

Gamificação na Educação

Paulo Pires de Avila

Universidade La Salle

Elaine Conte (Orientador)

Gamificação significa muito mais que apenas utilizar jogos dentro da sala de aula, pois implica ainda uma variedade de estímulos e ações com os elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem para engajar, motivar e melhorar o desempenho criativo, intelectual e reflexivo dos estudantes. Além disso, segundo autores e pesquisadores, a gamificação é um mecanismo de potencialização do engajamento e a motivação dos estudantes. Apesar desses pontos positivos, muito pouco se pesquisa sobre o tema na educação. Relacionar os conteúdos e representações da cultura visual com o tema gamificação nas escolas, portanto, é um desafio para o campo, visto que são escassas as pesquisas sobre os impactos ideológicos e visuais. A maioria das pesquisas tratam sob o ângulo da criação de jogos e softwares para ensino, por vezes, subjugando o trabalho e a experiência do professor, em seu próprio agir pedagógico ao sobrepor tais jogos em sala de aula. Trata-se de explorar na literatura da área como a gamificação adquire outros significados quando relacionada às experiências pedagógicas da inclusão por meio de jogos em grupos no ambiente escolar. Nesse âmbito, os jogos e ferramentas gamificadas servem para estimular a imaginação criadora e comportamentos cooperativos. Assim sendo, este trabalho tem como objetivo averiguar o impacto da gamificação no ensino fundamental e médio. Após a revisão de literatura e análise desses dados, será desenvolvido um game ou atividade gamificada, e, posteriormente, aplicada em sala de aula para análise de amostragem em comparação com as pesquisas e referências coletadas. De caráter exploratório, busca descobrir novas metodologias gamificadas e auxiliar na disseminação do “mind-set” tecnológico educacional cada vez mais necessário para trabalhos de pesquisa em conexão com a experiência social contemporânea.