

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

### O erro como ferramenta de aprendizado

Bianca Lima Brandão  
Isabelle Chiérici Pazzini  
Lorrayne Godoy Silva  
Pietro Feola Finco  
*Curso de Administração*  
*Centro Universitário FEI*

Palavras-chave: tecnologia; educação; gamificação

O uso da gamificação na área da educação contribui para o processo de aprendizagem dos alunos, fazendo com que eles tenham um engajamento maior com o conteúdo e possam desvendar curiosidades sobre os assuntos tratados, substituindo de vez os métodos tradicionais como lousa e palestras.

A atualidade exige que os docentes se reinventem, e o uso de metodologias ativas tornou-se uma estratégia muito interessante para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo. O objetivo é incentivar o estudante a desenvolver o seu próprio conhecimento em instituições de ensino. Dessa forma, ele participa ativamente do processo de aprendizagem, superando a ideia de aulas expositivas e sem interação.

A discussão sobre o processo de gamificação tem se intensificado nos ambientes acadêmicos, de marketing e profissionais, influenciando práticas que se destacam nos ambientes educacionais.

Gamificação é o uso de elementos de jogos em atividades que não envolvem jogos (TOURINHO FILHO, 2020) e o termo foi usado pela primeira vez pelo pesquisador britânico Nick Pelling (MEDINA, 2013). A gamificação é um estímulo ao pensamento para resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado. Tem como objetivo envolver o indivíduo emocionalmente em uma série de tarefas realizadas (TOURINHO FILHO, 2020).

De acordo com essa perspectiva, o nível de engajamento das pessoas é crucial para o sucesso no processo (CHOU, 2014). Os três pilares fundamentais para um processo de gamificação ter êxito são: aprender com

os erros, destaque e envolvimento. Dentro dessa lógica, o game KTNE (*Keep Talking and Nobody Explodes*) pode ser um exemplo de gamificação (TOURINHO FILHO, 2020).

Em KTNE, um jogador precisa desarmar uma bomba-relógio. Os demais são os “Especialistas” que passam instruções enquanto decifram o Manual de Desarmamento de Bombas. Mas há um porém: os Especialistas não veem a bomba; eles precisam se comunicar, e rápido. Capacidade de comunicação, liderança, organização, tomada de decisão sob pressão e capacidade de trabalhar em equipe são requisitos para o sucesso neste jogo.

Outro exemplo é o Duolingo, um aplicativo de aprendizagem de idiomas com o lema: “Você aprende uma língua de graça enquanto ajuda a traduzir a web”. Os alunos são desafiados pelas lições e são recompensados com pontuação e medalhas. Além disso, é possível fazer uma análise da progressão dentro do curso. O game oferece o mesmo conteúdo de um curso tradicional, com uma diferença que está na potencialização das características marcantes da Geração C: conectividade, compartilhamento e colaboração (ALVES et al., 2010).

Com base nessas dinâmicas, “é possível desenvolver uma série de discussões sobre a atividade docente no ensino superior e levar à reflexão sobre possíveis ferramentas que possibilitam um ambiente menos hostil e mais propício à inovação dentro de uma sala de aula.” (TOURINHO FILHO, 2020).

Imagem 1: Mapeamento final sobre o conceito de gamificação



Fonte: ALVES et al., 2014.

Assim, é possível concluir que, se a educação se adaptar às características da geração atual ao invés de forçá-la a aprender somente por

meio de métodos tradicionais, como lousa e anotações no caderno, as taxas de sucesso são potencialmente mais altas (ALVES et al., 2010). E isso vai muito além de uma questão geracional; por meio da gamificação, a prática não apenas de conhecimentos, mas de habilidades fundamentais como cooperação e resolução de problemas, que são exercitadas e desenvolvidas de forma lúcida e genuína (PINTO, 2019). No entanto, é importante ressaltar que a presente reportagem não incentiva que a gamificação seja a única ferramenta a ser usada, mas sim como uma das várias estratégias de ensino que se complementam (ex: vídeos, leituras, anotações na lousa, roda de conversa, etc. aliada aos jogos gamificados) (PAULA; VALENTE, 2016).

## Referências

ALVES, L. Jogos, Educação e história: novas possibilidades para a geração C. **Plurais - Revista Multidisciplinar**, Salvador, v. 1, n. 2, 2018. DOI: 10.29378/plurais.2447-9373.2010.v1.n2.p. Acesso em: 20 abr. 2024.

FADEL, Luciane Maria et al (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p. 1. E-book, Disponível em [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 20 abr. 2024.

PAULA, B. H. de; VALENTE, J. A. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Ibero Americana de Educação**, Madrid/Buenos Aires, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2016. Acesso em 28 de abril de 2024.

PINTO, D. D. O. (2019). Gamificação na educação: tudo o que você precisa saber. 2019. Disponível em <https://blog.lyceum.com.br/o-que-e-gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 28 de abril de 2024.

TOURINHO FILHO, Hugo. Gamificação no ensino superior: o erro como ferramenta de aprendizado. **Jornal da USP**, 20 abr. 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/gamificacao-no-ensino-superior-o-erro-como-ferramenta-de-aprendizado/> Acesso em: 10 de abr. de 2024.