

GAMIFICAÇÃO: ENSINO ATRAVÉS DOS *GAMES*

Francielle Trindade do Nascimento ¹

Larissa da Costa Bittencourt ²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a educação inovadora pelos *games* educacionais, a Gamificação, umas das inovações presentes na atualidade para quebrar com a educação tradicionalista que já está presente no ensino brasileiro desde o final do século 19, haja visto que os jogos promovem o ensino e aprendizagem com base em seus elementos (pontos, níveis, rankings, desafios, missões, medalhas, conquistas, integração, loops de engajamento, personalização, feedback, regras, narrativa, entre outros), essa didática é de fato lúdica e um diferencial para o dia a dia em sala de aula, como demonstra ser os outros tipos de modelos de ensino novos, utilizando-se os jogos digitais, como o Kahoot e sites disponíveis na internet. O referencial teórico-metodológico do estudo é bibliográfico e se deu de forma qualitativa, cujos autores são: Rodrigo Dutra, Marcelo Fardo, Márcia Figueiredo, Bianca Tolomei. Através dos estudos feitos os resultados obtidos salientam como as novas educações contribuem de forma qualitativa na vida escolar das crianças e estudantes, mudando o cenário e quebrando o ensino tradicionalista que hoje não é o melhor ensino para a educação brasileira. Desse modo, conclui-se que é preciso e necessário que haja nas escolas, principalmente na pública, as novas maneiras de educação, como a Gamificação, para assim ajudar no desenvolvimento dos educandos.

Palavras-chave: Gamificação, Jogos, Educação.

INTRODUÇÃO

A sociedade vive em constante mudança com o passar do tempo, sai o velho e entra o novo, e com esse novo surgem diversas dúvidas de “Como é?”, “Como acontece?”, “Como funciona?”, entre outros, o que acontece também com a educação, pois surgem novos ensinamentos para “quebrar” com o tradicionalismo nas escolas e a tecnologia na contemporaneidade está muito presente, observa-se que nas escolas públicas e principalmente as particulares acontecem essas mudanças de ensino, como por exemplo a Robótica e a Gamificação.

Portanto, o presente trabalho tem como objetivo analisar os novos meios de ensino através dos *games* educacionais, ou seja, a Gamificação, cuja qual se origina do

¹ Graduanda do Curso Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, francyelle.nascimento@iced.ufpa.br;

² Graduanda do Curso Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, larissa.bittencourt0500@gmail.com.

termo, em inglês, gamification, que significa, segundo Luciane Maria Fadel e Vania Ribas Ulbricht (2020),

a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho foram utilizados os métodos de pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, cuja participação se deu durante as pesquisas para materiais que pudessem contribuir para o embasamento teórico-científico do estudo buscando em artigos com abordagem voltados ao tema.

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente trabalho tem como referencial teórico a autora Rodrigo Dutra (2022) sobre aumentar o interesse dos alunos pela gamificação, Marcelo Fardo (2013) que disserta sobre a aplicação da gamificação em ambientes de aprendizagem, Mércia Figueiredo et al (2015) que buscam explicitar sobre a gamificação e à prática docente, como também, Bianca Tomolei que tem como objetivo trabalhar a gamificação como estratégia de engajamento e motivação para a educação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. A GAMIFICAÇÃO QUE PROMOVE A EDUCAÇÃO

A internet está muito mais presente na sociedade nos tempos atuais, presente desde o nascimento do ser humano, onde logo nas primeiras idades as crianças já estão acostumados às telas, e depois com mais idade começam a utilizar os jogos online.

Portanto, com o uso dos *games*, é necessário mudar a educação para uma visão que alcance os alunos, e a Gamificação surge para tornar o processo de aprendizado mais interativo, pois a gamificação (WERBACH e HUNTER, 2012 apud FARDO, 2013, p. 1), que consiste na utilização de elementos dos *games* (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos jogos, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (KAPP, 2012).

Este novo fenômeno se valida no processo atual, em que a sociedade está inserida na tecnologia, e os jovens acabam sendo conhecidos como Geração Digital. Então, a utilização dos jogos em diversas maneiras, como motivação no processo de aprendizagem é de essencial relevância no contexto atual, nas quais diversos estudantes aprendem de forma melhor e mais aproveitada os conteúdos pretendidos.

2. APRENDIZAGENS COM *GAMES*/JOGOS

Para entender melhor sobre os jogos no Brasil, em 2018 75,5% dos brasileiros são adeptos aos jogos eletrônicos, sendo que os meios mais utilizados por eles são: celulares/smartphones (84%), console (46%) e computador (45%). Com isso, observa-se que pode-se utilizar esse meio como produção de conhecimento, para o desenvolvimento do estudante.

Desse modo, a Gamificação não se envolve necessariamente em atividades com jogos eletrônicos, mas sim a aplicação lógica dele em diferentes contextos. Sendo assim, ela é baseada na utilização de elementos de jogos digitais (desafios, rankings, avatares e etc.) em contextos diferentes da sua proposta original. A Gamificação na educação tem inúmeras vantagens no processo de aprendizagem, principalmente quando se refere ao desinteresse dos alunos nas aulas da educação tradicionalista.

3. QUE JOGOS SERIAM ESSES?

Como já foi exposto antes, a Gamificação utiliza elementos dos *games* para a promoção da aprendizagem, que vai muito além de apenas usar jogos, pois as crianças através do gesto de brincar, vão aprendendo e se desenvolvendo, o qual precisa ser

levado para todos os níveis de ensino, como a robótica que está pouco presente nas escolas.

Mas afinal, que jogos seriam esses além dos “comuns”? De acordo com Azevedo e Bomfoco; Pescador, (2012;2010 apud FARDO, 2013, p. 1), “existe uma área dedicada à aplicação de games na aprendizagem, chamada de Digital Game-Based Learning (DGBL)”, onde surge o fenômeno Gamificação, como também, há outros meios como *Yahoot*, *Socrative*, *Quizziz* e *Neaspod*, os quais contribuem com a educação inovadora e assim os alunos aprendem mais e melhor.

Além de aprender, a Gamificação proporciona “um sistema em que os estudantes consigam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo” (FARDO, 2013, p. 1), o qual prova o seu desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste presente trabalho, observamos a importância desta nova forma de aprendizagem, que seria a da Gamificação, e suas formas de aprendizado na inclusão de jogos aos ensinamentos escolares. Tendo em vista que isto ainda é um assunto pouco conhecido pela sociedade em geral, vale ressaltar a sua relevância nos tempos atuais, nos quais estamos inseridos ao mundo digital, e assim, este trabalho buscou explicar de forma objetiva o que seria este novo fenômeno e como ele se instituiu no ambiente escolar.

Vale lembrar que esta forma de aprendizado vem sendo utilizado cada dia mais e seus objetivos de oferecer adaptações aos ensinamentos escolares está trazendo resultados nos lugares que está sendo utilizado e precisa ser uma das educações inovadoras a serem implantadas nas Escolas Públicas. E por fim, devemos lembrar que esta é também uma forma de interação entre o estudante e o professor, ao qual o profissional verifica qual será a melhor adaptação aos estudos para os alunos e assim poder ter melhor rendimento de conhecimento e aprendizagem nas ambas partes.

REFERÊNCIAS

DUTRA, Rodrigo. **Gamificação na educação: como aumentar o interesse dos alunos**. 2020. Acesso em: 07 de fevereiro de 2022. Disponível em:

<<https://tutormundi.com/blog/gamificacao-na-educacao/>>. Acesso em: 20 de julho de 2024.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **CINTED-UFRGS**, Rio Grande do Sul, v. 11, p. 1-9, jul. 2013. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 18 de julho de 2024.

FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. Ceará, p. 1154-1163, 2015.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EAD em foco**, Rio de Janeiro, p. 145-156, 2017.