



GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM

GAMIFY: GAMIFICATION APPLIED IN TEACHING AND LEARNING ENVIRONMENTS

GAMIFY: GAMIFICACIÓN APLICADA EN ENTORNOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Ueudison Alves Guimarães¹, Lenir Santos de Freitas², Jose Evangelista da Silva³, Sigla Santos Dias⁴, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez⁵

e443053

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i4.3053>

PUBLICADO: 04/2023

RESUMO

Cada vez mais os recursos digitais são encarados como ferramentas de trabalho e de crescimento pessoal e profissional. Faz-se necessário que a escola e o professor estejam preparados para enfrentar esses novos desafios. Ensinar já não diz respeito apenas a ensinar a ler e escrever, apenas ao lápis, quadro e giz, ao espaço da sala de aula. É importante compreender que a educação precisa se adaptar à nova realidade e cabe ao professor preparar para esta nova realidade, se tornando o grande protagonista desta nova Era Tecnológica. Os novos recursos tecnológicos, usados pedagogicamente pelos docentes, irão contribuir eficazmente para uma aprendizagem inovadora. No entanto, se faz necessário avaliar sobre o contexto no qual o professor está inserido, suas dificuldades e sobre sua prática pedagógica e sua capacidade de se adaptar ao papel de mediador de conteúdos aliados ao uso da tecnologia. Outro ponto que precisa ser levado em consideração é a comunidade em que a escola está inserida, pois o impacto de uma educação digital precisa ir além de aprender a manusear aparelhos digitais. É essencial que se configure uma educação problematizadora, que vá além dos muros da escola. O professor precisa, através do uso das novas tecnologias, preparar o aluno para ler o mundo e lhe fornecer ferramentas para ser o autor da história de sua vida e de ser um cidadão capaz de agir eticamente para transformar o mundo num lugar melhor para se viver.

PALAVRAS – CHAVE: Professor. Tecnologia. Aprendizagem.

¹ Pedagogia – Universidade Luterana do Brasil – (ULBRA), Química – Faculdade Cidade João Pinheiro – (FCJP), Matemática – Centro Universitário Claretiano - (CLARETIANO), Geografia – Faculdade Mozarteum de São Paulo – (FAMOSP) e Física – Centro Universitário Faveni – (UNIFAVENI); Especialista em Gênero e Diversidade na Escola – (UFMT), Educação das Relações Étnico-Raciais no Contexto da Educação de Jovens e Adultos – (UFMT), Metodologia do Ensino em Química – (FIJ-RJ), Libras e Educação Inclusiva – (IFMT) e Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – (IFES); Mestrando em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA), Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University) e Mestrando Nacional Profissional em Ensino de Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Anhanguera - Uniderp. Pós-Graduada lato sensu em Educação Especial com Ênfase em práticas Inclusivas - Centro de Ensino Superior Dom Alberto, Neuropsicopedagogia - Centro Universitário Leonardo da Vinci e mestranda em Educação: Especialização em Formação de Professores-Universidade Europea del Atlántico – Espanha (UNEA).

³ Graduação em Licenciatura Plena em Geografia (UFPE), graduação em bacharelado em Geografia (UFPE), Especialização em Metodologia do Ensino de Geografia e suas Tecnologias (FABEJA), graduação em Pedagogia FUNESO), Especialização em Gestão Escolar (FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUIS), Mestrando em Educação Uneatlantico - Espanha.

⁴ Graduada em Pedagogia - Universidade Estadual Vale do Acaraú - (UVA). Letras Português/Espanhol - Universidade Tiradentes. Pós Graduação em Formação Socioeconômica do Brasil - Universidade Salgado Filho e mestranda em Educação Especialização em TICs pela UNIB – Porto Rico.

⁵ Graduação em Pedagogia pela faculdade Universidade de Pernambuco (UPE), graduação em Letras - Inglês pela faculdade Universidade de Pernambuco (UPE). Pós graduação Lato Sensu leitura e produção de texto (UPE), Educação Especial Inclusiva (UNOPAR), Especialização em Atendimento Educacional Especializado - AEE (UFC) e Psicopedagogia Institucional Clínica e Educação Infantil (FAVENI), Mestrando em Educação - Formação de Professores pala Universidade Internacional Ibero-americana (UNIB).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR

ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
 Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
 Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

ABSTRACT

Digital resources are increasingly seen as tools for work and personal and professional growth. It is necessary that the school and the teacher are prepared to face these new challenges. Teaching is no longer just about teaching how to read and write, just in pencil, board and chalk, to the classroom space. It is important to understand that education needs to adapt to the new reality and it is up to the teacher to prepare for this new reality, becoming the great protagonist of this new Technological Age. The new technological resources, used pedagogically by teachers, will contribute effectively to innovative learning. However, it is necessary to evaluate the context in which the teacher is inserted, his difficulties and his pedagogical practice and his ability to adapt to the role of mediator of contents allied to the use of technology. Another point that needs to be taken into consideration is the community in which the school is inserted, because the impact of a digital education needs to go beyond learning to handle digital devices. It is essential to configure a problematizing education, which goes beyond the walls of the school. The teacher needs, through the use of new technologies, to prepare the student to read the world and provide him with tools to be the author of the story of his life and to be a citizen capable of acting ethically to transform the world into a better place to live.

KEYWORDS: *Teacher. Technology. Learning.*

RESUMEN

Los recursos digitales se ven cada vez más como herramientas para el trabajo y el crecimiento personal y profesional. Es necesario que la escuela y el profesor estén preparados para afrontar estos nuevos retos. La enseñanza ya no se trata solo de enseñar a leer y escribir, solo a lápiz, pizarra y tiza, al espacio del aula. Es importante entender que la educación necesita adaptarse a la nueva realidad y depende del profesor prepararse para esta nueva realidad, convirtiéndose en el gran protagonista de esta nueva Era Tecnológica. Los nuevos recursos tecnológicos, utilizados pedagógicamente por los profesores, contribuirán eficazmente al aprendizaje innovador. Sin embargo, es necesario evaluar el contexto en el que se inserta el profesor, sus dificultades y su práctica pedagógica y su capacidad para adaptarse al papel de mediador de contenidos aliados al uso de la tecnología. Otro punto que debe tenerse en cuenta es la comunidad en la que se inserta la escuela, porque el impacto de una educación digital debe ir más allá de aprender a manejar dispositivos digitales. Es fundamental configurar una educación problematizante, que vaya más allá de las paredes de la escuela. El profesor necesita, a través del uso de las nuevas tecnologías, preparar al alumno para leer el mundo y proporcionarle herramientas para ser el autor de la historia de su vida y ser un ciudadano capaz de actuar éticamente para transformar el mundo en un lugar mejor para vivir.

PALABRAS CLAVE: *Docente. Tecnología. Aprendiendo.*

INTRODUÇÃO

Em um mundo globalizado, como o atual cenário no qual nos encontramos, torna-se indispensável o uso das tecnologias disponíveis e não é diferente no âmbito escolar (KENSKI, 2007).

A gamificação tem sido alvo de muitas críticas quanto à sua aplicabilidade. Para escrever corretamente em todas as situações, é essencial compreender todos os conceitos da teoria gramatical normativa e saber aplicá-los (PRENSKY, 2001).

Ao utilizar a gamificação, existe um investimento muito grande no uso da metalinguagem, ou seja, pesquisa da linguagem, atenta apenas para a nomenclatura dos termos que constituem o discurso, mas não explica ao aluno o porquê da norma dada, ou como ele a utilizará no cotidiano, de acordo com os requisitos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1999).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

Segundo Fey (2011), a maioria dos professores classifica a gamificação como imigrante digital porque, com algumas exceções, poucos professores estão familiarizados com as tecnologias digitais, e alguns podem até se opor ao seu uso em ambientes educacionais. Por outro lado, os alunos usam amplamente tecnologias como computadores, telefones celulares, redes sociais, *blogs*, jogos *online* e consoles de videogame. Nesse caso, a interação entre professores e alunos nem sempre acontece, e se reflete principalmente na velocidade e na frequência com que os nativos digitais vivenciam fora do ambiente escolar.

O conceito “gamificação” deriva do inglês, *gamification*. A gamificação é a utilização de elementos de design de jogos em contextos de não-jogos, ou seja, significa selecionar características intrínsecas dos jogos e seus mecanismos, como, pontuação, emblemas, entre outros, e aplicá-los em contextos, que não sejam jogos. Além da educação, também pode-se perceber o uso da gamificação em ambientes empresariais (DETERDING *et al.*, 2011).

Deste modo, esta pesquisa apresenta o uso da gamificação em ambientes de ensino e aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

A tecnologia digital entrou em todos os espaços sociais, mudou hábitos de vida e formas de pensar e entrou no mundo; trouxe a possibilidade de seu uso para diversos fins. De uma forma específica, o campo da educação é muito influenciado pela tecnologia, pois estas servem como ferramentas de ensino.

O conceito de "gamificação" é derivado da gamificação inglesa. Gamificação é o uso de elementos de design de jogos em contextos não-jogos, ou seja, selecionar as características intrínsecas do jogo e sua mecânica, como pontuação, sinais etc. e aplicá-los a contextos fora do jogo. Além da educação, as pessoas também podem perceber o uso da gamificação em ambientes de negócios (DETERDING *et al.*, 2011).

Para Chimentão (2009), em um mundo pós-moderno, os professores devem buscar constantemente a autorrenovação em relação aos acontecimentos mundiais a fim de promover uma contextualização satisfatória de seu campo, defendendo documentos oficiais para as leis nacionais e sistemas de ensino fundacionais e suas mudanças curriculares com novas tendências educacionais.

Para Rodriguez (2008), os professores devem estar sempre abertos às mudanças relacionadas à educação e superar os paradigmas existentes no ambiente escolar para alcançar um melhor desenvolvimento infantil e um ensino e aprendizagem eficientes. Uma situação cada vez mais moderna e tecnológica exige que os profissionais da educação acompanhem os tempos. Portanto, para realizar uma formação ideal para os professores, a construção da identidade profissional é particularmente importante.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

A utilização das TIC só é suficiente se for precedida de uma análise crítica do conteúdo transmitido. Entretenimento não é função da escola, e muita informação não garante qualidade (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

O professor que utiliza as TIC de forma criativa e crítica, preocupado com o aprendizado efetivo dos alunos, sintoniza-se com a linguagem que faz parte de seu mundo, compreende esse universo através das representações que faz por meio de tecnologias já conhecidas. Em primeiro lugar, é preciso entender por que e como integrar as TIC ao currículo e como implementar esse processo em sua prática docente (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

A tecnologia deve ser utilizada para fins educativos em ambiente escolar, utilizando estratégias e ideais para estimular as crianças a aprender e ensinar novas formas de fazer e interagir, sem deixar de lado o uso de livros e cartilhas.

Segundo Chauí (2006), o desenvolvimento humano é definido pela cultura e possibilita ao indivíduo reconstruir a realidade. Ainda segundo a autora, a cultura se estabelece como uma invenção das relações com os outros, visão que busca questionar o papel da cultura na sociedade capitalista, estabelecendo-a como política e direito. Constatou-se que no processo de humanização, os direitos culturais são fundamentais para o desenvolvimento humano.

Cândido (1995, p. 249) enfatiza que o processo de "reconhecer as características humanas que consideramos essenciais, como a capacidade de enxergar os problemas da vida" é constituído pela cultura em que ele vive.

Na educação de todos os sentidos, é um processo que precisa ser vivenciado no cotidiano, não apenas em experiências esporádicas (DUARTE, 2001). Para Canton (2009), um espaço estruturado torna-se um lugar propício ao desenvolvimento infantil que contextualiza o processo educativo e criativo, um lugar privado, familiar, responsável por estabelecer nossas raízes e nossa referência no mundo.

Segundo Duarte (2001), proporcionar vivências novas pode potencializar o processo educativo por meio da interação com diversos tipos de materiais e estimular a reflexão no processo de construção.

Claramente, as TIC são mais do que um conjunto de ferramentas. Eles retratam um novo ambiente, criando novos tipos de relações entre alunos, professores e escolas. Outra relação importante que deve fazer parte dessa reflexão é aquela entre a aquisição e a posse de tecnologia. Não basta ter acesso. Não é como aprender a usar um aparelho ou qualquer outro dispositivo funcional. Não basta saber "usar um computador" e as escolas não dispõem de equipamentos tecnológicos de última geração. O acesso não garante a apropriação crítica e consciente (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

Os professores que utilizam as TICs de forma criativa e crítica, preocupam-se com a aprendizagem efetiva de seus alunos, harmonizam-se com a linguagem que faz parte de seu mundo,



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

compreendem o mundo através das performances que realizam por meio da tecnologia, como é conhecido e apreciado pelos jovens (ALMEIDA; VALENTE, 2011).

A tecnologia existe no dia a dia das pessoas. Por meio de dispositivos eletrônicos, as crianças aprenderam na prática diversas áreas essenciais da formação humana. Um simples jogo de memória no celular trabalha com a formação da criança, pois por meio dele ela aprende a reconhecer imagens, decorar e interagir (ALVES; GARCIA, 2008).

A instalação de computadores nas escolas auxilia muito o trabalho dos professores, pois traz um modelo de educação pautado por um mundo globalizado, possibilitando encontrar novas ferramentas educacionais que auxiliem o processo de alfabetização. Os *softwares* educativos apresentam e cativam a atenção das crianças de forma divertida, aumentando assim seus processos cognitivos e psicomotores (BOSSA, 2000).

Kenski (2007) aponta que podemos citar recursos técnicos como destaques de materiais de apoio ao educador em sala de aula, como apresentações de dados, slides etc. Mesmo que esses recursos estejam um pouco desatualizados nos dias em que nos encontramos, na sala de aula eles podem fazer uma grande diferença quando usados corretamente. O autor também enfatiza a necessidade de respeitar a necessidade de instrução e tecnologia disponível, e fazer com que seu uso seja benéfico para o processo de ensino. Dessa forma, os professores devem adquirir novos conhecimentos a cada dia, afinal, após sua formação, devem sempre atualizar conteúdos relacionados às novas tecnologias de ensino, principalmente a integração digital no processo de ensino. No entanto, integrar os professores a essas tecnologias é um grande desafio por vários motivos, como a falta desses recursos, principalmente nas escolas públicas, a falta de conhecimento dos materiais de sala de aula, entre outros.

O desenvolvimento tecnológico de diversos dispositivos é muito rápido, como telefones celulares, programas de computador que estão mudando a cada dia, trazendo aplicativos mais avançados, *tablets*, *laptops*. Esses programas estão ficando cada vez melhores, e os jovens se identificaram com esses novos recursos. Se o professor não se esforçar para acompanhar esse progresso, sua metodologia ficará desatualizada, pois diante do conhecimento dos alunos.

No cenário educacional contemporâneo, o uso de computadores está em constante crescimento. O *software* educacional foi e está sendo criado para facilitar o trabalho dos professores como ferramentas de aprendizagem. O processo de ensinar e aprender por meio do brincar e a contribuição das novas tecnologias disponíveis promove a alfabetização e diverte as crianças com mais facilidade do que a leitura, por exemplo, gerando a alegria de aprender (MORATORI, 2003). Acredita-se que os professores têm potencial para criar novas propostas educativas coletivas em que todos os alunos devem participar de todas as atividades, mesmo que as escolas não disponibilizem recursos para isso (CANDAU, 2015).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

Segundo Duarte (2010), proporcionar experiências e vivências potencializa o processo educativo por meio da interação com diversos tipos de materiais, estimulando a reflexão em percursos construtivos.

De acordo com os PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), essas tecnologias contemporâneas de informação e comunicação permeiam o cotidiano das pessoas, onde quer que estejam, e criam a necessidade de utilização desses materiais tecnológicos para quase todas as atividades cotidianas, inclusive na escola, rádio, televisão, computadores etc. estimulam os indivíduos a acessar sons e imagens de mundos antes inimagináveis (Brasil, 2000).

Para Rodrigues (2008), os professores devem estar sempre abertos às mudanças relacionadas à educação e à superação dos paradigmas existentes no ambiente escolar, a fim de alcançar um melhor desenvolvimento infantil e um ensino-aprendizagem eficiente. Um cenário cada vez mais moderno e tecnológico exige que os profissionais da educação estejam atualizados com os tempos. Portanto, para realizar a formação ideal para os professores, a construção da identidade profissional é particularmente importante.

Os computadores são os intermediários entre a ação e o pensamento. Por vezes, podem ser utilizados de forma inadequada no ambiente escolar, como acessar sites não permitidos pelos professores, utilizar outros *softwares* que fogem da realidade educacional, e isso deve ser observado, pois os computadores escolares devem ser tratados como ferramentas de aprendizagem (FERNÁNDEZ, 2001).

Os sistemas tecnológicos na sociedade contemporânea fazem parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder onipresente na medida em que criam formas organizacionais e transformações de processos e procedimentos (BRASIL, 2000, p. 12).

Segundo os PCN, essas tecnologias contemporâneas de informação e comunicação permeiam o cotidiano das pessoas, exigindo o uso desses materiais tecnológicos para quase todas as atividades cotidianas, inclusive nos ambientes escolares, ou onde quer que estejam. O professor é o mediador entre o objeto e a criança, organizando a situação de aprendizagem, combinando recursos emocionais, competência cognitiva e social (BRASIL, 1998).

O ensino costumava ser muito mais simples. A vida cotidiana sem o uso de celulares, computadores, *tablets*, por consequência, obrigava os alunos a lerem livros e cartilhas, de modo que o conhecimento era repassado com mais facilidade através da prática da leitura.

Ferreira (2014) afirma que essas tecnologias têm impacto na educação, proporcionando novos métodos de aprendizagem, disseminação do conhecimento e novas relações professor-aluno. Hoje, há também um foco na melhoria dos materiais usados nas escolas para permitir que as crianças recebam uma educação de qualidade.

Costa (2014, p. 31) apontou que outro desafio aos recursos tecnológicos no processo de ensino é a falta de conhecimento dos professores sobre a tecnologia e como utilizá-la como método de ensino. O autor destaca ainda que “é função da escola formar cidadãos para uma sociedade em



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

mudança, portanto, aproveitar as novas competências é a capacidade da escola de trabalhar com a sociedade”.

Os games (jogos digitais) são uma forma de entretenimento muito popular para o público de todas as idades. Nos EUA, quase todas as famílias possuem pelo menos um dispositivo (computador, console de jogos, *smartphone*) capaz de executar jogos comerciais; quase metade das famílias possui um console de videogame. No Brasil, a influência dessa indústria não é muito grande, mas ainda bastante significativa: cerca de 23% dos brasileiros são jogadores regulares ou casuais, o que equivale a cerca de 45 milhões de jogadores.

Sabemos também que os jogos são ferramentas poderosas para potencializar a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, havendo um campo dedicado à aplicação de jogos na aprendizagem denominado aprendizagem digital baseada em jogos, um dos focos de sua aplicação é o uso de jogos comerciais para aprender determinado conteúdo escolar. Diante desse cenário, vemos o surgimento de um novo fenômeno chamado gamificação, que envolve o uso de elementos do jogo (mecânica, estratégias, ideias) fora do ambiente do jogo com o objetivo de motivar os indivíduos a agir para ajudá-los a resolver problemas e facilitam a aprendizagem.

Esse fenômeno se espalhou por meio da educação, como estratégia de ensino e aprendizagem, visando um público-alvo dentro da chamada geração gamer, e por meio dessas experiências têm sido alcançados resultados positivos.

Como mencionado anteriormente, a gamificação é um fenômeno emergente que decorre diretamente da ubiquidade e popularidade dos jogos, e sua capacidade inerente de inspirar ação, resolver problemas e facilitar o aprendizado nas mais diversas áreas do conhecimento pessoal e da vida. Atualmente, podemos dizer que o impacto dessa forma de entretenimento é global, afetando quase todas as classes de pessoas.

Assim, a gamificação pressupõe a utilização de elementos do jogo, ao invés de o resultado final ser um jogo completo, e também difere do significado de lúdico, pois este último apenas pressupõe maior liberdade, de forma lúdica, sobre o contexto em que está inserido. Ou seja, nesse conceito, resolver problemas de forma divertida não significa pensar em objetivos e seguir uma abordagem mais precisa, que é o que a gamificação propõe.

A figura a seguir, apresenta a contextualização da gamificação.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

Figura 1: Contextualização da gamificação



Fonte: Deterding *et al.*, (2011)

Jordão (2009, p. 12) destacou que a formação de professores deve ocorrer no longo prazo. Sempre haverá novas tecnologias para ensinar e aprender. Os professores precisam trabalhar de forma inclusiva para facilitar a educação e o aprendizado dos alunos por meio da brincadeira.

Nas habilidades de ensino de tecnologia, os professores constroem conhecimento dentro de seu campo de trabalho, de acordo com as normas (ALVES; GARCÍA, 2000). Para os autores, a contribuição da tecnologia para a educação infantil é um elemento essencial na atualidade. Não há espaço sem tecnologia. As próprias crianças começam a usar celulares e videogames desde cedo. A tecnologia tem sido vista como uma ferramenta essencial nas escolas, principalmente o uso de computadores. Por isso, é importante ressaltar que está sempre atualizado, independentemente do ramo de atuação (PIAGET, 1986).

Viana (2004, p. 19) afirma: "A sociedade atual vive uma realidade onde as crianças nascem e crescem com a tecnologia ao seu alcance". Segundo Faria (2004), o uso de cursos de planejamento de recursos tecnológicos requer habilidade para preparar e manusear os materiais que serão utilizados. A era da tecnologia é a era do intercâmbio tecnológico. Portanto, é crucial saber o que fazer com esses dispositivos.

Assim, a gamificação surge como um fenômeno emergente com muitas aplicações potenciais em diversos campos da atividade humana, uma vez que a linguagem e os métodos dos jogos são muito populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos no mundo virtual) e são naturalmente aceitos pelos contemporâneos que têm crescido. Dito isso, a gamificação faz sentido de



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

uma perspectiva sociocultural. Atualmente, a gamificação encontrou uma área muito fértil de aplicação na educação formal, pois descobriu que os indivíduos obtêm muitos resultados de aprendizagem por meio de sua interação com os jogos. Também identificou uma área em que novas estratégias são necessárias para indivíduos que estão cada vez mais adotando a mídia e a tecnologia digital e expressando interesse nos métodos de ensino passivo usados na maioria das escolas.

Olhando para a gamificação como um método para transformar os processos de ensino e aprendizagem por meio do uso de estratégias e ideias de jogos, com o objetivo de aproximar esses processos dos indivíduos da geração gamer, algumas informações gerais podem servir apenas como ponto de partida. A gamificação, primeiro precisa ser entendida como um todo para que se possa analisar sua aplicação em ambientes educacionais para determinar se ela é realmente eficaz e promove o aprendizado e o engajamento individual, ou seus métodos e resultados não atendem às expectativas em torno desse fenômeno. Sabemos que utilizá-lo nesse contexto exige muito entendimento por parte do professor, e é principalmente um dos grandes desafios da nossa realidade.

Talvez um de seus grandes pontos fortes seja fornecer um sistema no qual os alunos possam visualizar os efeitos de suas ações e aprendizado, pois fica mais fácil entender as relações entre as partes.

Novamente, um dos principais objetivos de introduzir essa experiência é que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para um propósito maior e mais importante, que suas ações têm significado em uma causa maior. Por exemplo, não se deve pensar que a gamificação é uma maneira fácil de estimular mudanças comportamentais introduzindo sistemas de *feedback* mais eficazes. Com o elemento lúdico, tem-se uma ferramenta inestimável para criar experiências significativas que podem impactar positivamente a experiência educacional de um indivíduo, pois fornece o contexto para a construção de um senso mais amplo de interação nas escolas e outros ambientes de aprendizado, aprimorando o envolvimento e a motivação pessoal.

MÉTODO

O procedimento empregado nesta investigação foi o levantamento bibliográfico, que é descrito por Silva e Menezes (2005) como a coleta de informações de livros, artigos e outras publicações científicas. Essas informações são empregadas em pesquisas por meio de citações e bibliografias, e servem de base para o desenvolvimento dos temas de pesquisa. Na perspectiva dos autores, a pesquisa bibliográfica é um dos tipos de pesquisa mais comuns. É considerado essencial em quase todas as formas de pesquisa científica. Bogdan e Biklen (2003) definiram atributos qualitativos como cinco recursos fundamentais que compõem esse tipo de pesquisa: dados descritivos, contexto natural, foco no significado e foco no processo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

Gil (2008) explica que a pesquisa descritiva se preocupa com a descrição da pesquisa ou conhecimento existente. O autor sustenta a afirmação de que esse tipo de pesquisa visa descrever os procedimentos que são empregados na ciência para representar as características de um fenômeno, sujeito ou população.

CONCLUSÃO

Para atingir os objetivos do processo de ensino por meio de *software* educacional, é necessário reavaliar os métodos de ensino oferecidos pelas instituições escolares.

Diante das pesquisas realizadas, concluiu-se que as tecnologias educacionais são essenciais para a educação básica hoje, pois por meio delas fica muito mais fácil planejar as aulas e compreender o conteúdo.

A gamificação é um fenômeno emergente e, por isso, as experiências empíricas na educação são pouco relatadas, pois os educadores precisam de um bom domínio da linguagem para utilizá-la em seus projetos, o que muitas vezes não ocorre em nossa realidade, como a compreensão da gamificação, e aplicação na educação.

Para que o ensino seja bem-sucedido, o material precisa ser conhecido e dominado para que os alunos possam se desenvolver com sucesso. A falta de conhecimento sobre o uso de determinados materiais digitais pode dificultar o ensino por meio da tecnologia, principalmente para professores que se formam sem especialização em educação por meio de dispositivos digitais.

A formação continuada é o trabalho diário do profissional da educação; ele precisa estar atualizado com os novos métodos de ensino para que possa transmitir conhecimento aos seus alunos da forma mais contemporânea e prática, sem, é claro, deixar de lado materiais já utilizados como livros, pois, são fundamentais na vida de qualquer ser humano.

O planejamento de atividades sociais e lúdicas é o caminho para a educação básica e não deve ser feito apenas por meio de conteúdos orais e leitura de textos, pois isso não interessará à criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Belo Horizonte: Cooperativa do Fitness, 2009.

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e Currículo**: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo, Loyola, 2003.

ALVES, N.; GARCIA, R. O.; BOING, L. A. **Os sentidos do trabalho de professores itinerantes**. 2008. 191f. Tese (doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2008.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

BOGDAN, R. S.; BIKEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. 12. ed. Porto: Ed. Porto, 2003.

BOSSA, N. A. **A Psicopedagogia no Brasil**: Contribuições a partir da prática. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

BRASIL, Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Fundamental (SEF). **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997a.

CANDAU, V. M.; SACAVINO, S. B. **Educação**: temas em debate. Rio de Janeiro: 7letras, 2015.

CÂNDIDO, A. O direito à literatura. *In*: _____. **Vários Escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CANTON, K. **Do moderno ao contemporâneo**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. (Coleção temas da arte contemporânea).

CHAUÍ, M. **Cidadania cultural**: o direito à cultura. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

CHIMENTÃO, L. K. O significado da formação continuada docente. *In*: **4° CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar**, 2009.

COSTA, S. M. **A influência dos recursos tecnológicos no processo de ensino aprendizagem**. 2014. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual da Paraíba, Sousa, 2014.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. **From game design elements to gamefulness**: defining "gamification". Tampere, Finland: Mindtrek'11, 2011.

DORIGONI, G. M. L.; DA SILVA, J. C. **Mídia e Educação**: o uso das novas tecnologias no espaço escolar. [S. l.: s. n.], 2013.

DUARTE, N. As pedagogias do “aprender a aprender” e algumas ilusões da assim chamada sociedade do conhecimento. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro: ANPED, n. 18. 2001.

FARDO, M. L. **A gamificação como método**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de PósGraduação em Educação. 2013.

FARIA, E. T. O professor e as novas tecnologias. **Ser professor**, v. 5, 2004.

FERNÁNDEZ, A. **Os Idiomas do Aprendente**: Análise de modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. Monografia (Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) - Universidade Estadual da Paraíba, João Pessoa, 2014.

FEY, A. F. A linguagem na interação professor-aluno na era digital: considerações teóricas. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 1, 2011.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JORDÃO, T. C. Formação de educadores: a formação do professor para a educação em um mundo digital. *In*: **Tecnologias digitais na educação**. Brasília: MEC, 2009.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da informação. Campinas: Papyrus, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1993.
- LACERDA, M. M. Letramento digital e o ensino de língua espanhola no IFNMG, Campus Pirapora/MG. In: SILVA JÚNIOR, A. F. (Org). **Ensino de Espanhol nos institutos federais**: Cenário nacional e experiências didáticas. Campinas: Pontes Editores, 2017.
- LOPES, M. G. **Jogos na educação**: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 2002.
- LORENZO, M. B. 2016. La gamificación en el aula de lengua extranjera. In: **El español como lengua extranjera en Portugal II**: retos de la enseñanza de lenguas cercanas. Portugal: Centro de Publicaciones - Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Disponível em: <https://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/90277/2/170310.pdf>.
- MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, RJ: Universidade federal do Rio de Janeiro - Instituto de matemática, 2003.
- NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.
- OLIVEIRA, V. B. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- PARO, V. **Administração escolar introdução a crítica**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- PERINE, C. M. **"Inglês em rede"**: crenças e motivação de aprendizes em um curso a distância. 2013. 233 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013.
- PERINI, M. A. **Para uma nova gramática do português**. São Paulo: Ática, 1985.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1971.
- PIAGET, J. **O nascimento da inteligência da criança**. São Paulo: Editora Crítica, 1986.
- PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. **On the Horizon**, v. 9, n. 5, 2001.
- ROCHA, C. H. A língua inglesa no ensino fundamental I público: diálogos com Bakhtin por uma formação plurilíngue. **Trab. linguist. apl.** [online], 2009.
- RODRIGUES, D. Questões preliminares sobre o desenvolvimento de políticas de Educação Inclusiva. **Inclusão – Revista de Educação Especial**, v. 4, n. 1, 2008.
- SANTOS, S. M. dos.; CRUZ, D. R. M. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SANTOS, S. M. P. **O Lúdico na Formação do Educador**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis, SC: UFSC, 2005.
- TELES, M. L. S. **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

GAMIFICAR: A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE ENSINO E APRENDIZAGEM
Ueudson Alves Guimarães, Lenir Santos de Freitas, Jose Evangelista da Silva,
Sigla Santos Dias, Marineide Pequeno Ferreira Gonzalez

VIANA, M. A. P. Internet na Educação: Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico. *In*: MERCADO, L. P. L. **Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação**. Maceió: EDUFAL, 2004.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia Clínica**: uma Visão Diagnóstica. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

WERTHEIN, J. Sociedade da informação e seus desafios. **Ciência da Informação**, v. 29, n. 2, 2000.