

GAMIFICAÇÃO E SEUS BENEFÍCIOS NA EDUCAÇÃO: OS JOGOS EDUCATIVOS PODEM AJUDAR!

Zilene Baia Moraes

INTRODUÇÃO

O estudo tem como temática: Gamificação e seus benefícios na educação: Os jogos educativos podem ajudar. O objetivo geral é analisar como se dá a gamificação e seus benefícios na educação por meio dos jogos educativos.

Os objetivos específicos foram os seguintes: Pesquisar os benefícios dos jogos educativos no ensino; entender os desafios da inserção dos jogos educativos na educação e analisar como os gestores podem contribuir, junto com o professor, na aplicabilidade desses recursos.

A preocupação com a pesquisa sobre esta temática surgiu pela necessidade de uma prática educacional voltada aos alunos, com o intuito de facilitar seu aprendizado, tendo os jogos educativos como ferramenta para o fortalecer a participação, a interação e a relação entre professor e aluno. Essa abordagem cria um espaço mais atraente, com maiores chances de aprendizado de forma dinâmica, prazerosa e divertida.

Acreditamos que a temática em estudo possui sua relevância, pois a tecnologia está cada vez mais presente do nosso cotidiano, atuando como elemento de comunicação, interação e inserção no meio social. Além disso, entendemos a importância desses recursos como processo facilitadores da aprendizagem na educação, assim como os jogos educativos, que possibilitam o desenvolvimento a interação e motivam o ensino de forma lúdica.

Assim, para a efetivação desta pesquisa, apresentamos o problema de pesquisa: “Por que a inserção da gamificação e seus elementos dos jogos se torna um desafio nas práticas pedagógicas?”

Para tanto, foram necessários alguns questionamentos que servirão como base para a resolução do problema de pesquisa tais como: Por que a gamificação, por meio dos jogos educativos, oferece benefícios para o ensino? Quais os desafios que impedem a inserção da gamificação no ensino? Como a escola pode auxiliar o professor na inserção desses recursos em sua prática pedagógica?

1. FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

A Gamificação se baseia em um jogo e em seus elementos, pois envolve a utilização de elementos que promovem a motivação e o engajamento de um determinado público. Sendo assim, a gamificação e sua complexidade proporcionam emoção, interação, engajamento e motivação para cumprir os desafios propostos pelo elemento do jogo. Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação provoca no indivíduo níveis de engajamento e interesse em solucionar problemas.

Nesse sentido, a gamificação pode ser vista como atividade que estimula o comportamento do indivíduo. Schmitz, Klemke e Specht (2012) ressaltam que, no processo de aprendizagem, a gamificação contribui tanto para a motivação quanto para o desenvolvimento cognitivo do estudante. Sua aplicabilidade favorece um ambiente mais atraente e agradável, proporcionando uma aprendizagem de qualidade.

Assim sendo, a gamificação pode contribuir com o professor em sua prática pedagógica, proporcionando uma metodologia mais eficaz e próxima do público-alvo, os alunos. Para isso, as estratégias precisam chamar a atenção das crianças, e a melhor forma de fazer isso é trazer para dentro da sala de aula mecanismo como

games, smartphones e redes sociais, aplicando-os no aprendizado de forma inteligente, para que esse mecanismo facilitem o processo de aquisição de conhecimentos de maneira alegre e descontraída.

2. BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO COMO ELEMENTOS DE JOGOS NA APRENDIZAGEM

Segundo Busarello (2016), a gamificação utiliza estruturas e métodos de um jogo para aplicar a um problema real. Para o autor, o método requer um pensamento voltado à resolução de problemas ou atividades, utilizando elementos dos jogos.

Além disso, Carvalho (2016) afirma que a “gamificação ajuda aos usuários a ganharem confiança, à medida que aprendem como ter uma experiência de aprendizagem vencedora”. Com isso, podemos perceber que a gamificação, ao utilizar elementos dos jogos, pode aumentar o engajamento entre os alunos, promover a interação entre professores e estudantes, e estimular a autoconfiança, pois os estudantes passam a acreditar em si mesmos e a confiar em suas próprias habilidades, acreditando que podem atingir seus objetivos.

De acordo com os autores, o professor precisa criar estratégias de ensino que estimulem o conhecimento e o engajamento entre os estudantes. E ainda, a brincadeira não pode ser pensada em segundo plano, pois ela é que mantém as pessoas engajadas e interessadas na atividade gamificada.

Neste sentido, considerando que o brincar faz parte do cotidiano das crianças e que o papel da escola é fundamental na formação de alunos críticos e reflexivos, Prensky, (2012), relata que “ As crianças de hoje querem ser envolvidas, e os jogos não só as envolvem, mas também ensinam lições valiosas durante o processo – lições que nós queremos que elas aprendam”.

Diante desse argumento, que o brincar envolve aprendizado, basta usar as ferramentas adequadas. Propõe-se, por meio desse artigo, a gamificação no ensino, pois acredita-se que os benefícios da gamificação como elementos de jogos na aprendizagem contribuem como facilitadores no processo ensino-aprendizagem. Incluí-la como recurso metodológico na prática educacional do professor é pensar em uma escola mais atrativa e dinâmica.

Assim, a gamificação na educação é uma abordagem que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para educar alunos. Quando bem utilizada, torna-se um grande aliado no processo de aquisição de conhecimentos, agindo como facilitadora de informações e abrindo caminhos para novas descobertas e desafios.

Contudo, a gamificação é um universo cheio de desafios, emoções e experiências. Os participantes são envolvidos pelo lúdico, despertando o interesse pelo ensino, ainda mais quando a gamificação se apropria dos elementos do jogo, sugerindo uma proposta mais prazerosa e propondo ao participante a fantasia, a criação ou recriação do seu mundo fictício, dentro dos limites estabelecidos, ignorando nem que seja por um momento, seu mundo real .

Baseado nisso, percebe-se que os alunos aproveitam mais uma atividade motivadora do que várias atividades mecânicas, cansativas e acumulativas que não contribuem para o seu processo de aquisição de conhecimentos. Porém, para que o aprendizado de fato aconteça, é preciso que o jogo seja realmente atrativo, motivador e prazeroso, sem tornar-se uma proposta chata e cansativa.

Com efeito, os jogos educativos proporcionam novas possibilidades de aprendizagem, além de estimular o raciocínio lógico, a criatividade e a motivação para novas descobertas e desafios, apresentando novas soluções para os problemas que serão apresentados à criança. E, ainda, é através do jogo que a

criança aprende a ser generosa, solidária, competitiva, estimula o interesse, a motivação, a autonomia e ainda aprende a respeitar regras ou recriar as suas próprias regras, estimulando o processo de assimilação e aquisição de conhecimento.

Assim, a ação de brincar faz parte da essência das crianças. Através desse ato, elas constroem alternativas importantes para desenvolverem suas capacidades na vida cotidiana. Partindo desse pressuposto, a aprendizagem torna-se mais significativa quando o aluno tem autonomia na busca do conhecimento, sendo estimulado pelo professor, que faz parte do processo como um estimulador. O professor formula os problemas e os alunos buscam as respostas.

3. OS DESAFIOS DA INSERÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO E COMO OS GESTORES PODEM CONTRIBUIR COM O PROFESSOR NA APLICABILIDADE DESSES RECURSOS

Junto com a gamificação, surgem inúmeras oportunidades para aprimorar a eficácia, a inovação e a qualidade do ensino. No entanto, esse cenário também apresenta desafios significativos, como a cultura organizacional, estrutural, gestores e professores descomprometidos com a inovação educacional, além da integração de sistemas com acessos gratuitos.

Sendo assim, a falta de aplicabilidade dos recursos da gamificação desencadeia uma deficiência no aprendizado, impedindo o aproveitamento de recursos que facilitam o aprendizado de forma prazerosa e dinâmica. Vale ressaltar que todos os fatores envolvidos nessas mudanças precisam ser considerados, como o envolvimento e o engajamento de todos os participantes, a escolha de jogos

interativos que promovam a inclusão e priorizem a igualdade social, e a adequação da metodologia às necessidades individuais.

Desse modo, acredita-se ser fundamental para a comunidade escolar refletir sobre a aplicabilidade dessas tecnologias na educação, pois a adaptação de jogos e brincadeiras ao ensino proporciona ao educando uma forma divertida, prazerosa e dinâmica de aprender.

Assim sendo, o jogo educativo, quando bem utilizado, se torna um grande aliado no processo de aquisição de conhecimentos. Pode atuar como facilitador de informações e abrir caminhos para novas descobertas e desafios.

4. OBJETIVO GERAL

- Analisar como se dá a gamificação e seus benefícios na educação através dos jogos educativos.

5.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar os benefícios dos jogos educativos no ensino;
- Entender os desafios da inserção dos jogos educativos na educação e
- Analisar como os gestores podem contribuir com o professor na aplicabilidade desses recursos.

6. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a elaboração deste estudo foi a pesquisa bibliográfica, que, para Fonseca (2002), “qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica”. De posse da fundamentação teórica, realizamos uma pesquisa social. Por entender que é uma pesquisa que permite estudar o

comportamento humano e social, pois ela é utilizada por pesquisadores para compreender as sociedades e os indivíduos.

O estudo seguiu uma abordagem qualitativa, pois acredita-se que o conhecimento não se dá de forma isolada, mas sim respeitando as experiências e comportamentos de maneira aprofundada.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação e seus benefícios na educação, por meio dos jogos educativos, têm grande importância na prática pedagógica, pois os alunos, antes mesmo de chegarem à escola, já têm contato com aparelhos digitais que influenciam o ambiente de sala. Sendo assim, é necessário que os professores atualizem seus conhecimentos e práticas educativas, considerando os recursos da gamificação como meio como meios que viabilizam uma relação ativa e prazerosa nos processos de formação do conhecimento.

A gamificação na educação não veio para atrapalhar a ação pedagógica do professor; pelo contrário, ela é vista como uma parceira que contribui para o desempenho das atividades de ensino e proporciona aos educandos momentos significativos no processo de aquisição de conhecimento e práticas sociais, relacionada ao seu próprio desenvolvimento.

As tecnologias educacionais constituem elementos imprescindíveis na relação entre educação e conhecimento, pois revolucionaram a linguagem, os modos de saber e fazer, proporcionando maior eficiência e qualidade na difusão e adaptação dos conhecimentos, a partir do interesse da criança moderna por tudo que é tecnológico, lúdico e visual.

Por isso, refletir e incluir os recursos da gamificação na educação significa compreender o contexto social do indivíduo, respeitar sua vivência e aproveitar os conhecimentos tecnológicos que ele possui, inserindo-os na prática pedagógica do professor. Os professores podem incluir os jogos educativos em sua prática pedagógica de forma prazerosa e motivadora, provocando e incentivando seus alunos a demonstrarem maior interesse nas atividades propostas. Vale ressaltar que o mundo digital disponibiliza vários recursos que podem ser explorados em todas as áreas do conhecimento.

Diante da constatação de que a gamificação traz benefícios na educação, por meio dos jogos educativos, podemos compreender a necessidade de incluí-los como metodologia eficaz no processo de ensino-aprendizagem, pois, ao jogar, a criança compreende seu meio social, desperta seu senso crítico e percebe sua importância como ser ativo na sociedade em que está inserida.

Vale pontuar que, o professor não está sozinho nessa inserção tecnológica. É necessário que toda a comunidade escolar compreenda a importância dessa transformação, e o envolvimento de todos é essencial para que a aplicabilidade da gamificação e seus benefícios na educação, por meio dos jogos educativos, realmente aconteçam.

Portanto, cabe a nós, professores, pais, governantes e outros, sair do comodismo e nos render às transformações do mundo atual, aderindo e abraçando todos os recursos disponíveis na era digital, tornando-nos agentes motivadores e transformadores na vida de nossas crianças e na sociedade.

REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul Inácio. *Gamification: Princípios e Estratégias*. Pimenta Cultural,

2016, p. 128.

CARVALHO, Rafael. *O que é a gamificação e como ela funciona?* edools. 2016.

FONCESA, J. J. S. *Metodologia da pesquisa científica*. Fortaleza:UEC,2002.

Apostila

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. 1 ed. [S.L]: Senac SP,2012. 576 p. Acesso em: 20/ 03/2025.

SCHMITZ, Birgit; KLEMKE, Roland; SPECHT, Marcus. Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: a literature review. *Journal Technology Enhanced Learning*, 2012.

ZICHERMANN, Gabe. *Gamification by Design*. ISBN 1449397670. 150 pages.

O'Reilly, 2011