

USO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Ana Beatriz Garcia de Souza ¹
Faeilla Maria Ferreira Lima²
Isabela Bezerra Ribeiro ³

INTRODUÇÃO

A gamificação surge como uma resposta à cultura contemporânea, buscando se alinhar ao contexto digital e à necessidade de engajar os alunos em um ambiente educacional mais dinâmico e interativo. Evidenciando que a gamificação é, na verdade, uma reinvenção da tradicional cultura lúdica, transformada agora para atender às demandas educacionais, utilizando elementos motivacionais dos jogos digitais para promover o interesse e a participação dos estudantes (Bedani; Vale; Carvalho e Bianchini, 2021).

Pode-se observar que, desde que seja bem empregada, a gamificação não se trata apenas de pontuação e recompensas. Trata-se de adotar mecânicas de jogo, estratégias e estéticas para tornar a aprendizagem mais envolvente, onde a participação e a cooperação tornam o engajamento mais relevante e contextual (Lautert; Pires e Behar, 2024).

A gamificação na sala de aula pode ser definida como uma estratégia que melhora a participação dos alunos, promovendo engajamento e competição amigável no processo. A combinação de recompensas externas, como pontos e reconhecimento, com motivações internas, como curiosidade e alegria do processo de aprendizagem, faz com que essa estratégia melhore o processo educacional (Bedani; Vale; Carvalho e Bianchini, 2021).

Os elementos de enredo, feedback oportuno e desafios progressivos promovem a aplicação bem-sucedida de mecânicas de jogo nas salas de aula, criando ambientes onde os aprendizes estão envolvidos não apenas com o conteúdo instrucional, mas também com seus colegas, melhorando sua experiência de aprendizagem geral (Barreto, 2022).

¹Graduanda do Curso de Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado – UniVs, anabeatrizgarcia.psi@gmail.com

²Graduanda do Curso de Psicologia do Centro Universitário Vale do Salgado – UniVs, faeillaunivs@gmail.com

³Professora Orientadora: Mestre em Psicologia, Universidade Federal do Pernambuco – UFPE, Professora universitária, Centro Universitário Vale do Salgado – UniVs, isabelaribeiropsicologa@gmail.com

Desta forma o presente trabalho parte de uma investigação qualitativa, exploratória e integrativa de literatura. A pesquisa foi desenvolvida nas plataformas CAPES e SciELO, utilizando descritores como “gamificação”, “educação” e “instrução superior”, e utilizando também o operador lógico “AND”. De 32 trabalhos inicialmente selecionados, 11 satisfizeram critérios de inclusão e exclusão e constituíram a base para a análise.

Os estudos revisados nesta pesquisa foram conclusivos em que a gamificação, assim como os aspectos acadêmicos e socioemocionais de um estudante, ajudaram no seu desenvolvimento. Os resultados demonstraram que a gamificação, quando usada e aplicada de forma estratégica, tem o potencial de tornar a sala de aula muito mais interativa e colaborativa.

O presente trabalho orienta sobre o impacto que a gamificação deve causar no campo acadêmico para que sua implementação ocorra de uma forma estruturada e que seja capaz de lacunar as deficiências da formação integral dos estudantes, a pedagogia com a digitalização do mundo atual.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa parte de uma revisão integrativa, com abordagem qualitativa, exploratória, com base em um estudo bibliográfico. Utilizou-se como fonte de pesquisas as plataformas CAPES e SciELO, com os descritores: “gamificação”, “educação”, “ensino superior” e o operador booleano “AND”. Foram recuperados 32 trabalhos científicos, sendo que apenas 11 atenderam aos critérios de inclusão e exclusão.

A pesquisa qualitativa, ao focar na interpretação dos fenômenos sociais, envolve ativamente o pesquisador na análise dos dados, permitindo um entendimento aprofundado do assunto, e não apenas a mera repetição de teorias. Dessa forma, a revisão integrativa, nesse contexto, é uma estratégia valiosa que liga e analisa de forma crítica os estudos existentes, contribuindo para a construção de estudo eficiente e completo (Gil, 2021).

Já o estudo bibliográfico fornece a base para identificar lacunas no conhecimento e orientar novas investigações, e a pesquisa exploratória é especialmente relevante pois é a análise de áreas de que são pouco estudadas (Gil, 2022).

REFERENCIAL TEÓRICO

A partir do panorama nacional, é possível que um país que lidera o consumo de jogos digitais na América Latina, utilize dessa mesma ferramenta em outros ambientes, é o que Aires (2020) retrata o quanto que a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DGBL) tem sido utilizada como uma metodologia ativa, principalmente para os ditos “nativos digitais”.

Levando em consideração o uso de aplicativos para a aprendizagem, Lima (2020) aborda que aplicativos usuais podem ser úteis para estruturar pesquisas e em aplicações de estudos, dentre eles estão o Google Forms, Socrative e Wordwall, ambos necessários na compreensão das habilidades acadêmicas dos alunos.

Por outro lado, Souza (2022) observa o uso da tecnologia na construção de competências socioemocionais dos universitários, a partir disso, desenvolveu um jogo que auxilia no desenvolvimento dessas habilidades, ajudando os universitários no estresse vivenciado no ensino superior.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção é apresentada a análise dos dados obtidos, a partir do estudo dos trabalhos selecionados, com a finalidade de alcançar os objetivos propostos.

Santos, Assis e Baluz (2021) e Ferreira e Pimentel (2022) relatam sobre como os métodos de ensino precisam ser reinventados frente às novas tecnologias da educação. Contudo, os autores relatam que há uma lacuna na educação continuada dos docentes, em que muitas vezes utilizam as plataformas de ensino apenas para entrega de conteúdo, sem explorar suas potencialidades.

Bartoloto e Stafusa (2021) e Ventura *et al* (2021) percebem que a gamificação, quando efetivamente implementada em contextos educacionais, pode melhorar significativamente o engajamento dos alunos e os resultados de aprendizagem, influenciando nas motivações intrínseca e extrínseca, visto que, os jogos digitais estimulam o raciocínio e a interação, enquanto a gamificação incorpora elementos como objetivos, desafios e recompensas para motivar os alunos

Já Silva (2021) e Pontes, Fonseca e Silva (2023) abordam o contexto dos alunos que estudam EAD, observando que, embora haja comprovação científica que gamificação pode potencializar a aprendizagem, ela precisa ser diversa, além disso, não basta apenas metodologias ativas, é preciso que esses alunos tenham um

acompanhamento de orientadores educacionais, uma vez que os sistemas de apoio tradicionais têm sido muitas vezes inadequados para os desafios únicos do ensino superior.

De outro ponto de vista, Vasconcelos *et al* (2023) reflete sobre como a gamificação pode ser um ferramenta facilitadora para o docente também, auxiliando no planejamento e sendo suporte nas diferentes modalidades de ensino. Nesse mesmo sentido, Teixeira e Guazzelli (2023) e Evaristo e Ikeshoji (2022) entendem que as TDIC não só possuem a possibilidade de melhorar a metodologia de ensino, como também preparam o discente para os desafios cotidianos, porém é preciso que haja um olhar crítico para como está sendo realizada a formação continuada dos docentes.

A partir de um estudo realizado no curso de administração da UFCA, Antunes e Rodrigues (2021) percebem que a gamificação também pode ter suas limitações, sendo preciso que haja a implementação levando em consideração aspectos práticos, temporais e socioeconômicos dos discentes. Dessa mesma maneira, Richter e Cerutti (2023) concordam que a Inteligência Artificial (IA) tem grande potencial dentro da educação, todavia, para que a integração bem-sucedida requer infraestrutura adequada e fluência digital entre os educadores para garantir resultados de aprendizagem eficazes

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, constatou-se que as atividades gamificadas possuem alto potencial como estratégia pedagógica, visto que, o docente que utiliza essas metodologia ativa possibilita ao discente uma compreensão maior do conteúdo, além de promover o engajamento, aumentando a motivação e participação ativa do discente, em um processo que precisa ser interativo.

Além disso, é possível destacar que a gamificação não é a única metodologia ativa que pode ser utilizada com os alunos “nativos digitais”, por isso, faz-se necessário formações continuadas que abordem o assunto, a fim de os docentes estejam preparados para não apenas utilizar as novas tecnologias, mas explorar todas as suas possibilidades.

Cabe-se assim, concluir que a problemática central do trabalho foi respondida, assim como os objetivos foram atingidos. Por fim, este trabalho contribui para explanação da temática abordada, todavia, é de extrema necessidade que haja investimento para pesquisas na área, com a finalidade de melhorar o aprofundamento dos estudos.

Palavras-chave: gamificação, educação, ensino superior.

REFERÊNCIAS

AIRES, S. F. **PlayEduc XP: uma metodologia para potencializar a experiência dos jogos educacionais digitais**. Dissertação (Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/33122>.

ANTUNES, José; RODRIGUES, Edson. Gamificando metodologias ativas no ensino superior: práticas de formação inicial em pesquisa científica. *CADERNOS DE PESQUISA: PENSAMENTO EDUCACIONAL*, v. 16, n. 43, p. 89-113, 18 out. 2021.

Barreto, A. (2022). *A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA DOCENTE EM UMA ORGANIZAÇÃO NÃO GOVERNAMENTAL* (Master's thesis).

BEDANI, Thamis Rampazzo; DA SILVA VALE, Diones; CARVALHO, Daphne Cristine Gomes; BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella. Feedback no uso de estratégias gamificadas no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior. [S. l.], 2023.

BORTOLOTO, Gabriela Troyano; STAFUSA, Vitor Mendes. Qual a percepção dos estudantes em relação às atividades gamificadas? Um estudo sobre motivação no ensino superior. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 34, n. 2, p. 281-300, 2020.

EVARISTO, Ingrid Santella; IKESHOJI, Elisangela Aparecida Bulla. Inovações metodológicas para uma aprendizagem ativa. *Dialogia*, n. 41, p. e22298-e22298, 2022.

FERREIRA, José R. L.; PIMENTEL, Felipe S. C. Gamificação em foco: uma experiência com a plataforma Symboloo Learning Paths na pós-graduação. *Revista Espaço Pedagógico*, [S. l.], v. 29, n. 2, p. 701-726, 2022. DOI: 10.5335/rep.v29i2.9641. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/9641>. Acesso em: 28 out. 2024.

GIL, A. C. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa**. Barueri: Grupo GEN, 2021. E-book. ISBN 9786559770496. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559770496/>.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. Barueri: Grupo GEN, 2022. E-book. ISBN 9786559771653. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559771653/>

LAUTERT, Cíntia; PIRES, Cláudia Clarice Klein; BEHAR, Patricia Alejandra. Gamificação de práticas pedagógicas: uma estratégia para potencializar o desenvolvimento de competências digitais docentes. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 22, n. 1, p. 384-393, 2024.

LIMA, T. O. Programação para o ensino de estudo de textos didáticos utilizando aplicativos. Dissertação (Mestrado em Educação: Psicologia da Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/23724>

PONTES, Felipe da Silva; FONSECA, Lucas C. C.; SILVA, Wanderson de A. da. Incorporation of games mechanics as engagement tools for students in distance teaching system: a systematic review of the literature. *Research, Society and Development*, [S.

l.], v. 12, n. 2, p. e26412240213, 2023. DOI: 10.33448/rsd-v12i2.40213. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40213>. Acesso em: 28 out. 2024.

RICHTER, André P. H.; CERUTTI, Eduardo. Gamificação e aprendizagem: inteligência artificial aplicada à educação. *Revista De Ciências Humanas*, v. 24, n. 2, p. 86–101, 2023. DOI: 10.31512/19819250.2023.24.02.86-101.

SANTOS, Robson M. dos; ASSIS, Ana C. S. de; BALUZ, Ruan A. R. S. Approaches for using gamification as an active methodology in virtual learning environments in distance higher education. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 10, n. 5, p. e4010514650, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i5.14650. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14650>. Acesso em: 28 out. 2024.

SOARES, Lucas. Assessoramento estudantil na EAD por meio da ABP e gamificação: questionando a ausência de orientação educacional ativa no ensino superior. *Revista Brasileira De Aprendizagem Aberta E a Distância*, v. 2, n. Especial, 2021. DOI: 10.17143/rbaad.v2iEspecial.504.

SOUZA, Ana Carolina Aleixo de. Sentido do Ser : jogo das competências socioemocionais para universitários. Orientadora: Marianne Kogut Eliasquevici. 2022. 321 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/15182>.

TEIXEIRA, Lucimara de Sousa; GUAZZELLI, Dalva Célia Henriques Rocha. Aprendizagem ativa: experiências e pesquisas com metodologias ativas. *EccoS – Revista Científica*, [S. l.], n. 66, p. e24391, 2023. DOI: 10.5585/eccos.n66.24391. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/eccos/article/view/24391>. Acesso em: 28 out. 2024.

VASCONCELOS, Bruna C. de; SEIXAS, Lúcio da R.; MELO, Rafael M. de; MELO FILHO, Ivo J. de. Compreendendo a gamificação e seus elementos como exemplos no suporte ao docente nas diferentes modalidades de ensino. *Revista Valore*, v. 8, e-8090, 2023. DOI: 10.22408/reva8020231451e-8090. Disponível em: <https://doi.org/10.22408/reva8020231451e-8090>.

VENTURA, Luciana Michele et al. Análise de jogos e recursos gamificados utilizados para mediar o processo de ensino-aprendizagem de docentes em curso de formação. *EDUCITEC-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, v. 7, p. e131321-e131321, 2021.