

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA NO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

Paloma Souza de Vasconcelos ¹
Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Centa
Maricélia Félix Andrade Bringel ²
Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central

RESUMO

Há bastante tempo nossa sociedade tem discutido sobre os malefícios dos jogos eletrônicos para crianças e adolescentes, de fato os celulares e videogames são, até mesmo hoje, vistos como vilões em vários âmbitos sociais. Porém os recorrentes avanços tecnológicos ocorridos diariamente em nosso cotidiano, começaram a criar novas discussões e debates acerca dessa mídia, afinal é inegável o quanto os jogos eletrônicos tem conquistado cada vez mais espaço nos tempos atuais, assim como conquistado várias pessoas de todas as esferas sociais e idades, desde jovens a adultos, sem contar o quanto tem se tornado um mercado amplo e bastante concorrido.

É dentro das novas metodologias de ensino que encontra-se a gamificação, um processo que busca a implementação dos jogos no âmbito escolar (dentre outros) para que o ensino se torne mais lúdico e emocionante.

Nesse contexto, o presente projeto buscará demonstrar o quanto o processo de gamificação pode se tornar uma grande ferramenta no desenvolvimento e aplicação de metodologias de ensino.

Através de conceitos e ideias desenvolvidos por autores e estudiosos como Vianna e Marcelo Luis Fardo, e inspirado nos trabalhos de professores como Sr. Mahathey e Marili Bassini, esse trabalho buscará levar até uma escola da rede estadual de ensino da cidade de Salgueiro-PE, com foco em estudantes do ensino médio, o jogo Honor Of Kings, do gênero MOBA, sigla derivada do inglês "Multiplayer Online Vettel Arena", que em sua tradução significa "Arena De Batalha Online Para Vários Jogadores".

Os alunos selecionados (com o auxílio da gestão escolar) participarão de um pequeno campeonato dentro do citado jogo, que buscará promover o trabalho em equipe, empatia, respeito ao próximo, colaboração, concentração e auto-confiança, assim como demonstrar aos professores e profissionais atuantes da área da educação, o quanto os jogos e videogames podem se tornar grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: ensino, gamificação, ensino médio, metodologia, jogos eletrônicos, videogames, educação.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central FACHUSC -----
[@gmail.com](mailto:professoramariceliafelix@gmail.com)

² Especialista do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central FACHUSC,
professoramariceliafelix@gmail.com