

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Gabrielle Debesaitis Cavalheiro¹
Barbara Gündel²

Gamificação, do inglês *gamification*, é uma abordagem que consiste em incorporar elementos tipicamente encontrados em jogos - sejam eles digitais ou analógicos- em atividades não relacionada a jogos adotando sua lógica, regras e design, a fim de aumentar o interesse e rendimento do usuário, seja no âmbito educacional, profissional ou de saúde. Estes elementos podem incluir desafios, missões, pontos, recompensas, rankings, avatares, narrativas e prêmios. No contexto escolar, a gamificação pode ser uma estratégia educacional eficaz, podendo ser aplicada desde a educação infantil até o ensino superior, como complemento aos métodos de estudo tradicionais. A atual pesquisa utilizou o método de pesquisa bibliográfica através do estudo e leitura de artigos que tratam sobre o tema. Enquanto os alunos muitas vezes podem ficar presos na monotonia do cotidiano escolar, comprometendo seu engajamento e desempenho, a gamificação oferece uma abordagem diferenciada que pode trazer benefícios significativos para o processo ensino-aprendizagem. Dentre esses benefícios, destacam-se: i) Aumento de motivação, participação e interesse na sala de aula; ii) Dinamismo no processo de aprendizagem, tornando-o mais lúdico e envolvente; iii) Estímulo à autonomia do aluno; iv) Promoção colaboração e competição saudável entre os alunos; v) Feedback imediato, permitindo que os professores acompanhem o progresso individual dos alunos; vi) Incentivo à curiosidade e à exploração do conhecimento; vii) Desenvolvimento de habilidades sociais, como trabalho em equipe e comunicação; viii) Aprendizado mais efetivo, com maior retenção de informações; ix) Resolução de situações-problema de forma prática e interativa; x) Fortalecimento da criatividade dos alunos; xi) Redução de objeções ao conteúdo e às atividades propostas; xii) Auxílio na simplificação e absorção de conteúdos complexos; xiii) Desenvolvimento de habilidades emocionais, como lidar com a perda e a vitória. Embora a gamificação não dependa necessariamente da tecnologia para ser aplicada, os avanços tecnológicos, como smartphones, tablets e notebooks, estão cada vez mais presentes na sala de aula, facilitando e incentivando a aplicação da gamificação em atividades educacionais. Essas aplicações podem ser em forma de jogos educacionais, plataformas de aprendizagem e simulações, podendo ser feitas tanto em sala de aula como recomendadas para estudo independente. Digital, analógica ou mista, a gamificação, além de poder ser aplicada para todas as idades, também é multidisciplinar, podendo propor atividades para letras, matemática, ciências, entre outras. No entanto é importante ressaltar que esta ferramenta educacional não deve ser usada de forma isolada para substituir completamente o ensino tradicional. A gamificação deve ser planejada, levando em consideração as necessidades e características dos alunos, para complementar, auxiliar e enriquecer ensino o convencional.

¹ Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: gabrielle.cavalheiro@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: Gamificação na educação; Jogos educacionais; Gamificação; Gamification; Ferramenta educacional;