Gamificação como Metodologia Ativa de Ensino no Processo de Aprendizagem

Autor(res)

Helenara Regina Sampaio Figueiredo
Evelyn Rodrigues De Oliveira

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

CENTRO UNIVERSITÁRIO ANHANGUERA

Resumo

Introdução
A gamificação é definida pela utilização das ferramentas de jogos como metodologia ativa de ensino em conteúdo que não são jogos. Minho e Diniz (2014, p. 76) entenderam que: “A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”.
Objetivo
Este trabalho tem como intuito desmistificar o uso da gamificação com o uso de jogos em sala de aula. Apresentando uma nova metodologia de ensino.
Material e Métodos
A pesquisa qualitativa, segundo Bodgan e Biklen (1994), se adentra na aquisição de dados descritivos, adquiridos no contato direto do pesquisador com a circunstância analisada.
Resultados e discussões
A gamificação é o uso das ferramentas que um jogo possui, como por exemplo premiações, rankings, metas e objetivos. Estas ferramentas podem ser utilizadas em conteúdos non games. Neste caso a (BNCC,2018) aponta que a criança pode aprender por meio de oito dimensões de conhecimento algumas delas são: experimentação, apropriação, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise e compreensão. Sobre os jogos digitais o Prensky (2012, apud MARTINS; E GIRAFFA, 2015) diz que são elementos como: regras, metas, competição, desafio, oposição, interação, representação ou enredo vêm chamando muita atenção dos jovens. Assim, a gamificação pode ser uma metodologia ativa de ensino, com o intuito de tornar o que era maçante mais atraente para os alunos e consequentemente garantir uma maior eficácia na aprendizagem.
Conclusão
É entendível que a gamificação utiliza de ferramentas usadas em games para obter maior entendimento nas aulas e trazer auxílio para as crianças, causando impacto na aprendizagem.
Referências Bibliográficas

• ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al.(Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.
• BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. Investigação qualitativa em educação. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. XI Seminário SJEEC. 2015.

Agência de Fomento

FUNADESP-Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular