



LETRAMENTO DIGITAL: gamificação na educação, um relato de experiência durante o projeto PIBID

Giovanna B. de CARVALHO¹; Gabrielly S. VASCONCELOS²; Duillio A. CAIXETA³

RESUMO

A gamificação utiliza mecanismos de jogos para engajar e motivar os alunos, ela é amplamente adotada em diversos setores, incluindo a educação. A finalidade é criar um ambiente virtual gamificado, integrando recursos digitais divertidos aos conteúdos escolares. O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre o uso de jogos digitais como recurso pedagógico no Ensino Fundamental II na E.E Rubens Garcia, onde jogos digitais foram utilizados para ensinar sobre o sistema solar e os biomas. Os alunos demonstraram entusiasmo e engajamento durante as atividades, e os resultados mostraram uma percepção positiva dos jogos, com a maioria dos alunos afirmando ter aprendido algo. O artigo destaca a importância de explorar novas abordagens de ensino, como a gamificação, para estimular a curiosidade e o interesse dos alunos, contribuindo para uma melhor absorção do conhecimento.

Palavras-chave: Jogos digitais; Aprendizagem; Metodologias Ativas.

1. INTRODUÇÃO

A aplicação dos conceitos de jogos e elementos lúdicos na educação é discutida por Alves (2018) em seu livro “Gamificação na Educação”. O autor destaca que os ambientes digitais oferecem oportunidades para práticas educacionais, em que os professores disponibilizam conteúdos e atividades *online*, e os alunos têm acesso a esses materiais de qualquer lugar com conexão à internet. Considerando que as gerações atuais cresceram jogando *games* digitais em dispositivos como celulares e *videogames*, o envolvimento com essas atividades é natural para eles (ALVES, 2018). Segundo o autor, gamificação é um termo amplamente utilizado em empresas, produtos e educação, e consiste na aplicação de mecanismos e elementos de jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas. Essas técnicas têm sido aplicadas em diversos setores, incluindo educação e treinamentos, buscando se diferenciar das abordagens tradicionais (ALVES, 2018).

¹Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Machado. E-mail: giovannabotelhoq@gmail.com.

²Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Machado. E-mail: gabysvasconcelos123@gmail.com.

³Supervisor PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Machado. (EERG). E-mail: duilioaixeta@gmail.com.

Na área da educação, a gamificação demonstra um aprofundamento significativo nos componentes dos jogos, com o objetivo primordial de enfatizar a aprendizagem por meio de elementos mais intrincados. Estes elementos consideram a interação com o ambiente, o uso de tecnologias e a colaboração com outros indivíduos, resultando frequentemente em níveis mais elevados de engajamento e motivação durante as atividades pedagógicas (OLIVEIRA e PIMENTEL, 2020).

Dessa forma, a incorporação da gamificação na educação pode beneficiar o processo de ensino-aprendizagem, pois permite que o aluno participe dos estudos e das atividades escolares de maneira mais prazerosa. A motivação gerada pela gamificação incentiva comportamentos de colaboração, conclusão de tarefas e repetição, buscando um maior envolvimento dos usuários (SILVA, 2017).

Assim, o presente trabalho teve como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a utilização de jogos digitais como recurso pedagógico no Ensino Fundamental II.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho consistiu em um relato de experiência durante o projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) após a construção e aplicação de jogos digitais nas turmas do ensino fundamental II da Escola Estadual Rubens Garcia no município de Machado-MG, no ano de 2023.

Os jogos digitais foram desenvolvidos pelas bolsistas e para a sua construção foram utilizados os computadores da sala de informática da escola, usando *sites* gratuitos. Os temas definidos dos jogos conduziram-se ao sistema solar e os biomas, que foram selecionados após pesquisa realizada com os alunos. Após a construção, os jogos foram disponibilizados no site da escola em uma página criada especificamente para a alfabetização científica, chamada “Um pouquinho de Ciência”, em que, os alunos poderiam acessar usando o celular através de qr-Codes disponibilizados nas salas, pesquisando o site da escola, ou mesmo durante as aulas de ciências usando a sala de informática (Figura 1). Desse modo, nessas aulas, os alunos foram à sala de informática para que pudessem jogar. Após a aplicação, foi disponibilizado um questionário aos alunos para que pudessem dar suas opiniões e percepções sobre a atividade.

Durante a aplicação foi possível perceber a ansiedade nos alunos e a animação para realizar a atividade, além da curiosidade em saber o que seria feito e atenção para ouvir as instruções. Eles estavam engajados e motivados. A aprendizagem naquele instante para eles se tornou o objetivo, afinal a atividade proposta era relacionada ao conteúdo aplicado em sala de aula, logo, para realizá-la eles precisavam aprender.

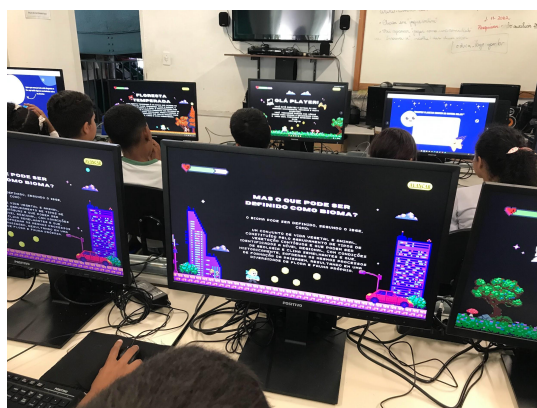


Figura 1: Aplicação dos jogos em sala de aula.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a obtenção de resultados foi realizada a aplicação de um formulário para as turmas do 6º ao 9º ano, foi questionado aos alunos o que eles acharam dos jogos aplicados, de 72 respostas 74% delas foram positivas.

Como resposta da questão anterior observou-se uma que é pertinente destacar: “*Muito legal e interessante, aprendi sobre os planetas e biomas mais fácil*”. Seguindo no mesmo raciocínio, ao questionar se eles haviam aprendido algo, 63,9% das respostas foram sim.

Questionou-se também aos alunos, se eles achavam válido que os professores utilizassem esse tipo de aplicação nos estudos, 83,3% das respostas foram afirmativas, como apresenta no gráfico abaixo (Figura 2). Tais respostas reforçam a ideia de Alves (2018) que ao utilizar a gamificação na educação estaríamos, portanto, fazendo o uso de um recurso ambientado no mundo digital em que o aluno se diverte e se sente motivado e engajado na realização das atividades propostas nas aulas.

72 respostas

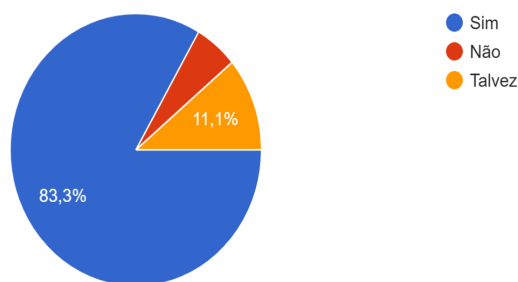


Figura 2: Percepção dos alunos sobre a aplicação dos jogos em sala de aula pelos professores.

4. CONCLUSÕES

Durante o estudo e desenvolvimento desta atividade, foi possível perceber a importância da utilização de recursos lúdicos na aprendizagem. A gamificação com os avanços tecnológicos, ganhou popularidade na educação sendo utilizada atualmente como forma de aproximar os alunos do ensino, tornando-o mais prazeroso.

Com a atividade aplicada usando *games* observou-se, pela animação e entusiasmo dos alunos, que deve-se expandir os horizontes do pensamento em relação às possibilidades da educação. Além disso, o uso das tecnologias é fundamental para motivar e atrair os alunos, visto que é a realidade deles. Dessa forma, a utilização dos jogos digitais estimula a curiosidade e vontade de aprender, o que possibilita a melhoria na produtividade e consolidação do conhecimento.

AGRADECIMENTOS

À Escola Estadual Rubens Garcia, à CAPES, ao IFSULDEMINAS-Campus Machado, ao PIBID.

REFERÊNCIAS

ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação**. Clube de Autores, 2018.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020.

SILVA, Bruno Donizeti da. **A gamificação como auxílio no processo ensino/aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Planejamento e Desenvolvimento Regional). Taubaté, Universidade de Taubaté, p. 183, 2017.