



## **Ensino Gamificado como Ensino Inovador Em Tempos de Pandemia**

Phelipe de Araújo Sales<sup>1</sup>  
Faculdade Laboro, DF

### **RESUMO**

O aprendizado tornou-se desafiador para os professores nesta última década. Muitos professores continuam com metodologias passivas de ensino e isso provoca falta de estímulo e vontade no aprendizado por parte de alunos no colégio público e particular. É onde a Gamificação entra, como proposta de inovação no processo de ensino-aprendizagem. De forma lúdica, envolvente e por vezes com teor competitivo, proporciona o estímulo necessário para que o ensino seja correspondido e tenha a sua eficácia na vida dos alunos e no aprendizado em sala de aula. A finalidade deste trabalho é apresentar este importante tema para vida de docentes em suas jornadas de aprendizado na vida dos alunos em tempos de pandemia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Gamificação. Jogo pedagógico. Aprendizagem.

### **O CENÁRIO DA APRENDIZAGEM NO SÉCULO XXI**

O cenário das salas de aulas por todo o país vem demonstrando muito desinteresse nos conteúdos programáticos por parte dos alunos, isso em razão de muitos educadores continuarem adotando metodologias conservadoras no processo de aprendizagem, algo que para essa geração se torna algo obsoleto, visto que o acesso a informação está na palma de suas mãos (FRAGELLI, 2017), (MARANHÃO et al, 2019).

A passividade acrítica e arreflexiva é o que se denota em grande parte dos alunos quando estão inseridos nas metodologias conservadoras, que por sua vez, é a reprodução do conhecimento e a transmissão do conteúdo por parte dos docentes (FRAGELLI, 2017).

É defendido que a aprendizagem se volte para questões que elucidam as dimensões humanísticas, reforço na empatia, na colaboração, na afetividade de forma que o ensino seja mais proveitoso, concreto duradouro e como exemplo a expertise dos jogos que trazem subsídios de aprendizagem ativa, experiencial e baseada em problemas (FRAGELLI, 2017).

Com essa realidade a Gamificação vem trazer elementos para participação, engajamento, como também para agregar nos interesses dos alunos e no despertar da curiosidade resultando na reinvenção no aprendizado (ORLANDI et al, 2018).

---

<sup>1</sup> Aluno do curso de Gestão e Docência do Ensino Superior/, e-mail: [phsegueme@gmail.com](mailto:phsegueme@gmail.com)

## **GAMIFICAÇÃO E A DEFASAGEM ESCOLAR**

A Gamificação é o processo pelo qual se empregam mecanismos e arquiteturas de videogames em ambientes que, em sua origem, não são jogos, como escolas ou ambientes de trabalho. Este processo tem ganhado espaço junto aos esforços de trazer metodologias ativas para os ambientes de aprendizagem, uma vez que os processos tradicionais de ensino nem sempre conseguem a adesão dos estudantes.

O interesse pelo estudo, o engajamento em atividades voltadas à educação e a aprendizagem sistemática tendem a diminuir com o andar dos anos escolares. Experiências em tempos de pandemia, como relata uma reportagem da BBC News Brasil: “Pandemia deve intensificar abandono de escola entre alunos mais pobres”, mostram que há um esforço grande em tentar minimizar estes impactos e trazer os estudantes de volta às unidades educativas. O que também pode ser observado em algumas experiências que lançam mão de palestra, psicólogos e apostilas na tentativa de reaproximar os estudantes. Os educadores, por sua vez, têm a consciência de que devem continuar os esforços e dar sequência aos estudos, mas, “depois que o aluno sai, é muito maior o esforço para trazê-lo de volta”, segundo a reportagem (IDOETA, 2020).

Este contexto não é apenas deste período pandêmico, o que torna a situação mais preocupante. Pesquisas da Galeria de Estudos e Avaliação de Iniciativas Públicas (BARROS, 2017) mostram que o desinteresse e a falta de engajamento levam à evasão escolar de 25% dos jovens entre 15 a 17 anos, com custos de 130 bilhões de reais por ano para o Estado. Diante desse cenário, a Educação Gamificada torna-se uma aliada de atração e permanência de crianças, adolescentes e jovens junto aos espaços socioeducacionais. Mesmo assim, é necessário lembrar que o mesmo público reage de formas diferentes, quando colocado diante de videogames. Por conta da infinidade de jogos e consoles disponibilizados pelo mercado, o número de jovens e crianças que se dedicam aos jogos tem aumentado a cada ano, não só em números, mas no tempo destinado a eles. Até o primeiro semestre de 2019, estima-se que 66% dos jovens adultos eram usuários frequentes de jogos, especialmente em plataformas móveis (MEIO & MENSAGEM, 2019). Isso não significa que exista unanimidade na aceitação de que os jogos tragam resultados positivos para seus usuários ou família. Por exemplo,

“entre os pais gamers, 41,6% concordam — totalmente ou parcialmente — que os jogos podem atrapalhar a aprendizagem de seus filhos” (MEIO & MENSAGEM, 2019).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estamos diante de uma urgência no setor educacional. A falta de vontade dos alunos em participarem das aulas e o método ultrapassado de alguns educadores está proporcionando uma defasagem escolar de grande massa. A tecnologia por meio dos *games* apresentam sinais e técnicas de retenção de como precisamos virar a chave na área nas escolas e de alguma adotar novas práticas educacionais.

Neste estudo, ficou claro que temos uma alternativa, a Gamificação. A utilização de sistemas de recompensa, táticas de jogos e mecanismos sociais competitivos, impactam diretamente na motivação e engajamento dos alunos pode ser a “luz no fim do túnel”, que tanto precisamos nas escolas, mas a escassez de conteúdo relacionado e a explosão de busca por assunto, deixam a pesquisa limitada.

## REFERÊNCIAS

FRAGELLI, Thaís Branquinho Oliveira. Gamificação como um Processo de Mudança no Estilo de Ensino Aprendizagem no Ensino Superior: um Relato de Experiência. *Revista Internacional de Educação Superior*, São Paulo, v.4, n.1, p.221-233, 2017. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843/16979>. Acesso em: 20 fev 2020.

MARANHÃO, Kalena de Melo; REIS, Ana Cássia de Souza. Recursos de Gamificação e Materiais Manipulativos como Proposta de Metodologia Ativa para Motivação e Aprendizagem no Curso de Graduação em Odontologia. *Revista Brasileira de Educação e Saúde, Paraíba*, v.9, n.3, p.1-07, 2019. Disponível em: <https://www.gvaa.com.br/revista/index.php/REBES/article/view/6239/5616>. Acesso em: 20 fev 2020.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. *Biblios, Brasília*, n.70, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em 20 fev 2020.

IDOETA Paula Adamo. Pandemia deve intensificar abandono de escola entre alunos mais pobres. *BBC News- Brasil*: São Paulo, 23 julho 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53476057> Acesso em: 3 nov. 2020.

IBGE, Coordenação de População e Indicadores Sociais. Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira. Rio de Janeiro: IBGE, 2019.



BARROS, R. P. Galeria de Estudos e Avaliação de Iniciativas Públicas (GESTA): engajamento escolar. São Paulo: Fundação Brava, 2017. Disponível em: <http://bit.ly/2MxvuhE>. Acesso em: 15 set 2020.

MEIO & MENSAGEM. Games são entretenimento para 66% dos brasileiros. 2019. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/06/10/games-eletronicos-sao-entretenimento-para-66-dos-brasileiros.html> Acesso em: 15 set 2020.