

Gamificação na Aprendizagem: do virtual à sala de aula

Jaíne Silva
Dayanne Núbia
Faculdade Laboro, MA

RESUMO

Estamos inseridos em um mundo tecnológico rodeado de informações, diante deste cenário, a tecnologia auxilia a criação de metodologias ativas para uma aprendizagem significativa. Dessa forma, o uso da gamificação em sala de aula estimula o desenvolvimento de competências e habilidades, contribuindo para uma aprendizagem inovadora.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Tecnologias; Jogos.

APRESENTAÇÃO

Estamos vivendo no meio tecnológico. Todos os dias surgem novos aplicativos, novas tecnologias, inovações etc. Diante desse cenário tecnológico, enxergamos a necessidade de estarmos sempre atualizados, pois o seu reflexo atinge também a sala de aula. Por este motivo, os professores devem utilizar esse recurso como um facilitador para a aprendizagem. Entretanto, a pergunta que se faça é: como podemos utilizar esse mecanismo para atrair a atenção dos alunos e ao mesmo tempo fazer com que eles tenham uma aprendizagem significativa?

Uma boa estratégia é a gamificação: originado do inglês, gamification, é a aplicação de estratégias de jogos, tanto analógicos como eletrônicos, em atividades do dia a dia, e tem por objetivo aumentar o engajamento dos participantes, desenvolvendo competências socioemocionais tais como a autonomia e a sociabilidade.

Trabalho apresentado à Disciplina de Produção e Inovação Científica realizada no dia 06 de fevereiro de 2022 na unidade Laboro em Brasília

2 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Jaíne da Silva, email: jaine2107@hotmail.com

3 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Dayanne Núbia, email: dayannebrt@gmail.com

4 Orientadora do trabalho. Professora Mestra da Faculdade Laboro. e-mail: brunaalmeida87@gmail.com

Os jogos estimula a capacidade de percepção, melhora a memória, incentiva a tomada de decisões, desenvolve a autonomia, abre a oportunidade para a transversalidade, ensina a calcular riscos e montar estratégias, além de tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso.

Para os autores, a tecnologia deve estar aliada a aprendizagem.

A educação em suas relações com a Tecnologia pressupõe uma rediscussão de seus fundamentos em termos de desenvolvimento curricular e formação de professores, assim como a exploração de novas formas de incrementar o processo ensino-aprendizagem. (CARVALHO, KRUGER, BASTOS, 2000, p. 15).

Os jogos estão presentes em nossas vidas de tantas formas, que às vezes jogamos sem ao menos termos consciência do jogo em si. Como explicado por Huizinga (2014, p. 4).

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.

Assim é perceptível que a prática de gamificação pode oferecer muitas vantagens ao processo de ensino-aprendizagem dos discentes, e isso em qualquer faixa etária e em qualquer nível de aprendizagem, uma vez que a gamificação é moldada segundo o seu público alvo.

As práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação da aula preza pela participação ativa do aluno (ALVES e COUTINHO, 2016, p. 222).

A gamificação ainda é pouco difundida em nosso meio educacional, principalmente na educação básica. Entretanto, a utilização de metodologias ativas abre novas possibilidades para a aprendizagem, visto que as crianças da atualidade já nascem inseridas no mundo digital e tecnológico, conseqüentemente aprendem de forma rápida, fazendo da aprendizagem um processo familiar e já conhecido das mesmas, possibilitando uma aprendizagem ativa, instigante e participativa na aquisição dos conhecimentos formais.

Trabalho apresentado à Disciplina de Produção e Inovação Científica realizada no dia 06 de fevereiro de 2022 na unidade Laboro em Brasília

2 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Jaine da Silva, email: jaine2107@hotmail.com

3 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Dayanne Núbria, email: dayannebrt@gmail.com

4 Orientadora do trabalho. Professora Mestra da Faculdade Laboro. e-mail: brunaalmeida87@gmail.com



REFERÊNCIAS

CARVALHO, Marília G.; Bastos, João A. de S. L., Kruger, Eduardo L. de A./ Apropriação do conhecimento tecnológico. CEEFET-PR, 2000. Cap. Primeiro.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

ALVES, Lynn. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papyrus, 2016.

Trabalho apresentado à Disciplina de Produção e Inovação Científica realizada no dia 06 de fevereiro de 2022 na unidade Laboro em Brasília

2 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Jaine da Silva, email: jaine2107@hotmail.com

3 Aluna do curso de Neuropsicopedagogia Dayanne Núbia, email: dayannebrt@gmail.com

4 Orientadora do trabalho. Professora Mestra da Faculdade Laboro. e-mail: brunaalmeida87@gmail.com