

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GAMIFICATION IN CHILD EDUCATION

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL

Débora Cristina Pardino de Oliveira Silva¹

Grazielli Alves do Carmo Silva Albuquerque²

Magali Maciel dos Santos³

RESUMO: A gamificação na educação já existe a muito tempo. Adicionar elementos no processo de aprendizagem na universidade tem causado mudanças radicais com a popularização das tecnologias digitais e da web. O acesso à informação, que antes era restrito às bibliotecas e às palavras do professor, agora é onipresente. Os alunos possuem acesso a quaisquer matérias, a qualquer hora, por meio dos smartphones que estão no bolso e, conseqüentemente, a motivação para assistir às aulas caiu consideravelmente. Contribui para esse desinteresse, o fato de os métodos de ensino não acompanharem as mudanças da sociedade e dos estilos de aprendizagem, permanecendo fortemente baseados na exposição dos conteúdos por meio de palestras.

Palavra-chave: Gamificação. Informação. Educação.

1041

ABSTRACT: Gamification in education has been around for a long time. Adding elements to the university learning process has caused radical changes with the popularization of digital and web technologies. Access to information, which was previously restricted to libraries and the teacher's words, is now ubiquitous. Students have access to any subjects, at any time, through smartphones in their pockets and, consequently, the motivation to attend classes has dropped considerably. Contributing to this lack of interest is the fact that teaching methods do not keep up with changes in society and learning styles, remaining strongly based on the exposition of contents through lectures.

Keyword: Gamification. Information. Education.

¹Especialista em Docência na Educação Infantil promovida pela Universidade Federal de Mato Grosso. UFMT. Licenciatura em Pedagogia promovida pela Universidade Federal de Mato Grosso. m UFMT. E-mail: Pardinhodeb123@gmail.com.

²Especialista em Docência na Educação Infantil, com foco na educação promovida pela Faculdade AFirmativo de Cuiabá. Licenciatura em Pedagogia promovida pela Universidade Norte do Paraná. UNOPAR.

E-mail: grazi4amor@hotmail.com.

³Especialista em Docência na Educação Infantil promovida pela Universidade Federal de Mato Grosso. UFMT. Licenciatura em Pedagogia promovida pela Universidade Norte do Paraná. UNOPAR.

E-mail: magalimacioldossantos@gmail.com.

RESUMEN: La gamificación en la educación existe desde hace mucho tiempo. Agregar elementos al proceso de aprendizaje universitario ha provocado cambios radicales con la popularización de las tecnologías digitales y web. El acceso a la información, antes restringido a las bibliotecas ya la palabra del profesor, ahora es ubicuo. Los estudiantes tienen acceso a cualquier materia, en cualquier momento, a través de teléfonos inteligentes en sus bolsillos y, en consecuencia, la motivación para asistir a clases se ha reducido considerablemente. A este desinterés contribuye el hecho de que los métodos de enseñanza no se adaptan a los cambios de la sociedad y los estilos de aprendizaje, permaneciendo fuertemente basados en la exposición de contenidos a través de clases magistrales.

Palabra clave: Gamificación. Información. Educación.

Gamificação é simplesmente adicionar elementos de jogo a algo que não é um jogo.

Todo mundo desde pequenas gosta de jogos: principalmente se eles são envolventes. Envolventes e divertidos. Podemos assim, tornar as atividades educacionais desenvolvidas em sala de aula, tão emocionantes e gratificantes. Isso é “gamificação”. Ou seja, a inclusão de elementos de design de jogos em outras áreas ou atividades.

Pesquisas e observações sugerem que a gamificação oferece enormes benefícios quando usada de maneira adequada. Consequentemente, aprender sobre o assunto e como integrar jogos de maneira eficaz em uma estrutura educacional, é um recurso poderoso no currículo de qualquer profissional das áreas de educação e comunicação.

Uma série de iniciativas surgem como esforços para remodelar o ensino e aumentar a motivação e o interesse dos alunos. A gamificação é uma técnica que vem ganhando muita atenção na educação por integrar aspectos dos jogos aos processos de aprendizagem. Os jogos digitais estão entre os hobbies preferidos de crianças e jovens na atualidade, desencadeando uma motivação intrínseca, muito procurada pelos educadores. A ideia é que trazer contextos de aprendizagem para mais perto do mundo dos jogos, tornará o aprendizado divertido e envolvente para a atual geração de alunos e terá um impacto positivo em suas realizações e construção de conhecimento.

Muito tem sido relatado sobre iniciativas isoladas usando gamificação em diferentes níveis de profundidade, mas a discussão sobre os reais benefícios de aprendizagem da técnica ainda é pequena. Além disso, a maioria dos autores discute a gamificação implementada em ambientes virtuais e poucos em atividades presenciais em sala de aula. O “hype” (em alta, ou na moda) sobre a gamificação exige

investigações mais profundas sobre sua base pedagógica, como e em que contextos ela deve ser implementada e os prós e contras da técnica.

O presente artigo pretende contribuir para essa discussão, apresentando as opiniões dos alunos e as reflexões do professor sobre um curso presencial com elementos integrados de gamificação.

O tópico de gamificar dentro da sala de aula não é novo. Há vários anos, a gamificação era uma tendência emergente e até foi nomeada um dos 10 principais fatores que impulsionam a mudança educacional. A indústria de jogos prosperou e os educadores buscaram maneiras de capitalizar isso.

A gamificação da educação é uma abordagem em desenvolvimento para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos, incorporando elementos de design de jogos em ambientes educacionais. Com a crescente popularidade da gamificação e, ainda assim, o sucesso misto de sua aplicação em contextos educacionais, a presente revisão tem como objetivo lançar uma luz mais realista sobre a pesquisa neste campo, focando em evidências empíricas ao invés de potencialidades, crenças ou preferências. Consequentemente, ele examina criticamente o avanço na educação gamificante. A discussão é estruturada em torno dos mecanismos de gamificação usados, os assuntos gamificados, o tipo de atividades de aprendizagem gamificadas e os objetivos do estudo, com ênfase na confiabilidade e validade dos resultados relatados.

Para melhorar nosso entendimento e oferecer uma imagem mais realista do progresso da gamificação na educação, consistente com as evidências apresentadas examinou os resultados relatados nos artigos e como eles foram obtidos. Embora a gamificação na educação ainda seja um fenômeno crescente, a revisão revela que (I): existem evidências insuficientes para apoiar os benefícios de longo prazo da gamificação em contextos educacionais; (II): a prática de gamificar a aprendizagem ultrapassou a compreensão dos pesquisadores sobre seus mecanismos e métodos; (III): o conhecimento de como gamificar uma atividade de acordo com as especificidades do contexto educacional ainda é limitado. A revisão destaca a necessidade de estudos sistematicamente projetados e abordagens rigorosamente testadas, confirmando os benefícios educacionais da gamificação, se a aprendizagem gamificada deve se tornar uma abordagem instrucional reconhecida.

A crescente popularidade da gamificação decorre da crença em seu potencial para fomentar a motivação, mudanças comportamentais, competição amigável e

colaboração em diferentes contextos, como engajamento do cliente, desempenho do funcionário e lealdade social. Como acontece com qualquer tecnologia nova e promissora, ela foi aplicada em uma diversidade de domínios, incluindo marketing, saúde, recursos humanos, treinamento, proteção ambiental e bem-estar. A gamificação é um conceito multidisciplinar que abrange uma gama de conhecimentos teóricos e empíricos, domínios e plataformas tecnológicas e é impulsionada por uma série de motivações práticas. Em uma tentativa de melhor capturar a essência dos conceitos e práticas subjacentes, o termo gamificação foi definido de várias maneiras, como "o uso de elementos de design de jogos em contextos não de jogo", "o fenômeno da criação de experiências lúdicas", ou "o processo de tornar as atividades mais lúdicas". O trabalho empírico entre as disciplinas começou a explorar como a gamificação pode ser usada em certos contextos e, quais efeitos comportamentais e experiências a gamificação têm sobre as pessoas, em curto e longo prazo.

Desde o seu advento, a gamificação gerou polêmica entre designers de jogos, designers de experiência do usuário, teóricos de jogos e pesquisadores em interação humano-computador. Essa polêmica se reflete também em alguns estudos científicos sobre gamificação, que mostram que seu efeito na motivação ou participação é inferior às expectativas criadas pelo hype. Mesmo assim, esforços substanciais têm buscado tirar proveito dos alegados benefícios motivacionais das abordagens de gamificação.

Um setor-chave onde a gamificação está sendo ativamente explorada (principalmente por seu potencial de motivação) é a educação. A motivação está entre os importantes preditores do desempenho acadêmico do aluno, o que influencia o esforço e o tempo que um aluno gasta engajado na aprendizagem. Tendo em vista que os jogos, sabidamente geradores de motivação e engajamento, são notavelmente populares, a proposta de incorporar a mecânica e os princípios do jogo para motivar o aluno é atraente. Gamificação na educação refere-se à introdução de elementos de design de jogos e experiências lúdicas no design de processos de aprendizagem. Foi adotado para apoiar a aprendizagem em uma variedade de contextos e áreas temáticas e para abordar atitudes, atividades e comportamentos relacionados, como abordagens participativas, colaboração, estudo autoguiado, conclusão de tarefas, tornando as avaliações mais fáceis e eficazes, integração de abordagens exploratórias para a aprendizagem e fortalecimento da criatividade e retenção dos alunos.

A racionalidade na base da gamificação da aprendizagem é que adicionar

elementos, como os encontrados em jogos às atividades de aprendizagem, criará uma imersão de forma semelhante ao que acontece em jogos. Isso leva à crença de que, ao incorporar a mecânica do jogo na concepção de um processo de aprendizagem, podemos envolver os alunos em um processo produtivo.

Plano de aula

Plano de Aula: Jogo Stop		
Identificação	Escola	Flor de Liz
	Turma	3 Ano
	Período	Manhã
Conteúdo	Aprendendo a tabuada	
Objetivos	<p>Objetivo Geral: Estimular a memória em relação as letras já estudadas anteriormente</p> <p>Identificar a composição das palavras e imagens Reforçar as palavras e letras aprendidas Despertar o desenvolvimento fonológico por meio das rimas Comparação das palavras que têm rima semelhante.</p>	
Metodologia	<p>Inicialmente será apresentado as regras e apresentação do jogo para os alunos. No jogo, as crianças sortearão uma letra a qual deverão preencher os campos de: cidade, carro, objetivo, animal, cantor com a inicial da letra sorteada, que elas já terão vista na semana anterior. Ganha quem acabar primeiro cada rodada e ao final, quem obter maior pontuação.</p> <p>Os alunos serão divididos em grupos de 6 alunos. Distribuição das cartelas Correção junto com as crianças para verificar os acertos e o grupo vencedor.</p>	
Recursos	Jogo Stop.	
Avaliação	<p>Será avaliado a compreensão das crianças sobre o jogo O relacionamento com a equipe Interação Verificar a capacidade e raciocínio rápido para lembrar as palavras.</p>	
Referencias	CENTURIÓN, Marília.[et al]. Jogos, projetos e oficinas para Educação Infantil. São Paulo: FTD, 2004.	

CONSIDERACOES FINAIS

Conclui se, que é possível dizer que a gamificação permite que professores e alunos se conectem, por meio das tecnologias disponíveis atualmente. Os professores recebem feedback instantâneo dos alunos e ajustam seus métodos de ensino de acordo. E o mais importante, é muito mais divertido jogar do que preencher uma planilha.

Usando elementos típicos de jogo (competição, resolução de problemas, pontuação, regras de jogo), os professores aprenderão como construir aulas que

incorporam gamificação para aumentar o interesse e envolvimento no conteúdo usando recursos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GEEK. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao/>>. Acesso em: 03fev. 2022.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): “A etapa da Educação Infantil” (da página 35 até 52). Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79601-anexotexto-bncc-reeportado-pdf-2&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 03fev. 2022.

INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=r6TcBAAAQBAJ&lpq=PP1&hl=ptBR&pg=PT3#v=onepage&q&f=false>>. Acesso: 03fev. 2022.