

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DANIEL FILIPE DA SILVA DIONIZIO
NATHÁLIA BEATRIZ MARQUES DE MELO
WEDJA KELLY ALMEIDA DO NASCIMENTO

GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA:
Uso dos jogos digitais nos anos iniciais do ensino fundamental

RECIFE/2022

DANIEL FILIPE DA SILVA DIONIZIO
NATHÁLIA BEATRIZ MARQUES DE MELO
WEDJA KELLY ALMEIDA DO NASCIMENTO

**GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA:
Uso dos jogos digitais nos anos iniciais do
ensino fundamental**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,
como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura
em Pedagogia.

Professor Orientador: Me. Hugo Christian de Oliveira Felix

RECIFE/2022

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

G187 Gamificação Na Escola: uso dos jogos digitais nos anos iniciais do ensino fundamental / Daniel Filipe Da Silva Dionizio [et al]. Recife: O Autor, 2022. 20 p.

Orientador(a): Prof. Me. Hugo Christian de Oliveira Felix.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2022.

Inclui Referências.

1. Educação. 2. gamificação. 3. ludicidade. 4. ensino e aprendizagem. 5. práticas pedagógicas. I. Melo, Nathália Beatriz Marques De. II. Nascimento, Wedja Kelly Almeida Do. III. Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA. IV. Título.

CDU: 37.01

Dedicamos esse trabalho a nossos pais.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos pais, por durante toda nossa vida por terem nos dado todo o apoio necessário.

À nosso orientador Me. Hugo Christian de Oliveira Felix por ter nos conduzido sabiamente na construção de nosso conhecimento e confiado em nossa capacidade.

Aos colegas por dividirem conosco o peso de toda essa etapa de crescimento pessoal e intelectual.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.”

(Paulo Freire)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	09
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	10
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	14
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
REFERÊNCIAS.....	19

GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA: uso de jogos digitais nos anos iniciais do ensino fundamental

Daniel Filipe da Silva Dionizio

Nathália Beatriz Marques de Melo

Wedja Kelly Almeida do Nascimento

Hugo Christian de Oliveira Felix¹

Resumo: O presente trabalho tem por finalidade buscar o conceito de gamificação, apresentar suas características e especificidades para serem colocadas em prática, e fazer uma breve análise da gamificação como suporte para a educação nos anos iniciais do ensino fundamental. Para cumprir com essas propostas, optou-se por conduzir uma pesquisa de cunho bibliográfica, exploratória e qualitativa. Para coleta do material que auxiliou o embasamento teórico do tema, com o fim de produzir uma combinação entre as referências e argumentos dos pesquisadores, utilizou-se a ferramenta de busca do Google Acadêmico e Portal de Periódicos da Capes. A partir das discussões permeadas pela revisão de literatura inicial, verificou-se que a utilização de elementos de jogos, em ocasiões não relacionados a jogos no contexto educacional, pode ser atribuída no processo de ensino e aprendizagem, garantindo o envolvimento e participação ativa dos alunos nas atividades que são propostas em sala, proporcionando uma aprendizagem lúdica, prazerosa e de fácil assimilação.

Palavras-chave: educação; gamificação; ludicidade; ensino e aprendizagem; práticas pedagógicas.

1 INTRODUÇÃO

Estamos diante de um mundo que vive de tecnologia e suas inovações, cada instante se desenvolve mais nesta perspectiva, esses avanços tecnológicos fazem parte do nosso dia a dia, auxiliando-nos na comunicação, produção, e na nossa evolução na sociedade e na educação. Com o passar dos anos vem surgindo alguns meios, alternativas didáticas atualizadas dentro de sala de aula para compor as propostas pedagógicas, dentre elas a Gamificação.

O uso da gamificação e dos ambientes tridimensionais também encontra importância no que tange às preferências de aprendizado pessoais de cada indivíduo. Isso porque uma nova metodologia em AVA 3D, em

¹ Docente na UNIBRA. Mestre em Gestão Empresarial. E-mail: hugo.christian@grupounibra.com

conjunto com o que é característico dos jogos, amplia e diversifica as formas de estudo disponíveis para os alunos. Os jogos por si só, como dito anteriormente, já são abrangentes em relação aos diferentes estilos de serem jogados. Somar isso com as metodologias de ensino já bastante utilizadas na educação permite oferecer aos alunos uma gama muito maior de modos de ensino, que certamente servirão para atender as preferências das pessoas em geral, sem a necessidade de se concentrar nos estilos específicos de cada uma. (TÚLIO; ROCHA, 2014, p. 11).

A gamificação ressignificou o educar, trazendo meios lúdicos para o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças principalmente nas primeiras etapas do ensino, aplicando recursos e dinâmicas que são presentes em jogos, na vivência de cada aluno. Segundo Kishimoto (2003), visto que tais atividades estão ligadas diretamente ao cotidiano das crianças deveriam ser determinadas ao seu contexto escolar e à sua comunidade. Não há dúvidas de que explorar a ludicidade é importante para constituir, socializar e favorecer o desenvolvimento cognitivo infantil.

Os sujeitos desta geração sentem a necessidade de viver, experimentar e provar o conhecimento para assimilá-lo, assim neste artigo visamos buscar a notoriedade e a beneficência do uso da gamificação como instrumento de aprendizagem dentro de sala de aula, e a sua importância para a aprendizagem dos alunos que irão construir o conhecimento usando sua criatividade, transformando suas obrigações em desafios, para que a construção de seu conhecimento seja algo prazeroso. As atividades lúdicas trazem uma grande eficácia no processo de aprendizagem, por ser prazerosa e motivacional, sem serem exaustivas.

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais aumentam a possibilidade de aprendizagem além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. (FALKEMBACH, 2002, p. 3).

Como na atualidade, o número de crianças com déficit de atenção vem crescendo, e as mesmas têm cada dia mais acesso a novos jogos e tecnologias, é bastante desafiador para o educador evitar a desmotivação que pode ocorrer. Sabendo que para absolver a aprendizagem, a mesma deve ocorrer de forma dinâmica, a gamificação vem para trazer aquilo que é proveitoso para a criança e ao mesmo tempo traz o saber, ludicidade e dinamismo em formato de jogo:

A gamificação vem da ideia de aproveitar elementos comuns na maioria dos jogos e incluí-los em contextos sérios e que precisam de auxílio para aumentar a motivação e o engajamento dos participantes, como na criação de novos hábitos, estratégias de marketing, educação, entre outros. (BARTOLI, 2017, p. 12).

Desse modo, o que inicialmente se articulava apenas como metas e pontuações, a gamificação surge para sanar as adversidades, motivar e estimular o entusiasmo dos alunos pelos assuntos discutidos na escola. Com o objetivo de compreender como a gamificação pode ser favorável ao processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental para motivar, apoiar e incentivar a participação dos alunos na construção de conhecimento.

A gamificação vem sendo muito introduzida em salas de aula com o propósito de ser uma estratégia didática para motivar, induzir e introduzir os estudantes no processo de construção do seu conhecimento. Seu maior intuito é envolver os alunos na aula propriamente dita e melhorar seu desenvolvimento, com o suporte dos jogos como uma ferramenta educacional e usar suas regras para compor todo um processo que colabore para a aprendizagem de forma dinâmica e lúdica.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Esta pesquisa tem por desígnio a construção de conhecimentos científicos, com a finalidade de colaborar com as práticas pedagógicas dos docentes. O método de pesquisa aplicado para alcançar os objetivos apontados foi a pesquisa bibliográfica, exploratória e de abordagem qualitativa.

A pesquisa bibliográfica é a busca de informações com referências, procurando identificar documentos referentes ao assunto abordado:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Na pesquisa qualitativa, que tem a visão dos aspectos reais que não são quantificados, na variedade de abordagens e métodos, se parte para a aquisição de dados descritivos e que interagem com o pesquisador. De acordo com Flick (2009, p. 23), “os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como

parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos”.

Por fim, temos a pesquisa exploratória, que visa um contato direto com a questão abordada, explora o assunto a fundo, e irá se fundamentar nas experiências vividas para obter resultados. De acordo com Gil (2017), este tipo de pesquisa procura levar em consideração todas as possibilidades envolvidas com o tema. Isto é, avalia diversas possibilidades de hipóteses e problematizações.

Para fundamentar este texto, utilizamos, revistas, teses, livro eletrônico, apostila, seminários e artigos científicos. Nosso acesso às bases teóricas foram todos virtuais pelo Google Acadêmico e Capes. Foram selecionadas pesquisas publicadas desde o ano de 1979 até os dias atuais.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Um estudo realizado por Malone (1980) determinava uma ligação entre a dinâmica dos jogos e o lazer e aprendizagem. O mesmo mostrava que a teoria da motivação em três categorias: A primeira teria como objetivo proporcionar metas para serem alcançadas; a segunda categoria visaria estimular a curiosidade do jogador; e a terceira levaria o jogador a incentivar sua imaginação. A palavra gamificação surgiu em 2003 através do programador Nick Pelling, sua ideia era que os conceitos do universo dos games fossem aproveitados pela sociedade e servissem como um meio motivador para soluções de problemas (ALVES, 2015).

Contudo, foi em 2010 que a gamificação ganhou sua popularidade, através dos trabalhos de McGonigal dando exemplos de como os games podem mudar o mundo e de Schell mostrando como seria o mundo com a pluralidade da gamificação trazendo suas questões didáticas que estão relacionadas diretamente ao ensino e aprendizagem. "O termo game em inglês. Há quem prefira o termo ludificação, tendo por base a palavra latina *ludus* (jogo)" (CARVALHO, 2017, p. 131).

A gamificação é um fenômeno que é originada da popularidade dos games, que se origina diretamente da veiculação e renome dos jogos, e de seu porte inerente de alavancar a ação, solucionando os problemas e potencializando a aprendizagem das diversas áreas do conhecimento e do dia a dia dos indivíduos. Foi originada como métodos de marketing e aplicações para web, com o propósito de fidelizar clientes,

pressupondo e utilizando elementos encontrados nos games, mais o resultado final não é um game completo.

[...] a gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois as linguagens, estratégias e pensamentos dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural. (FARDO, 2013, p. 70).

Atualmente, a gamificação vem sendo encontrada na área da educação formal por ser uma área abundante para sua aplicação, pois nesta área é onde encontra-se indivíduos que portam já de aprendizagens advindas de um relacionamento com os jogos e também encontra-se uma área que precisa de novas técnicas que sejam capazes de dar conta de sujeitos que já estão inseridos ativamente no contexto das mídias e tecnologias digitais e já se mostram desprendidos dos métodos de ensino existentes nas escolas, dado a gamificação na área da educação:

Visa aumentar o engajamento e a autonomia dos estudantes e profissionais, o senso de responsabilidade pela própria aprendizagem e aquisição de conhecimentos. Com isso, tem por objetivo estimular o pensamento criativo, o potencial de inovação e habilidades de liderança, colaboração e cooperação de aprendizagem. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p. 164)

As atuais inovações tecnológicas trazem para nossa realidade uma enorme gama de métodos, materiais e estratégias que após muitos estudos e experiências, foram vistos como instrumentos possíveis de serem introduzidos nas práticas pedagógicas da educação básica. Dentre essas estratégias importantes destacamos a gamificação, que vem com o intuito de incluir, no ensino e na aprendizagem, elementos dos jogos digitais podendo ser usada para aprimorar a motivação e participação e servindo de apoio para o processo ativo de ensino e aprendizagem. McGonigal (2011), ao comparar o tempo em que os jovens leem livros e jogam, chegou à conclusão de que esses mesmos jovens perdem entre 2 ou 3 horas lendo, enquanto passam mais de nove mil horas jogando.

O componente lúdico dos jogos digitais que a gamificação aflora faz parte do cotidiano de muitos alunos, e na aprendizagem não poderia ser diferente, este método de ensino traz elementos que estão inclusos nesses jogos/games para atividades em sala de aula, não sendo necessário ser de fato um jogo. Essa didática permite que as emoções, os pensamentos, a lógica dos alunos aflore, trazendo desafios para testar suas habilidades:

o prazer de ser desafiado para solucionar um problema e ser recompensado por isso, que é a essência da estrutura de um jogo, vem sendo levado para diferentes contextos objetivando engajar os sujeitos em distintas ações. (ALVES; MACIEL, 2014, p.103).

Assim podemos considerar a gamificação como uma adequação da cultura lúdica, que está correlacionada à cibercultura, e ligada diretamente ao desenvolvimento humano com base na interação com o lúdico. Segundo Kapp (2012), a gamificação é uma atividade que utiliza métodos, proporções, ideias e conceitos usados nos jogos, para promover o conhecimento, motivando ações e trazendo soluções para os problemas. Essa prática deve ser desenvolvida com cautela para estimular e encorajar a aprendizagem com o uso de seus métodos apropriados.

Normalmente o uso dos games tem a propensão de instigar as pessoas a se superarem, de modo que seja quase improvável que irão abdicar do processo mesmo com os empecilhos que se encontram no trajeto, incluindo aqueles mais complexos. Com isso, a utilização de alguns componentes de gamificação traz um comprometimento que raramente vemos ser alcançados nos meios habituais de ensino. Sendo utilizada cada vez mais no sistema educacional, a gamificação possui um vasto campo de possibilidades para serem exploradas como meios de estratégias na educação. Para isso, é fundamental que reúna algumas particularidades dos games, tais como suas próprias regras, metas, progressão, competição, desafios, missões, narrativas, retribuições, fases e o sistema de feedback. Vygotsky (2003, p. 105) aborda um pouco dessas características quando aborda sobre “jogos com regras”, expondo que eles:

[...] organizam as formas superiores do comportamento, geralmente estão ligados à resolução de problemas de conduta bastante complexos, exigem do jogador tensões, conjeturas, sagacidade e engenho, uma ação conjunta e combinada das mais diversas aptidões e forças.

A gamificação traz um suporte para a educação básica no momento em que o acesso à internet e a tecnologia estão presentes no dia a dia das crianças, isso torna o ambiente escolar mais prazeroso. A tecnologia chega rompendo muitos obstáculos que determinavam o modo que deveria construir, compartilhar e criar conhecimentos, tendo em vista que os assuntos didáticos estão sendo inseridos com o método de gamificação no qual os alunos passam a obter conhecimento e aprender enquanto se divertem. Para Alves (2018, p. 7):

Estariamos, portanto, sugerindo uma tentativa de que o aluno, que possivelmente se sente confortável com as narrativas e elementos dos games e também está habituado com o uso da internet e dos ambientes virtuais, faça

uso de um recurso ambientado no mundo digital em que ele se divirta e se sinta motivado e engajado na realização das atividades propostas nas aulas.

Faz-se necessário que o docente também esteja inserido no meio tecnológico. Vygotsky (2001) diz que é o ofício do docente desenvolver muitos meios de se aprender e também muitas possibilidades de se pensar e apresentar diferentes formas de chamar atenção para o ensino. Sendo assim o professor deve ter a seu favor ferramentas e metodologias para realizar com eficiência a inclusão do método de gamificação em sala de aula, utilizando-a para trazer um ensino e uma aprendizagem eficaz, capaz de induzir essas crianças a participar efetivamente neste processo que é o de aprender, compreender e absorver o conhecimento a ser passado.

Possivelmente não existe apenas um meio de se aplicar a gamificação no ensino e na aprendizagem, sendo ela uma estratégia direcionada a construção de experiências e vivências e aceita com muita naturalidade por esta geração que já nasceu interagindo ativamente com este tipo de entretenimento. A linguagem que se utiliza neste método de aprendizagem já é utilizada e adaptada pelos jovens, potencializando ainda mais essa didática que será muito mais aproveitada na construção do conhecimento e da aprendizagem. Fardo (2013, p. 68) frisa que

[...] estratégias e pensamentos dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural.

Este método não pode ser limitado apenas à utilização de computadores ou, até mesmo, a novas tecnologias digitais, pois o mesmo pode ser incluído em variados contextos e espaços, a partir de várias mídias. É importante ter o entendimento de que a gamificação é inserida na educação como uma ferramenta que traz a possibilidade de alcançar objetivos didáticos de uma forma compreensível e eficaz, mas sempre deve ser desenvolvida com muito critério para encorajar o aprendizado e também construir vínculos afetivos e sociais entre alunos a partir da socialização.

Mesmo o meio dos jogos estarem diretamente ligados a gamificação que utiliza suas regras, mecânicas, elementos de competição, evolução, feedback dinâmicas e estratégias, não podemos confundir essa didática com jogos sérios, pois os indivíduos necessitam de algo mais descontraído para desenvolver a ação desejada. De acordo com Moura (2019, p. 65):

É preciso não confundir gamificação com jogos digitais educativos ou jogos sérios. Na gamificação o aluno não joga um jogo inteiro do início ao fim. Os alunos participam em atividades que incluem elementos motivacionais dos

jogos, como por exemplo ganhar pontos, superar um desafio ou receber emblemas pelo bom desempenho nas tarefas.

A gamificação não é impreterivelmente uma metodologia de ensino, mesmo assim pode ser utilizada de forma estratégica na aprendizagem eficaz, este tipo de aprendizagem traz consigo o aluno no centro do processo da aprendizagem, desfazendo a imagem de que o professor é o centro e mediador do conhecimento, Lovato (2018) enfatiza que essa metodologia parte do pressuposto de que o aluno é obrigado a sair da sua zona de conforto, onde é o receptor das informações, para envolver-se ativamente e diretamente de um contexto passível de desenvolver-se novas habilidades e competências, trazendo ao professor o papel de ser o mediador e facilitador de todo o processo de ensino e aprendizagem. Portanto essa prática docente é totalmente intencional incluindo os jogos como base ao seu ensino, instigando uma fluência digital permitindo a formação de cidadãos amoldados ao contexto sociocultural em que estamos vivendo. Santaella (2013, p. 13) relata que ser cidadão no contexto da cultura das tecnologias digitais significa:

[...] tornar-se capaz de distinguir entre diferentes linguagens e mídias, suas naturezas comunicativas específicas, suas injunções político-sociais e, a partir disso, ter condições para desenvolver a capacidade de levantar perguntas acerca de tudo que vemos, ouvimos e escutamos.

Uma geração que cresceu já rodeada por jogos e toda tecnologia existente em nosso meio, reque um ambiente mais instigante com estratégias voltadas para realidade atual dos seus, trazendo alguns elementos da gamificação, para gerar engajamento e participação ativa, trazendo mais qualidade a construção do saber, mesmo sabendo que gamificar uma aula ou o currículo completo não é algo fácil e traz uma demanda de muitos esforços mais o que acredita-se é que dispomos de um instrumento altamente cooperativo de conhecimento.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da presente pesquisa de acordo com a dissertação de Fardo (2013), da qual sua temática é a gamificação como método pedagógico, para corroborar a gamificação no cenário da educação escolar, trazendo consideráveis contribuições acerca de perspectivas epistemológicas para que fundamente a aplicação do método da gamificação no ensino, indica também que não existe uma via única para executar a gamificação, já que pode ser aplicada com o intuito de orientar a conduta das pessoas, tendo sua pesquisa com base na gamificação de conteúdo.

O observador relaciona o método da gamificação na educação e no ensino por intermédio de propor a aprendizagem, ainda salientando os métodos de ensino tradicionais, que ainda estão bastante presentes nas instituições de ensino, não sendo capazes de atender o objetivo específico que é formar o indivíduo que atinge cada vez mais as particularidades da cultura digital.

O pesquisador Alves (2015), deixou com clareza que, para ele, a aprendizagem transcorre entre a razão e também a emoção, percorrendo pela inovação, aborda a indispensabilidade de fazer transformações no ensino, proporcionando tarefas importantes sob a visão dos alunos a fim de que seja alcançado resultados melhores na aprendizagem. Trazendo para seu contexto a metodologia da gamificação para o ensino e aprendizagem, utilizando-se de elementos de jogos em dissemelhantes contextos. Alves (2018), traz para público que os alunos já estão confortáveis com o uso desses elementos dos jogos pois já estão habituados com o games e o uso da internet diariamente, é onde eles se divertem e buscam motivação, realizando assim o engajamento na execução de suas atividades.

Segundo Alves e Maciel (2014), atualmente a gamificação é a aplicabilidade de elementos e estratégias dos jogos solucionando problemas e sendo recompensado por isso, mais em outro enquadramento com o intuito de aproveitar ao máximo a ludicidade, engajamento e os aspectos motivacionais.

Bartoli (2017), também traz uma ideia de que o principal objetivo da gamificação é estender o engajamento das pessoas principalmente onde uma atividade se inicia, mais não é finalizada pela falta de motivação do aluno, traz a concepção de que a gamificação é benéfica tanto com os alunos do ensino fundamental como do ensino médio, mostra sobre algumas técnicas da gamificação algumas delas: Sistema de pontos, Rankings, Medalha, Níveis, Tutoriais e Feedback.

A maior parte dos jogos da atualidade, acompanha certas complexidades, demandando um grande esforço por parte do gamer, de se acomodar e ter certo domínio com todas as mecânicas exigidas. É com essa percepção que o uso de jogos ou de suas estratégias com a gamificação mostra uma capacidade de propor uma melhor adaptação das escolas as mídias digitais, sendo essa uma grande probabilidade para as escolas conceber melhor as novas gerações de alunos.

Carvalho (2017), ressalva que mesmo os jogos sendo a grande inspiração da gamificação, a utilização dele não é sinônimo de uma atividade gamificada. Foi implantada primeiramente em áreas como o marketing de algumas empresas, mas

ganhou força diretamente na educação, dá alguns exemplos de gamificação como os aplicativos que estimulam a caminhada que faz a medição do ritmo cardíaco trazendo ao seu usuário uma estimulação para melhora do exercício físico. A gamificação é capaz de ser uma estratégia a se observar, estudar e considerar, pois tem um poder enorme de passar o ensino de forma respeitada mais envolvente e espirituosa.

A pesquisa de Filatro (2018) refere-se às metodologias ativas como uma proposta de educação inovadora e estimulante, trazendo situações significativas para os estudantes, onde possibilita os mesmos associar e desenvolver ideias como autonomia, tornando-os também agentes responsáveis pela sua aprendizagem.

Em consonância com o supracitado, Lovato (2018) afirma que as metodologias ativas possibilitam uma relação de inclusão entre os alunos com deficiência e seus colegas sem deficiência, visto que gera uma oportunidade de maior interação entre eles, fazendo com que seja possível para os estudantes entenderem suas capacidades, habilidades e as limitações de seus colegas, criando assim um ambiente de respeito entre os estudantes.

Logo, é perceptível que os conteúdos apresentados em sala de aula serão, de acordo com as metodologias citadas, melhores absorvidos pelos estudantes, já que estas permitem que as aulas sejam mais dinâmicas e interessantes, uma vez que o professor deixa de ser o centro do processo de ensino e o aluno passa a assumir esse papel.

Dessa forma, podemos fazer alusão a Kishimoto (2003) o qual diz que na idade média, afetada pela igreja católica, a educação era disciplinadora e regrada, o que se conceituou como educação tradicional, na qual a mesma passa a ser mecanizada e autoritária por parte dos professores, nessa perspectiva, não era imaginável o desenvolvimento de jogos em um lugar como este. Visto isso, Kishimoto (2003) afirma que, ao trazer atividades lúdicas, como os jogos que estão ligadas diretamente a rotina das crianças, o desenvolvimento do intelecto infantil é beneficiado, de forma que as aulas serão mais agradáveis e o aprendizado fluirá melhor.

Diante disso, Kapp (2012) declara em suas pesquisas, que a gamificação é um meio estratégico que pode ser aplicado de diversos modos sem que os conteúdos sejam modificados, possibilitando uma relação social mais ampla no qual influencia diretamente no processo de aprendizagem entre os que fazem parte da estratégia. Sendo assim, é através desses meios que os estudantes vão compreendendo novas maneiras de assimilar aquele aprendizado.

Vygotsky (2003) fala em seus estudos que uma das ferramentas mais preciosas para o processo de ensino talvez seja os jogos, o que deixa a aula muito mais divertida e vai buscar nos alunos o desejo de participar dessas aulas *gamificadas*, eles vão aprender a cumprir regras, a traçar estratégias para chegar ao objetivo final, a trabalhar muitas vezes em equipe. Os professores por sua vez, devem buscar transmitir para seus alunos o domínio e certas experiências vivenciadas na área, para que eles possam desenvolver suas habilidades com noção do que estão fazendo. Em consonância com Vygotsky (2003) podemos afirmar que o jogo é a forma natural de trabalho da criança.

A pesquisa de Malone (1980), que trata sobre a relação entre a mecânica dos games, a diversão e a aprendizagem, usa a gamificação como um jogo, onde os jogadores(alunos) precisam superar os desafios propostos no game, onde aguçam as suas curiosidades tornando algo ainda mais prazeroso, por buscarem métodos de superar os “obstáculos” propostos. Com base nisso trazemos para sala de aula uma metodologia que busca inovar, aflorando o instinto competitivo dos alunos e a sensação de que eles têm o domínio do ambiente, fazendo com que a aprendizagem flua de forma dinâmica e divertida.

Conforme McGonigal (2011), o uso da gamificação parte do princípio de que as gerações atuais já nascem com acesso as tecnologias, o que de certa forma facilita mais o processo de ensino e aprendizagem através dos games, tendo em vista que já estão mais familiarizados com o meio, com isso podemos usar não só a gamificação, mas também a tecnologia a nosso favor.

Para Vygotsky (2001), o processo de aprendizagem surge desde o período que antecede a escola, e essas crianças aprendem algo através de uma pessoa mais velha que passa algum tipo de experiência como forma de aprendizado. Fazendo alusão a fala de McGonigal (2011), o fato de essas crianças já terem uma certa familiarização com o mundo dos games torna mais fácil essa troca de conhecimento, assim se faz necessário que os professores desenvolvam métodos interessantes para chamar a atenção desses alunos, para que não transforme o momento que seria prazeroso em um momento chato causando o desinteresse desses alunos.

Os tipos de pesquisas utilizados em nosso trabalho de conclusão de curso, foram a Bibliográfica, exploratória e qualitativa, Gil (2017) fala em seu estudo, que a pesquisa exploratória tem a finalidade de desenvolver conceitos e ideias, fazendo uso de um planejamento moldável de modo que se aproxime da realidade do objeto de

estudo visando buscar um conceito inovador sobre assunto investigado. Nesse tipo de pesquisa costuma envolver levantamento bibliográfico, pesquisas e entrevistas com pessoas que tiveram algum tipo de relação com o tema estudado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso desta pesquisa foi visto que há evidências de comprovação do ponto de vista pedagógico sobre gamificação na educação, mesmo sendo um assunto bastante discutido, estudado e observado, tem a necessidade de uma intransigência científica para que seu fundamento não focalize no uso da gamificação como um instrumento apenas para modificar o comportamento, mas que o seu sentido seja de fato desenvolver e exercitar a interação entre os alunos trazendo a tecnologia para promover a elaboração da aprendizagem, visando obter melhores resultados pedagógicos para os anos iniciais do ensino fundamental.

O ser humano é passível de mudanças e a gamificação está trazendo essa transformação para sala de aula, mas pra isso precisamos de recursos necessários para que tudo seja colocado em prática. A busca de especializações por parte dos professores, pode ser de suma importância para esse processo inovador. A gamificação vem ofertando para muitos alunos uma educação libertadora, pois sai um pouco da linha do “tradicionalismo”, deixando o ambiente mais lúdico e atrativo. Baseando-se nas pesquisas realizadas vimos que podemos usar a tecnologia a nosso favor, tendo em vista que muitos alunos possuem uma certa afinidade com essas ferramentas tecnológicas, buscamos colocar em prática no âmbito escolar.

Além disso, *games* e aprendizado geralmente são vistos como divergentes no processo educativo, uma vez que o estudo era visto como uma preparação para a vida adulta e para o mercado de trabalho e os jogos como um momento de lazer, distração e independência.

Contudo no decorrer deste estudo, foi perceptível a eficiência da gamificação no processo de ensino e aprendizagem, compreendendo melhor suas mecânicas, dinâmicas e seus elementos para implanta-lás de forma concreta e com amparo teórico, sendo um recurso didático considerável acessível e simples de ser exercido,

por ser voltada ao aluno, a gamificação traz o incentivo de manter os alunos frequentando a escola, aumenta o entusiasmo e amplia o prazer de buscar conhecimento.

O uso da metodologia gamificada traz possibilidades e auxiliar o aluno a uma superação de dificuldades na aprendizagem, com uma fácil e lúdica compreensão dos objetivos educacionais propostos. Com esses elementos propostos na gamificação do ensino, é criada experiências valiosas e bastante significativas que impactam diretamente de jeito positivo na prática educacional do individuo potencializando ainda mais sua participação e motivação.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F; MACIEL, C. **A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem**. In: SEMINÁRIO EDUCAÇÃO, 2014, Cuiabá. **Anais [...]**. Cuiabá: [s. n.], 2014.
- ALVES, Leonardo Meireles. **Gamificação na Educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional**. Joinville: [s. n.], 2018.
- ALVES, F. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Um guia completo: Do conceito à prática. 2. ed. [S.l.]: DVS Editora, 2015.
- BARTOLI, Valber Fagundes. **Estudo sobre gamificação na Educação**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (MBA em Engenharia de Computação e Sistemas) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola Politécnica, Rio de Janeiro, 2017.
- CARVALHO, Ana Amélia Amorim. **Jogos digitais e gamification: desafios e competição para aprender na era mobile learning**. In: CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Aprendizagem, TIC e Redes Digitais [Textos do Seminário realizado no CNE a 6 de abril de 2016]. Ercília Faria e Rute Perdigão (Orgs. Ed.), 2017.
- FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais. Mídias na Educação**. Rio Grande do Sul: CINTED/UFRGS. 2002.
- FARDO, M. L. A gamificação aplicada em Ambientes de Aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação - RENOTE**, v. 11, n. 1, p. 1-9, jul. 2013.
- FLICK, Uwe. **Introdução á pesquisa qualitativa**. 3. ed. São Paulo: Artmed, 2009.
- FILATRO, A.; COSTA, C. M. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distancia e corporativa**. 1. Ed. São Paulo: Saraiva, 2018. V. 1. 288p.

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

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and in struction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LOVATO, F. L.; MICHELOTTI, A.; SILVA, C. B. DA; LORETTO, E. L. S. **Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão**. Acta Scientiae, v. 20, n. 2, p. 154–171, 2018.

MALONE, T. W. **O que torna as coisas divertidas de aprender? Um estudo de jogos de computador intrinsecamente motivadores**. 1980.

McGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin, London, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. Tradução Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. Tradução Maria da Penha Villalobos. 9. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

SANTAELLA, Lucia, **Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Editora Paulus, 2013.

TULIO, L. S.; ROCHA, E. M. **Elementos de Gamificação aplicados à Educação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. In: ENEPEX, UFGD, 2014.