

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM.

Marizete Silva das Pedras

RESUMO

Este estudo de caso relata a importância da Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem, este artigo explora a gamificação como uma ferramenta essencial para tornar o ensino em sala de aula mais atrativo e significativo. Ao abordar a gamificação de forma lúdica e interativa, o estudo analisa os desafios enfrentados pelos alunos do ensino, destacando a importância de estratégias pedagógicas inovadoras. A pesquisa enfatiza o uso de jogos, gamificação e tecnologias educacionais como meios para engajar os estudantes e facilitar a compreensão de conceitos e jogos no cotidiano. A contextualização do aprendizado é apresentada como um elemento-chave para estimular o interesse dos alunos, transformando a gamificação em uma experiência divertida e aplicável. Alguns teóricos que embasaram esta pesquisa foram: Gabriel, (2023), Schulzünzen Junior et al (2023), Alves (2019) entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. jogos. aprendizado.

Introdução

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma visão sistêmica sobre a importância da Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem, empregando a interdisciplinaridade para área educacional. Bem como análise dos dados e tomada de decisão. Neste trabalho será exposta a pesquisa realizada através das videos aulas e o material disponível na matéria Tecnologias aplicadas em sala de aula disponível na Plataforma, bem como outras pesquisas.

O artigo em questão discute e embasa a gamificação aplicada em sala de aula a partir de uma abordagem que valoriza a aprendizagem por meio de estratégias didáticas pautadas na ludicidade e na resolução de jogos. No contexto do ensino em sala, o uso de jogos e materiais do cotidiano favorece o letramento, promovendo a reflexão e criando um ambiente propício ao engajamento e interesse das crianças. A capacidade de compreender e produzir jogos, tanto orais quanto escritos, é influenciada pela utilização de materiais que estimulam a investigação e a tomada de decisões. O estudo tem como foco central as estratégias da gamificação usadas em sala de aula, a ludicidade e a resolução de problemas, elementos que se configuram como pilares essenciais para o desenvolvimento dessa competência.

A ideia é transformar a gamificação em um jogo, onde desafios e mistérios se tornam combustíveis para o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida cotidiano.

Os jogos e as brincadeiras contribuem para a apropriação do sistema da escrita alfabética e é possível usá-las com crianças em diferentes estágios do conhecimento.

Entretanto, o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, ser planejado e preestabelecido um tempo de como aproveitá-lo de forma consciente e ter objetivos claros. Assim, se pretende ter um diagnóstico do comportamento do grupo em geral e dos alunos de forma individual, ou saber qual estágio de desenvolvimento em que se encontram as crianças.

Os jogos podem ajudar no desenvolvimento das funções cognitivas, linguísticas, sociais e culturais. E também contribui para auxiliar na interiorização de inúmeros conhecimentos e habilidades.

Objetivo Geral

■ Criar maior engajamento entre as pessoas e a atividade, através de sentimentos como curiosidade ou desafio.

Objetivos específicos

- Motivar e engajar as pessoas, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente;
- Estimular a curiosidade e o desafio;
- Permitir que as pessoas pratiquem e aprimorem suas competências;
- Estimular os participantes a se esforçarem para alcançar a meta da atividade.

Desenvolvimento

A gamificação no ensino é uma abordagem que utiliza elementos de jogos em contextos educacionais para engajar e motivar os alunos. Isso pode incluir pontos, níveis, recompensas e desafios que tornam o aprendizado mais interativo e divertido.

Através dos jogos é possível tornar as aulas mais interessantes justamente porque elas passam a ser mais divertidas. Em vez de longas e exaustivas tarefas, os professores podem recorrer a atividades e desafios que inserem as disciplinas em um contexto mais próximo da realidade.

A tecnologia tem um papel cada vez mais importante no contexto educacional. Ferramentas como aplicativos, jogos educacionais, vídeos explicativos e softwares de gamificação oferecem aos alunos novas formas de aprender e interagir com os conceitos desenvolvidos com esta ferramenta que proporciona muitas oportunidades aos educandos.

A tecnologia pode ser utilizada para reforçar o aprendizado de maneira personalizada, permitindo que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e com recursos que atendem às suas necessidades específicas, a jogos aplicados em contextos tecnológicos, como programação de computadores e inteligência artificial, demonstra como a gamificação é essencial para a compreensão do mundo digital.

A gamificação, que envolve o uso de elementos de jogos no processo educacional, tem ganhado destaque como uma estratégia eficaz para engajar os alunos na aprendizagem.

Ao introduzir desafios, pontos, recompensas e níveis, a gamificação transforma a aprendizagem em uma experiência mais envolvente e competitiva.

Os jogos podem ser desenvolvidos na interdisciplinaridade, como matemática e português nos vários níveis de alfabetização, isso pode ser feito por meio de plataformas online que oferecem desafios matemáticos e recompensam os alunos conforme eles avançam nos conteúdos.

O impacto da gamificação na qualidade da aprendizagem pode ser significativo por várias razões:

Aumento do Engajamento

Ao incorporar elementos lúdicos, os alunos tendem a se envolver mais com o conteúdo. Isso pode resultar em maior participação nas atividades e um interesse mais profundo pelos temas estudados.

Motivação Intrínseca

A gamificação pode estimular a motivação intrínseca dos alunos, pois eles se sentem desafiados e recompensados por seus esforços. Isso ajuda a criar um ambiente de aprendizagem mais positivo.

Feedback Imediato

Jogos frequentemente oferecem feedback instantâneo sobre o desempenho, permitindo que os alunos identifiquem rapidamente onde estão indo bem e onde precisam melhorar. Isso é crucial para um aprendizado eficaz.

Desenvolvimento de Habilidades

Através de desafios e jogos, os alunos podem desenvolver habilidades críticas, como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico.

Aprendizagem Personalizada

A gamificação permite que os alunos avancem no seu próprio ritmo, adaptando-se às suas necessidades individuais. Isso pode ajudar a atender diferentes estilos de aprendizagem.

Redução da Ansiedade

Um ambiente de aprendizagem gamificado pode reduzir a ansiedade associada a avaliações tradicionais, pois o foco está mais no processo do que na nota final.

Entretanto, é importante implementar a gamificação de forma equilibrada e consciente. Não se trata apenas de adicionar jogos ao currículo, mas sim de integrar esses elementos de maneira que realmente enriqueçam a experiência de aprendizagem e se alinhem aos objetivos educacionais.

Desvantagens da gamificação no ensino

Embora a gamificação no ensino tenha muitos benefícios, também apresenta algumas desvantagens que merecem consideração. Aqui estão algumas delas:

Superficialidade no Aprendizado

Focar demais em elementos de jogo pode levar à superficialidade no aprendizado. Os alunos podem se concentrar mais em ganhar recompensas do que em entender profundamente o conteúdo.

Distração

Para alguns alunos, os elementos lúdicos podem se tornar uma distração. Em vez de se concentrar na aprendizagem, eles podem ficar mais preocupados com a competição ou com as recompensas.

Desigualdade de Acesso

Nem todos os alunos têm o mesmo nível de familiaridade com jogos ou tecnologia. Isso pode criar uma disparidade na experiência de aprendizado, onde alguns alunos se destacam enquanto outros lutam para acompanhar.

Dependência de Tecnologia

Para implementar a gamificação, muitas vezes é necessário ter acesso a tecnologias específicas, o que pode ser um desafio em ambientes com recursos limitados.

Sobrecarga de Informação

Se não for bem planejada, a gamificação pode resultar em uma sobrecarga de informações e estímulos, dificultando a retenção do conhecimento e a compreensão dos conceitos.

Dificuldade na Avaliação

Medir o progresso dos alunos em um ambiente gamificado pode ser mais complicado do que em métodos tradicionais. As métricas de sucesso podem não refletir adequadamente o aprendizado real.

Resistência dos Educadores

Alguns professores podem ser relutantes em adotar métodos de gamificação devido à falta de formação ou ao medo de sair da zona de conforto das práticas pedagógicas tradicionais.

É importante que as instituições educacionais considerem essas desvantagens ao implementar a gamificação e busquem um equilíbrio que maximize os benefícios enquanto minimiza os riscos. Se você quiser discutir mais sobre como superar esses desafios ou ver exemplos práticos, estou aqui!

Referencial Teórico

O uso de jogos de lógica no ambiente escolar permite que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas fundamentais, como a capacidade de observação, análise e tomada de decisão. Moura e Viamonte (2005) ressaltam que a interação com quebra-cabeças e desafios matemáticos contribui para que os alunos compreendam a relação entre números e padrões,

facilitando a absorção de conteúdos mais complexos em etapas posteriores do ensino, as atividades lúdicas promovem o aprendizado significativo, pois conectam os conteúdos matemáticos às experiências cotidianas dos estudantes.

Professores que utilizam tecnologias assistivas têm a oportunidade de personalizar o ensino e atender às necessidades específicas de cada estudante. No entanto é essencial que os educadores recebam formação adequada para utilizar essas ferramentas de forma eficaz (Schulzünzen Junior et al., 2023).

De acordo com Gabriel (2023), essas tecnologias são ferramentas indispensáveis para o ensino moderno, especialmente em um mundo cada vez mais digital e conectado. Ela reforça que a integração de RA e RV na educação não se trata apenas de adicionar tecnologia ao currículo, mas de repensar a forma como o conhecimento é transmitido, tornando-o mais acessível e atrativo.

Sendo assim, a gamificação em projetos interdisciplinares dinamiza o ambiente educacional e prepara os estudantes para desafios que exigem visão ampla e pensamento estratégico. Como reforça Alves (2019), quando bem aplicada, essa abordagem transforma a educação em uma experiência ativa e significativa, promovendo aprendizagens duradouras e relevantes para a vida

Sendo assim, a gamificação em projetos interdisciplinares dinamiza o ambiente educacional e prepara os estudantes para desafios que exigem visão ampla e pensamento estratégico. Como reforça Alves (2019), quando bem aplicada, essa abordagem transforma a educação em uma experiência ativa e significativa, promovendo aprendizagens duradouras e relevantes para a vida.

O impacto psicológico da gamificação no ensino é um aspecto frequentemente destacado. Ao criar um ambiente seguro e desafiador, ela contribui para o aumento da autoconfiança dos estudantes. Dickmann (2021) observa que essa abordagem pode reduzir a

ansiedade associada ao aprendizado, proporcionando uma experiência mais acolhedora e eficaz.

Celarino e Cavalcanti (2022) destacam que a curadoria de recursos digitais não deve se limitar a materiais prontos, mas também incluir a adaptação ou criação de conteúdos personalizados. Ferramentas como Canva e Genially permitem que os educadores desenvolvam materiais ajustados às necessidades de sua turma, garantindo maior conexão entre o conteúdo e o contexto dos estudantes.

Considerações Finais

Com este trabalho demonstrou como a gamificação no ensino, aliado a abordagens inovadoras como jogos, pode transformar o ensino com usos de tecnologias em uma experiência mais atrativa, envolvente e significativa. Ao utilizar a ludicidade e a resolução de problemas contextualizados, conseguimos romper com a visão tradicional e distante da realidade dos estudantes, proporcionando aos mesmos novas oportunidades.

A abordagem evidenciou a importância de estratégias pedagógicas que contextualizem o aprendizado, mostrando aos alunos a aplicabilidade dos conceitos da gamificação no cotidiano escolar.

Por meio da gamificação e do uso de jogos, os alunos se tornam protagonistas do seu aprendizado, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida cotidiana.

As práticas lúdicas oferecem um ambiente de aprendizado mais interativo e menos focado na memorização, o que favorece a construção de um pensamento lógico, crítico e autônomo.

A inclusão de jogos e desafios também desempenha um papel crucial na promoção de um ensino mais equitativo, pois permite que alunos com diferentes estilos de aprendizagem encontrem formas de se conectar com o conteúdo.

Referências

Video aulas Prof. Romero Tori, PhD disciplina Tecnologias Aplicadas em Sala.

<https://cloud.sysclass.com/index.php/s/tLwxMYLXjg6G2Bn/download?MED-515%20Classroom%20Applied%20Technologies%20-%20Ebook%20-%20Unidade%204>

<https://cloud.sysclass.com/index.php/s/JDWqdBkxYRj9CtN/download?MED-515%20Classroom%20Applied%20Technologies%20-%20Slide%20-%20Unidade%205>

<https://cloud.sysclass.com/index.php/s/eej6aMzMRcnpNJy/download?MED-515%20Classroom%20Applied%20Technologies%20-%20MPC%20-%20Unidade%202>

GABRIEL, M. *Educação na era digital: conceitos, estratégias e habilidades*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

DICKMANN, I. *Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar suas aulas*. São Paulo: Livrologia, 2021.

CELARINO, F.; CAVALCANTI, M. C. *Metodologias e práticas pedagógicas no ensino digital*. São Paulo: Editora Educação Digital, 2022.

https://www.academia.edu/127519769/DESAFIOS_E ESTRATEGIAS_DE_ENSINO_NO_LETRAMENTO_MATEMATICO_TRANSFORMANDO_A_MATEMATICA_EM_JOGO. Acesso em 22 mar. 2025.