

## GAMIFICAÇÃO UMA VIA PARA O ENSINO

Marlenildo de Lima Silva Filho <sup>1</sup>  
Maxwell Anjo da Silva <sup>2</sup>  
Vanessa de Araújo Silva <sup>3</sup>  
Elizangela Justino de Oliveira <sup>4</sup>

### INTRODUÇÃO

Múltiplos métodos de ensino são aplicados no desenvolvimento da educação. Por muito tempo o ensinar esteve relacionado em transcrever e replicar, anulando a motivação da busca pelo saber. Hoje, apesar dos desenvolvimentos de outros métodos e a utilização de materiais oriundos do avanço tecnológico, ainda sim, encontramos resquícios do antigo modelo de ensino, onde o brincar e a ludicidade não se compreendia como uma ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem.

No presente momento, sabemos através de estudos científicos e metodológicos, que os jogos constituem uma grande ferramenta no ensino e aprendizagem quando inseridos de forma adequada como recursos didáticos, e deste modo, estimula o prazer de estudar, resultando em um melhor entendimento do conteúdo. Portanto, a utilização de jogos educacionais auxilia no aprendizado, despertando interesse, curiosidade, interação e fantasia nos alunos já que games são atraentes para essa geração (SAVI; ULBRICHT, 2008).

O termo gamificação é proveniente da língua inglesa, *gamification*, que surge com o foco em motivar o comprometimento do público-alvo. O desenvolvimento de jogos para smartphones, computadores e de vídeo games ganharam um vasto território na vida de jovens, crianças e adultos. Diante disso, grandes indústrias se voltaram para esse nicho e conseguiram

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Geografia Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - RN, [marlenildo.filho.701@ufrn.edu.br](mailto:marlenildo.filho.701@ufrn.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Geografia Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - RN, [maxwell.anjo.017@ufrn.edu.br](mailto:maxwell.anjo.017@ufrn.edu.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Geografia Licenciatura da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - RN, [vanessa.silva.074@ufrn.edu.br](mailto:vanessa.silva.074@ufrn.edu.br);

<sup>4</sup> Licenciada em Geografia e mestra em Turismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Doutora em Geografia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professora Substituta do Departamento de Geografia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN - Campus Central); e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB - Campus Cabedelo). Membro do Grupo de Estudos Urbanos (GeUrb/UFPB), [elizangela.oliveira@ufrn.br](mailto:elizangela.oliveira@ufrn.br).

faturar bilhões de dólares, já que esses jogos são atrativos e impactantes na vida de algumas faixas etárias da população (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Portanto, o tema proposto integra uma das ações de extensão desenvolvida na disciplina "Atividade Integradora de Extensão em Geografia III" em conjunto com outras disciplinas, como Geomorfologia climática, Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) e Metodologia do ensino e da pesquisa em geografia, as quais compõem a grade curricular do curso de licenciatura em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). A referida atividade de extensão visava a elaboração de materiais didáticos envolvendo as novas tecnologias, bem como, a integração dos diferentes saberes adquiridos nas disciplinas.

Este trabalho tem como objetivo propor o uso da gamificação em sala de aula, como uma ferramenta complementar ao Educador, trazendo uso de um *website* que utilizamos como instrumento neste estudo, o *site* em questão é o *Word Walls*.

O nosso ponto de partida para o desenvolvimento desta pesquisa, foi a constatação, através da realização do estágio não obrigatório em escolas públicas municipais e em Centros Municipais da Educação Infantil (CMEIs) da cidade de Natal, no estado do Rio grande do Norte, que os educadores tinham dificuldades no uso das tecnologias. E a partir deste ponto, entendemos que havia a necessidade de buscar ferramentas de uso simples, auxiliando o professor na aplicação da gamificação em sala de aula.

Desse modo, a plataforma *Word Walls* foi selecionada pelo fato de ser intuitiva e de fácil compreensão, conforme afirma Patrocínio (2022). Portanto, a plataforma servirá de auxílio para os professores desenvolverem atividades mais interativas e divertidas na sua prática docente em sala de aula, já que é de extrema importância que o aluno possa aprender com alegria e vontade, nos afirma, Sneyders (1996).

## **METODOLOGIA**

A metodologia consiste em ampla pesquisa bibliográfica em periódicos científicos como base para a fundamentação teórica sobre o tema, tais como: Fadel; Ulbricht (2014), Piaget (1971), Vygotsky (1984), Almeida (1991), Creswell (2014), Patrocínio (2022); sugestão de atividades que demonstram as diversas possibilidades do uso da gamificação enquanto recurso didático e a criação de um manual que auxiliará os docentes no processo de desenvolvimento das atividades interativas. Outro método de pesquisa utilizado foi o método qualitativo, Segundo Creswell (2014), a pesquisa qualitativa é uma série de práticas que

transformam o mundo visível em dados representativos, incluindo notas, entrevistas, fotografias, registros e lembretes. Pesquisadores qualitativos tentam entender um fenômeno em seu ambiente natural. Com o auxílio deste método é possível compreender juntamente aos alunos, os benefícios desse modo de aprendizagem, utilizando a gamificação. Para Fraser e Gondim (2004), a abordagem qualitativa parte do postulado de que a ação humana tem sempre um significado subjetivo que só pode ser mensurado do ponto de vista quantitativo e que diz respeito ao que acontece na mente e no inconsciente da pessoa – o nível de análise é a pessoa; e o significado intersubjetivo refere-se ao conjunto de regras e normas.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A sociedade está em constante transformação em seu processo de evolução que ocorre gradualmente, e o processo educacional não é diferente, pois se busca cada vez mais aprimorar as vias de ensino, para que possamos atingir melhores resultados na formação dos estudantes. Diante dessa necessidade de aprimoramento foi possível perceber a dificuldade e desafios dos professores no desenvolvimento de atividades acadêmicas que cativem ou motivem o aluno na sua execução.

Segundo Rosa (2013), a utilização da tecnologia auxiliará o docente nas suas práticas pedagógicas, onde poderia multiplicar inúmeras possibilidades de escolhas, interação e quebra de espaços rígidos, favorecendo assim o aprendizado. Entretanto, inúmeros professores ainda encontram dificuldades na conciliação da tecnologia com o meio de ensino. Piaget (1971, p. 67) afirma que "[...] quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui".

A brincadeira desenvolve a parte lúdica do imaginário das crianças, tornando o aprendizado muito mais promissor. Vygotsky (1991, p. 52) “ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil”. Desde o nascimento a interação através da brincadeira se faz necessário no desenvolvimento das crianças.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Diante do nosso referencial teórico foi possível observar que a utilização da gamificação como uma via de ensino, estimula o estudante no seu processo de aprendizado,

além de auxiliá-lo na interação, no despertar da curiosidade e se apresenta de forma mais atraente para esse público, nos afirma Savi; Ulbricht, (2008).

A baixa experiência dos professores com a tecnologia pode ocasionar dificuldades para o desenvolvimento das atividades no meio digital o que causaria a impossibilidade de interação dos alunos com a tecnologia e o professor, não atingindo assim os resultados esperados na sala de aula. Dessa forma, o nosso trabalho se propõe a utilização do word wall, como forma de auxiliar o professor na criação de atividades interativas e como futuro trabalho trará um manual de como utilizar a plataforma, visto que muitos professores sofrem ainda com a utilização de alguns meios tecnológicos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como vimos, a gamificação é uma ótima metodologia de ensino e gera benefícios significativos para a educação. É importante destacar que a estratégia não significa basear a aprendizagem apenas em jogos, mas utilizar esse recurso para melhorar o processo. A gamificação é uma estratégia que se destaca por seu potencial de despertar o interesse dos alunos, promover o engajamento nas aulas e incentivar a aquisição de conhecimentos. Nesse contexto, os jogos são usados para promover desafios, metas e conquistas que tornam a experiência escolar mais dinâmica.

Para compreender o impacto da sua ação, é preciso ter instrumentos de avaliação. Assim, você perceberá quais práticas apresentaram melhores resultados e poderá ajustar o que for necessário. Essa também é uma forma de demonstrar aos pais e gestores os benefícios que a iniciativa proporciona. A gamificação do ensino é uma ótima maneira de romper barreiras do aprendizado e renovar a forma de educar. Seus benefícios podem ser percebidos nas aulas presenciais e a distância em qualquer matéria escolar.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a Deus por nos dar a força necessária para lutar a cada dia das nossas vidas, aos nossos amigos, colegas da universidade que nos assistiram e auxiliaram na troca de aprendizagem e em especial, a nossa orientadora professora Dra. Elizangela Justino de Oliveira, que nos guiou, incentivou e apoiou na escrita deste artigo. Também agradecemos a



Universidade Federal do Rio Grande do Norte por nos proporcionar essa oportunidade de obter uma educação de excelência e qualidade.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Conselho Nacional da Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. **Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção IE, p. 39-40. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2020.

CASTRO, Paula Almeida de; ALVES, Cleidiane de Oliveira Sousa. O. Formação Docente e Práticas Pedagógicas Inclusivas. **E-Mosaicos**, v. 7, p. 3-25, 2019.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Trad. Sandra Mallmann da Rosa. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

FRASER, Márcia T. Dantas; GONDIM, Sônia M. Guedes. Da fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia**, v. 14, n. 28, p. 139-152, 2004.

PATROCÍNIO, Ceila Aparecida *et al.* Wordwall no ensino de matemática. **Anais Educação em Foco: IFSULDEMINAS**, v. 2, n. 1, 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSA, Rosemar. Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias. In: **Anais do Encontro de Pesquisa em Educação e Congresso Internacional de Trabalho Docente e Processos Educativos**. 2013. p. 214-227.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania R. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em: Acesso em: 16 ago. 2022.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKI, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WORDWALL. Plataforma digital de recursos didáticos on-line. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/>. Acesso em: 24 abr. 2022