AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM

AUTOR: IRÂNIA FERREIRA DA ROCHA

1. Introdução

Segundo Dício (dicionário online de português), o significado da palavra gamificação é a utilização de técnicas de jogos em outras atividades ou campos de atividade, com o intuito de torná-las mais interessantes. Etimologia (origem da palavra *gamificação*). A palavra gamificação tem sua origem no inglês "gamification", com o mesmo sentido. Para compreender o seu significado, é fundamental que se recorra ao termo game, intimamente relacionado a jogos e entretenimento. Estas técnicas de jogos, as quais são chamadas de gamificação, são utilizadas em diversos contextos, dentre estes na educação tornando as aulas mais dinâmicas, atraentes, interessantes, motivadoras e mais, aprender brincando e engajando. E

dessa forma, facilitando os processos de aprendizado no qual a escola é um lugar de muitas possibilidades e, junto a elas, as possibilidades de vida desenvolvida com sentido e significado, com qualidade e dinamicidade.

A educação é o processo de construção da capacidade cognitiva de um indivíduo. Deve estar comprometida com a sua formação plena, promovendo o despertar de sua criatividade e sensibilidade, o acesso à cultura e tecnologia, como também, a conservação do

meio ambiente, para sua própria sobrevivência. Desta maneira, desenvolver uma aprendizagem significativa por meio das novas tecnologias traz muitos benefícios no contexto da Educação como o aumento do interesse e da curiosidade dos alunos, outras linguagens digitais de forma que possam contribuir muito para melhorar o nível de aprendizagem e de engajamento dos educandos. É papel de a escola promover a interação entre os saberes populares e os científicos permeados pelas vivências e experiências dos sujeitos-alunos em diferentes contextos, (re) significando-os e dotando-os de sentido, e mais, possibilitando a construção do conhecimento por meio de aprendizagens significativas e nestas se pode fazer menção às metodologias ativas.

Neste contexto da sala de aula, a gamificação é uma metodologia ativa que faz uso de jogos para engajar a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Desta forma, as metodologias ativas é uma estratégias de ensino centrada na participação efetiva do discente, na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida, em um mundo conectado e digital. O importante é estimular a criatividade de cada um, em uma percepção de que todos podem evoluir e aprender. E assim, faz-se necessário, entender e ressaltar a *Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem.*

A professora Vivianne Sousa, autora do livro Tecnologias Aplicadas em Sala de Aula, no capítulo sobre Metodologias ativas e ferramentas didáticas digitais traz a Gamificação como uma abordagem metodológica que integram dinâmicas e mecânicas de jogos de forma planejada, com o objetivo de engajar estudantes e promover o aprendizado significativo. Essa prática tem ganhado espaço por sua capacidade de transformar o ambiente educacional, tornando-o mais interativo e motivador. Alves (2015), destaca entre os principais elementos que compõem a gamificação, destacam-se as dinâmicas de competição saudável, cooperação e progressão(https://agtu.vised.com/dashboard/).

Assim, , reside a necessidade de se diversificar a prática pedagógica, buscando atender as características e as necessidades de cada aluno, criando contextos de aprendizagem que permitam atender as especificidades de todos. É perceptível que tecnologia está cada vez mais presente na comunidade educacional, trouxe avanços, oportunidades e mudanças na vida das pessoas e das organizações.

Diante desse contexto da Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem o objetivo deste artigo é ressaltar a importância da Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem. A metodologia adotada neste estudo é bibliográfica, consistiu-se em uma consonância do conteúdo da disciplina Tecnologias Aplicadas em Sala de Aula e leitura de materiais da plataforma agtu.vised.com/dashboard, sites, artigos e outras referências que trata do tema em estudo. Nessa perspectiva, as metodologias ativas são fundamentais para o impacto na qualidade da educação e não poderia ficar de fora desse contexto, pois a gamificação na educação, objeto primordial deste estudo, é necessário na dinâmica do ensino e aprendizagem e é fundamental para trazer dinamismo às atividades tanto dentro como fora da sala de aula.

2.0. Objetivos

- Definir e entender o conceito de gamificação e sua aplicação no ensino, envolvimento no processo formativo e qualidade da aprendizagem;
- Ressaltar e compreender a importância da gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem;
- Entender a Cultura Digital na BNCC.

- Mostrar a importância de estratégias gamificadas no planejamento curricular;

3.0 Metodologia

Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. A sua finalidade é fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre um determinado assunto, auxiliando o cientista na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações. Ela pode ser considerada como primeiro passo de toda a pesquisa científica.

A metodologia adotada neste estudo deu-se por meio de bibliografias pertinentes às Tecnologias aplicadas em sala de aula, com ênfase ao tema "Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem" onde será possível ressaltar, entender e aprofundar o conteúdo através de leituras propostas no https://agtu.vised.com/dashboard/, artigos e em referências pertinentes, numa abordagem bibliográfica.

4.0. Fundamentação teórica

4.1. Conceito, origem e Princípios avançados da gamificação aplicada ao ensino

A gamificação na educação é uma metodologia ativa. Um dos objetivos dessa metodologia de aprendizagem é desenvolver a motivação e o engajamento entre os alunos. E assim, a gamificação é um método de ensino com foco no aprendizado por meio de jogos. É

preciso também capacitar os professores, no entanto, muitos docentes não conhecem as ferramentas digitais e nem as metodologias da gamificação.

De acordo a Alves (capítulo 2), conceituar Gamification exige a compreensão de sua origem. A definição apresentada por Karl M. Kapp em seu livro "The Gamification of learning and instruction" nos oferece uma perspectiva melhor que servirá de base para a análise que vai nos conduzir ao Gamification. "O game é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana." Essa autora nos traz um breve Histórico sobre Gamificacion onde nos mostra que:

- ✓ Gamification é um conceito emergente e no Brasil tem aparecido em diferentes grafias. Alguns utilizam Gamification, outros gamefication e o termo agora aparece também aportuguesado como: gameficação;

- ✓ O Gamification começou a acontecer há muito tempo quando, no ano de 1912, a marca americana Cracker Jack, de biscoitos e snacks, começou a introduzir brinquedos surpresa em suas embalagens;

- ✓ No ano de 1980, Richard Bartle, game designer e pesquisador britânico, foi envolvido em um projeto que recebeu o nome de "MUD1" e foi o primeiro sistema de jogo on-line;

- ✓ Em 2002, a categoria "Serious games" ganha proporção com o surgimento do "Serious games moviment", que reúne empresas do setor privado, o meio acadêmico e também o militar, em busca de jogos que funcionassem como simulações, permitindo o aprendizado em ambientes seguros;

- ✓ É no ano de 2003 que o termo Gamification surge no formato que o conhecemos hoje. O termo é atribuído a Nick Pelling, programador de computadores e inventor nascido na Inglaterra, na década de 60;

- ✓ Em 2007, a Bunchball lança uma moderna plataforma de Gamification que é a primeira a incorporar a mecânica de jogos com o uso de placar, pontos e distintivos para servir a propósitos de engajamento;

- ✓ No ano de 2010 que o Gamification se proliferou alcançando o mercado de massa na ocasião. Espalham-se apresentações como a de Jesse Schell, game designer americano e professor na Universidade Carnegie Mellon;

- ✓ É no ano de 2011 que o conceito começa a amadurecer e surgem relatórios e estatísticas sobre o assunto que hoje, comprovadamente, agrega valor a categorias de negócios e aprendizagem diversificadas.

E nesse contexto histórico Alves, nos mostra a definição oferecida por Gabe Zichermann é "Gamification consiste no processo de utilização de pensamento de jogos e dinâmica de jogos para engajar audiências e resolver problemas".

Segundo Alves, entre os principais elementos que compõem a gamificação, se destacam as dinâmicas de competição saudável, cooperação e progressão. Essas estratégias estimulam a interação entre estudantes e promovem o pensamento crítico por meio da resolução de desafios. Esses elementos, quando bem aplicados, podem fortalecer tanto a motivação intrínseca quanto a extrínseca dos participantes (Alves, 2015). Daí a importância da gamificação no ensino. Para tanto, é necessário que a gamificação faça parte do currículo escolar, da prática pedagógica do professor e da vida estudantil, pois os jogos, principalmente na sala de aula, na era de tanto avanço tecnológico, da cultura digital, nos dias atuais, entram como uma metodologia de

ensino inovadora em muitas escolas, porém ainda é perceptível a desiguldade tecnológica. Diante disso, faz-se necessário ressaltar que a implementação da gamificação no currículo para ser bem-sucedido requer um planejamento cuidadoso, seleção de jogo relevantes e uma avaliação contínua dos resultados alcançados. Além disso, levar em consideração as regras do jogo, éticas entre outras para garantir a promoção da gamificação em um ambiente de aprendizagem saudável e inclusivo.

É preciso reinventar a educação, analisar as contribuições, os riscos e as mudanças advindas da interação com a cultura digital, da integração das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), dos recursos, das interfaces e das linguagens midiáticas à prática pedagógica, explorar o potencial de integração entre espaços profissionais, culturais e educativos para a criação de contextos autênticos de aprendizagem midiatizados pelas tecnologias. Para impulsionar o engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem e as metodologias de ensino diante das suas práticas sociais inerentes à cultura digital, ou seja, integrar as mídias e as TDIC no desenvolvimento e na recriação de metodologias ativas. As metodologias ativas tem foco no protagonismo estudantil, na sua autonomia frente ao aprendizado, tendo o professor como mediador.

4.2. A Cultura Digital na BNCC

Para melhor compreensão a “cultura digital” se refere às adaptações necessárias para acompanhar os avanços tecnológicos advindos da transformação digital, implicando o uso de ferramentas digitais em atividades cotidianas. Desta forma, as escolas, com um novo olhar, devem abraçar a cultura digital no ensino é equiparar a escola às demandas e expectativas do século. Os recursos digitais devem ser efetivamente incorporados ao currículo escolar como um meio de desenvolvimento do

projeto pedagógico. No contexto educacional, isso significa integrar esse tipo de recurso às práticas pedagógicas de forma que a comunicação passa a serem trazidas por meio de diferentes formatos por exemplos, vídeos, áudios e animações, gamificações, uso de aplicativos, redes sociais, bibliotecas virtuais, portais *on-line* etc.

Um dos principais benefícios da cultura digital na escola é a possibilidade de o estudante estar em rede, participar de comunidades de aprendizagem e não ficar isolado, restrito à sala de aula. Desta forma, a cultura digital é/pode ser uma ótima aliada para garantir o seu engajamento no processo de aprendizagem e o desenvolvimento de competências que levam à formação integral dos estudantes. A cultura digital na escola proporciona vantagens tanto para os alunos como para o colégio tais como atende às novas necessidades dos alunos, ajuda a aumentar o engajamento dos alunos nas aulas, melhora o processo de ensino-aprendizagem, permite desenvolver competências e habilidades socioemocionais e a gestão escolar. Tudo isso para que o aprendizado se torne colaborativo, o estudante assuma o papel de protagonista na produção do próprio conhecimento, conecta pensamentos e elimina as desigualdades.

E assim, a cultura digital promove uma transformação profunda no processo de ensino-aprendizagem, várias habilidades e competências apontadas na BNCC como fundamentais para a vida pessoal e profissional de qualquer indivíduo. Segundo a BNCC, as competências gerais são a "mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. A Cultura digital é a 5ª Competência Geral da BNCC que descreve "Utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano (incluindo as escolares)

ao se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas".

A gamificação tem sido um recurso muito buscado pelas escolas por ser um elemento que ajuda a implementar as mudanças que têm ocorrido na educação brasileira. Para exemplificar o uso da gamificação na prática docente vejamos a habilidade a seguir: A habilidade EF12EF03 consiste em: Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas (BNCC,2017). No entanto, o ambiente escolar, precisa reestruturar-se e reorganizar-se física, pedagogicamente e inclusão da gamificação no currículo escolar, pois é algo que ainda não atinge o todo do sistema educacional, uma vez que vivemos em uma era em que a maioria dos alunos chega à escola carregados de competências tecnológicas, as quais precisam ser exploradas no ambiente escolar, principalmente na sala de aula, bem como incluir a todos no processo.

E assim, a escola é um dos principais agentes formador do indivíduo e é responsável por prepará-lo para atuar profissionalmente e socialmente. A escola precisa estar alinhada coma formação do educando, introduzindo, aplicando e desenvolvendo as competências digitais no ambiente escolar no processo de aprendizagem dos alunos, bem como motivando os professores a aplicá-las em sua prática pedagógica. A tecnologia é uma ferramenta facilitadora do aprendizado, como também a construção das habilidades esperadas no cenário atual. É necessário salientar que a tecnologia é importante nas sociedades e no crescimento do aprendizado do indivíduo, bem como a inovação na prática pedagógica docente, logo no contexto da cultura digital é imprescindível e necessária que a tecnologia é uma das ferramentas que as escolas deverão usá-las para a inovação pedagógica, bem como desenvolver o aprendizado do alunado. A cultura digital vem ganhando espaço na sociedade e na vida dos indivíduos.

4.3.0 Importância da Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem

Segundo Kapp (2014), a gamificação envolve o uso de mecânicas, estética e pensamento inspirados em jogos para engajar pessoas, estimular a ação, facilitar a aprendizagem e solucionar problemas. Considerando essa afirmação, podemos apontar a estratégia da gamificação como um suporte metodológico, capaz de permitir ao estudante alcançar o conhecimento de forma leve e eficaz. Flora Alves (2015), salienta que a gamificação deve ser inerentemente envolvente, com seu apelo sendo ancorada na adoção da ludicidade como estratégia para promover uma adesão fluida e descontraída. Ainda de acordo a Alves (2015, p. 28), afirma que considerando o poder que os sistemas gamificados podem ter para motivar a ação, engajar as pessoas, promover a aprendizagem e resolver problemas, o alcance da sua utilização é também bastante amplo. Levando em consideração este contexto, a estratégia cria espaços de aprendizagem mediados por desafio, entretenimento, prazer e aprecia a motivação, o engajamento entre os alunos e a participação ativa e colaborativa das pessoas que estão envolvidas no processo.

4.3.1 Impactos da gamificação na qualidade da educação

A gamificação na educação pode ter vários impactos positivos. Segundo conteúdo da vised, a autora do livro e disciplina Classroom Applied Technologie pode-se citar:

- 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.

- o uso de narrativas, ou storytelling dentro da gamificação. Por meio da criação de histórias envolventes, os estudantes assumem papéis de protagonistas em suas jornadas de aprendizado. Essa prática promove a contextualização dos conteúdos, tornando-os mais significativos e aplicáveis ao mundo real

- Plataformas digitais são essenciais na implementação da gamificação em contextos educacionais, e podemos citar algumas ferramentas que são bastante utilizadas, como quizzes interativos, simuladores e aplicativos de aprendizado permitem que os estudantes recebam feedback imediato, fortalecendo a retenção do conteúdo e a aplicação prática do conhecimento

Para se ter um sucesso acadêmico, é preciso avaliar o impacto das estratégias gamificadas, essa uma etapa indispensável. Ferramentas de análise de desempenho e feedback contínuo permitem que educadores ajustem as práticas com base nos resultados obtidos, garantindo que os objetivos de aprendizado sejam alcançados.

Pode–se citar outros impactos como:

- O universo da brincadeira encanta, diverte e transforma o ambiente de aprendizagem, em um lugar onde se aprende brincando.

- O brincar e a ludicidade exercem papéis primordiais no desenvolvimento do aluno, pois ambos estimulam e fortalecem as dimensões psíquicas, psicomotoras e cognitivas. Quando a ludicidade está presente na educação, o aluno tem espaço para expressar seus sentimentos, desenvolver a afetividade e a assimilação de novos conhecimentos divertida e prazerosamente.

Diante do mundo digital, de entretenimento em que vivemos envolver, engajar, motivar os alunos com o lúdico nas atividades escolares é primordial para o sucesso na aprendizagem.

Um exemplo de plataforma de educação online a Khan Academy aborda diversos temas e procura apresentar conteúdos com múltiplos vídeos e explica de maneira simples e objetiva. É uma plataforma que utiliza elementos dos games, como os desafios e as recompensas, realizar mais conquistas, melhorando habilidades. As pessoas podem se cadastrar no site e terem acesso ao conteúdo que desejam aprender: matemática, ciências, artes, computação, entre outros. Essa ferramenta é um exemplo interessante do uso da gamificação que aponta para resultados positivos no desenvolvimento das aprendizagens. A Khan Academy é uma organização sem fins lucrativos fundada com a missão de proporcionar uma educação gratuita e de alta qualidade para todos, em qualquer lugar (https//pt.khanacademy.br).

É perceptível, a cada dia, que os alunos estão mais envolvidos com o universo dos games. Assim, é importante a promoção de atividades gamificadas no contexto escolar, o qual pode contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento do educando. Diante disso, a BNCC (2018) sinaliza que “ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes” (BRASIL, 2018, p. 61).

Em pesquisa (cnnbrasil.com. br), sobre o tema gamificação na educação**,** o aponta que a gamificação no ensino oferece mais dinamismo na aprendizagem porque ela utiliza elementos dos jogos para tornar o processo de aprendizado mais interativo e envolvente para os alunos. A pesquisa nos mostra os principais benefícios da gamificação na educação:

- Oferece dinamismo na aprendizagem,
- Aumenta o interesse na aula,
- Facilita a autonomia do aluno,
- Permite ao aluno ter mais controle sobre o processo de aprendizagem.

Neste contexto, é perceptível que o aluno é colocado como elemento basilar, centro do processo ensino – aprendizagem e tem a possibilidade ter mais controle sobre o processo de aprendizagem, de escolher a forma de como irá lidar com as informações e desafios propostos na sala de aula. Assim, ao utilizar a estratégia de gamificação, espera-se melhorar o processo de aprendizagem em seus níveis de ensino, de modo que em cada etapa os educandos ampliem suas perspectivas e aprendizagens.

5.0 Planejamento curricular

A Matriz Curricular é o documento que orienta o trabalho pedagógico qualificado, em todos os seus níveis – planejamento, metodologia, avaliação – de forma a garantir uma aprendizagem significativa e integradora.

Planejar significa, a partir da realidade do estudante, pensar as ações pedagógicas possíveis de serem realizadas no intuito de possibilitar a produção e internalização de conhecimentos por parte do educando. É um caminho racional necessário para orientar nossas ações e necessidades, auxiliando o professor a estabelecer rotas de ações, visando

o desenvolvimento das competências individuais de cada estudante. Para tanto, é fundamental conhecer o aluno, observar e categorizar as suas necessidades e a partir desta constatação, pensar em um planejamento concreto que faça a relação das vivências para o conhecimento científico onde a aprendizagem seja significativa. De acordo a autora do livro Classroom Applied Technologie, o planejamento gamificado precisa considerar a diversidade dos estudantes e os contextos educacionais. Estratégias que funcionam em uma sala de aula presencial podem precisar de ajustes para o ensino híbrido ou a distância, especialmente no uso de ferramentas tecnológicas. Plataformas digitais, por exemplo, são recursos valiosos para aplicar sistemas de progressão e fornecer feedback imediato, garantindo o acompanhamento contínuo do aprendizado. Ainda segundo a autora, incorporar estratégias gamificadas nesse processo exige um alinhamento cuidadoso entre os objetivos pedagógicos e os elementos dos jogos.

Planejar significa, a partir da realidade do estudante, pensar as ações pedagógicas possíveis de serem realizadas no intuito de possibilitar a produção e internalização de conhecimentos por parte do educando. É um caminho racional necessário para orientar nossas ações e necessidades, auxiliando o professor a estabelecer rotas de ações, visando o desenvolvimento das competências individuais de cada estudante.

Ao incorporar um currículo alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), estados e municípios assumem o compromisso de promover o desenvolvimento pleno dos estudantes, conforme preconizam a Constituição Federal (art. 205) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB (art. 2º).

Atualmente a legislação educacional estimula para que os educadores trabalhem utilizando a tecnologia digital proposta na Base Nacional Curricular Comum. É notório

que orientações relacionadas ao trabalho com a cultura digital, têm promovido mudanças sociais significativas. Desta forma, a gamificação necessita ser disseminada no ambiente educacional por todo país, a fim de que cada vez mais, professores possam utilizá-la e facilitar o processo de ensino. Neste contexto, faz-se necessário, que os professores, os quais são os principais mediadores do conhecimento, precisam estar em constante formação e atualização sobre recursos tecnológicos. É fundamental, para que atinja maior aprendizagem significativa e para que suas aulas tenham um ambientes de aprendizagens mais interativas, atrativas, lúdicas e significantes.

5.1 Estratégias gamificadas no planejamento curricular

A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando motivamos. E para que tudo isso aconteça, todo o ambiente escolar – gestão, docência, espaços físicos e digitais – precisa ser acolhedor, aberto, criativo e motivador. Um espaço que ganha relevância onde o professor é orientador, mediador ou mentor e o aluno protagonista deste processo aprendizagem. As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor e compartilhando espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo.

Conforme, Zichermann E Cunningham (2011), a gamificação busca práticas e preceitos pedagógicos que venham estimular o engajamento e principalmente a interação entre professores e alunos. Para tanto, incorporar mecanismos de gamificação

ganha espaço como um fator capaz de produzir experiências além do entretenimento (ZICHERMANN e CUNNINGHAM 2011).

É importante salientar que o principal objetivo da gamificação é aumentar a motivação, o engajamento e a participação do professor/aluno em uma determinada situação, oferecendo sempre "...um ambiente seguro para treino de habilidades ou até a sua aquisição; buscando o melhoramento da atenção e as habilidades visuais". (RAMOS e CRUZ 2018, p. 28). Um fator importante para a implantação da gamificação na escola é a necessidade de capacitar os professores e combater a desigualdade ao acesso à cultura digital, pois nem todas as escolas e alunos têm acesso a esses recursos. Buscar recursos para o acesso à gamificação no ambiente escolar é de extrema importância para o desenvolvimento do aprendizado do educando.

5.2 Exemplos de estratégias gamificadas

Segundo o livro Classroom Applied Technologie, a utilização de técnicas como storytelling, sistemas de progressão, desafios e recompensas pode transformar o aprendizado em uma experiência envolvente e significativa, promovendo o desenvolvimento de competências essenciais como a resolução de problemas e o pensamento crítico. Vejamos:

a) O storytelling:

- Desempenha um papel central na contextualização do conteúdo curricular.
- Permite que os estudantes assumam papéis ativos, promovendo o protagonismo e a reflexão crítica sobre os desafios apresentados na narrativa.

b) Sistemas de progressão:

- Complementam a narrativa ao oferecer uma estrutura clara para o avanço no aprendizado.
- Com o uso de níveis, missões ou fases, os estudantes conseguem visualizar seu progresso e identificar etapas concretas a serem alcançadas.
- Reforça a sensação de conquista e cria um ambiente de aprendizado dinâmico, onde cada novo desafio é uma oportunidade para aplicar os conhecimentos adquiridos

c) Desafios:

- Inclusão de desafios que incentivem o engajamento e a superação de limites.
- Desafios bem planejados devem equilibrar complexidade e acessibilidade, de modo que sejam suficientemente instigantes sem se tornarem frustrantes.
- Eles podem ser individuais ou colaborativos, dependendo dos objetivos educacionais.
- Desafios colaborativos, em particular, promovem habilidades de trabalho em equipe e a troca de conhecimentos entre os estudantes, características fundamentais para o aprendizado interdisciplinar e o desenvolvimento de uma visão integrada do conteúdo.

d) As recompensas:

- São essenciais nas estratégias gamificadas, mas devem ser utilizadas de maneira criteriosa. Mais do que prêmios tangíveis, como pontos ou badges.

- As recompensas podem ser estruturadas como reconhecimento de conquistas ou oportunidades de participar de desafios mais avançados.

- O ideal é Aas recompensas incentivem a motivação intrínseca, valorizando o esforço e o aprendizado em si, e não apenas os resultados externos.

Dessa forma, ainda segundo a autora, a incorporação de storytelling sistemas de progressão, desafios e recompensas no planejamento curricular contribui para o desenvolvimento de competências que vão além da sala de aula. Quando aplicada com propósito e criatividade, a gamificação torna-se uma poderosa aliada na formação de estudantes mais engajados, críticos e preparados para os desafios contemporâneos.

Essas estratégias no planejamento curricular também oferecem a oportunidade de integrar conteúdos interdisciplinares.

6.1 Gamificação em projetos interdisciplinares

A gamificação é uma estratégia pedagógica que contribui para um aprendizado mais dinâmico, motivador e interativo que utiliza jogos como prática pedagógica de diversas formas para a melhoria do aprendizado. Projetos interdisciplinares envolvem várias áreas do conhecimento para integrar o educando e resolver problemas. Para

trabalhar projetos interdisciplinares em sala de aula, é possível criar atividades que relacionem conceitos de diversas disciplinas. O objetivo é que os alunos aprendam de forma ampla e integrada. Desta forma, a interdisciplinaridade o processo de conexão entre as disciplinas. Os projetos interdisciplinares promovem uma conversa entre diferentes conhecimentos, os diferentes saberes, as diferentes áreas de conhecimentos e seus conceitos, com a finalidade de integrar os conhecimentos distintos saberes e a cada um deles promovendo conexões com suas peculiaridades nos diferentes segmentos.

Segundo a professora Vivianne Sousa, autora de Classroom Applied Technologie, a integração da gamificação em projetos interdisciplinares tem se mostrado uma abordagem eficaz para conectar diferentes áreas do conhecimento e criar um aprendizado mais contextualizado. Essa estratégia combina elementos de jogos , como dinâmicas de competição saudável e missões colaborativas, para envolver estudantes em desafios que transcendem os limites das disciplinas tradicionais.

De acordo com Alves (2019), a gamificação no ambiente educacional é particularmente eficaz quando aplicada em contextos que demandam a articulação de conhecimentos de diversas áreas. Ele destaca que essa prática incentiva os estudantes a desenvolverem habilidades como pensamento crítico e colaboração, fundamentais para a resolução de problemas complexos. Além mostrar como diferentes disciplinas se interconectam para explicar ou resolver situações reais. É notório que, para que a gamificação seja efetiva, é importante criar um contexto, uma narrativa, um grupo, e uma boa dinâmica de resolução de problemas ou desafios. Realizar dinâmicas por meio de projetos interdisciplinares tornam as aulas mais interessantes.

Segundo a autora:

As dinâmicas de competição saudável, quando integradas a projetos interdisciplinares, funcionam como um estímulo adicional para o engajamento.

Missões colaborativas, outro elemento essencial da gamificação, criam oportunidades para os estudantes aplicarem conhecimentos de diferentes disciplinas de forma conjunta.

Essas dinâmicas tornam o aprendizado mais envolvente e promovem um senso de responsabilidade coletiva e respeito à diversidade de perspectivas.

Alves (2019) também argumenta que a integração da gamifiação em projetos interdisciplinares é um caminho promissor para inovar as práticas pedagógicas. Ele sugere que a abordagem permite aos estudantes vivenciam situações próximas às do mundo do trabalho, onde a colaboração entre diferentes áreas do conhecimento é essencial. Essa conexão fortalece a percepção da aplicabilidade dos conteúdos e promove maior engajamento no processo de ensino aprendizagem. Um aspecto relevante a ser considerado é o papel do educador no planejamento desses projetos. Cabe a ele define objetivos claros e cria desafios que sejam importante para os estudantes, além de equilibrar a competição com a colaboração. Alves (2019), reforça , quando bem aplicada, essa abordagem transforma a educação em uma experiência ativa e significativa, promovendo aprendizagens fortes e relevantes para a vida.

Gee (2015),nos mostra que os princípios desenvolvidos com o uso dos jogos são: identidade, interação, produção, riscos, problemas, desafios e consolidação, situações que são apresentadas nos games e que propiciam o processo de aprendizagem de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o meio, com a situação e com outros indivíduos. Assim, a gamificação é uma ótima ferramenta de engajamento e entretenimento e torna o processo de aprendizado mais

interativo e envolvente. E neste contexto, os alunos podem se tornar mais engajados e focados nas atividades propostas.

Exemplos de gamificação para aplicar em sala de aula da plataforma gamefic

De acordo a plataforma, aplicar os exemplos de gamificação pode ser feito no ensino por conteúdos lúdicos, que melhorem a concentração e análise dos estudantes. A gamificação em sala de aula é uma ferramenta para prender a atenção dos alunos e os fazer compreender a disciplina com facilidade, a gamificação tem sido utilizada por professores como um recurso estratégico. Com isso, os benefícios da gamificação incluem:

- Maior engajamento dos alunos,
- Aprendendo o conteúdo de maneira fácil,
- Melhora o foco nos objetivos.
- Vejamos alguns exemplos de gamificação para aplicar em sala de aula, propostos pela gamefic:
- Atividades que recompensam o aluno

Através dos exemplos de gamificação, você pode desenvolver aulas que tenham a temática de recompensar os alunos após terem uma conquista no exercicio ou atividade. Isto os fazem se sentirem estimulados a continuar com os estudos, em que esta pode ser uma forma de você os auxiliar no processo de aprendizagem de maneira prática. Podem ser feitas perguntas ou desafios

didáticos a fim de fazer os alunos pensarem adequadamente a respeito da questão antes de responderem, ou tomarem uma decisão.

- Desafios e competições

Prepare um quiz e leve os alunos para conhecerem as principais questões que você desenvolveu para a aula. Lembre-se que cada pergunta precisa ser de fácil compreensão e apresentar alternativa que o aluno consiga ler, interpretar e responder.Sempre que os participantes selecionarem uma opção que estiver correta, haverá o aumento de pontos, que é uma vantagem interessante**.**

- Resolução de problemas

Dentre um dos principais exemplos de gamificação está a resolução de problemas, em que os estudantes precisam se reunir em grupos para encontrar a solução de um tema que você apresentou. Todos devem avaliar as informações para, assim, definirem estratégias que os façam ter bons resultados na atividade conjunta.

- Enigmas

Os enigmas devem ser introduzidos no início da apresentação de um tema importante da sua matéria, onde seja desenvolvido o mistério ou tensão. Todo o processo precisa ser feito através do storytelling, em que você conta uma história e deixa os estudantes participarem, como se fosse o detetive em busca de resolver o caso.

- Missões em grupo e caça ao tesouro

Nos principais exemplos de gamificação, há a possibilidade de você desenvolver uma atividade lúdica ao separar entre 3 a 4 grupos e explicar que pela sala de aula e pátio foram escondidas algumas cartas sobre as partes das células eucarióticas.Para representá-las, você usou fichas que contém figuras da membrana plasmática, mitocôndria, centríolo e complexo de golgi. O time que encontrar as figuras espalhadas na escola será vitorioso e receberá uma recompensa lúdica que você determinou.

7 .0 Considerações Finais

Não há muito a questionar sobre a Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem. A presente pesquisa apresenta a importância e eficiência da gamificação na aprendizagem. Sabe-se que, a cultura digital está propagando por todas as esferas da sociedade e sua influência no meio dos educandos. Não podemos ignorar que a tecnologia e a cultura digital estão presentes em nosso cotidiano e, como educadores, precisamos atualizar nossas práticas pedagógicas a fim de adequá-las a esse cenário social. A cultura digital transformou as pessoas, seus modos de agir, de pensar, de se relacionar com os outros e com o mundo. O avanço tecnológico possibilitou diversas melhorias para a sociedade, o que tornou a vida muito mais prática. Nessa perspectiva, a gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem, proposta deste trabalho dialoga com as tecnologias digitais por considerá-las inescapáveis às práticas didáticas atuais. Percebe-se que os games estão

cada vez mais inseridos na rotina dos estudantes. É inegável a capacidade que os games têm em atrair e manter a atenção dos aprendizes.

Aqui, se propõe a gamificação no planejamento curricular, pois a utilização de elementos de jogos em atividades no contexto de ensino aprendizagem, acredita-se ser uma metodologia diferente e inovadora, com potencial para atrair, envolver e motivar os alunos. O objetivo da pesquisa consistiu entender e ressaltar a *Gamificação no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem,* quais são as contribuições e os desafios que a gamificação como metodologia promove em atividades escolares, portanto, que a gamificação é uma metodologia interessante e viável para o ensino aprendizagem e que influencia na melhoria da aprendizagem.

O desafio da educação é ajudar os estudantes a encontrar o caminho para o desenvolvimento e ao utilizar estratégias de gamificação, espera-se melhorar o processo de aprendizagem em suas etapas, de modo que em cada passo os alunos ampliem suas perspectivas.

Portanto, fica claro que a gamificação no ensino proporciona mais vitalidade na aprendizagem porque ela utiliza games para tornar o processo de aprendizado mais atraente, interativo e envolvente para os alunos incentivando o engajamento a partir de algo que prendem a atenção dos alunos. Neste contexto, o uso de plataformas digitais pode ser um recurso relevante, facilitando o monitoramento do progresso e fornecendo feedback em tempo real e transformação do ambiente educacional em um espaço dinâmico e inovador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, L. M. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular, Brasília, 2017. Disponível em: Acesso em: março. 2025

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular, Brasília, 2018. Disponível em: Acesso em: março. 2025

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília; Imprensa Oficial, 1988.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996.

DICKMANN, E.Gamificação e jogo educativo: 76 ideias paradinamizar suas aulas. São Paulo: Livrologia, 2021

GEE, James Paul. Bons vídeo games e boa aprendizagem. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178,jan2009(https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167)

KAPP. K.M., Blair, L. & Mesch, R. (2014). The gamification of learning and instru ction –Fieldbook. Ideas intro practice. Willey.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Editora Atlas,1992.4ª ed. p.43 e 44.

RAMOS, Daniela Karine, CRUZ, Dulce Márcia. (Org.). Jogos digitais em contextos educacionais. Curitiba: CRV, 2018

ZICHERMANN, Gabe; Cunningham, Christopher. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011 https://agtu.vised.com/dashboard/ https://www.dicio.com.br/gamificacao/ https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/

https://www.gamefic.me/blog/exemplos-de-gamificacao-para-aplicar-em-sala-de-aula/