

## GENIALLY: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

Caroliny de Araújo Azevedo <sup>1</sup>

Alisson dos Anjos Silva <sup>2</sup>

Maria Erivania da Cunha <sup>3</sup>

Carlos Antônio Barros e Silva Junior <sup>4</sup>

### RESUMO

Com o cenário pandêmico, o uso das tecnologias se tornou indispensável no cotidiano dos estudantes, uma vez que, eles saíram do ensino presencial para o ensino remoto emergencial. Diante disso, a gamificação está ganhando seu espaço por ser uma ferramenta que estimula os discentes a buscarem seu conhecimento. Nesse sentido, este trabalho apresenta a plataforma Genially como proposta de recurso facilitador no ensino-aprendizagem na modalidade online. Esta ferramenta pode desenvolver diversos tipos de jogos por intermédio de website. Tendo como objetivo deste trabalho é analisar a plataforma Genially como ferramenta didática nas aulas virtuais, para saber se ela é capaz de permitir maior alcance na aprendizagem dos conteúdos e se as aulas podem se tornar mais dinâmicas, no âmbito do ensino remoto. Para obtenção de tais dados foi realizado uma pesquisa de natureza qualitativa por meio da revisão bibliográfica, é observado que o Genially apresenta potencial como uma ferramenta didática que auxilia e facilita o aprendizado de forma lúdica e dinâmica, pôde-se observar, também, que ela, estimula a relação aluno-professor, assim proporcionando um ambiente dinâmico e interativo, porém, incentiva a competitividade dos discentes.

**Palavras-chave:** Ensino remoto, Auxílio didático, Gamificação, Genially.

### INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos transformaram totalmente nossa concepção sobre diversos aspectos, inclusive sobre o contexto educacional. Como exemplo pode-se

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, *Campus* Ipanguaçu, [carolinyaraujo99@gmail.com](mailto:carolinyaraujo99@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduando do Curso Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, *Campus* Ipanguaçu, [alisson.anjos@escolar.ifrn.edu.br](mailto:alisson.anjos@escolar.ifrn.edu.br);

<sup>3</sup> Graduanda do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, *Campus* Ipanguaçu, [erivania.cunha@academico.ifrn.edu.br](mailto:erivania.cunha@academico.ifrn.edu.br);

<sup>4</sup> Mestre em ensino de Ciências, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, [carlos.barros@escolar.ifrn.edu.br](mailto:carlos.barros@escolar.ifrn.edu.br);

destacar a rapidez e a dinamicidade na interação aluno e professor, causadas com a utilização de metodologias com aulas integrando recursos tecnológicos, como games e outros. Com o passar do tempo percebe-se que a educação vai refletindo as mudanças pelas quais a sociedade passa.

E com a chegada da pandemia causada pela covid-19 no Brasil, mais uma vez a educação passa por mudanças assim como toda a sociedade. Em fevereiro de 2020, aconteceu o primeiro caso confirmado de covid-19, sendo necessário o distanciamento social, consequentemente, as aulas presenciais foram suspensas. O Ministério da Educação pública a portaria de número 343. Esta portaria “dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19.” (BRASIL, 2020). dando assim início ao Ensino Remoto Emergencial.

Com todas essas transformações e adaptações realizadas pelo corpo docente, houve a necessidade de se adaptar ao uso de novas metodologias de ensino, em especial às que utilizam as tecnologias. Com objetivo de atrair e interagir com os alunos, alguns professores fizeram uso de várias ferramentas e uma dessa foi a gamificação. A gamificação pode ser utilizada como auxílio tanto na etapa de introdução de um conteúdo, como em seu aprofundamento. Com essa metodologia de jogos, os conteúdos podem ser abordados de forma lúdica e leve, tornando a construção do conhecimento mais efetiva.

Nesse sentido, LEÃO (2004), afirma que nestes novos ambientes, a construção do conhecimento acontece de forma mais aberta, integrada e multissensorial, o que torna sem dúvida, muito mais atraente e complexa. Segundo LORENZONI (2016), “A gamificação é uma das respostas a diversos males que afetam a educação tradicional, sendo o maior deles o desinteresse dos estudantes. Falta de interesse é a principal causa de evasão escolar no Ensino Médio”.

A gamificação é uma metodologia que desenvolve o aprendizado de forma dinâmica e interativa, utilizando-se de ferramentas tecnológicas que assimilam o cotidiano de muitos alunos com a educação. Dessa forma, para os discentes que têm dificuldade em um determinado conteúdo, a aplicação desse auxílio tecnológico, possibilita a compreensão com mais facilidade, bem como, aumenta o envolvimento, tornando o conhecimento potencialmente positivo. Assim sendo, as conquistas dos educandos podem ser recompensadas, como uma forma de incentivo, de tal maneira que

possam ganhar tesouros virtuais, lugar em pódio, e diversas premiações, tornando as aulas mais atrativas.

Uma das ferramentas que pode ser usada para aplicação da gamificação na sala de aula e fora dela é a plataforma online Genially, que pode ser acessado por computadores e *smartphones* com acesso à internet. Vale ressaltar que uso de tal recurso nas disciplinas pode contribuir de forma significativa para o ensino dos conteúdos acadêmicos e na construção do conhecimento, já que, a gamificação vem sendo introduzida em aulas de diversos componentes, uma vez que esses elementos, características e mecânicas de jogos são atribuídos nas atividades e comportamentos em sala de aula (ALVEZ; MINHO; DINIZ, 2014). Potencializando processo de ensino e aprendizagem através do lúdico.

Sendo assim, o objetivo deste trabalho é analisar a plataforma Genially como ferramenta didática nas aulas virtuais, para saber se ela é capaz de permitir maior alcance na aprendizagem dos conteúdos e se as aulas podem se tornar mais dinâmicas, no âmbito do ensino remoto.

## **METODOLOGIA**

A metodologia abordada na produção deste trabalho segue a natureza da pesquisa qualitativa de origem bibliográfica. Por meio do método baseado em de Triviños (2010) e Gil (2010), que dão ênfase para este trabalho. A pesquisa bibliográfica desta pesquisa é elaborada com base em material já publicado e tem o objetivo de analisar posições diversas em relação a determinado problema, em busca de respostas ou hipóteses que se quer experimentar, num processo de levantamento e análise da produção, podendo fornecer uma visão geral e evidenciando tendências e desafios ao uso do Genially e gamificação no ensino.

A coleta dos dados foi realizada manuseando o Portal do Google Acadêmico e periódicos da Capes, usando as palavras-chave “Genially”, “Educação” e “Gamificação”. Foram analisados artigos encontrados e publicados nos últimos vinte e um anos (2000-2021), que apresentavam os textos completos e disponíveis. Após a pesquisa foram selecionados 10 artigos que possuíam como descritor os termos: “Genially”, “uso gamificação no ensino” ou “games na educação” que serviram de base para preparação deste trabalho. Em seguida realizando um levantamento de dados para

embasamento dos resultados e verificação se tal ferramenta proporciona o alcance do objetivo desta pesquisa.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O uso das tecnologias no cotidiano do Brasil e do mundo tem tomado grande proporção atualmente. Com isto foi observado que o meio escolar também pode usufruir das tecnologias para uma melhoria do ensino. Assim, se observa que “É fundamental que a educação se adapte a esse novo paradigma da educação moderna, isso porque a nossa sociedade (essa “sociedade tecnológica”) exige pessoas com domínio das novas tecnologias” SOARES e RIBEIRO (2012, p. 185).

O trabalho abarca em compreender a partir das dificuldades que está sendo imposta por esse cenário atual pandêmico, em que as escolas apresentam a inclusão tecnológica na educação de modo motivacional, interativo, participativo e contribua no processo do ensino-aprendizagem dos discentes, seja dentro ou fora da escola. Contudo, é importante conhecer a realidade dos educandos, seu contexto social, se eles têm condições e possibilidades para se trabalhar em uma ação efetiva a partir de uma proposta de ensino significativa voltada para o docente. Para as discussões sobre a temática, buscamos contemplar os pressupostos teóricos que embasaram as principais abordagens do tema, consideramos os autores, Lorenzoni (2016), Moran (2000), Faustino (2019) e Tolomei (2017).

O uso das tecnologias está presente no âmbito escolar a algum tempo, porém não era usado pelos professores e alunos de escolas públicas, já que é um meio educacional com poucos recursos tecnológicos, mas no período de pandemia se tornou indispensável, já que os discentes não podem se locomover até a escola para ter as aulas, expositivas e experimentais, que proporcionam um diálogo com mais facilidade, assim havendo uma troca de saber. Contudo, com a suspensão das aulas, os problemas começaram a surgir, como a falta de equipamentos adequados e acesso a internet.

A Pesquisa Game Brasil (PGB) é uma plataforma de jogos online que traz games da atualidade de diversas modalidades de jogos eletrônicos. Segundo o que relata o site PGB, em 2020 apontou um público autodeclarado gamer de 73,4% no Brasil.

A proposta de usar as plataformas de jogos digitais educacionais é defendida por Faustino et. al. (2019) que:

“Com o propósito de dinamizar os conteúdos, a gamificação gradativamente vem sendo inserida nos espaços educacionais. Uma vez que aprimora o engajamento, a habilidade, a motivação, o estímulo à competitividade e a recompensa pela conquista referente ao desempenho dos discentes” (FAUSTINO et. al., 2019. p. 2).

Nessa lógica, o autor ressalta a eficácia da gamificação no meio educacional, trazendo oportunidade de um ensino-aprendizagem de qualidade e podendo cumprir o objetivo da aula, de forma dinâmica, assim motivando e incentivando a participação dos discentes.

A realidade atual na educação traz ao educador um olhar crítico aos métodos aplicados em sala de aula para um bom desenvolvimento dos alunos, e com a gamificação surge também a proposta de interdisciplinaridade, pois une com o meio tecnológico, virtual.

Um dos problemas encontrados para conseguir alcançar os objetivos das aulas na nova modalidade de ensino é a adaptação dos professores em aplicar meios de chamar a atenção dos alunos, e esta pesquisa traz uma das alternativas que a tecnologia pode proporcionar.

Segundo Busarello (2014) e Tolomei (2017), a gamificação auxilia na educação de forma que melhora o ambiente, é relativamente nova pois é um método que vem sendo aplicado desde muito tempo, mas no sentido de jogos, porém atualmente é utilizada com uma forma de fortalecer a construção da aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. Seguindo esse ponto de vista, o uso e a inclusão do Genially nas aulas podem ampliar ainda mais o aprendizado.

O Genially é uma plataforma online disponível em <https://genial.ly/es> que pode ser facilmente acessado. Ele é especializado em recursos digitais para o desenvolvimento de estratégias gamificadas, o que oferece uma gama de possibilidades de criação de ferramentas de ensino, gerando potencial para a criação de recursos educativos que promovam a interação e possibilita que os estudantes estejam ativos nos processos de ensino e aprendizagem. Sendo o principal responsável pelo seu desenvolvimento.

Assim Moran (2000):

“ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial” (MORAN, 2000).

Nessa acepção, nossa pesquisa traz uma estratégia de ensino, contribuindo para educação e acompanhando a evolução tecnológica, trazendo a interdisciplinaridade e facilitando o entendimento dos alunos com a gamificação.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da pesquisa foi obtido o seguinte dado, uso da gamificação por meio da ferramenta Genially no ensino atribui a contextualização dos assuntos abordados nas aulas, além de explorar de forma lúdica, potencializando a construção do conhecimento. Neste sentido, o lúdico passa a ser um facilitador da aprendizagem nas salas de aula do ensino remoto, uma ferramenta indispensável para que aconteça uma boa aprendizagem e o desenvolvimento integral do educando. Luckesi, (2000, p. 52) confirma que:

“A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras” (LUCKESI, 2000, p. 52).

Assim sendo, a gamificação potencializa de modo positivo nas aulas por trazer um recurso tecnológico do cotidiano, resultando em interatividade, leveza e desenvolvimento na relação aluno-professor. Já Tolomei (2017) assegura-se que:

“Embora o uso da gamificação esteja relativamente no início no campo da Educação e necessite de mais estudos, esse recurso pode vir a ser um grande aliado no aumento do engajamento e da motivação dos alunos de cursos online e presenciais. Sua proposta é inovadora a partir do momento que transforma elementos de um game em um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades” (TOLOMEI, 2017, p. 154).

Nessa perspectiva, mesmo que os estudos sobre a gamificação ainda estejam em andamento, é de grande valia nesse ensino remoto, no qual os discentes não podem se locomover até a escola devido ao distanciamento social. Rocha; Tavares e Sauto (2021) ressalta que "a gamificação pode ser uma opção bastante viável para estimular o aluno na construção de sua aprendizagem, de forma mais leve, atraente e divertida.”

Segundo Araújo e Carvalho (2018), a gamificação por meio do Genially traz 4 (quatro) benefícios, sendo eles:

“(I) A narrativa é sempre um meio de dar significado ao contexto que se proporciona e pode acompanhar todo um sistema criado, quer dure um dia ou um ano letivo completo; (II) Recorrer, sempre que possível, ao feedback positivo que valoriza o sentimento de confiança dos alunos; (III) Usar tecnologias que fazem parte do dia-a-dia dos alunos, favorecendo o sentimento de pertença do aluno ao contexto. Uma das possibilidades é a utilização de redes sociais adaptadas a contexto educacional e que proporciona a interação dentro do grupo; (IV) Incluir ritmos diferentes nas atividades letivas, recorrendo a ferramentas digitais que permitem criar conteúdos ou materiais de estudo mais envolventes, como aplicações que simulam jogos ou mecanismos de jogo que o professor poderá adequar às suas necessidades e ao conteúdo a lecionar” (ARAÚJO; CARVALHO, 2018, p. 246-283).

Porém, segundo Hamari et. al. (2014), a gamificação tem eficácia na educação, mas não apresenta apenas pontos positivos, essa metodologia também nos remete a alguns pontos negativos, como a competitividade, dificuldade no registro e avaliação das atividades.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos resultados obtidos pela pesquisa realizada, é possível observar as várias contribuições, tais como: aulas mais contextualizadas, leves e dinâmicas, a gamificação traz para o ensino remoto emergencial um grande potencial da plataforma Genially para proporcionar essa metodologia ativa. É possível afirmar que a inovação proposta promove o interesse dos estudantes pelas atividades e aulas no ensino remoto, transformando a relação entre os professores e estudantes. Essa mudança possibilita o rompimento e a quebra de alguns paradigmas educacionais, propiciando o diálogo humanizado e construtivo da prática educativa, mas para que essa e outras metodologias inovadoras sejam implantadas é necessário que os professores estejam abertos a aprender e utilizar essas ferramentas em suas aulas.

Apesar de todos os benefícios do Genially como recurso e a suas contribuições como auxiliador na gamificação, no qual tem sido facilitador no processo de ensino-aprendizagem, também deve-se levar em conta o perfil dos alunos diante do contexto socioeconômico, considerando os seguintes questionamentos: Os discentes têm os aparelhos necessários e adequados para implementação desses novos métodos? Eles têm

acesso a uma internet de qualidade em que possam acompanhar e participar ativamente?. Afinal a inclusão digital ainda continua sendo falha, e tem sido um dos problemas do ensino remoto.

## REFERÊNCIAS

ALVEZ, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. **Gamificação**: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.) Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.

ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: casos bem-sucedidos. **Revista Observatório** , v. 4, n. 4, p. 246-283, 29 jun. 2018.

BRASIL. Portaria nº 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – COVID-19. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/Portaria/PRT/Portaria%20n%C2%BA%20343-20-mec.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Portaria/PRT/Portaria%20n%C2%BA%20343-20-mec.htm). Acesso em 30 de abril de 2021

BUSARELLO, R. I. et al. A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FAUSTINO, Sâmara Beatriz Sugimoto et al. A gamificação e suas potencialidades no programa residência pedagógica. **Anais VI CONEDU... Campina Grande**: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/58375>>. Acesso em: 19 de abr. de 2021.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. **Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)**. Waikoloa, HI, USA: IEEE, 2014.

LEÃO, Marcelo Brito Carneiro (org). **Tecnologias na educação: uma abordagem crítica para uma atuação prática**. Recife: UFRPE, 2011. 181 p.

LORENZONI, M. **Gamificação: O que é e como pode transformar a aprendizagem**, 2016. Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 18 de maio de 2021.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. Salvador: Gepel, 2000.

MORAN, José Manuel. **Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias**. In: Informática na Educação: Teoria & Prática. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, pág. 137-144.

PESQUISA GAME BRASIL 2020. **gamers e games**, 2020. Disponível em: <[https://www.google.com/amp/s/www.gamersegames.com.br/2020/06/04/pesquisa-game-brasil-2020-aponta-que-734-do-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos/%3famp\\_markup=1](https://www.google.com/amp/s/www.gamersegames.com.br/2020/06/04/pesquisa-game-brasil-2020-aponta-que-734-do-brasileiros-jogam-jogos-eletronicos/%3famp_markup=1)>. Acesso em 04 de abr. de 2021

ROCHA, Leonôra Késia Libório et al. A gamificação no ensino de física: relato de um minicurso online sobre tópicos de física de partículas. 2021.

SOARES-LEITE, W.; NASCIMENTO-RIBEIRO, C. A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios. **Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación**, Bogotá, v. 5, n. 10, p. 174-187, 2012.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *EaD em Foco*. v. 7, n.2. p. 145-156. ISSN 2177-8310, 2017.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciência sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2010.