GAMIFICAÇÃO: O USO DOS JOGOS NA PRIMEIRA ETAPA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Autor(res)

Elsa Helena Walter De Santana
Caroline Stefani Souza Trettel Moroni
Carlos Vitor Do Amaral Leal
Barbara Cristine Andrade De Melo
Cicera Sandriele Do Nascimento
Bianca Marcelino Caldas
Camila De Oliveira
Camila Silva Lima
Selma De Souza Correia

Categoria do Trabalho

Iniciação Científica

Instituição

ANHANGUERA - EAD

Introdução

Os jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade, desde a Grécia antiga, passando de diversão para tendência natural do ser humano e em seguida para jogos educativos que outrora eram exclusivos aos príncipes e nobres (KISHIMOTO, 1990).
A palavra Gamificação Gamification significa o uso de jogos e suas técnicas no processo de ensino-aprendizagem, tornando o aprendizado mais prazeroso ajudando os alunos de forma divertida a atingir seus objetivos. O uso de jogos é um dos recursos que motivam os alunos, pois a competição estimula a participação (Navarro 2013).
Muitos jogos educacionais facilitam o desempenho do sujeito, como os jogos de tabuleiro (xadrez, dama e gamão) que estimulam o raciocínio da criança, também auxilia no desenvolvimento de habilidades e faz o aluno perceber o fracasso como parte do processo de aprender, beneficiando na construção do aluno do século XXI, geração conhecida como "nativos digitais" Prensky(2010).

Objetivo

Neste trabalho abordou-se características importantes sobre gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental.

Material e Métodos

O estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica qualitativa realizada no período de 2014 a 2021 e utilizou a base de dados do Google Acadêmico. As palavras chaves pesquisadas apenas em língua portuguesa foram “Gamificação na educação” e “Gamificação no Ensino Fundamental 1”. Nessa primeira etapa 12 artigos foram selecionados para leitura dos resumos, e desses 7 lidos em sua totalidade. Os materiais utilizados no presente resumo estão alinhados com os objetivos propostos, pois buscam explicar o que é gamificação e como está sendo

utilizado no ensino.

Resultados e Discussão

A Gamificação contribui com o engajamento dos alunos (em específico dos alunos da primeira etapa do ensino fundamental), pois faz com que estes tenham a experiência da imersão e a satisfação provocada pelos games. O conteúdo pode ser transmitido de forma lúdica e prazerosa (Cunha, Barraqui e Freitas 2017) e o desempenho pode ser medido e premiado.

De acordo com Santos e Freitas (2017) entre os elementos dos games que são mais utilizados na educação estão: Recompensas/ Medalhas, Pontos, Níveis, Rankings/Placar. Entretanto, conforme Santanella, Nesteriuk e Fava (2018) é importante que ao utilizar a gamificação o professor consiga aliar o método PBL (points, badges, leaderboard) a desafios e interações entre os jogadores.

Utilizamos a gamificação para instigar a curiosidade e descobrir suas habilidades. Os resultados gerados através dos jogos em sala de aula ajudam o aluno a reter mais conhecimentos, estimulando e motivando autonomia, adaptação e assimilação dos conteúdos aprendidos.

Conclusão

É possível utilizar os jogos, principalmente os mnemônicos, para auxiliar no aprendizado dos alunos. A gamificação é utilizada para que os alunos possam aprender de forma mais atraente, lúdica e prazerosa, proporcionando ao aluno autonomia para seu aprendizado. Visto que nos dias atuais o ensino tem sofrido diversos desafios, os educadores têm a gamificação como uma aliada, mostrando que as atividades trazem um resultado significativamente positivo.

Referências

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedo na educação: considerações históricas. Ideias, São Paulo, n. ju, 1990, p. 39-45, 1990. Disponível em: LINK. Acesso em: 23 jun. de 2021.

CUNHA, G.C.A; BARRAQUI, L.P.; FREITAS, S.A.A. Uso da gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental brasileiro. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, .23, Uberlândia, out. 2017. Anais... Disponível em: LINK. Acesso em: 22 jun. 2021.

NAVARRO, G. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogos do contexto da pós-modernidade. p.7 -24 CELACC/ECA -USP 2013.

PRENSKY . Marc. Disponível em: LINK Acesso em 01 de ago.2010.

SANTANELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAUA, F. Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018. p. 39-49.

SANTOS, J.A.; FREITAS, A.L.C. Gamificação Aplicada a Educação: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. Renote, Porto Alegre, v. 15, ano 2017, n. 1, p. 1-8, jul. 2017. Disponível em: LINK. Acesso em: 22 jun. 2021.