



GAMIFICAÇÃO: UMA METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Resumo

Ludmila Cardoso Calmo Da Silva
Suellem Cristina Dos Santos
Taina Oliveira Santos

A presente pesquisa discute os aspectos sobre metodologias ativas e apresenta a estratégia de gamificação como auxiliadora no engajamento e motivação para o processo educacional. Os autores Cunha; Cunha; Monte; Jesus, (2017), Murr e Ferrari (2020, p.7), Bacich, Moran (2018) a partir de suas pesquisas fundamentam a relevância do tema. A gamificação é uma das metodologias ativas que apresenta uma técnica capaz de impulsionar o envolvimento nas atividades do meio educacional. Sendo assim gamificar não quer dizer que devemos trazer ou realizar jogos na aula, mas sim utilizar elementos dos jogos, por isso é importante compreender que antes de tudo a gamificação utilizada em sala de aula é partindo dos conceitos, dinâmicas e desafios que estão presentes nesse meio, podendo promover a interatividade e resolução de problemas. O tema em destaque surge através da realidade que encontramos nas escolas onde os alunos já possuem uma bagagem tecnológica cultural. O motivo no qual nos incentivou a realizar esse trabalho foi a recente e crescente busca desta abordagem, a qual mostra a importância das inovações da era tecnológica inseridas no ambiente educacional. O fato é o tema ser algo atual que vem ganhando espaço cada vez mais no ambiente educacional. Diante disso, o presente trabalho tem por objetivos: I) Averiguar como a gamificação pode contribuir com o engajamento, motivação e processo de ensino aprendizagem dos alunos. II) Apresentar a história e a evolução do uso de games no processo de ensino aprendizagem. III) Conceituar a gamificação como metodologia ativa, auxiliadora na construção do conhecimento do educando. IV) Identificar os benefícios da gamificação na aprendizagem, através de pesquisa bibliográfica comparando artigos acadêmicos. Para isso, investiga-se acerca da gamificação que utiliza de elementos de jogos em contextos da vida real; e como esse método consiste na estimulação e participação do aluno de modo ativo no processo educacional, sendo o protagonista no processo de ensino aprendizagem. A metodologia aplicada apresenta características exploratórias, através de uma abordagem qualitativa e revisão bibliográfica para fundamentação teórica. A pesquisa apesar de ainda estar em fase de desenvolvimento já evidência algumas observações que merecem destaque tais como: a gamificação é muitas vezes entendida como um jogo, por ter sua vertente originada no design de jogos, porém são estratégias retiradas dos jogos para utilizar no ensino, tornando os conteúdos mais atrativos e significativos. É constatado que, para entender a utilização da gamificação, precisamos entender o que é um jogo e quais são suas funções, para depois estabelecer sua funcionalidade e empregabilidade na Educação.

Palavras-Chaves: gamificação; metodologia ativa; ensino e aprendizagem; engajamento e motivação.