



## **GAMIFICAÇÃO: O JOGO COMO USO DE ESTRATÉGIAS COM O OBJETIVO DE AUMENTAR O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS <sup>1</sup>**

**Fernando Dellafavera <sup>2</sup>, Júlio de Moraes da Silva <sup>3</sup>, Márcio Roberto de Paula <sup>4</sup>**

<sup>1</sup> Resumo expandido desenvolvido na disciplina de Cibercultura e Educação no curso de matemática da UNIJUÍ.

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de Matemática, bacharel em Ciências Contábeis pela UNIJUÍ.

<sup>3</sup> Acadêmico do curso de Matemática.

<sup>4</sup> Acadêmico do curso de Matemática.

### **INTRODUÇÃO**

Na contemporaneidade, a era digital nos remete a importância de incluir nos processos educativos o uso de tecnologias que utilizam os jogos digitais. Estes podem promover uma dimensão inovadora para educação, não apenas como ferramenta usual, mas como uma metodologia de prática para o ensino (Schlemmer, 2014). Dellafavera, Ataídes, Hedlund e Arantes (2024, p. 3) destacam que a época atual é cheia de transformações, em que “a comunicação é cada vez mais ágil e inovadora. Para atender às diversas demandas sociais, a escola não pode ficar alheia ao mundo que a cerca. Pelo contrário, mais do que nunca, são necessários profissionais com pleno domínio de diferentes leituras e linguagens”. Tendo isso em vista, é preciso considerar que “um aprendizado mais dinâmico e participativo, no qual os estudantes são estimulados a trocar ideias, trabalhar em equipe e resolver problemas” (Dellafavera, Ataídes, Hedlund e Arantes, 2024, p. 3), torna-se crucial na formação de sujeitos críticos e reflexivos.

Nesse contexto, os jogos digitais emergem como uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz não só de engajar os alunos de maneira eficaz, mas também de desenvolver habilidades essenciais para a vida no século XXI, como a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas complexos. Assim, integrar essas tecnologias ao currículo educativo não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas prepara os estudantes para um futuro onde a adaptação às constantes mudanças tecnológicas e sociais será fundamental. Os jogos digitais ainda não muito explorados para uso em sala de aula, apresentam dinâmicas inovadoras e são alternativas no processo de ensino e aprendizagem, unindo diversão, emoções e atratividade, facilitando a compreensão do conteúdo a ser estudado. Sendo assim, o presente resumo menciona a meta 04 das 17 metas globais relacionadas aos Objetivos do





se desvirtuem do caminho do conhecimento. Por isso o papel do professor é tão essencial. Ele é o guia capaz de conduzir aquele que precisa de orientação.

Neste sentido, o planejamento é essencial para tornar uma atividade nada atraente para muito atraente e é neste sentido que a gamificação vai procurar atingir estes objetivos. Podemos conceituar esta prática como uma utilização de mecânica de jogos em situações reais, como vida real e educação, que alcançam altos índices de resultados. Sem punição por erros, visa entreter, compensar e motivar o aluno participante do jogo. Os princípios básicos que norteiam os jogos são: ação, persistência e superação, no sentido de medir o desempenho acima da competência.

O jogo deve ser visto como ferramenta de aprendizagem, pois traz conteúdos que dependem da compreensão e assimilação do jogador, estimulando seu raciocínio lógico e sua capacidade de construção do conhecimento. Neste sentido, Paiva e Tori (2017) descrevem o processo conhecido como “flow” (do inglês, fluxo), no qual o estado mental do indivíduo fica completamente imerso e focado em uma atividade, cujo tempo é irrelevante. Assim, para alguém engajado em um jogo online, pode parecer que se passaram apenas alguns minutos, quando, na verdade, passaram-se horas.

As plataformas que contemplam os jogos digitais, incluem diferentes áreas do conhecimento, conteúdo teórico, questões teóricas, práticas e dinâmicas que são primordiais para a criatividade. O professor pode obter um retorno desta ferramenta pedagógica objetivando: as métricas do sucesso, focar no público alvo, observar o objetivo dos jogadores, mensurar e determinar o engajamento, testar e repetir.

Convém destacar 05 sites e 05 apps gratuitos de jogos educacionais a serem explorados em diferentes áreas das ciências:

#### SITES

- VEDOQUE (aprendizagem da língua espanhola) <https://vedoque.com/>
- EDUCA JOGOS (português/matемática) <https://educajogos.com.br/>
- COKITOS (português/matемática) <https://www.cokitos.pt/>
- RACHA CUCA (matемática, informática e raciocínio lógico) <https://rachacuca.com.br/>
- LUDO EDUCATIVO (todas as áreas) <https://www.ludoeducativo.com.br/pt/>

#### APPS

- DUOLINGO (idiomas)





contexto, a vivência, a exploração e experimentação de novas práticas pedagógicas também nos posiciona como aprendentes e ensinantes.

Por fim, a tecnologia deve ser vista como uma oportunidade para inovar e aprimorar a prática educativa. O equilíbrio entre o uso de novas ferramentas tecnológicas e a manutenção dos princípios pedagógicos fundamentais é crucial para garantir o desenvolvimento integral dos alunos. A educação de qualidade, como destacado nos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), passa pela criação de oportunidades de aprendizagem que sejam ao mesmo tempo atrativas e eficazes. Os jogos digitais, quando bem implementados, podem proporcionar uma experiência educacional rica, envolvente e alinhada com as demandas da sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Jogos digitais, gamificação, ferramentas de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELLAFAVERA, Juliana Scheibner; ATAÍDES, Leila Aparecida de; HEDLUND, Silvia Fabiana Fortes; ARANTES, Isabel Cristina da Silva. **Metodologias ativas: práticas pedagógicas, desafios e impactos na avaliação.** Disponível em: <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/4379>. Acesso em: 1 jul. 2024.

PAIVA, Carlos Alberto; TORI, Romero. **Jogos Digitais no Ensino: Processos cognitivos, benefícios e desafios.** Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175287.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2024.

SANTOS, Thales Ramires Martins da Silva; NASCIMENTO, Luis Gomes do; NASCIMENTO, Verônica Maria do. **Aplicação da plataforma quizizz como jogo digital no ensino da química.** Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO\\_\\_EV174\\_MD1\\_ID13543\\_TB2905\\_10082022111837.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO__EV174_MD1_ID13543_TB2905_10082022111837.pdf). Acesso em: 01 jul. 2024.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão.** Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/1029>. Acesso em: 01 jul. 2024.