

JOGOS E ATIVIDADES GAMIFICADAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

Elica Cristina Simonetti¹
Everton Bandeira Martins²
Gustavo Henrique de Siqueira³

INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, a tecnologia vai aumentando, de modo que as pessoas não conseguem mais trabalhar, estudar ou fazer qualquer coisa sem ela. Em casa ou no trabalho se torna significativo o uso de ferramentas tecnológicas, seja para ouvir música pela televisão ou abrir uma porta através de uma senha codificada. É neste sentido que essa pesquisa se orienta. Pensando que o mundo da educação não pode ficar para trás ou não ser contemplado com o acesso à tecnologia, a pesquisa foi escolhida pensando em formas de fazer com que os alunos se interessem mais pelos conteúdos propostos. Através de jogos, e da prática conhecida como gamificação - a aplicação de estratégias vistas em jogos em atividades não tipicamente relacionadas à eles, com o fim de enriquecer contextos e aumentar o engajamento dos participantes.

Essa nova forma de dar aulas vem crescendo exponencialmente, na educação como um todo. Mas também pensando na área de atuação da história ou ciências humanas, área dita por muitos cansativa ou sem nenhuma conexão com o mundo atual⁴. Se o mundo externo é tecnológico, dentro da sala de aula também deve haver tecnologia, e o professor é quem deve fornecer os meios para o acesso dos docentes. Dessa forma, objetivamos aqui realizar uma análise sobre a implementação das práticas gamificadas no contexto da educação básica, passando por referências literárias, observações práticas e da aplicação de um questionário com profissionais da educação. O que motiva e financia esse estudo é o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que auxilia alunos das licenciaturas a observar aulas e pensar em uma intervenção para uma turma ou uma escola como um todo.

1 METODOLOGIA

A gamificação já é uma realidade para muitos professores da educação básica e privada. Essa técnica é utilizada para sair dos livros e da leitura e tornar a aula um pouco mais dinâmica e divertida. No texto “por que ‘gamificar’ a educação?”, o autor Rafael Parente traz em números o tamanho de um certo desinteresse dos alunos nas aulas, mas um super interesse desses mesmos alunos

¹ Acadêmica do curso de História - licenciatura, 9ª fase, semestre 2021.1. Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), *campus* Chapecó. E-mail: elica.simonetti@uffs.edu.br.

² Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com período sanduíche na Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Coautor. Professor Adjunto na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) e Coordenador do PIBID, Núcleo História. E-mail: everton.martins@uffs.edu.br.

³ Doutor em História pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Orientador. Professor da disciplina de História da Escola de Educação Básica Professora Zélia Scharf. E-mail: 965865@profe.sed.sc.gov.br.

⁴ Relatos de alunos em questionário realizado na disciplina de Estágio Supervisionado II, no semestre de 2024.1.

em jogos online: 1,5 milhão de jovens de 15 a 17 anos fora da escola, e 45 milhões de pessoas usando jogos digitais todos os dias (Parente, 2015). Os números são de 2015, e mesmo assim já eram alarmantes. No entanto, seu texto não diz que necessariamente devem ser utilizados jogos digitais, mas “utilizar dinâmicas, características e arquiteturas presentes nos jogos para promover comportamentos em outros contextos” (Parente, 2015). Ou seja, devem ser utilizadas formas parecidas com jogos, não os excluindo mas abrindo espaço para a gamificação, para ajudar com que os alunos compreendam os conteúdos explicados.

Em outro artigo da escola de idiomas e habilidades Hey Peppers! são trazidas dicas de como aplicar a gamificação em sala de aula. Uma delas pode ser citada:

A utilização de jogos para elevar o poder motivacional; dar um tom mais leve às suas aulas por meio da gamificação; aliar os conceitos de estratégia ao uso de games; trazer à tona o espírito competitivo por meio da gamificação em sala de aula; valorizar a presença da tecnologia em sala de aula e usufruir dos seus benefícios; preparar os alunos para o mundo real por meio da gamificação; fazer com que os alunos melhorem seus desempenhos naturalmente (Hey Peppers!, 2015).

Diante disso, a utilização da gamificação em sala de aula pode ser colocada como importante, visto que coloca um tom mais leve às aulas, fazendo com que as aulas fiquem mais produtivas, além de as tornar mais tecnológicas e objetivas, algo que possa preparar os alunos para a vida fora da escola. Assim, entendemos que a gamificação aplicada ao ambiente escolar surge como uma proposta inovadora que coloca o aluno no centro do processo educativo. Nessa abordagem, o professor atua como mediador e facilitador, acompanhando de perto o desenvolvimento dos estudantes, promovendo a interação entre eles e orientando a construção do conhecimento. Além disso, o docente também se beneficia da prática, ao ter acesso a novas interpretações e leituras do conteúdo que ele mesmo apresentou, ampliando assim sua visão sobre o tema (ORLANDI et al., 2018).

Entendemos assim, como os jogos e as atividades gamificadas podem auxiliar os profissionais da educação a se distanciar dos métodos pedagógicos tradicionais, buscando ferramentas contextualizadas no mundo atual. Essas metodologias ativas representam ferramentas valiosas no contexto educacional, pois contribuem para a formação crítica e reflexiva dos estudantes, ao promoverem práticas de ensino e aprendizagem que estimulam a autonomia e despertam a curiosidade.

Assim, foi realizada uma pesquisa com profissionais da educação, com foco nos docentes que atuam no ensino básico público, que responderam um questionário acerca da utilização dos jogos em sala de aula. O método utilizado foi o dedutivo, onde partiu-se de ideias gerais para chegar a conclusões objetivas. Como método de procedimento, foi utilizado o comparativo, utilizando a gamificação de um lado e não gamificação do outro lado. Assim, na próxima seção, serão utilizados os dados coletados e interpretados para chegar a uma conclusão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO E/OU DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Como especificado anteriormente, foi enviado um questionário no Google Forms para professores, a fim de entender suas opiniões e utilização dos jogos e gamificação em sala de aula. As perguntas colocadas foram: área de atuação na educação básica (ciências da natureza, ciências humanas, ciências exatas ou linguagens), nível da educação básica trabalhado (pré-escola, ensino fundamental anos iniciais e anos finais e ensino médio), se utiliza ou não as atividades

gamificadas em salas de aula, quais são as atividades utilizadas, qual o engajamento dos alunos nas atividades gamificadas, como são avaliadas a compreensão dos alunos diante dos conteúdos trabalhados e se recomenda ou não essas ferramentas para outros educadores. A pesquisa se deu de forma anônima, respeitando as diretrizes da LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), Lei nº 13.709/2018⁵.

Com a realização da pesquisa, foram compilados os dados, dando ênfase para a atuação dos educadores da área de Ciências Humanas, que contempla as disciplinas de História e Geografia no ensino fundamental anos finais e História, Geografia e Sociologia no Ensino Médio.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da pesquisa foram organizados em gráficos, de modo a facilitar ao máximo o entendimento por parte dos leitores. O primeiro gráfico apresentado mostra o total de respostas e a área de atuação dos profissionais. Nota-se portanto, que quase a metade (5) dos respondentes é da área de Ciências Humanas, enquanto as áreas de Ciências Exatas e Linguagens tiveram 3 respondentes cada uma. As Ciências da Natureza obtiveram uma resposta.

Gráfico 1: área de atuação dos docentes respondentes.

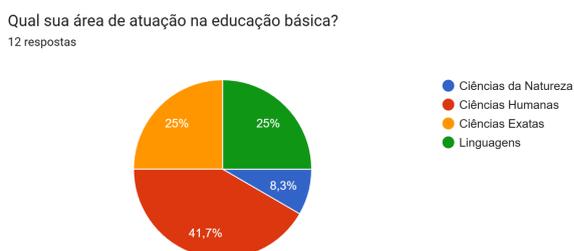


Ilustração 1: questionários da acadêmica.

Fonte: produção do pesquisador.

O segundo gráfico apresenta quantos docentes utilizam a gamificação em sala de aula, sendo 10 respondentes que utilizam e apenas dois que não.

Gráfico 2: docentes que utilizam jogos e atividades gamificadas em suas aulas.



Ilustração 2: questionários da acadêmica.

⁵ BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2018]. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm>.

Fonte: produção do pesquisador.

Isso demonstra a abrangência da prática de jogos entre docentes. Tendo em vista o crescimento considerável da tecnologia e utilização dos estudantes em ambientes fora da escola, se faz necessário que cada vez mais os professores se apropriem dessa prática em seu ambiente de sala de aula.

A próxima pergunta é quais são os jogos utilizados pelos docentes, e o número de respostas foi alto. Alguns docentes colocaram mais de uma atividade, como apresenta o próximo gráfico.

Gráfico 3: jogos mencionados pelos docentes respondentes.

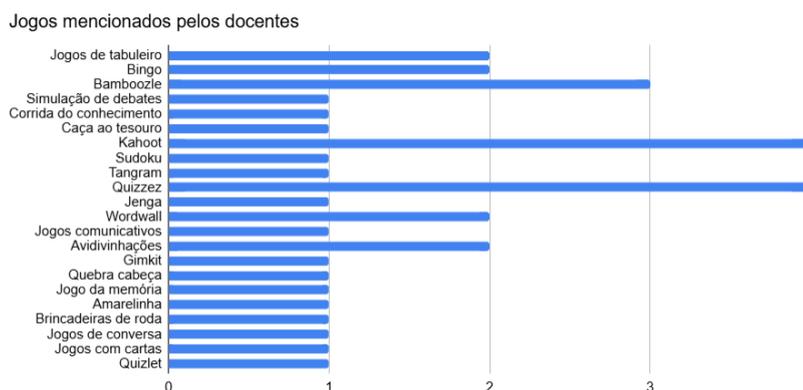


Ilustração 3: questionários da acadêmica.

Fonte: produção do pesquisador.

O gráfico acima mostra que o uso de dados já é realidade para muitos professores. Com o passar do tempo, o número de práticas também vai aumentando, de modo que cada profissional possa escolher a melhor prática a ser usada na sala de aula. Percebe-se acima que os jogos mais utilizados são o Kahoot e o Quizzes, seguidos do bingo. O Kahoot e o Quizzes se tratam de jogos online com o uso de dispositivos móveis e um dispositivo central para a apresentação dos questionamentos. Os estudantes respondem nos seus dispositivos as questões que são expostas no dispositivo central. Pode ser jogado de forma individual, em duplas ou em grupos. O bingo pode ser jogado de maneira convencional ou online. No entanto, é preferível que o bingo seja jogado da maneira convencional, sem necessitar da internet, para que o professor consiga adaptar as respostas.

A próxima pergunta era sobre a avaliação dos docentes diante dos conteúdos trabalhados com os alunos nessas atividades. Podendo escolher entre 1 e 5, 4 professores avaliaram como 4, outros 4 avaliaram como 4 de compreensão e outros 2 avaliaram como 3. Esses números são bastante expressivos, e mostram como a gamificação na educação pode ser benéfica para os maiores interessados: os estudantes.

Gráfico 4: avaliação dos docentes respondentes em relação à compreensão dos alunos em duas atividades.

Como você avalia a compreensão dos alunos, diante dos conteúdos trabalhados nessas atividades?
10 respostas

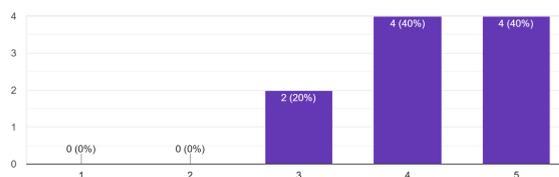


Ilustração 4: questionários da acadêmica.

Fonte: produção do pesquisador.

Esse aumento na compreensão dos alunos também pode influenciar em melhores resultados posteriormente, quando forem submetidos a exames como o ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio) ou mesmo em seus futuros cursos de graduação ou técnico.

CONCLUSÃO

Ainda, observamos as implicações da Lei 15.100/25⁶, que proíbe alunos de usarem telefone celular e outros aparelhos eletrônicos portáteis em escolas públicas e particulares em território brasileiro. Diante das práticas de utilização de jogos e gamificação, salientamos que a lógica observada não deve estar somente limitada ao uso de recursos tecnológicos, apesar de sua importância. A gamificação pode ser realizada de formas simples e dinâmicas, com a introdução de questionários e atividades comunicativas. E os jogos fora do contexto online também são ferramentas de ampla utilização nas escolas, assim como, ferramentas online que possibilitem a prática sem o uso de telefones celulares por parte dos alunos, como é o caso da plataforma Bamboozle. A utilização de jogos e gamificação é vinculada ao estímulo do protagonismo discente e das buscas por novas ferramentas pedagógicas para atender as necessidades dos alunos do século XXI.

As tecnologias da informação e comunicação desempenham um papel fundamental no ensino, ao oferecerem suporte ao professor na criação de aulas mais dinâmicas e interativas. Nesse contexto, a gamificação se destaca como uma metodologia ativa e lúdica, que possibilita aos estudantes aprender de forma envolvente e divertida conteúdos de diferentes disciplinas. Diante disso, objetivamos a aplicação de práticas em sala de aula, na EEB Prof. Zélia Scharf, motivadas e proporcionadas pelo contato com o PIBID.

REFERÊNCIAS

HEY Peppers!. **Dicas de como aplicar a gamificação em sala de aula!**. [s.l.]: Hey Peppers!, 7 dez. 2015. Disponível em: <<https://blog.heypeppers.com.br/dicas-praticas-de-como-aplicar-a-gamificacao-em-sala-de-aula/>>.

PARENTE, Rafael. **Por que ‘gamificar’ a educação?**. [s.l.]: Hey Peppers!, 09 out. 2015. Disponível em: <<https://blog.heypeppers.com.br/por-que-gamificar-a-educacao/>>.

⁶ BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2025]. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/115100.htm>.