

**A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO
E APRENDIZAGEM**

**THE USE OF GAMING IN THE TEACHING AND LEARNING
PROCESS**

**LA UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL
PROCEDIMIENTO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

Daniel de Abreu Bortolim
daniel_blue10@hotmail.com
Faculdade Anhanguera de Bauru

Everton Simões da Motta
everton.simo.es.motta@gmail.com
Faculdade Anhanguera de Bauru
Faculdades Faccat – Tupã/SP
UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Ademar Simões da Motta Junior
ademarmotta@hotmail.com
Faculdades Faccat – Tupã/SP
UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Virginia Aparecida Pigozzi
capigozzi@hotmail.com
Faculdades Faccat – Tupã/SP
UNESP - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

INTRODUÇÃO

Atualmente a sociedade faz uso da tecnologia da informação e comunicação (TIC) como meio para a difusão da informação, cooperando com a obtenção do conhecimento. Neste contexto, os métodos de aprendizagem tradicionais podem ser beneficiados com a elaboração de novas estratégias e recursos tecnológicos que podem oferecer suporte para novos modelos educacionais mais colaborativos, que estimulam a competição saudável e gerar um sentimento de conquista própria aos alunos.

A gamificação, termo que vem ganhando grande visibilidade nos últimos anos, mas antes de definirmos a gamificação, devemos entender o que é um game ou em português jogo, pois devido a grande popularização dos games e de suas capacidades de potencializar a aprendizagem, motivação e solução de problemas, na qual, segundo Papert (2008) tal potencial já fora reconhecida a décadas.

Pode-se definir jogo, como um sistema em que jogadores se envolvem em um conflito artificial, regido por regras e resultados quantificáveis (SALEN & ZIMMERMAN, 2003, p.96). Caillois (1961) em um de seus conceitos sobre jogo menciona que o jogo é uma atividade voluntária, ou seja, o jogador se compromete de uma forma espontânea e livre de obrigação. Já McGonigal (2011) descreve quatro características básicas de um jogo que são: Objetivos: Os jogadores comprometem-se com um propósito; Regras: São as limitações impostas aos jogadores; Sistema de feedback: Avalia as ações dos jogadores; Participação voluntária: Os jogadores aceitam de forma espontânea o sistema do jogo.

Com base nos conceitos apresentados, podemos entender que jogo se trata de um sistema, na qual, os indivíduos de forma voluntária se comprometem com as regras e objetivos. Devemos salientar que a ideia de jogo atrativa é a diversão, sendo então o elemento fundamental é exatamente proporcionar o sentimento de diversão (KOSTER, 2013).

Devido a grande capacidade do jogo em engajar, proporcionar reações e experiências, motivar, potencializar aprendizagem e fundamentalmente divertir, faz com que elementos e mecanismos de jogos sejam estudados e utilizados para outros fins diferente do entretenimento, assim nos remetendo a um ambiente gamificado.

Ambientes gamificados possuem um grande potencial em proporcionar cooperação entre os indivíduos envolvidos para resolver um mesmo problema e também a competição que encoraja os indivíduos a buscarem o seu melhor para cumprir com os objetivos (KAPP, 2012, p.11-12).

A gamificação é um termo que tem como origem a palavra em inglês gamification, Ladley (2011) a define como a utilização de elementos e mecanismos presentes em jogos, ou seja, a gamificação em sua definição nos apresenta uma estratégia de resolução de problemas de forma lúdica, na qual facilita o aprendizado e motiva a continuar a vencer os desafios diários (PASCHOAL et al. 2014). A gamificação apresenta apenas elementos de design relacionados a jogos de uma forma

não relacionada a jogos. Neste caso, ela apresenta apenas certos pontos com origem nos estudos e cultura de videogames (ALVES; MACIEL, 2014).

Apesar de o termo que melhor descrevesse a utilização de elementos de jogos em um universo lúdico, seja a palavra “ludificação” (MASTROCOLA, p. 33. 2012). Quando comparado os termos “gamificação” e “ludificação” em uma ferramenta (google trends) que verifica a frequência em que tais termos sejam usados em pesquisas realizadas pela web, pode ser verificado que houve um aumento do uso do termo “gamificação”, como mostra o gráfico 1.

Gráfico 1 - Comparação entre os termos Gamificação e Ludificação na data 19/09/2018.



Fonte: Elaborado pelo autor através da ferramenta google trends.

Segundo Fardo (2013) é preferível utilizar o termo gamificação ao invés do termo ludificação, pois propõem outros neologismos, a ludificação não abrangeria apenas atividades relacionadas a videogames e sim uma gama muito maior.

Na educação a gamificação se mostra atraente, pois no ensino tradicional os alunos se manifestam pouco engajados e o professor tem dificuldade para prender a atenção deles para o conteúdo exposto nas aulas, com técnicas aplicadas em jogos a educação pode se diferenciar da educação tradicional encorajando os alunos a buscarem novas soluções, também auxiliando na retenção do conhecimento e estimulando

atividades cognitivas (KAPP, 2012, p.2). Tais recursos podem quebrar a sensação de que realizar uma tarefa é trabalhoso ou chato, fazendo com que os indivíduos não percebam que estejam fazendo um trabalho cansativo (WIERTEL, 2016), assim os alunos ficam entretidos durante a realização das atividades.

Diante deste contexto, pretendemos abordar situações na aprendizagem e inclusão, onde foi verificado que a gamificação trouxe melhorias, tanto no desempenho, quanto na qualidade da educação. Apesar da gamificação estar cada vez mais no centro das atenções, ainda vemos muita dificuldade na implementação nas escolas e também na aceitação desta aplicação, seja por dúvidas de sua real efetividade ou por dificuldades dos profissionais em utilizar tal ferramenta. Assim, novas estratégias e recursos tecnológicos que visando dar suporte para novos modelos educacionais mais colaborativos para estimular uma competição saudável e gerar um sentimento de conquista própria aos alunos é de grande valia. Neste trabalho de pesquisa foram realizados levantamentos bibliográficos buscando desde o conhecimento técnico de desenvolvimento de software educacionais, tecnologias utilizadas até as aplicações prática e seus resultados. O objetivo desta pesquisa é investigar e compreender melhor o impacto da gamificação na educação e propor o desenvolvimento de uma ferramenta de auxílio pedagógico que empregue mecanismos de jogo eletrônicos buscando motivar, engajar e comprometer os alunos nos ambientes de aprendizagem, por fim, analisar os resultados obtidos com esta nova ferramenta.

METODOLOGIA

Neste trabalho de pesquisa foi realizada uma revisão de literatura apoiado em estudos científicos sobre gamificação no ensino e aprendizagem, propiciando uma visão abrangente de contribuições científicas anteriores. Com isso, foi possível compreender melhor os caminhos trilhados por pesquisadores brasileiros na abordagem do tema, também concedendo suporte para novas investigações e desenvolvimento de estudos posteriores.

Dando continuidade a este trabalho, será desenvolvido um sistema de computador que poderá ser utilizado por professores como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, em seguida, será realizado um estudo de caso com

abordagem qualitativa com base em relatos dos professores, colaboradores e alunos que tiveram contato com a ferramenta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo exposto, entende-se que as pesquisas abrangendo a gamificação no ensino ainda não está em um estágio avançado, mas com perspectiva de avanços qualitativos e quantitativos sejam conquistados nos próximos anos. A popularização de alguma ferramentas gamificadas de abrangência mundial apresenta forte indício de que poucas áreas serão tão afetadas por esse fenômeno como o ensino-aprendizagem.

Mesmo as pesquisas sobre gamificação no ensino que são focadas mais em perguntas e respostas, ou basicamente em apresentar uma nova tecnologia aos alunos visando prender sua atenção, pode-se observar os resultados e perceber as potencialidades desses tipos de softwares. Aqueles softwares que são utilizados com uma metodologia tradicional por trás da inovação mostra-se necessário um maior aprofundamento na articulação entre as teorias pedagógicas e as da gamificação.

Os jogos educacionais aliados às expectativas de incorporação das tecnologias nos processos educacionais dão suporte para o desenvolvimento de uma variedade de produções voltadas para o ensino e aprendizagem. Dessa forma, os jogos computacionais se configuram uma ferramenta complementar na construção do conhecimento, além de ser um recurso capaz de proporcionar a motivação, tanto para o aluno como para o professor.

Conhecendo bem a forma de trabalho do professor e suas necessidades na sala de aula, pode-se construir uma ferramenta de apoio pedagógico que pode ser usado como uma possível motivação para o que os alunos frequentem com mais empolgação as salas de aula.

REFERENCIAS

ALVES, Pereira Fábio; MACIEL, Cristiano; **A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem.** Instituto de Educação (IE) – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Acesso em <> 26 de setembro de 2018.

CAILLOIS, Roger: **Man, play, and games.** The Free Press, Glencoe, New York, 1961 (1958).

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** Dissertação (Mestrado):

Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013.

LADLEY, Paul. **Gamification, Education and Behavioural Economics. Games-ED Innovation in Learning,** 2011.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro.** São Paulo: Independente, 2012. Disponível em <<http://www.ludificador.com.br/>> Acesso em 26 de setembro de 2018.