

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: ESTRATÉGIAS, DESAFIOS E IMPACTOS NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM DOS EDUCANDOS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA EMEF: PROF. DALILA LEÃO.

Gleyce Lopes Gonçalves.

RESUMO.

A gamificação tem emergido como uma abordagem inovadora no campo educacional, utilizando elementos de jogos para engajar e motivar os educandos. Este artigo explora os fundamentos da gamificação, seus impactos na aprendizagem, os desafios enfrentados na sua implementação e apresenta um estudo de caso que ilustra sua aplicação prática na escola Prof. Dalila Leão numa turma de 5º ano do Ensino fundamental, utilizando como recurso um jogo da memória Criado com imagem da natureza cametaense e os nomes dessas imagens. Através de uma análise crítica, buscamos compreender como a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar a qualidade da aprendizagem dos alunos.

PALAVRA-CHAVE: GAMIFICAÇÃO-JOGO- MEMORIA-ESCOLA-DALILA LEÃO.

ABSTRACT.

Gamification has emerged as an innovative approach in the educational field, using game elements to engage and motivate students. This article explores the foundations of gamification, its impacts on learning, the challenges faced in its implementation, and presents a case study that illustrates its practical application at the Prof. Dalila Leão school in a 5th grade elementary school class, using as a resource a memory game created with an image of Cameta's nature and the names of these images. Through a critical analysis, we seek to understand how gamification can be an effective tool to improve the quality of student learning.

KEYWORD: GAMIFICATION-GAME-MEMORY-SCHOOL-DALILA LEÃO.

INTRODUÇÃO.

Gamificação refere-se à aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de aumentar o engajamento e a motivação dos usuários. No contexto educacional, a gamificação envolve a incorporação de mecânicas de jogos, como pontos, níveis, recompensas e desafios, em atividades de aprendizagem. A gamificação não é um conceito novo, nem tão pouco estranho. Muitas campanhas de marketing já utilizaram da gamificação para promover-se a dinâmica de desenvolvimento dos seus enunciados seja eles, para influenciar a compra de um produto ou para chamar atenção de um fator social.

O conceito apela para o potencial de transformar tarefas simples do cotidiano em atividades divertidas e permite que as pessoas sejam criativas nas soluções de problemas relacionado ao dia-a dia.

A gamificação é um processo, que se mostra cada vez mais presente nos ambientes de aprendizagem. Porém sua aplicação deve ter objetivo, para garantir os resultados pressupostos do processo. Um estudo aprofundado deve se realizar antes de considerar sua aplicação. O conhecimento da base na proposta do que o aluno precisa apreender, assim como os objetivos do processo, atuam como elementos fundamentais para a construção de um processo sólido.

1.2 PRINCIPAIS ELEMENTOS E ESTRATÉGIAS: OS PRINCIPAIS

ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO INCLUEM:

Pontos: Sistema de pontuação que recompensa os alunos por suas conquistas.
Incentivos que os participantes recebem por concluir tarefas ou atingir metas, no jodo da

memoria os alunos recebiam um bônus para trocar com alguma guloseima na lanchonete da escola.

Níveis: Estruturas que permitem aos alunos a progredirem em suas habilidades e conhecimentos, através do jogo da memória intitulado pelo nome "Minha região cametaense". Esse jogo mostrava o quanto o aluno sabia da sua cultura e como ele via a sua cidade esse é um dos marcadores que quantificam o progresso ou as conquistas dos participantes.

Desafios: Tarefas que incentivam a superação e a resolução de problemas. Tarefas ou objetivos que os participantes devem cumprir para progredir ou ganhar recompensas seriam a cada partida do jogo da memória o avanço para o nível de conhecimento mais denso da sua realidade cametaense.

Feedback: Retornos imediatos sobre o desempenho, permitindo ajustes e melhorias. As respostas imediatas e personalizadas que aumentam o envolvimento e a motivação, através do retorno desse educando, nos permita analisar o seu nível de conhecimento regional.

Recompensas: Incentivos que podem ser tangíveis (prêmios) ou intangíveis (reconhecimento). As recompensas ajudavam o educando a se esforçar, pois a cada jogo ele recebia uma somatoria em bonificação para trocar com alguma doce na lanchonete da escola.

As estratégias de gamificação podem variar desde a criação de jogos educativos até a implementação de sistemas de recompensas em atividades tradicionais, sempre com o intuito de tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente.

2. IMPACTOS NA APRENDIZAGEM.

Os impactos são diversos, leva o educando a se interessar por vários campos do conhecimento, uma vez que, ele terá que conhecer a Geografia, biologia, português, arte, etc. Pois ele terá que ter em mente para poder avançar no jogo, pois as imagens e palavras versam

a todos os campos de conhecimento focado para a região tocantina, levando o aluno a desenvolver varias habilidades e competencias previstas pela BNCC (Base nacional comum curricular), de uma forma interdisciplinar obedecendo as diretrizes curriculares como mostra o Artigo 26 da LDB, que determina que.

Os currículos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (BRASIL, 1996; ênfase adicionada).

Proporcionando o educando a olhar para diversos campos do conhecimento, e tambem ajudando esse aluno a ter pertencimento a uma determinada identidade e bons relacionamentos com a sua origem.

2.1 ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO.

A gamificação tem demonstrado um impacto positivo no engajamento dos alunos. Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica, os alunos tendem a se sentir mais motivados e dispostos a participar ativamente das atividades. Estudos indicam que a gamificação pode aumentar a frequência de participação em sala de aula e a dedicação aos estudos.

2.2 RESULTADOS ACADÊMICOS.

Além do engajamento, a gamificação pode influenciar positivamente os resultados acadêmicos. Alunos que participam de atividades gamificadas frequentemente apresentam

melhor desempenho em avaliações, uma vez que a gamificação promove a prática contínua e a aplicação de conhecimentos em contextos práticos. Segundo KENSKI. “A educação também é um mecanismo poderoso de articulação das relações entre poder, conhecimento e tecnologia.”(KENSKI, pág 9, 2012). Observamos o quanto os nossos alunos tem ganhado estímulos para o aprendizado.

3. DESAFIOS E LIMITAÇÕES. BARREIRAS NA APLICAÇÃO.

Apesar dos benefícios, a implementação da gamificação enfrenta desafios significativos como: A Falta de Formação de professores por conta das secretarias de educação. Muitos educadores não estão familiarizados com as técnicas de gamificação. Recursos Limitados: A criação de conteúdos gamificados pode exigir tempo e recursos que nem todas as instituições possuem, pois o Ensino publico tem recebido poucos recursos por parte dos seus governantes. Concluisse tambem que alguns educadores e alunos podem apresentar resistencias a novas abordagens pedagógicas. Para MORAN, J., MASETTO, M.

Há uma preocupação com o ensino de qualidade mas do que com a educação da qualidade. Ensino e educação são conceitos diferentes. No ensino organizase uma serie de atividades didáticas para ajudar os alunos a compreenderem uma área especifica do conhecimento(...). Na educação o foco além de ensinar é ajudar a integrar o ensino a vida conhecer a ética, reflexão e ação, a ter uma visão da totalidade.(MORAN, J., MASETTO, M. pág 12, 2013)

Assim, não havendo essa totalidade segundo o autor gera uma certa barreira na missão de intermediação do conhecimento. Levando ao não cumprimento dos reais objetivos da gamificação.

3.1 PROPOSTAS DE SOLUÇÕES.

Para superar essas barreiras, algumas soluções práticas incluem: A Capacitação de Educadores: Oferecer treinamentos e workshops sobre gamificação para professores. Uso de Ferramentas Acessíveis: Incentivar o uso de plataformas e aplicativos que facilitam a gamificação sem exigir grandes investimentos e envolvimento da Comunidade Escolar: Promover um diálogo aberto entre educadores, alunos e pais sobre os benefícios da gamificação. Assim para VYGOTSKY. “A participação do outro na constituição do sujeito é fundante, à medida que a relação do sujeito com o mundo só é possível através da mediação de um outro sujeito: “o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa” (VYGOTSKY, 1987, p. 33). Mantendo a fundamentação da importância de aplicar as ações novas de integração social para com os alunos.

4. ESTUDO DE CASO: APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO.

O estudo foi realizado na escola de Ensino fundamental, EMEF: Prof. Dalila Leão. Localizada no bairro da cidade nova no município de cameta-PA. a aplicação do jogo da memória (Minha região cametaense), ocorreu na turma de 5º ano do Ensino fundamental. O jogo é composto por 100 imagens de objetos, animais, frutas, paisagens da região cametaense, os pares são palavras que nomeiam essas imagens.

Cada participante no final de cada jogada que obtiver o maior número de cartas ganha uma bonificação, porém o educando com menos bonificação ficara sem jogar a próxima partida.

A aceitação do jogo foi de 95% por parte do educando, gostaram e pediram que o jogo continuassem nas próximas aulas.

4.1 RESULTADOS OBTIDOS.

Após um semestre de implementação, observou-se um aumento significativo no engajamento dos alunos. As taxas de participação nas aulas subiram de 60% para 85%, e as notas médias em avaliações de matemática melhoraram em 20%. Além disso, os alunos relataram maior satisfação com as aulas principalmente nos dias que o jogo era realizado.

Segundo MORAN, J., MASETTO, M.

Ensinar é um processo social (inserido em cada cultura, com suas normas, tradições e leis), mas também é um processo profundamente pessoal: cada um de nos envolve um Estilo, seu caminho, seu caminho,dentro do que esta previsto na maioria. .(MORAN, J., MASETTO, M. pág 13, 2013).

A tarefa de ensinar é árdua segundo os autores, porém redem muitos frutos e gera melhorias para as relações sociais dos educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

A gamificação no ensino apresenta-se como uma estratégia promissora para melhorar a qualidade da aprendizagem, aumentando o engajamento e a motivação dos alunos. No entanto, sua implementação não é isenta de desafios.

Quanto ao caráter singular de compreensão e de síntese dos eventos constitutivos da comunicação e do pensamento, Vigotski (1987, p. 5) comenta: “a verdadeira comunicação humana pressupõe uma atitude generalizante, que constitui um estágio avançado do

desenvolvimento do significado da palavra”. A conceitualização depende tanto dos significados das palavras quanto do sentido que elas assumem em dado contexto. Por essa razão, os sujeitos em interação podem não significar do mesmo modo, mesmo que as palavras da comunicação lhes sejam familiares.

Com a formação adequada de educadores e a utilização de recursos acessíveis, é possível superar essas barreiras e aproveitar os benefícios que a gamificação pode oferecer. O estudo de caso apresentado demonstra que, quando aplicada de forma eficaz, a gamificação pode resultar em melhorias significativas no desempenho acadêmico e na experiência educacional dos alunos.

REFERÊNCIAS.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. mediação pedagógica. Campinas: Papirus Editora, 2013.

MORAN, J., MASETTO, M., BEHRENS, M. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus Editora, 2013.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.