

APPGO E A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Maria Eduarda Teixeira¹

Barbara Gündel²

O lúdico acompanhou o ser humano desde os primórdios, assim como o conhecimento e aprendizagem gerados por estes. Jogos digitais educacionais possibilitam significativas oportunidades de aprendizagem e contribuem em duas áreas importantes que envolvem o aprendizado: a motivação e a cognição, também podem ser usados como reforços e feedback de conhecimento adquirido na sala de aula. Daí surge o termo “gamificação na educação”, que refere-se ao uso de jogos, sejam eles analógicos e/ou eletrônicos, para fins educativos, adotando a lógica e as regras necessárias para tal atividade, tornando o aprendizado motivador e mais atrativo. No contexto educacional, os jogos têm a capacidade de simplificar algo visto como complexo pelos alunos, aproximando-os da matéria abordada pelo uso de algo que os acompanha desde sua infância, os jogos. Este resumo desenvolveu-se através do estudo e leitura de artigos que tratam a importância dos jogos tanto no desenvolvimento de crianças no ensino fundamental e médio. Também pela vivência no projeto de extensão, onde trabalha-se o desenvolvimento e implementação de softwares educacionais, por meio do Projeto AppGO. O termo “gamificação” se refere ao uso de elementos de jogos em prol da educação, tais como competição, pontuação, progresso, desafios e rankings com premiações e recompensas. A aplicação desta técnica viabiliza a autonomia dos estudantes, além de promover a cooperação entre os mesmos. Grande parte dos alunos têm o costume de jogar em seu tempo livre, pesquisa demonstra que 75,5% dos brasileiros são adeptos aos jogos (segundo levantamento feito pela 10ª edição da Pesquisa Game Brasil), o que torna mais fácil conquistar a atenção do estudante nos assuntos de aula. Tendo em mente a importância da gamificação na educação, deve-se pensar em estratégias para colocar em prática tal dinâmica. Para isso deve-se conhecer o público-alvo e designar a área de conhecimento a ser abordada, visando entender o contexto e desenvolver o jogo. Após definir o objetivo do desafio e o ambiente e/ou plataforma a ser aplicado, deve-se pôr as regras e tarefas do jogo. Como visto na plataforma desenvolvida no projeto de extensão, os alunos são submetidos a desafios de língua portuguesa (PortGO) e matemática (MathGO), colocando a prova os conhecimentos adquiridos em sala de aula através dos aplicativos desenvolvidos por professores e bolsistas das respectivas áreas e também dos cursos de ciência da computação e design, buscando deixar a plataforma atrativa e divertida. Conclui-se que a gamificação na educação promove e facilita o aprendizado e o desenvolvimento escolar, possibilitando que as aulas sejam mais dinâmicas e incluam o estudante no processo. Tal técnica tem sido utilizada há muito tempo desde o processo de alfabetização da criança nos anos iniciais tornando o aprendizado algo lúdico. Hoje com a popularização dos jogos eletrônicos, faz-se necessário a adaptação dos mesmos no processo de desenvolvimento educacional.

¹ Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: maria.irion@sou.unijui.edu.br.

² Docente da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: barbara.gundel@unijui.edu.br.

2023

IV PADES

Painel de Pesquisas em Design



Palavras-chave: Jogos; Educação; Estudos; Lúdico; Gamificação; Software;