



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Anais, Volume XVII, n. 8, set. 2023
ISSN: 1982-3657 | Prefixo DOI: 10.29380

Eixo 8

Educação, Inovação e Tecnologias

Educação e gamificação: fundamentos e importância

Education and gamification: fundamentals and importance

Thiago da Silva Melo

DOI: <http://dx.doi.org/10.29380/2023.17.08.02>

Recebido em: 28/08/2023

Aprovado em: 13/09/2023

Editores responsáveis:

Veleida Anahi Capua da Silva Charlot e Bernard Charlot



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Educação e gamificação: fundamentos e importância

Education and gamification: fundamentals and importance

RESUMO

A educação escolar tem enfrentado grandes desafios no século XXI a partir das transformações sociais provenientes da expansão do uso de novas tecnologias, principalmente aquelas vinculadas à informática, o que faz com que os métodos tradicionais de ensino sejam contestados crescentemente. O distanciamento dos alunos do conhecimento ensinado na escola traz grandes prejuízos para o futuro desse sujeitos bem como para o país. Buscando maior engajamento dos estudantes surge a gamificação aplicada à Educação. Esse termo se caracteriza pelo uso de elementos dos jogos às aulas para se obter maior engajamento dos alunos em prol da aprendizagem. Dessa forma, o presente artigo se justifica pela necessidade de compreender melhor a gamificação, quais pesquisas tem sido desenvolvidas nessa temática, bem como um breve histórico de como ela pode estar no cotidiano escolar. A metodologia empregada consistiu em revisão de livros e artigos publicados em periódicos sobre a temática em periódicos e livros especializados no tema. Foi possível concluir que a gamificação aplicada a educação tem se expandido como alternativa para um ensino mais dinâmico e atraente para os estudantes.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Metodologias ativas.

ABSTRACT

School education has faced major challenges in the 21st century from the social transformations resulting from the expansion of the use of new technologies, mainly those linked to information technology, which means that traditional teaching methods are increasingly contested. The distancing of students from the knowledge taught at school brings great harm to the future of these subjects as well as to the country. Seeking greater student engagement, gamification applied to Education emerges. This term is characterized by the use of elements from games to classes to achieve greater student engagement in favor of learning. Thus, this article is justified by the need to better understand gamification, what research has been carried out on this topic, as well as a brief history of how it can be in everyday school life. The methodology used consisted of reviewing books and articles published in journals on the subject in journals and books specialized on the subject. It was possible to conclude that gamification applied to education has been expanding as an alternative for a more dynamic and attractive teaching for students.

Keywords: Learning. active methodologies. Teaching..



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



INTRODUÇÃO



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Nas últimas décadas o mundo tem passado por profundas transformações de ordem econômica, social e política com o avanço da Globalização. Esse processo se caracteriza principalmente pela evolução dos meios de transportes e do advento de novas tecnologias aplicadas à comunicação.

Nesse contexto, as pessoas passaram a ter acesso a celulares, videogames e jogos digitais dos mais diversos tipos. Paralelo a isso, a escola não conseguiu implementar mudanças tão drásticas quanto àquelas vivenciadas socialmente.

A maior parte das atividades escolares e docentes continuam sendo tradicionais e embasadas na dinâmica de aulas expositivas, repetições, registros feitos no caderno e repetições. Tais dinâmicas não são mais atrativas para uma geração cada vez mais conectada.

Prensky (2012) chama atenção para o fato de o perfil dos estudantes ter mudado e que a nova geração passa a maior parte do tempo cercados por computadores, jogos eletrônicos, videogames, celulares e vários brinquedos da Era digital.

Nesse cenário, um dos grandes desafios enfrentados pelos professores na contemporaneidade é a desmotivação e desinteresse dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem.

De acordo com Bzuneck (2009), a motivação se refere a tudo que move um sujeito, que o faz agir ou mudar o rumo de suas ações. Podemos dividir o campo motivacional em pelo menos duas esferas: uma extrínseca e a outra intrínseca.

Conforme elucida Guimarães (2004) a motivação extrínseca é aquela alimentada pelo desejo de obter recompensas materiais ou sociais pela realização de uma determinada atividade.

Já a motivação intrínseca é aquela que possui propensão inata ou natural, inerente aos seres humanos para se envolver e exercitar suas capacidades, a partir de desafios e superação de obstáculos.

É importante também compreender, pelo menos basicamente, os mecanismos que possibilitam a nossa aprendizagem. Com esse objetivo, Ausubel (2000) elaborou a teoria da aprendizagem significativa, para ele, essa teoria diz respeito ao processo pelo qual uma nova informação se funde com um aspecto relevante do conhecimento de cada indivíduo.

É nesse contexto de procura de mudanças nas formas de ensino e aprendizagem e na busca pela motivação e envolvimento dos estudantes que surge a ideia de aplicação de conceitos inerentes aos jogos à educação, denominada de gamificação.

Diante desse cenário, o presente estudo se justifica pela necessidade de aprofundamento e compreensão do termo 'gamificação', seu significado, possibilidades e limites para a sua aplicação na educação, uma vez que vem sendo utilizado de maneira crescente em estudos científicos e na sala de aula.

Por isso, os objetivos desse trabalho estão circunscritos ao delineamento histórico do surgimento do termo 'gamificação', seu significado e como pode ser aplicado à educação para otimizar o processo de ensino e aprendizagem.

A metodologia empregada se baseou na revisão bibliográfica em artigos científicos publicados em periódicos e em anais de eventos e livros que discorrem sobre o assunto, nesse sentido, algumas publicações foram fundamentais.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Gamificação e educação

Antes de apresentarmos as origens do termo gamificação é oportuno compreender a importância social que os jogos tem tomado em inúmeras sociedades no decorrer da história humana.

Conforme aponta Elkonin (1998) os jogos são uma construção dos seres humanos e estão atrelados a diversos fatores culturais, sociais e econômicos. Em seu estudo, o autor aponta que eles surgiram como uma maneira de iniciação ao trabalho grupal e como forma lúdica de ensinar crianças e adolescentes sobre sua própria sociedade e cultura.

Nesse sentido, também se encaminham os estudos de Huizinga (1993) ao frisar a importância social do uso de jogos e divertimentos como meio para a criação e manutenção de laços coletivos.

Por isso, os jogos também evoluem conforme as demandas sociais e podem ser transmitidos através da oralidade entre gerações:

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (Kishimoto, 1993, p. 15)

Sobre o estudo de Kishimoto (1993), Tolomei (2017, p. 147 e 148) também salienta sua importância: Essa teoria histórica demonstra que o jogo traz um fator crucial para o conceito da gamificação; ele proporciona a aprendizagem de atividades e tarefas que o jovem vai desempenhar em sua vida. Além dessa questão social, o jogo desperta certas necessidades no ser humano, tais como o prazer e a satisfação, que, como veremos, são pontos importantes para o conceito de gamificação e mais ainda para o processo de aprendizagem.

De acordo com Gee (2004), os jogos possuem diversas características que possibilitam que aqueles que jogam construam novas habilidades em uma dimensão profunda e desafiadora de uma forma motivadora e divertida, nesse sentido, esse autor aponta algumas características comuns.

A primeira delas é a identidade, pois, “aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, que assuma um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo.” (TOLOMEI, 2017, p. 149)

A segunda é a interação, que depende inteiramente de o jogador tomar decisões de como agir, e de acordo com essa ação o jogo fornece a devolutiva dessas decisões. Quando o jogo é realizado de maneira online ainda proporciona a interação com outros jogadores.

Há também a produção de ações e o enfrentamento de riscos inerentes aos jogos, pois, “os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.” (TOLOMEI, 2017, p. 149)

Os jogadores se deparam ainda com problemas que precisam solucionar e criar alternativas criativas nas diferentes fases e níveis que vão se tornando cada vez mais complexas em prol do objetivo. Por fim, há o desafio e consolidação, uma vez que “os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente. (TOLOMEI, 2017, p. 149)



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



A teoria de Kishimoto (1993) evidencia que a compreensão histórica do jogo trará um elemento fundamental ao conceito de gamificação: proporcionar a aprendizagem e formação para o exercício de um papel na sociedade em que o sujeito vive. O estudo de Huizinga (1993, p. 33) também é bastante relevante, e define o jogo como sendo:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria.

Podemos observar que os jogos são responsáveis por despertar diversos sentimentos independentemente do período histórico e sociedades em que são utilizados. Com o passar do tempo, os jogos também evoluem com todas as possibilidades e desafios, havendo o advento dos jogos digitais.

De acordo com Prensky (2012), podemos conceituar os jogos digitais como sendo aqueles que utilizam as novas tecnologias para a diversão e brincadeiras, com uma estrutura própria que possui diversos elementos como: regras, metas, objetivos, alcance de resultados, feedback, devolutiva, competição, conflitos, desafios, oposição e interação.

Para Oliveira e Melo (2017, p. 6) as ideias de dificuldade e superação estão muito presentes nos jogos e é isso que torna a vitória mais prazerosa:

A superação é um conceito muito trabalhado nos games. Em um game você nunca recebe um desafio que não possa cumprir, mas ao mesmo tempo esses desafios podem fazer com que você se esforce ao máximo, exigindo o domínio de todas as habilidades já adquiridas durante a sua jornada. Essa possibilidade de superar os desafios encontrados é que torna a vitória prazerosa.

Todos esses elementos também estão presentes no processo de gamificação. Já abordando esse conceito, diversos pesquisadores tem se dedicado ao seu estudo, compreensão e aplicação na educação.

Conforme aponta Bomfoco e Azevedo (2012) os games podem ser uma ferramenta importante para potencializar o processo de aprendizagem, Van Eck (2006) mostra que existe uma área que se dedica ao estudo da aplicação de jogos na aprendizagem denominada de Digital Game-Based Learning (DGBL).

É nesse cenário que surge o fenômeno denominado gamificação. Conforme apontaram Vianna et al, (2013), gamificação é uma palavra traduzida do inglês gamification, segundo eles esse termo foi utilizado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling.

Já na indicação de Deterding (2011) esse termo apareceu pela primeira vez em trabalhos científicos em 2008, passando a ter maior ocorrência a partir de 2010 e assumindo importância crescente nos últimos anos. Portanto, podemos dizer que esse fenômeno é recente e decorre da popularização dos jogos digitais nas últimas décadas, podendo ser aplicados à educação:

Pode-se dizer que o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento. (TOLOMEI, 2017, p. 148)

Se tivermos que definir essa palavra, poderíamos afirmar que “[...] a gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



engajamento entre público específico”. (CASTRO et al., 2016, p. 4) As estratégias de gamificação tem sido aplicadas em diferentes esferas além da educação. De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), o marketing tem sido aplicado com a finalidade de motivar, causar fidelização e engajamento de clientes na divulgação de empresas, eles apontam que Samsung e Nike são um dos exemplos:

[...] criar jogos para atrair consumidores para lojas ou motivar os funcionários não é nada novo. O que mudou foi a introdução de tecnologia nesse processo. Algumas empresas, como Microsoft, Samsung e SAP, entraram no mundo da gamificação, esforçando-se para aumentar o engajamento de seus funcionários e clientes incorporando conceitos de jogos em tarefas diárias. (TOLOMEI, 2017, p. 150)

Ainda conforme Tolomei (2017, p. 148), diversos estudos são confluentes ao afirmarem que “por meio da gamificação, os indivíduos são mais facilmente engajados, sociabilizados, motivados e tornam-se mais abertos à aprendizagem de um modo mais eficiente.” De acordo com Fardo (2013, p. 3) a gamificação aplicada à educação é um campo com muitas possibilidades:

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas.

Nesse sentido, quando falamos em gamificação aplicada à educação, estamos preocupados em utilizar a mecânica presente nos jogos e não propriamente o uso de jogos digitais em sala de aula. Esses elementos são bastante diversos, pois,

[...] a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games. (FARDO, 2013, p. 2)

Para organizar atividades gamificadas, Saraiva et al (2021) elaborou alguns passos que podem ser seguidos, como: dinâmica, mecânica e componentes, cada um deles devem ter momentos específicos e sequenciais para garantir o andamento das atividades de maneira a manter o engajamento dos estudantes.

A dinâmica adotada deve estruturar o processo em narrativa, progressão, emoções e relacionamentos. Na mecânica há a preocupação com ações para movimentação do jogo, como desafios, sorte, cooperação e competição, aquisição de recursos e recompensas. Os componentes contribuem para que a dinâmica e a mecânica funcionem, com o auxílio de avatares, desbloqueio de conteúdos, placar, níveis, pontos e investigação.

A busca pela motivação dos estudantes é o principal foco da gamificação aplicada à educação, com o



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



envolvimento e comprometimento em seu próprio processo de aprendizagem, colaborando também para a diminuição da indisciplina. Por isso, quando tratamos de gamificação precisamos compreendê-la como um sistema complexo com diversos elementos:

Essa concepção de game, da qual a gamificação deriva, implica em concebê-lo como um sistema, composto por elementos interconectados que, ao agregarem-se em um todo, resulta em um fenômeno que é maior do que a soma de suas partes.

Dessa forma, podemos utilizar desde um número reduzido de elementos, até uma quantia maior, fazendo com que o produto final possa produzir uma experiência próxima a de um game completo. (FARDO, 2013, p. 3)

Nessa perspectiva ampla a gamificação mostra inúmeras e diversas possibilidades, podendo agregar bastante ludicidade às aulas e transformar o fazer pedagógico de professores e a aprendizagem dos estudantes:

Do professor, exige-se que seja criativo e inovador, capaz de estar sempre pensando e refletindo sobre sua prática. Do aluno, se objetiva aumento do engajamento e do interesse, de modo a promover a formação de um sujeito ativo, que constrói seus próprios conhecimentos com autonomia. (NEGREIROS et al., 2017, p. 3)

Uma das grandes vantagens também está na possibilidade de proporcionar aos estudantes um sistema em que possam visualizar de maneira prática que suas ações tem consequências para a sua aprendizagem:

[...] na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos games. Da mesma forma, um dos objetivos principais de introduzirmos uma experiência assim é para que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações fazem sentido dentro de uma causa maior, que é o que os elementos dos games podem proporcionar se utilizados de forma cuidadosa, da mesma forma que conseguem dentro dos mundos virtuais. (FARDO, 2013, p. 7)

A aplicação da gamificação na educação também ganha facilidades, na medida em que diversos aplicativos que podem ser utilizados via internet, já foram criados. Dentre eles, Faria (2021, p. 24) aponta o Matific, Duolingo e Scratch como ferramentas que podem ser usadas em diferentes disciplinas e contextos: "Usar a gamificação como método de aprendizagem, vai depender dos recursos que cada pessoa possui, existem vários sites que possuem várias atividades gamificadas que podem ser utilizadas em sala de aula."

Dessa forma, apesar da gamificação ser um conceito bastante recente já tem sido estudado por diversos autores que buscam a sua aplicação à educação e vem desenvolvendo estudos para a sua melhor compreensão.

A importância do uso de metodologias diferenciadas no processo de ensino-aprendizagem

Nas últimas décadas, tem aumentado o número de estudos sobre a importância da motivação dos alunos no ambiente escolar e o uso de jogos como instrumento no processo de ensino-aprendizagem, nesse sentido, o papel do professor enquanto encorajador e implementador de metodologias que busquem o envolvimento de participação dos discentes também é destacado. Conforme Verri e



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Endlich (2009), a utilização de jogos em sala de aula é uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, por propiciar o desenvolvimento intelectual e social dos alunos.

Para Moraes e Varela (2007), é fundamental que o aluno se mantenha motivado e que o ato de estudar se torne prazeroso e parte do cotidiano do mesmo, sendo o planejamento e o desenvolvimento das aulas determinantes para sua motivação ou desinteresse pelo que se ensina. Em sua trajetória como pesquisador Moran (2015), conclui que são necessárias mudanças profundas na educação por meio da adoção de metodologias ativas onde o aluno participa e auxilia na elaboração das aulas e das avaliações que serão aplicadas.

De acordo com Vesentini (2004), as mudanças que tem ocorrido no século XXI no sistema escolar, traz novos desafios para o exercício da cidadania, para a inserção no mercado de trabalho, sinalizando que novas atitudes e potencialidades precisam ser desenvolvidas pelo professor no processo de ensino-aprendizagem.

Tais mudanças na sociedade brasileira nas últimas décadas coloca a escola e a educação formal tradicional diante de impasses, dentre eles: “como evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente a conhecer, a construir seus projetos de vida e a conviver com os demais.” (MORAN, 2015, p.

15) Ainda de acordo com esse autor, a configuração padronizada da escola, que utiliza unicamente metodologias tradicionais, exige dos alunos resultados previsíveis e ignoram o fato de que o desenvolvimento cognitivo dos seres humanos ocorre de maneira pessoal e social e exige proatividade, personificação e solidariedade.

A permanência do modelo único e tradicional de ensino onde o professor é colocado como transmissor do conhecimento e os alunos meros receptáculos tem provocado dentre outros problemas a desmotivação do aluno:

Parte-se do pressuposto de que a desmotivação interfere negativamente no processo de ensino-aprendizagem, e entre as causas da falta de motivação, o planejamento e o desenvolvimento das aulas realizadas pelo professor são fatores determinantes. O professor deve fundamentar seu trabalho conforme as necessidades de seus alunos, considerando sempre o momento emocional e as ansiedades que permeiam a vida do aluno naquele momento. (MORAES; VARELA, 2007, p. 2)

De acordo com Bzuneck (2000, p. 9): “a motivação, ou motivo, é aquilo que move uma pessoa ou que a põe em ação ou a faz mudar de curso”. Por isso, a motivação deve ser compreendida como um processo, por incitar uma conduta que dá base a uma atividade progressiva, e que direciona tal atividade para determinado sentido.

Conforme evidenciaram Moraes e Varela (2007, p. 7): “motivar os alunos significa encorajar seus recursos interiores, seu senso de competência, de auto-estima, de autonomia e de auto-realização.” Para a motivação do aluno e o sucesso da aprendizagem alguns componentes são fundamentais, dentre eles: [...]



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas. (MORAN, 2015, p. 18)

Fica evidente que é fundamental a modificação da metodologia adotada nas aulas na medida em que os objetivos pretendidos também precisam ser modificados, pois[...] se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa. (MORAN, 2015, p. 17)

A importância da superação da chamada educação tradicional, centrada na transmissão de conhecimentos pelo professor, para focar na aprendizagem do aluno por meio de envolvimento e motivação já fora apontada por diversos teóricos como Dewey (1959), Freire (1999), Rogers (1973) e Novack (1999), demonstrando a relevância da temática.

Dar enfoque à aprendizagem do aluno pressupõe a adoção de múltiplas metodologias adequadas a diferentes momentos: Não devemos defender um único modelo, proposta, caminho. Trabalhar com modelos flexíveis com desafios, com projetos reais, com jogos e com informação contextualizada, equilibrando colaboração com a personalização é o caminho mais significativo hoje, mas pode ser planejado e desenvolvido de várias formas e em contextos diferentes. (MORAN, 2015, p. 25)

Nesse sentido, o ensino de Geografia assume um papel fundamental na escola por contribuir com a análise e compreensão da organização espacial da sociedade, tendo o objetivo de levar o aluno a [...] compreender o espaço produzido pela sociedade em que vivemos hoje, suas desigualdades e contradições, as relações de produção que nela se desenvolvem e a apropriação que essa sociedade faz da natureza. (OLIVEIRA, 1994, p.142)

Para tanto, estimular os alunos na tarefa de compreender a realidade que vivem é também um desafio para o professor de Geografia na busca por despertar a curiosidade dos educandos em detrimento da simples memorização dos conteúdos, pois: “Educador que, ensinando geografia, “castra” a curiosidade do educando em nome da eficácia da memorização mecânica do ensino dos conteúdos tolhe a liberdade do educando, a sua capacidade de aventurar-se.” (FREIRE, 1999, p. 63).

A utilização de jogos e organização de gincanas são apontadas por especialistas como um instrumento eficiente para o envolvimento e participação do aluno bem como no aguçamento de sua curiosidade e motivação:

Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre. Surge, pois, o prazer. É esse aspecto que o professor de



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



Geografia não deve ignorar ou desaproveitar. Empregando o jogo ao conteúdo adequado, os alunos poderão trabalhar em situações altamente motivadoras. (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 67)

O ambiente criado pelo jogo também reduz a pressão que uma atividade avaliativa tradicional exerce sobre os discentes, fazendo com que os mesmos mudem seu comportamento e atitudes: Ao introduzir propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertido, prazeroso, e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades, novas percepções, elevando seus conhecimentos e seus interesses, entretendo e oportunizando uma maior aquisição de conhecimento. (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 70)

Ainda conforme Verri e Endlich (2009), a utilização de jogos também melhora a compreensão do conteúdo e possibilita o crescimento e desenvolvimento intelectual do discente exercitando seu senso de responsabilidade e maturidade, sendo um incentivo a mais para se estudar de maneira atrativa: “[...] pois no jogar o aluno articula tanto a teoria quanto a prática, fazendo com que ele estude sem perceber tornando o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e atrativo.” (VERRI; ENDLICH, 2009, p. 67)

Nesse contexto, o professor deixa de ser um mero transmissor de conteúdos para ser também o incentivador dos alunos e mediador no processo de aprendizagem e na estruturação do saber. A participação do professor na mediação durante a realização dos jogos também é fundamental, pois conforme apontou Brougère (1998, p. 201):

Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação. O educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado.

De acordo com Bettio e Martins (2003), o emprego de jogos na sala de aula pode ser feito de diversas maneiras no contexto de aprendizado dos alunos, esses autores apontam a possibilidade de se construir autoconfiança e apontam que esse é um método eficaz por praticar habilidades e conferir destreza e competência aos discentes.

Os jogos também despertam a sensação de desafio a ser vencido e superado pelos alunos, estimulando-os a estudar e desenvolvendo uma série de competências: Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo. (MORAN, 2015, p. 18)

Dessa forma, a implementação e a realização do Projeto Corrida Geográfica se justifica pela necessidade de diversificação metodológica para estimular a participação e envolvimento dos alunos em seu processo de aprendizagem. Para tanto, como visto por meio da bibliografia analisada e apresentada, o uso de jogos em sala de aula e a organização de competições são instrumentos eficientes.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos tem sido feito por diversas sociedades ao longo da História como meio de transmissão de conhecimentos, cultura e iniciação e preparação de crianças e jovens para o convívio social. Nas últimas décadas com o advento e popularização dos games digitais e das novas tecnologias as crianças e adolescentes vão para a escola em um cenário bastante diverso daquele de décadas atrás, o que leva a uma crise no envolvimento, interesse e participação dos estudantes.

É nesse cenário que surge a gamificação aplicada à Educação que consiste no uso de mecanismos inerentes aos jogos no processo de ensino e aprendizagem escolar como a fixação de pontuação e ranking, regras, desafios e diferentes níveis e criação de avatares. O seu maior objetivo é motivar os alunos e envolvê-los em seu processo de aprendizagem por meio da competição e do trabalho em equipe. Foi possível concluir, a partir da bibliografia estudada, que a gamificação tem alcançado essa finalidade. Por ser um fenômeno recente, a gamificação aplicada à educação precisa ser cada vez mais estudada e os resultados de sua aplicabilidade publicados para que haja maior compreensão sobre o conceito e os benefícios e desafios do seu uso no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 2000.

BALANCHO, M. J. S.; COELHO, F. M. Motivar os alunos, criatividade na relação Pedagógica: conceitos e práticas. 2. ed. Porto, Portugal: Texto, 1996.

BETTIO, R. W; MARTINS, A. Jogos Educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno. Publicado em 2003. Disponível em . Acesso em 13 de março de 2023.

BOMFOCO, M. A.; AZEVEDO, V. de A. Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de J. P. Gee. Renote – UFRGS, Porto Alegre. V. 10 n° 3, 2012.

BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BZUNECK, J. A. As crenças de auto-eficácia dos professores. In: F.F. Sisto, G. de Oliveira, & L. D. T. Fini (Orgs.). Leituras de psicologia para formação de professores. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

CARABETTA JÚNIOR, Valter. Rever, pensar e (re) significar: a importância da reflexão sobre a prática na profissão docente. Revista Brasileira de Educação Médica (Impresso), v. 34, p. 580-586,



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



2010.

CASTRO, M. das G., OUVÉREY-KING, J.R; OLIVEIRA, A. C. C; Brincar de aprender: Ferramentas interdisciplinares no ensino da ortografia. Revista Principia. n.30. Set. 2016.

DETERDING, S. Gamification: Toward a Definition. CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada.

DEWEY, J. Vida e Educação. São Paulo: Nacional. 1959.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Renote – Novas Tecnologias na Educação, v. 11, nº 1, 2013.

FARIA, A. F. Gamificação na Educação. TCC graduação em Engenharia de Computação. PUC-GO: Goiânia, 2021.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 12.ªed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GEE, J. P. Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.

GUIMARÃES, S. É. R. Motivação intrínseca, extrínseca e o uso de recompensas em sala de aula. In: BORUCHOVITCH, E. & BZUNECK, J. A. (Orgs.), A motivação do aluno: Contribuições da psicologia contemporânea. Petrópolis: Ed.Vozes, 2004.

HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

MORAES, Carolina Roberta; VARELA, Simone. Motivação do aluno no processo de ensino-aprendizagem. In: XIII -Simpósio de Iniciação Científica da UNIFIL, 2005, Londrina. Anais do XIII - Simpósio de Iniciação Científica da UNIFIL. Londrina: Centro Universitário Filadélfia, 2005.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Ponta Grossa: UEPG, 2015.

NOSSA, Paulo Nuno Maia de Sousa. Abordagem geográfica da oferta e consumo de cuidados de saúde. 2005. Tese (Doutorado em Geografia) –Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Lisboa.



Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade

www.coloquioeducon.com
27 a 29 de setembro de 2023



NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. Aprender a aprender. 2. ed. Lisboa: Plátano Edições Técnicas. 1999.

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. Educação e ensino de geografia na realidade brasileira. In: OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de. (Org.). Para onde vai o ensino da geografia? 4.ª ed. São Paulo: Pinski, 1994. p. 135-144.

ROGERS, C. Liberdade para Aprender. Belo Horizonte: Ed. Interlivros, 1973.

SARAIVA, Hellem Torres. et al. Gamificação e aprendizagem. Editora IFPI: Parnaíba, 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD Em Foco, 7(2). <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>, 2017.

VERRI, Juliana Bertolino; ENDLICH, Ângela Maria. A utilização de jogos aplicados no ensino de Geografia. Revista Percurso, v. 1, p. 65-83, 2009.

VESENTINI, J. W. (Org.). O ensino de Geografia no século XXI. Campinas-SP: Papirus, 2004.