

EDUCAÇÃO GAMIFICADA

**Os jogos têm cada vez mais alcançado um potencial pedagógico,
complementando o estudo e aprendizado**

Caio Henrique De Oliveira Fonseca

Davi Smuczek Loureiro

Eduardo Finamore Horta

Wilson Massaiolli Chacon

Curso de Ciências da Computação

Centro Universitário FEI

Palavras-chave: tecnologia; educação; gamificação

Já parou para pensar que jogos poderiam ser a próxima mudança na educação? Nosso atual sistema de ensino surgiu junto com a Revolução Industrial, que tinha necessidade de trabalhadores minimamente instruídos, e assemelha-se aos meios de produção das fábricas, tratando o aluno como uma futura mercadoria a ser montada na esteira de produção.

E mesmo hoje em dia o nosso sistema de ensino se mantém quase inalterado e prejudicial, como mostra o estudo “Os impactos do modelo tradicional de ensino”, de Sérgio Martins Duarte (2018), mantendo características como a monotonia das cadeiras enfileiradas, uma lousa cheia de fórmulas, o monólogo do professor ao lado de alunos entediados com suas subjetividades inibidas nesse meio de produção.

Esse cenário monótono e entediante, segundo estudo sobre o nível de satisfação de docentes, está diretamente relacionado a estresse, cansaço e falta de produtividade. Nesse âmbito os jogos emergem como protagonistas, não apenas formas de entretenimento, mas ferramentas pedagógicas poderosas, capazes de transformar a maneira como ensinamos e aprendemos, ressignificando a ideia do modelo de educação.

De acordo com diversos estudos, como o realizado por Gee (2003), os jogos têm um impacto profundo no aspecto emocional dos jogadores, proporcionando um ambiente propício para o aprendizado. A imersão em um universo lúdico ativa áreas do cérebro relacionadas à emoção e à memória, tornando a experiência de aprendizado mais significativa e duradoura (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014). Além disso, a curiosidade inerente aos jogos motiva os jogadores a explorarem e experimentarem, o

que, por sua vez, facilita a absorção de novos conhecimentos e habilidades (HUNICKE; LEBLANCO; ZUBEK, 2004). Assim, incorporando elementos de jogos na educação, é possível estimular não apenas a mente, mas o aspecto emocional dos alunos, tornando o processo de aprendizado mais eficiente e envolvente, tanto que professores recorrem à criação de músicas e brincadeiras. Segundo o site *growth engineering*, essa abordagem é válida até no contexto de trabalho, onde um ambiente feliz demonstra aumentar não apenas a produtividade, mas também o desejo de permanecer no emprego. Isso evidencia que um local que oferece atividades divertidas e bem organizadas contribui para um ambiente menos estressante e mais colaborativo, e jogos podem ajudar a promover esses ambientes, assim como já adotados em empresas grandes, como a Microsoft.

Além disso, de acordo com Cloke (2024), os jogos tornam o estudo mais atraente, com 91% dos estudantes e profissionais da educação questionados valorizando a diversão no processo de aprendizagem. Esse fato, junto com o aumento de 50% na produtividade no aprendizado e uma absorção de conhecimento 9% maior, resulta na promoção da liberação de dopamina e endorfinas no cérebro, hormônios cruciais para uma aprendizagem eficaz, sendo que a dopamina está associada ao prazer e ao sentimento de recompensa durante o estudo, enquanto as endorfinas reduzem os níveis de estresse.

Imagem 1: Benefícios do uso de jogos no aprendizado



Embora não pareçam intuitivos ou específicos à primeira vista, diversos jogos possuem vasto potencial para complementar e influenciar a educação. Desse modo, exemplos como “Assassin's Creed Unity”, “God of War” e “Minecraft” ilustram como jogos podem ir além do entretenimento. “Assassin's Creed Unity”, ambientado na Revolução Francesa, oferece uma rica imersão histórica, facilitando a compreensão do período. Mesmo com cenas fictícias, o contexto geral pode ser relacionado ao conteúdo de história, tornando o aprendizado mais envolvente.

Por outro lado, “God of War” pode não despertar inicialmente o interesse em matérias convencionais, mas é notável por sua capacidade de

incitar a curiosidade e fascínio pelas mitologias grega e nórdica. Ao seguir a jornada de um semideus em busca de vingança contra os deuses, o jogo oferece uma imersão profunda nas narrativas e figuras mitológicas, proporcionando um rico campo para a exploração desses temas.

Ademais, “Minecraft” também desempenha um papel significativo no contexto educacional. Para os mais jovens, ele estimula a criatividade e a curiosidade, sendo um recurso valioso para o desenvolvimento infantil. Já para os mais velhos, o céu é o limite: além de construções incríveis feitas no jogo, utilizando a “Redstone”, um minério que pode ser coletado no jogo, muitos criam sistemas complexos para fazer e automatizar as mais diversas coisas. Um passo além da “RedStone” são os “Command blocks” que, como o nome já diz, são blocos de comando, nos quais muitas pessoas chegaram a aprender essa linguagem de programação para mexer com os blocos e criar até mesmo computadores dentro do jogo.

Por fim, tendo em vista o sistema educacional atual, torna-se clara a necessidade de repensar e reestruturar as práticas pedagógicas. Sendo assim, a proposta de incorporação de jogos na educação surge como uma solução promissora, capaz de reverter a desmotivação e o desinteresse dos alunos, enquanto promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo. Ademais, os benefícios dos jogos na educação são inegáveis, proporcionando não apenas a aquisição de conhecimento, mas também o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como colaboração, criatividade e pensamento crítico. Assim, ao integrar efetivamente os jogos no contexto educacional, podemos vislumbrar um futuro o qual a educação se torne mais envolvente, inclusiva e eficaz na preparação dos estudantes para os desafios do mundo contemporâneo.

Referências

CLOKE, Harry. **Fun in learning why it works, benefits and practical applications**, 14 fev. 2014. Disponível em: <https://www.growthengineering.co.uk/fun-in-learning/>. Acesso em: 18 abr. 2024.

DUARTE, S. M. **Os impactos do modelo tradicional de ensino na transposição didática e no fracasso escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Fernando Pessoa, 2018. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6624/1/DM_S%C3%A9rgio%20Martins%20Duarte.pdf. Acesso em: 18 abr. 2024.

GEE, J. P. [s.d.]. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Disponível em: <https://link.dev/goXZQ>. Acesso em: 18 abr. 2024.

GRANIC, I., LOBEL, A.; ENGELS, R. C. M. E. The benefits of playing video games. **American Psychologist**, v. 69, n. 1, p. 66-78, jan. 2014. Disponível em: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2024.

HUNICKE, R., LEBLANC, M.; ZUBEK. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. [s.d]. Disponível em: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2024.