

Aula 4

Games e Gamificação

Prof. Armando Kolbe Junior

1

Importância dos jogos eletrônicos na formação

2

Importância

- De acordo com Monteiro (2015, p. 2), o desenvolvimento psicomotor é importante na resolução de problemas da aprendizagem, redução do tônus, da postura, da direcionalidade, da lateralidade e do ritmo

3

Importância

- Nas atividades que envolvem a resolução dos jogos eletrônicos, o computador pode vir a ser importante aliado nesse desenvolvimento, principalmente das funções motoras

4

Importância

- Quando no ambiente escolar, a proposta do professor, na utilização dos jogos eletrônicos, deve visar a explorar as experiências que são vividas pelo aluno, preferencialmente as que ele já tem e, intencionalmente, partir de algo que seja prazeroso para os alunos

5

Desafios

- Primeiro: lidar com esta nova geração, buscando criar estratégias e utilizar recursos que incentivem e despertem o aluno para aprender
- Segundo: utilizar estes recursos, como os jogos eletrônicos, para promover a aprendizagem na escola, tanto de conteúdos escolares como de valores e princípios éticos” (Monteiro, 2015, p. 3)

6

Jogos eletrônicos

- Há uma grande possibilidade de que os jogos eletrônicos ocupem boa parte do tempo de alunos. Deve ocorrer esse interesse, possivelmente pelo seu caráter interativo, além de suas formas, que prendem a atenção por suas cores e constantes movimentos

7

A gamificação como estratégia de engajamento e motivação

8

Jogos eletrônicos

- Na sociedade em rede que estamos vivenciando, a abundância de informação disponibilizada, demanda de encontrarmos novas formas que permitam ultrapassar os tradicionais métodos de ensino, bem como, novas maneiras que consigam encantar e consequentemente motivar esses alunos da nova geração, em suas atividades educacionais (Castells, 2012)

9

Novo período

- Dominado pelas “tecnologias de comunicações digitais e comércio cultural” (Rifkin, 2000, p. 12), “traz o capital da contemporaneidade, o conhecimento, como fator crucial no desenvolvimento do indivíduo. A cibercultura trouxe um novo modo de conhecer e conviver, com novas atitudes e fluxos de pensar.” (Tolomei, 2017)

10

Novo período

- As emergentes tecnologias têm sido amplamente utilizadas pelas novas gerações, como computador, *tablets* e *videogames*, e os *smarts* das mais variadas tendências. São esses nativos digitais (Prensky, 2001), que não se conseguem satisfazer suas necessidades tecnológicas, lendo manuais técnicos ou instruções, mas que priorizam o “aprender fazendo”, pois já o fazem de forma natural

11

Elementos de motivação

Pontuação	Sistema de pontos de acordo com as tarefas que o usuário realiza; ele é recompensado com uma quantidade determinada de pontos
Níveis	Tem como objetivo mostrar ao usuário seu progresso dentro do sistema; geralmente é utilizado em conjunto com os pontos
Ranking	Uma maneira de visualizar o progresso dos outros usuários e criar um senso de competição dentro do sistema
Medalhas/conquistas	Elementos gráficos que o usuário recebe por realizar tarefas específicas
Desafios/missões	Tarefas específicas que o usuário deve realizar dentro de um sistema, sendo recompensado de alguma maneira por isso (pontos e medalhas). Cria o sentimento de desafio para o usuário do sistema

12

Inovadora

- Quando transforma alguns elementos de um *game* em uma maneira de comprometer seus usuários:
- "Pontos – são transformados em tarefas realizadas
- Níveis – são vistos como progresso dos alunos

Inovadora

- *Feedbacks* – são necessários em sua dinâmica
- Erros – são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema" (Tolomei, 2017, p. 10)

13

14

Jogos podem motivar
a aprender

Entediados

- É empregado muito esforço e tempo, na produção de conteúdo para as aulas expositivas, por professores e educadores. Entretanto, os estudantes ficam entediados, porque essas aulas não engajam e acabam sendo pouco interativas

15

16

Realidade perfeita

- "Enquanto a exposição do professor apresenta uma realidade perfeita a qual o estudante precisa se adequar, o jogo propõe que o jogador crie a sua própria realidade interagindo com o jogo, mesmo que essa realidade criada não seja perfeita" (Van Amstel, 2020)

Celular

- De forma equivocada, se assim podemos dizer, inúmeras escolas e muitos professores, proíbem a utilização de celulares em sala de aula, justificando essa atitude, que pretendem evitar esse tipo de distração

17

18

Skinner

- “Para ir além da caixa de Skinner, é preciso transformar jogos educativos em jogos educacionais. Jogos educativos tentam ensinar um conteúdo sem a supervisão de um professor, ou seja, o jogo por si só educa” (Van Amstel, 2020)

19

Desenvolvimento coletivo

- No lugar de medir resultados de aprendizagem, e com ele, premiar ou punir o estudante conforme sua *performance*, o jogo educacional pode vir a motivar o aluno a participar de um movimento de desenvolvimento pessoal e, por que não, de um desenvolvimento coletivo com os demais jogadores

20

A gamificação e a motivação dos discentes

21

Desenvolvimento coletivo

- Existe uma constante busca por metas e estratégias educacionais que consigam estar alinhadas ao perfil, tanto dos jovens como os adultos que almejam ingressar no ensino profissional e no mercado de trabalho

22

Motivação

- De acordo com Moran (2010), “em um sentido amplo, toda aprendizagem é ativa em algum grau, porque exige do aprendiz e do docente, formas diferentes de movimentação interna e externa, de motivação, seleção, interpretação”

23

Falta de motivação

- Quanto ao desempenho escolar, estudos demonstram um nível bem baixo de aprendizagem dos alunos das escolas brasileiras, tendo a falta de motivação para aprender como sendo um dos principais questionamentos envolvidos

24

Educação profissional

- Parece que o desafio é ainda maior, pois, se levarmos em conta que os constantes avanços tecnológicos transformaram definitivamente o conhecimento como a matéria-prima da educação, tem exigido dos profissionais uma nova postura de aprendizagem constante, altamente criativa, flexível e nem um pouco linear, bem diferentemente da dinâmica dos dispositivos eletrônicos

25

Mais estudos

- Estudos empíricos realizados sobre gamificação ainda são poucos, e podemos complementar dizendo que os *games* não estão limitados a algumas características apontadas, mas que podem contribuir de outras maneiras dentro da sala de aula, auxiliando de forma efetiva, ampliando assim o aprendizado e propiciando, então, experiências mais significativas

26

O brincar como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos

27

Brincar

- “Quando é permitido a criança expressar seu imaginário durante a aula, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, ocorre o desenvolvimento integral da criança, estimulando a função pedagógica” (Garcia; Marques, 2001)

28

Legislação

- Legalmente, os jogos fazem parte do Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), exercendo função fundamental para a prática pedagógica, utilizada como recurso didático, favorecendo o processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem

29

Parâmetros Curriculares Nacionais

- “Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações”

30

Influências

- Quando trabalhamos com motivação, devemos ressaltar que existem inúmeros fatores que podem influenciar esse processo, podendo ser intrínseca, extrínseca ou psicológica

31

Jogos

- Lembramos que os jogos geram movimentos físicos, como atos de pular, correr, girar, jogar ou agarrar, e cognitivos, pois boa parte dos jogos exigem concentração, intuição e conhecimento para que sejam atingidos seus objetivos finais

32

Importância

- É perceptível a importância do jogo como ferramenta que possa ser utilizada em sala de aula. Além de ser um meio lúdico, pode ser um instrumento utilizado na aprendizagem e no desenvolvimento do aluno

33

Referências

34

- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais Ensino Médio - PCN. Secretaria de Educação, v. 1, n. 15, 2000.
- BRASIL. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Ministério da Educação e do Desporto - Secretaria de Educação Fundamental, v. 1, p. 103, 1998.
- BUCKINGHAM, David. Crescer na era das mídias: após a morte da infância. [S.l.: s.n.], 2006.
- CASTELLS, Manuel. A galáxia internet: reflexões sobre internet, negócios e sociedade. [S.l.: s.n.], 2012.

35

- GARCIA, Adriana. Gamificação como prática pedagógica docente no processo ensino e aprendizagem na temática da inclusão social. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Paraná, 2015. Disponível em: http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1666/1/LD_PPGEN_M_Garcia%2CAdriana_2015.pdf.
- GARCIA, Rose Marie Reis; MARQUES, Lilian Argentina Braga. Aprendendo a brincar. [S.l.]: Novak Multimídias, 2001.

36

- **GIORDANO, Carlos Vital; SOUZA, Lucas Tosi Dias DE.** A gamificação e a motivação dos alunos: considerações sobre técnicas efetivamente aplicadas na educação profissional. *Revista Eniac Pesquisa*, v. 10, n. 1, p. 26–38, 2021.
- **GOMES, Heloisa; MARINS, Hiloko.** A ação docente na educação profissional. São Paulo: Editora SENAC, 2004.
- **KLOCK, Ana Carolina Tomé.** Análise das técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem. *RENTE*, v. 12, n. 2, 2015.

37

- **MONTEIRO, Tairine Vieira Barros; MAGAGNIN, Cláudia Dolores Martins; ARAÚJO, Cláudia Helena dos Santos.** Importância dos jogos eletrônicos na formação do aluno. 2015. Disponível em: https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/Tairine_Vieira_Barros_Monteiro__Cla__dia_Dolores_Martins_Magagnin_e_Cl__udia_Hele_na_dos_Santos_Ara__jo.pdf.

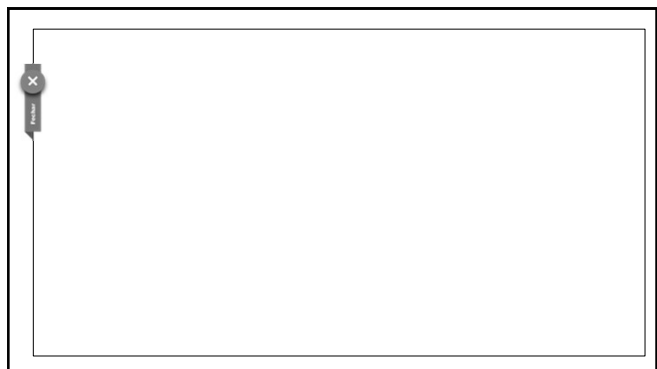
38

- **MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda Aparecida.** Novas tecnologias e mediação pedagógica. 17. ed. Campinas: Papirus, 2010.
- **PRENSKY, Marc.** Digital natives, digital immigrants - part 1. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, 2001.
- **RIFKIN, Jeremy.** A era do acesso. [S.l.: s.n.], 2000. v. 1.

39

- **TOLOMEI, Bianca Vargas.** A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. *EaD em Foco*, v. 7, n. 2, 2017.
- **VAN AMSTEL, Frederick M.C.** Jogos podem motivar a aprender? Usabilidoido, 2020. Disponível em: https://www.usabilidoido.com.br/jogos_podem_motivar_a_aprender.html. Acesso em: 27 maio 2022.

40



41