AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM

AUTOR: ERIVELTO CECCHET

Resumo

Os avanços tecnológicos mudaram significativamente a relação da sociedade com o mundo, incluindo os métodos de aprendizagem. Este artigo analisa como a gamificação pode apoiar a aprendizagem em um ambiente educacional usando jogos digitais na Educação Física. Ele destaca seus benefícios como uma estratégia pedagógica criativa, impactos positivos no engajamento dos alunos e desafios e limitações em sua implementação.

A Educação Física visa promover a saúde e o bem-estar por meio do desenvolvimento do corpo e da mente, habilidades sociais e emocionais, educação da condição humana, compartilhamento, convivência e organização. A gamificação é considerada uma abordagem de aprendizagem, promovendo habilidades cognitivas que estimulam a tomada de decisões, o alcance de metas e o planejamento estratégico.

Palavras Chave: Gamificação; Educação Física; Tecnologias digitais, games.

1 Introdução

Os avanços tecnológicos mudaram significativamente a relação da sociedade com o mundo, incluindo os métodos tradicionais de ensino. Esses métodos priorizam o professor, tornando a educação desconectada e exigindo adaptação devido aos métodos de ensino remoto e híbrido, resultando em perda de espaço. De acordo com Prensky (2001), estes indivíduos são considerados nativos digitais por estarem conectados a todo instante e possuírem destreza em manipular equipamentos tecnológicos. Dessa forma, atrelar tecnologias e distintas metodologias a ferramentas de ensino para esse público é de suma relevância para os sistemas de ensino.

Este artigo vai argumentar os fundamentos e desafios da gamificação na educação, e neste artigo trarei um exemplo prático da utilização da gamificação em sal de aula nos dias de chuva, onde utilizo os tablets da escola com jogos para melhorar a aprendizagem dos educandos e tornando as aulas mais interativas e atrativas para os educandos.

Uma das metodologias difundidas recentemente é a gamificação, e que falaremos neste trabalho. Segundo Fardo (2013), a gamificação é um fenômeno emergente, o seu sucesso deriva diretamente da popularidade dos jogos, além do fato de engajar pessoas. Com base na argumentação de Fardo (2013), é possível afirmar que a gamificação se baseia na criação de soluções para problemas de forma criativa e interativa. Nesse sentido, o indivíduo é estimulado a desenvolver soluções para problemas, intensificando o processo de ensino e aprendizagem (FIQUEIREDO; PAZ; JUNQUEIRA, 2015).

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Fundamentos da gamificação

Em um mundo com em constante desenvolvimento e cada vez mais tecnológico com lançamentos de novos produtos, sistemas, a sociedade contemporânea está em uma grande cresceste por jogos. Para Furió et al. (2013) o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamentos e cognição, estimulando a atenção e memória.

O termo gamificação é relativamente novo, embora seus usos sejam considerados práticas de longa data. O conceito de gamificação ainda representa um grande debate, alguns autores divergem ao conceituá-la como uma teoria educacional (BUSARELO, 2016).

De acordo com Zichermann e Cunningham (2011) a gamificação é um conceito que não se restringe a jogar um game, mas a aplicação de elementos e mecânica do universo e design dos games em espaços e atividades não games. Ainda, para os autores em questão, a gamificação pode promover mudança de comportamento, por exemplo, tornar as tarefas enfadonhas ou triviais do cotidiano em algo divertido. Segundo os mesmos autores, eles identificaram que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões específicas: para obterem o domínio de terminado assunto; para aliviarem o stress; como forma de entretenimento; e como meio de socialização. E também destacam quatro aspectos de diversão durante o jogo: e quando o jogador se envolve com outros jogadores; quando está imerso na exploração de um universo; quando o jogador está competindo e busca a vitória; quando a forma como o jogador se sente é alterada pelo jogo.

2.2 Impactos na aprendizagem

A gamificação traz inúmeros impactos para os educandos porque ela transforma atividades tradicionais em atividades mais prazerosas e significativas que traz elementos como desafios, recompensas e ranking, estimula e reduz o tédio, traz uma sensação de

progresso constante, estimula a continuidade e estes educandos tendem a realizar tarefas gamificadas fora do horário escolas bem mais ativamente por ela dar essa sensação de prazer.

Além de manter os educandos sempre motivados para realizar as tarefas como por exemplo motivação extrínseca (recompensas e prêmios) e motivação intrínseca (realização, desejo de superação, curiosidade). Os educandos se sentem mais motivados a aprender quando veem o resultado imediato dos seus esforços, a personalização também contribui para o sentimento de pertencimento com o uso de missões e desafios diários.

E também possui estudos com diversos resultados que mostram que a a gamificação pode melhorar o desempenho dos educandos, desde que seja bem aplicada, bem elaborado pelo professor, ela melhora o desempenho nas avaliações, principalmente quando o educando se sente envolvido com o processo de ensino, melhora na da compreensão conceitual, na retenção do conteúdo e podendo ajudar principalmente alunos que tem dificuldades com os métodos tradicionais, porque ela oferece novas formas de aprendizagem, e que são muito mais prazerosas para os alunos.

2.3 Desafios e limitações

Um dos desafios que se encontra na gamificação é na falta de conhecimento do professor para usar a tecnologia ou o uso inadequado dela, sem ter um objetivo claro da sua utilização ela não vai contribuir muito para o aprendizado dos educandos e isso pode dar um resultado superficial da aprendizagem. Para que isso não ocorra, primeiro o professor tem que ter seus objetivos bem definidos de como que vai utilizar a gamificação, segundo tem que estar capacitado para isso (prefeitura, estado ou escolas particulares fornecerem curso de capacitação para os professores) e terceiro um suporte técnico sempre presente para auxiliar nos problemas enfrentados pelos professores durante o uso da tecnologia.

Portanto, é bastante desafiador pensar em uma educação tecnológica, conectada e digital diante dos diversos problemas causados pela falta de materiais e recursos para aquisição de equipamentos, sem contar o problema da educação do professor para lidar com isso. É evidente que se investe no desenvolvimento de tecnologias cada vez mais sofisticadas, mas pouco se faz para garantir o acesso básico à maioria da população. (RABELO, 2021)

2.4 Educação Física

No ano de 1997 foi criado os (PCN) Parâmetros Curriculares Nacionais que tem por objetivo promover o ensino orientando para praticas regionais respeitando diversidade, assim a Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental principalmente, tornou-se impulsionadora do desenvolvimento cognitivo, mas também impulsionadora do desenvolvimento psicomotor dos educandos. A educação Física proporciona o ensino da condição humana, ensina a conviver, ensina a organizar e ensina a compartilhar. Esses benefícios visam permear o desenvolvimento cognitivo e auxilia na formação da cidadania e no desenvolvimento moral, ela também serve como facilitadora (quando bem planejada e organizada) no desenvolvimento de vários aspectos e que resultam em inúmeros benefícios para o educando, como por exemplo habilidades cognitivas.

As aulas de Educação Física têm como objetivo o aprimoramento e o desenvolvimento adequado dos movimentos físicos e motores, proporcionando aos alunos diversos estímulos e movimentos, desenvolvendo habilidades físicas e motoras (JUSTINO, 2020).

2.5 Uso da tecnologia (gamificação) nas aulas de Educação Física

O uso da tecnologia permite que os professores criem experiências personalizadas e, assim, tornem o processo de aprendizado mais envolvente e divertido. Além disso, os jogos eletrônicos estão presentes na BNCC da Educação física como conteúdo previsto em diversas etapas de ensino. A gamificação pode ser explorada de várias formas na escola. Uma delas é trazer os jogos eletrônicos para a "vida real", adaptando a brincadeira para as aulas práticas de Educação Física. Por exemplo, o Pac Man, o Among Us, Fortnite e o Campo Minado.(IMPULSIONA.ORG.BR)

Para que se tenha uma aprendizagem significativa temos que utilizar a gamificação como ferramenta para facilitar o processo de ensino aprendizagem e para que o educando possa ver o impacto em seu cotidiano, possa contextualizar com a sua realidade e o que o conteúdo possa ter significado e que ele realmente aprenda. Nesse sentido os jogos se mostram como importante ferramenta na gamificação das aulas de educação física.

Santos (2019) explica que a tecnologia não é apenas uma estratégia didática, mas também uma finalidade que pode e deve ser desenvolvida transversalmente às disciplinas, inclusive a Educação Física.

3 Estudo de Caso

Outra maneira de utilizar a gamificação é utilizar os conteúdos das aulas teóricas da disciplina através dos games, essa alternativa uso para as aulas ficarem mais dinâmicas a atrativas para os alunos da EMEB Pequeno Príncipe, Xanxerê- SC. E a dinâmica das atividades é adaptada conforme a lista feita pelos alunos em cada sala de

aula, e assim utilizo a gamificação inserindo conteúdos teóricos de Educação Física com elementos dos jogos mais populares.

Na Educação Física, podemos utilizar a gamificação por meio de jogos educativos, que auxiliam a explorar uma competição saudável, também auxiliam na cooperação e no desenvolvimento de inúmeras habilidades. Ao se utilizar essa abordagem proporcionamos aos educandos a interagir mais, resolver desafios, e aprender de uma forma mais prazerosa, transformando assim o processo de ensino aprendizagem mais significativo e motivador.

A utilização de jogos (gamificação) nas aulas de educação física, embora pouco utilizada, auxilia de forma diferenciada das metodologias utilizadas em sala de aula e é vista como uma ferramenta motivadora para o aprendizado, por isso os jogos, tem sido utilizado como instrumentos didáticos, e estão se utilizando cada vez mais no ambiente escolar, em escolas que tenham uma abordagem mais ativa, social e construtiva.

Depois desses inúmeros exemplos teóricos de utilização da gamificação, eu usei na prática em minhas aulas de educação física, nos dias de chuva utilizei os tablets que escola EMEB Pequeno Príncipe possui, com isso ficou mais fácil para exemplificar algumas atividades como: regras de jogos, vídeos explicativos dos esportes, e também utilizei para jogos interativos. E foi uma aula que chamou muito a atenção das crianças, sendo que utilizei varias vezes este recurso para as minhas aulas.

Abaixo segue fotos da utilização dos tablets pelos educandos:



Foto 1: acervo pessoal



Foto 2: acervo pessoal



Foto 3: acervo pessoal

4 Considerações finais

A gamificação nas escolas e nas aulas de educação física tem surgido como uma ferramenta de apoio e a utilização deste método estimula os educandos a ter mais cooperação entre eles, contribuindo assim para o desenvolvimento da autonomia individual. Ele também

desperta mais interesse dos educandos nas aulas pela utilização da tecnologia que está sendo utilizada fortemente por eles, promovendo um ensino mais dinâmico e significativo. E por meio da gamificação eles têm mais acesso ao conhecimento, não se limitando as atividades tradicionais, porque a gamificação estimula a cooperação, a criatividade, crescimento cognitivo e social, além do desenvolvimento de diversas habilidades.

A tecnologia tem se mostrado muito interessante e eficaz na educação, mas precisamos que se mantenham sempre cursos de atualizações para os professores para que possamos ter um uso do material mais eficaz, ou mesmo sem ser utilizados.

Um ponto importante que tem que ser levado em consideração, é o suporte técnico que tem que ser dado aos professores para a utilização da tecnologia (gamificação) nas escolas, somente ter os equipamentos não é garantia de utilização, ou de uma boa utilização sem um suporte que auxilie os professores na hora do uso para que se tenha uma utilização mais eficaz e inovadora.

5 Referências Bibliográficas

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. Pimenta Cultural, 2016.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013.

FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 1154.

FURIÓ, David; GONZÁLEZ-GANCEDO, Santiago; JUAN, M. C.; SEGUÍ, Ignacio; COSTA, María. **The effects of the size and weight of a mobile device on an educational game**. Journal Computers & Education, Virginia, v. 64, p. 24–41, 2013.

JUSTINO, Marcus Vinicius Dos Santos. Centro Universitário de Brasília – UniCEUB Faculdade de Ciências da Educação e Saúde – FACES **A Educação Física no Ensino Fundamental** I Trabalho de Conclusão de Curso. Brasília, 2020.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, imigrantes digitais**. On the horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.

RABELO, Igor Francisco Santos. **TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: o uso das TICs durante a pandemia e suas possibilidades de aplicação nas aulas de educação física**. Paripiranga 2021 UniAGES Centro Universitário Licenciatura em Educação Física.

SANTOS, Pablo Henrique de Souza. **O uso das tecnologias nas aulas de educação física: uma revisão de literatura Universidade De Brasília**. Brasília-DF 2019. Trabalho de Conclusão de Curso.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C**. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol**, CA:O' Reilly Media, Inc. 2011.