínio das tecnologias e trabalhem em conjunto com pessoas capacitadas na área.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise, é possível afirmar que a contribuição da gamificação é significativa não apenas no processo de ensino aprendizagem, mas também no desenvolvimento do indivíduo ao trabalhar aspectos como atuação em grupo, motivação e melhoramento do desempenho. Muitos desses aspectos estão atrelados diretamente com a metodologia, que atua utilizando ferramentas e métodos que possibilitam uma aprendizagem mais fluida e divertida. É importante destacar que a gamificação difere da Aprendizagem baseada em Games – ABG, à medida que é considerado o conceito por traz do *game*.

A gamificação aplicada na prática pedagógica possibilita uma construção coletiva mais aprofundada quando comparada com outras metodologias, assim, essa estratégia se torna uma ferramenta valiosa na qual a gestão escolar pode inclui-la no Projeto Político Pedagógico – PPP, aumentando o desempenho tanto de alunos como de professores. Vale ressaltar que atualmente, com a inclusão das novas tecnologias no ambiente escolar, surgem diversas ferramentas auxiliares que podem contribuir com a metodologias atreladas a gamificação.

Para trabalhos futuros, pode ser feito um estudo de campo, onde a implementação da gamificação na formação dos professores, bem como na sala de aula, podem ser avaliadas de forma prática além da análise teórica como feita nesse estudo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. L., & Amaral, S. F. (2021). Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações. *Brazilian Journal of Development*, 7(3), p. 23974–23987. Disponível em: <https://doi.org/10.34117/bjdv7n3-210>.

GOMES, C., & Rosa, L. R. L. (2022). Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores o escape book como estratégia metodológica. *ETD- Educação Temática Digital*, v.24, n.1, p. 133-150. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/etd.v24i1.8665891>.

JAPIASSU, R. B., & Rached, C. D. (2020). A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. *Revista Educação em Foco*, n. 12, p. 49-60. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf.

LARRÉ, J., et al. (2023). Gamificação e formação de professores em letras e educação: mapeamento sistemático de literatura. *Revista de Educação a Distância e Elearning*, v. 6, n. 1. Disponível em: <https://doi.org/10.34627/redvol6iss1e202302>.

OLIVEIRA, J. K. C., & Pimentel, F. S. C. (2020). Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, vol.29, n. 57, p. 236-250. Disponível em: <https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2020.v29.n57.p236-250>.

ORLANDI, T. R. C., et al. (2018). Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. *Biblios*, n.70. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70>.

PIMENTEL, F. S. C., et al. (2020). Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. *Educar em Revista*, v. 3. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76125>.

SERAFIM, M. V. V., & Lopes, L. A. (2022). Gamificação e sala de aula invertida: uma proposta para a volta ao ensino presencial. *CONAPESC, vi congresso nacional de pesquisa e ensino em ciências*. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2021/TRABALHO_EV161_MD1_SA101_ID2182_28092021133739.pdf.

STUDART, N. (2022). A gamificação como design instrucional. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, vol. 44. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2021-0362>