



**FACULDADE DE INHUMAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DE INHUMAS**

CURSO DE PEDAGOGIA

ANA GABRIELLA CHAVEIRO DE SOUZA

**A APLICABILIDADE DOS JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

**INHUMAS-GO
2021**

ANA GABRIELLA CHAVEIRO DE SOUZA

**A APLICABILIDADE DOS JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia, da Faculdade de Inhumas (FacMais) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor orientador: Prof. Me. Júlio César da Silva

Professora coorientadora: Profa. Esp. Katielly Vila Verde Araújo Soares.

**INHUMAS – GO
2021**

ANA GABRIELLA CHAVEIRO DE SOUZA

**A APLICABILIDADE DOS JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM**

AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DO(S) ALUNO(S)

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia, da Faculdade de Inhumas (FACMAIS) como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Inhumas, 25 de dezembro de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Júlio César da Silva – FacMais
Orientador e presidente da Banca

Prof. Me. Daniel Júnior de Oliveira– FacMais
Membro Convidado

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

BIBLIOTECA FACMAIS

S729a

SOUZA, Ana Gabriella Chaveiro de
A aplicabilidade dos jogos digitais gamificados para o ensino
aprendizagem/ Ana Gabriella Chaveiro de Souza. – Inhumas: FacMais, 2021.
38 f.: il.

Orientador (a): Júlio César da Silva

Monografia (Graduação em Pedagogia) - Centro de Educação
Superior de Inhumas - FacMais, 2021.
Inclui bibliografia.

1. Jogos digitais gamificados; 2. Tecnologia; 3. Inovação. I. Título.

CDU:37

A Deus, o maior orientador da minha vida.
Devo a Ele tudo que sou e todo
agradecimento por ter me dado forças para
concluir este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado forças nos momentos mais difíceis, por nunca ter deixado desistir, por me ajudar a persistir e continuar lutando por este sonho.

Agradeço imensamente a minha Mãe, por ser meu pilar, por sempre estar comigo, me ajudando, dando conselhos, ajudando em tudo que preciso e por ser meu exemplo de todos os dias, sem ela e sem seu apoio nada disso seria possível.

Agradeço ao meu marido, por ter sido companheiro, paciente e por me incentivar para concluir esta etapa.

Aos meus orientadores, Katielly Vila Verde e Julio Cesar, agradeço todo apoio, incentivo e compreensão e por ter me auxiliado na conclusão deste trabalho, vocês são especiais para mim.

Aos demais professores, cada um de vocês tem um espaço em minha vida, reconheço todo esforço e sabedoria compartilhada, agradeço por ensinamento que me fizeram evoluir mais a cada dia.

Agradeço também a todas as minhas colegas de curso, por esses 4 anos juntas, por compartilhar seus conhecimentos e juntas lutando pelo mesmo objetivo, e nunca ter deixado nenhum de nós desistir.

E por fim, foi graças a todo incentivo que recebi durante esses longos anos que hoje concluo este marco em minha vida. Obrigada a todos!

As tecnologias educativas são ferramentas que estão disponíveis e, quando bem utilizadas, produzem transformações significativas no processo de ensino e aprendizagem. (Valente 1993).

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação

RESUMO

A aplicabilidade dos jogos digitais gamificados para o ensino-aprendizagem é de grande importância por proporcionar uma aprendizagem de forma atraente com o intuito de aumentar o engajamento e interação dos alunos em sala de aula. Para a elaboração do presente trabalho serão utilizadas pesquisas bibliográficas. Pretende-se investigar sua importância para fins de ensino tendo a prática pedagógica mediada pelos jogos digitais e em seguida especificar os desafios encontrados pelos docentes e discentes quanto ao uso de meios tecnológicos. E por fim, apresentar a relevância da utilização desse instrumento para prática pedagógica.

Palavras-chave: Jogos Digitais Gamificados. Tecnologia. Inovação.

ABSTRACT

The applicability of gamified digital games for teaching-learning is of great importance for providing attractive learning in order to increase the engagement and interaction of students in the classroom. For the preparation of this work, bibliographical research will be used. It is intended to investigate its importance for teaching purposes having the pedagogical practice mediated by digital games and then specify the challenges faced by teachers and students regarding the use of technological means. And finally, to present the relevance of using this instrument for pedagogical practice.

Keywords: Gamified Digital Games. Technology. Innovation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A EVOLUÇÃO E A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO	12
1.1 Evolução tecnológica na educação	12
1.2 A importância das TDIC em relação aos jogos digitais	15
2 A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM	20
2.1 Papel dos jogos digitais gamificados na prática pedagógica	20
3 DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS DOCENTES E DISCENTES QUANTO AO USO DOS JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS EM SALA DE AULA.	27
3.1 Desafios enfrentados pelos docentes na utilização de tecnologias e jogos digitais gamificados na prática pedagógica	27
3.2 Desafios enfrentados pelos discentes na utilização de tecnologias e jogos digitais gamificados na prática pedagógica.	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERENCIAS	35

INTRODUÇÃO

O uso dos jogos digitais gamificados na educação é de extrema relevância, pois tem um potencial de facilitar o modo de aprendizado, podendo servir de auxílio para explorar várias áreas de conhecimento, e por ser um instrumento que está presente no cotidiano tanto para o lazer quanto para auxiliar no processo de aprendizagem.

Com essa pesquisa, busca-se como objetivo apresentar e analisar a importância da aplicabilidade de jogos digitais gamificados, e a solução desses desafios encontrados, fazendo com que a busca pelo conhecimento tecnológico seja constante e de grande utilização em sala de aula.

Diante disso, reflete-se que no campo do conhecimento, há problemas e desafios encontrados pelos docentes e discentes quanto ao uso dos jogos digitais gamificados. Portanto, esta pesquisa se justifica socialmente para refletir sobre a necessidade dos atores da educação terem acesso aos avanços tecnológicos, utilizando esses jogos. Este estudo se justifica cientificamente, pois visa contribuir com a formação de professores, bem como pretende levar conhecimento para o docente utilizar essa aplicabilidade de forma correta para favorecer o processo ensino-aprendizagem.

Por fim, na parte estrutural desta pesquisa, será utilizado como metodologia a revisão bibliográfica, livros do acervo particular do professor-orientador e das bibliotecas digitais da instituição.

Dessa forma, o presente trabalho buscará embasamento teórico científico em diversos autores que investigam sobre as áreas de ludicidade, mediação pedagógica, jogos digitais, gamificação, tecnologia e a formação de professores, são eles: Piaget (1971), Masetto (2000), Freitas; Lima (2013), Seixas (2019), Kenski (2003), Echalar; Peixoto (2015); Cunha(2001); Valente (1993); Kishimoto (1996); Almeida (2000); Prensky (2012).

Para tal a pesquisa foi dividida em três capítulos. No primeiro capítulo traçará um breve histórico sobre a evolução das TDIC, sua importância no ensino e a sua influência para a constituição dos jogos digitais. O capítulo dois abordará sobre o papel dos jogos digitais e gamificação na prática pedagógica, visando o ensino-

aprendizagem. Por fim, o capítulo três apresentará os desafios encontrados pelos docentes e discentes, por meio de pesquisa bibliográfica.

1 A EVOLUÇÃO E A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Neste capítulo evidenciaremos sobre o breve histórico das tecnologias, sendo dividida em duas partes.

Na primeira parte abordará sobre a evolução da tecnologia na educação e na segunda parte acerca da importância das TDIC em relação aos jogos digitais para o ensino.

1.1 Evolução Tecnológica na Educação

Segundo o historiador Eric Hobsbawm, a evolução se dá a partir do século XVIII com a expansão do iluminismo, tendo como marco histórico a Revolução Francesa (1789-1799), ocasionando um grande impacto na sociedade, passando por modificações políticas, sociais e econômicas.

A Revolução Francesa, foi um movimento revolucionário que instaurou a República na França, com essa mobilidade trouxe os ideais de igualdade, liberdade e direitos civis que empregamos até os dias atuais, podendo influenciar também em diversas ações.

Antes de se dar início a Revolução Francesa a França vivia o Antigo Regime (monarquia absolutista), onde a sociedade era dividida em classes e nenhum deles tinham a oportunidade de mudar sua classe social. A França estava passando por uma grande crise econômica, sendo o que motivou as pessoas a lutar contra a política do país. Com a revolta da população em 1789, surgiu a Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão que influenciou também a sociedade atual, sendo um documento que era contra o antigo regime e trazia ideais iluministas e liberais.

[...] a França que fez suas revoluções e a elas deu suas ideias, a ponto de bandeiras tricolores de um tipo ou de outro terem-se tornado o emblema de todas as nações emergentes [...]. A França forneceu o vocabulário e os temas da política liberal e radical-democrática para a maior parte do mundo. A França deu o primeiro grande exemplo, o conceito e o vocabulário do nacionalismo. [...] A ideologia do mundo moderno atingiu as antigas civilizações que tinham até então resistido às ideias europeias inicialmente através da influência francesa. Essa foi a obra da Revolução Francesa (HOBSBAWM, 2014, p. 98).

A partir da Revolução Francesa desencadeou outras revoluções, como a Primeira Revolução Industrial (1760-1840), que foi um período de desenvolvimento tecnológico, quando surgiram as invenções do carvão como fonte de energia, telégrafo e também da máquina a vapor, aumentando a produtividade das indústrias. Já na Segunda Revolução Industrial, no século XIX entre o século XX, utilizando as descobertas tecnológicas da primeira revolução, se deu início à produção em massa. E na Terceira Revolução Industrial, dando início em 1960, passou a ser conhecida como a revolução digital, trazendo avanço tecnológico para todos os setores, e principalmente para a Educação.

As tecnologias vieram para facilitar as necessidades do homem, e a partir desta surgiram várias ferramentas para trazer mais conforto e praticidade, e com o decorrer dos tempos passou a ser uma área de estudo e conhecimento. Para Kenski (2007, p. 15), “[...] as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana”, da forma que foram surgindo as necessidades, foi desenvolvendo também as tecnologias.

De acordo com pesquisadores, em meados do século XVII a educação já havia criado um material para ser utilizado em sala de aula, a fim de auxiliar na aprendizagem, sendo a primeira invenção da tecnologia na educação, era chamada de Horn-Book, originou-se na Inglaterra, era um pedaço de madeira, com letras impressas, utilizada para ensinar as crianças a ler e escrever e também para escrever textos religiosos, era como se alfabetizava as crianças nessa época.

Com o passar dos anos, já no século XVIII, surgiu outro material o “quadro-negro ou lousa”, inventada pelo professor James Pillans, que com placas de ardósia formou um grande quadro, e com o auxílio do “giz” sendo também uma tecnologia muito antiga, era possível se comunicar e transmitir informações durante as aulas.

Em 1564, surgiu o Lápis, um material que serve como auxílio para escrever e desenhar, é o utensílio mais utilizado pelo homem, desde as primeiras civilizações até a atualidade.

Já no século XIX, entre 1850 a 1870, teve o surgimento do Ferule, era um espeto de madeira grossa, que servia como um indicador/ apontador, auxiliando nas explicações do professor.

As tecnologias abrem um portal para um novo momento que é conhecido como "a era da informação", conduzindo as pessoas para um ambiente

propício para a aprendizagem e, conseqüentemente, para o ensino por excelência (CUNHA, 2001, p.168).

A tecnologia tornou-se essencial na área do conhecimento, por se tratar de um aprimoramento dos estudos, acarretando diversas mudanças no pensar e no agir de uma sociedade com a grande massa de informações obtidas.

A partir do século XX, surgiu o uso das TIC, trazendo computadores, internet, entre outros, como meio de comunicação, transformando a sociedade e também a educação. Como é abordado por Kenski, às tecnologias possui um grande papel em relação da sociedade:

Na atualidade, o surgimento de um novo tipo de sociedade tecnológica é determinado principalmente pelos avanços das tecnologias digitais de comunicação e informação e pela microeletrônica. Essas novas [sic] tecnologias – assim consideradas em relação às tecnologias anteriormente existentes –, quando disseminadas socialmente, alteram as qualificações profissionais e a maneira como as pessoas vivem cotidianamente, trabalham, informam-se e se comunicam com outras pessoas e com todo o mundo (KENSKI, 2011, p.22).

Com o uso das TIC, trouxe a experiência de poder interagir com o mundo virtual, auxiliando como ferramenta de comunicação, facilitando a troca de informação, tornando a sociedade ativa na construção do conhecimento com o aprendizado mais dinâmico. Como diz Kenski (2007, p.46), “Não há dúvida de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação” [...].

Já no século XXI, sendo considerado a era da tecnologia, é evidente os avanços das tecnologias digitais, presente no cotidiano, houve grandes inovações no meio, sendo que na área da educação é um instrumento fundamental para melhorar o aprendizado, auxiliando na qualidade de ensino.

Segundo Valente:

As novas modalidades de uso do computador apontam para uma nova direção: o uso dessa tecnologia não como “máquina de ensinar”, mas, como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta de complementação, de aperfeiçoamento e de disponível mudança na qualidade do ensino (VALENTE, 1993, p. 5).

As mídias também sendo abordadas por Kenski (2012, p.44), cita que “A presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino”.

Diante disso, a utilização das mídias pode atrair a atenção e o interesse em aprender da criança, trazendo a ludicidade para aumentar a qualidade do ensino, proporcionando a ampla busca de conhecimentos de forma que possam compreender conteúdos de modo recreativo.

De acordo com Moran (2004, p.245) “Precisamos repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender, juntos ou separados”.

Sendo assim, usando a forma adequada, as tecnologias presentes tornam-se facilitadores e potencializam a construção e desenvolvimento do conhecimento.

1.2 A importância das TDIC em relação aos jogos digitais

O uso de tecnologia está muito presente no cotidiano da sociedade, mas, sobretudo, na educação. O que antes era um projeto curricular, hoje é uma realidade - o uso das TDIC em sala de aula de forma bem expressiva e significativa, portanto não só agora e apenas no campo educacional ela está presente, também no trabalho e lazer. Para Kenski utilizar as tecnologias:

É possível [...] fazer circular as mais diferenciadas formas de informação. Também é possível a comunicação em tempo real, ou seja, a comunicação simultânea, entre pessoas que estejam distantes, entre outras cidades, entre outros países ou mesmo viajando no espaço (KENSKI, 2008, p. 33).

Com o avanço das tecnologias tudo passou a ser mais acessível, e com as TDIC sendo uma ferramenta pedagógica para implementação no ambiente escolar o modo de aprendizagem também se tornou diferenciado, onde pode-se aprender de diversas formas e ter diversos estímulos.

As TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), é uma tecnologia digital que permite e facilita o meio de comunicação e interação fazendo o uso do computador e da internet com componentes digitais. Já na educação implementar esse instrumento no processo de ensino busca proporcionar uma

aprendizagem mais significativa, tendo como objetivo auxiliar os docentes nas metodologias ativas. Sendo assim as TDIC atuam como facilitadoras dos processos de ensino-aprendizagem.

Segundo Moran aponta que:

Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir (MORAN, 2013, p. 31).

Diante dessa realidade, as tecnologias foram adotadas como forma de estudo e, justamente para que a educação não pare, todos os níveis educacionais recorreram à imersão dos recursos tecnológicos existentes, a fim de que esses métodos possam ser facilitadores e meios do aluno adquirir conhecimento, mesmo estando fora da infraestrutura da escola e da sala de aula.

Isso mostra que a utilização das TDIC, pode trazer uma série de benefícios, capazes de fazer modificações, na prática, e na mediação pedagógica a fim de impulsionar os alunos a ir em busca de novos conhecimentos. E para obter ainda mais interação envolvendo também a ludicidade é possível aprimorar a utilização dos jogos digitais gamificados mediada pela TDIC no processo de ensino-aprendizagem.

Essa abordagem por meio de jogos digitais gamificados faz com que amplifique novas metodologias de conhecimento no contexto escolar. Diante disso, compreende-se que implantar tais recursos em sala de aula, seja presencial ou remota, contribuirá para uma aprendizagem inovadora e envolvente, além de propiciar uma maior interação entre aluno e professor, resultando em aprendizado mais significativo. Segundo Almeida:

Com o uso da tecnologia de informação e comunicação, professores e alunos têm a possibilidade de utilizar a escrita para descrever/reescrever suas idéias, comunicar-se, trocar experiências e produzir histórias. Assim, em busca de resolver problemas do contexto, representam e divulgam o próprio pensamento, trocam informações e constroem conhecimento, num movimento de fazer, refletir e refazer, que favorece o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, bem como a compreensão da realidade (ALMEIDA, 2000, p. 2).

Com isso, constata-se seu uso em algumas instituições de ensino como forma de contribuir com o desenvolvimento e interação das crianças no processo de

aprendizagem. Mas, para que isso evolua na educação é importante refletir sobre o que o jogo digital pode proporcionar na evolução do ensino-aprendizagem. E para compreender o “jogo” de modo geral Piaget aborda que:

O jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando a representação e finalmente a lógica (PIAGET, 1971, p.99).

Os jogos digitais gamificados estimulam as habilidades cognitivas, auxiliam os jogadores a terem atenção, evitam qualquer tipo de distração. Diante disso, verifica-se que esses jogos são instrumentos de treinamentos para a atenção, despertam também o raciocínio rápido e a resolução de problemas, pois o jogador terá que desenvolver soluções para atingir seu objetivo.

Diante dessas reflexões, pode-se afirmar que os jogos digitais são atividades que trazem diversos estímulos para o desenvolvimento, por se tratar de uma metodologia lúdica. Além disso, levar essa inovação para sala de aula possibilita que o docente modifique seu ambiente de trabalho e traga novas experiências para o ensino. Sendo assim, quando se utiliza os jogos para o processo de aprendizagem, a principal metodologia encontrada é a ludicidade, como é exposto por Almeida:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Trabalhar através da ludicidade é poder interagir com a criança estimulando o seu desenvolvimento e interesse.

E para ampliar essa busca de conhecimento, junto a ludicidade, o professor pode usar como mediação da aprendizagem, a gamificação. Essa tecnologia é baseada na utilização de elementos de jogos digitais. Para tanto, ele precisa compreender os objetivos dos jogos, o design em si e o conteúdo exposto, por ser um processo que aplica atividades lúdicas com contextos mais “sérios”.

Como Seixas *et.al.* (2019, p.48); abordam em seu texto que a: “Gamificação ou

gamification é a incorporação de elementos de jogo em contextos não *games*, a fim de oferecer uma oportunidade para ajudar as escolas a minimizar problemas de motivação e engajamento”.

Destaca-se que há diferença entre jogos e a gamificação. Os jogos digitais permitem que a criança aprenda de maneira atraente e interaja de forma lúdica, já a gamificação é uma técnica que aplica os jogos de forma séria, sem vincular ao jogo, com o intuito de adquirir conhecimentos e facilitar o aprendizado. Com isso:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, p. 63).

Para que os jogos digitais gamificados possam ser utilizados para aprimorar o desenvolvimento da criança é necessário que seja bem elaborado, apresentando conteúdos de acordo com que é trabalhado em sala de aula, sendo exposto os aspectos lúdicos, tornando o momento de estudo mais atrativo.

Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade (KISHIMOTO, 1996, p. 24)

Com isso, pode-se perceber que para a elaboração de um jogo digital gamificado tem que fazer uma análise minuciosa, do que deve ser abordado no jogo, tendo como principal objetivo apresentar as propostas pedagógica e lúdica.

Para a elaboração de um jogo digital gamificado e que traga resultados positivos, o jogo deve conter componentes básicos como a mecânica, dinâmica, estética e principalmente a gamificação, para que assim os desafios e missões sejam alcançados, um plano a ser seguido e um design gráfico que possa despertar o interesse dos alunos.

Os jogos digitais gamificados necessita conter alguns critérios a ser seguido,

como é ressaltado por Kishimoto, deve conter:

- O valor experimental: permitir a exploração e manipulação.
- O valor da estruturação: dar suporte à construção da personalidade infantil.
- O valor da relação: colocar a criança com seus pares e adultos, com objetos e com o ambiente em geral para propiciar o estabelecimento de relações.
- O valor lúdico: avaliar se os objetos possuem qualidades que estimulem o aparecimento da ação lúdica (KISHIMOTO, 1994, p. 63).

Posto isso, o uso dos jogos digitais gamificados trará experiência, aumento da participação do aluno, promovendo também a competição e colaboração sobre o jogo, desenvolverá o processo cognitivo, motivacional e emocional.

Portanto, trazer essa aplicabilidade para sala de aula como um instrumento que desperta o lúdico e incentiva a criança é de suma importância por ser algo que modifica as aulas, tornando o ensino híbrido, podendo também ser trabalhado em casa com a auxílio dos pais, sendo uma atividade que vai além do ambiente escolar.

2. A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Neste capítulo, será abordado sobre o papel dos jogos digitais gamificados na prática pedagógica, visando o ensino-aprendizagem.

Os jogos digitais têm se tornado cada vez mais utilizados, tanto por crianças quanto por adultos na sociedade em geral, como também no espaço escolar. Com isso, constata-se seu uso em algumas instituições de ensino como forma de contribuir com o desenvolvimento e interação das crianças no processo de aprendizagem. Mas para que isso evolua na educação é importante refletir sobre o que o jogo digital pode proporcionar na evolução do ensino-aprendizagem.

2.1 Papel dos jogos digitais gamificados na prática pedagógica

Com base no capítulo anterior vimos que os jogos digitais gamificados podem oferecer uma série de benefícios, e fazendo a utilização mediada do auxílio de um docente pode-se tornar um grande aliado para o processo de ensino-aprendizagem. A mediação pedagógica é uma estratégia importante para alcançar certos objetivos, principalmente, se for aliada às TDIC.

Como sendo exposto por Masetto:

A mediação pedagógica tem um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem, pois o docente pode utilizar essa estratégia em sua prática de ensino e obter êxito, visto que os acadêmicos passam a interagir e socializar o conteúdo de modo concorrente, bem como, o papel do docente é diferenciado, tendo em conta que ele é um constante incentivador e motivador do conhecimento e aprendizagem (MASETTO, 2000, p.133-173).

Tal reflexão faz com que os professores devem ir em busca de informação, pois torna-se relevante que o corpo docente se prepare para as mudanças e se mantenha atualizado em cursos de formação continuada, para dominar o uso das TDIC.

Por ser assim, Kenski (2003), argumenta que o professor precisa ter um conhecimento mais profundo sobre as tecnologias para pôr em prática e estar preparado para interagir com os alunos e com diferentes realidades.

Dessa forma, terá aproveitamento de benefícios fornecidos por elas, aperfeiçoando a base de inovação que molda o ensino e a aprendizagem. Vale

ressaltar que:

O docente não deixa de ter importância no desenvolvimento do seu papel como mediador da aprendizagem devido a inserção das novas tecnologias no ambiente escolar, mas, ao contrário, pode passar a ser o elemento principal dessa sociedade que utiliza cada vez mais essas novas tecnologias como recurso didático promovendo o enriquecimento da prática educativa (FREITAS; LIMA, 2013, p.4).

O docente então acaba trazendo para a sala de aulas novas alternativas que prenderão a atenção do aluno, como o uso de jogos digitais gamificados, transformando a aula mais dinâmica, sendo assim o mediador dessa inovação e junto a prática pedagógica pode ser associada aos novos conhecimentos para a aprendizagem.

Posto isso, o docente foge da rotina de uma aula monótona, utilizando os jogos digitais gamificados que trazem consigo uma série de informações que pode ser eficaz para a aprendizagem de qualquer disciplina.

Para Prensky, um dos fundamentos que pode ser entendido com base na utilização da gamificação é que:

1. A aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações;
2. A aprendizagem baseada em jogos digitais motiva porque é divertida;
3. A aprendizagem baseada em jogos digitais é inicialmente versátil, possível de ser adaptada a quase todas as disciplinas, informações ou habilidades a serem aprendidas e, quando usada de forma correta, é extremamente eficaz (PRENSKY, 2012, p. 22).

Com isso, os jogos digitais gamificados na prática pedagógica, sendo bem aplicada e examinada pelo docente antes de qualquer plano de ação, pode ser de grande utilidade para o desenvolvimento do aluno.

Sendo assim, trazer a inclusão dos jogos digitais gamificados para o âmbito escolar pode melhorar a qualidade do ensino, conseguindo fazer com que os alunos tenham uma visão ampla do conteúdo abordado, permitindo também que os alunos estejam aprendendo em um ambiente crítico, progredindo diante das estratégias dos jogos.

Posto isto, é possível evidenciar que os jogos digitais gamificados visam levar para as salas de aula práticas inovadoras, algo que seja diferencial no dia-a-dia, que possa utilizar o lúdico para alcançar melhor o desenvolvimento dos alunos.

Prensky (2012), especifica os jogos para fins educacionais bem como:

Jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso. Jogos têm regras, o que nos dá estrutura. Jogos têm regras, o que nos dá motivação. Jogos são interativos, o que nos faz agir. Jogos têm resultados e feedback, o que nos faz aprender. 37 Jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo. Jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego. Jogos têm conflitos/competições/desafios/oposições, o que nos dá adrenalina. Jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade. Jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais. Jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção (PRENSKY, 2012, p. 156).

Observando essas qualidades específicas proporcionada pelos usos dos jogos e visto que é trabalhado o lúdico, pode ser então relacionado com a tecnologia, para que assim seja trabalhado na prática pedagógica e sendo empregada corretamente a possibilidade de ter discentes mais motivados e interessados no aprendizado será maior.

Visto que atualmente, a maioria das crianças já são atraídas pela tecnologia, então nada melhor que utilizar essas metodologias inovadoras como instrumento na prática pedagógica para que elas possam aprender de modo gamificado.

Segundo Kenski, para que então possa utilizar as tecnologias em sala de aula, partindo do dia-a-dia das crianças a ponto de ser uma complementação no ensino-aprendizagem é necessário:

[...] aproveitar o interesse natural dos jovens estudantes pelas tecnologias e utilizá-las para transformar a sala de aula em espaço de aprendizagem ativa e de reflexão coletiva; capacitar os alunos não apenas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas, principalmente, para a produção e manipulação das informações e para o posicionamento crítico diante dessa nova realidade (KENSKI, 2005, p. 103).

Sendo assim, utilizar as tecnologias mediada pela gamificação em sala de aula, por meio dos elementos dos jogos e game designer, pode potencializar o foco na aprendizagem, fugindo totalmente do contexto de jogos, transformando o ambiente escolar em algo motivador e atrativo.

Um jogo para ser aplicado na prática pedagógica, tem que ter um objetivo específico, para fazer parte de tal situação, sendo um complemento para o ensino, podendo ser utilizado para:

- apresentar um conteúdo programado;
- ilustrar aspectos relevantes de conteúdo;
- avaliar conteúdos já desenvolvidos;
- revisar e/ou sintetizar pontos ou conceitos importantes do conteúdo;
- destacar e organizar temas e assuntos relevantes;
- integrar assuntos e temas de forma interdisciplinar;
- contextualizar conhecimentos. Cunha (2012, p. 95)

Posto isso, os jogos digitais gamificados na prática pedagógica são utilizados como um apoio para os docentes, facilitando no ensino-aprendizagem, auxiliando na interação entre discentes e docentes, sendo também um instrumento que visa trabalhar de forma lúdica conteúdos mais complexos, fazendo com que o aluno compreenda com mais facilidade.

As tecnologias e a aprendizagem tem muita ligação em comum, além de compactuar com o ensino-aprendizagem elas buscam simplificar conteúdos complicados, deixando a aprendizagem mais interessante com a ajuda das novas tecnologias.

Sendo assim, trazer a inclusão de jogos digitais gamificados no âmbito escolar pode ser um caminho de novas descobertas.

Como é citado por Kenski:

A ação docente mediada pelas tecnologias é uma ação partilhada. Já não depende apenas de um único professor, isolado em sua sala de aula, mas das interações que forem possíveis para o desenvolvimento das situações de ensino. Alunos, professores e tecnologias interagindo com o mesmo objetivo geram um movimento revolucionário de descobertas e aprendizados (KENSKI, 2009, p. 132-133).

Como foi exposto, as tecnologias em si contribuem positivamente para que o ambiente escolar seja mais atrativo, interativo e estimulante, tanto para os alunos quanto para os professores e com o intuito de trabalhar conteúdos contextualizados, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem.

Posto isso, propor novas formas de trabalhar a inclusão digital, levando metodologias diferenciadas para as salas de aula faz com que os alunos tenham acesso ao mundo digital.

Associar as metodologias ativas por meio das tecnologias e os jogos digitais gamificados pode ser algo inovador no ambiente escolar.

Para Bacich e Moran:

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje (BACICH, MORAN 2018, p. 4).

Posto isso, e a realidade atual em que todos estão inseridos, é notável que realmente as tecnologias trazem contribuições importantes tanto para o dia-a-dia quanto para o ambiente escolar, hoje em dia tudo está ligado às tecnologias, e sendo assim aprimorando o uso, sabendo colocar em prática, e utilizando de forma correta traz inúmeras vantagens para o ensino.

Partindo do pressuposto de que as TDIC são provenientes das metodologias de aprendizagem sendo uma facilitadora do ensino-aprendizagem significativo, interligado com os modelos flexíveis contribuem de maneira abrangente para o desenvolvimento e aprendizado dos discentes e conseqüentemente em suas práticas pedagógicas.

a contribuição didática para uma pedagogia voltada para o sujeito requer assumir, entre outras coisas, o uso das mídias e das tecnologias na educação. O professor deve ser capaz de utilizar os aparatos tecnológicos não apenas para seu uso próprio, mas trabalhar com esses recursos em sala de aula, em favor da aprendizagem dos alunos (SILVA, 2010, p.6).

Visto que a utilização de mídias e tecnologias, vinculado ao uso de jogos digitais gamificados, pode obter diversos benefícios, mostra-se que é possível interligar seu uso no âmbito escolar, favorecendo de forma geral a aprendizagem do aluno e também a forma de ensinar do docente.

Baseado nas informações expostas por Moran:

Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social. É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line (MORAN, 2000, p. 61).

Com relação ao que foi citado, se torna evidente o quanto a inserção das tecnologias nas práticas pedagógicas pode enriquecer a aprendizagem, sendo um conjunto de informações, onde tanto os alunos quanto os professores, estão aprendendo com as inovações tecnológicas que vem comparecendo no dia a dia.

Essa grande influência quanto a uso se dá também, pelo fato da busca de alguns dos professores que tem o interesse de inovar nas suas práticas pedagógicas, que garantem a sua formação continuada para que assim possa compartilhar seus conhecimentos com os alunos, que procuram inovar seu planejamento, ligando o aluno com a realidade existente, mostrando também que é possível ter um desenvolvimento capacitado, mediando as tecnologias com jogos digitais.

Sendo assim, Kenski aborda que:

A característica dessa nova forma de ensinar é a ampliação de possibilidades de aprendizagem e o envolvimento de todos que participam do ato de ensinar. A prática de ensino envolvida torna-se uma ação dinâmica e mista (KENSKI, 2007, p. 126).

Logo, o professor que utiliza deste meio tecnológico, para fazer a inserção de jogos digitais gamificados em sala de aula expandirá diversas formas de aprendizagem, ensinando de forma híbrida e interativa.

3 DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS DOCENTES E DISCENTES QUANTO AO USO DOS JOGOS DIGITAIS GAMIFICADOS EM SALA DE AULA.

Neste capítulo pretende-se discutir e destacar sobre os inúmeros desafios enfrentados pelos docentes e discentes.

Na primeira parte será apresentado os desafios dos docentes, e em seguida expor os desafios dos discentes.

Será ressaltado as dificuldades tanto para a acessibilidade quanto para a compreensão e domínio de tais ferramentas.

3.1 Desafios enfrentados pelos docentes na utilização de tecnologias e jogos digitais gamificados na prática pedagógica

Existem diversos fatores que podem fazer com que discutam sobre os reais motivos que levam os docentes em sala de aula a ter uma grande dificuldade para que possam ser realizadas atividades incluindo as TDIC e principalmente, trabalhar o uso de jogos digitais gamificados no âmbito escolar.

Como foi exposto nos capítulos anteriores, as tecnologias vieram para fazer mudanças no cotidiano, e para a educação passou a ser um item mediador que torna possível conectar o ensino ao dia a dia da criança.

Mas para tudo que é novo, e que vem para contribuir de alguma forma gradativa, traz consigo seus desafios e um deles está na falta de domínio das ferramentas digitais. Algumas instituições de ensino ainda não utilizam as tecnologias como recurso pedagógico por esta razão e tal desconhecimento torna-se um desafio para os docentes no processo ensino-aprendizagem.

Como é exposto por Moran para fazer com o que o docente tenha pelo menos o domínio básico com as ferramentas digitais:

Um dos passos para a preparação do professor, é ajudar na familiarização com o computador.

Com seus aplicativos e com a internet.

Aprender a utilizá-lo no nível básico, como ferramenta.

No nível mais avançado: dominar as ferramentas da WEB, do e-mail.

Aprender a pesquisar nos search, a participar de listas de discussão, a construir páginas.

Auxiliar os professores na utilização pedagógica da Internet e dos programas multimídia (MORAN, 2000, p. 51).

Posto isso, e utilizando cada etapa dos passos da preparação citada pelo autor, será uma das primeiras etapas que contribuirá e ajudar ao docente ter o básico de domínio para utilizar as tecnologias, e com isso ir aprimorando seus conhecimentos com as ferramentas digitais.

Um dos desafios também encontrados a partir da utilização de tecnologias é a falta de mediação do professor, muitas vezes por não ter interesse por trazer este instrumento para as salas de aula, por não querer inovar o seu planejamento fazendo o uso de jogos digitais gamificados, ou até mesmo por receio do julgamento, bem como pela falta de preparo técnico para trabalhar os conteúdos escolares aliados à tecnologia.

Deve-se sempre ressaltar a importância da mediação pedagógica, e como é abordado por Masetto compreende-se que:

Por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem – não como uma ponte estática, mas uma ponte “rolante”, que ativamente colabora para que o aprendiz chegue aos seus objetivos. É a forma de se apresentar e tratar um conteúdo ou tema que ajuda o aprendiz a coletar informações, relacioná-las, organizá-las, manipulá-las, discuti-las e debatê-las com seus colegas, com o professor e com outras pessoas (interaprendizagem), até chegar a produzir um conhecimento que seja significativo para ele, conhecimento que se incorpore ao seu mundo intelectual e vivencial, e que o ajude a compreender sua realidade humana e social, e mesmo a interferir nela (MASETTO, 2008, p. 144-145).

Posto isso, é notável a importância do professor para agregar de certa forma as tecnologias em salas de aulas. O professor é visto como um facilitador, buscando sempre inovar em seus ensinamentos.

Visto que o papel do professor, é ser um mediador do conhecimento, podendo trazer para o seu planejamentos novos métodos para conciliar com o ensino-aprendizagem, é relevante que incorpore as TDIC no seu cotidiano, tornando possível, que essas novas mídias inovadoras chegue até os alunos.

Vale enfatizar, que o aprimoramento desses recursos tecnológicos levam a uma série de concepções para o conhecimento e conseqüentemente:

Com o uso da tecnologia de informação e comunicação, professores e alunos têm a possibilidade de utilizar a escrita para descrever/reescrever suas idéias, comunicar-se, trocar experiências e produzir histórias. Assim, em busca de resolver problemas do contexto, representam e divulgam o próprio

pensamento, trocam informações e constroem conhecimento, num movimento de fazer, refletir e refazer, que favorece o desenvolvimento pessoal, profissional e grupal, bem como a compreensão da realidade (ALMEIDA, 2001, p. 02).

Com o uso das TIC/ TDIC, é possível favorecer o desenvolvimento dos alunos junto a elaboração de jogos digitais gamificados. Como é abordado por Kenski (2009, p.130), “As TICs proporcionam um novo tipo de interação do professor com os alunos. Possibilitam a criação de novas formas de integração do professor com a organização escolar e com outros professores”.

Tendo em vista a aplicação deste instrumento na prática pedagógica do docente, acaba encarando uns dos desafios expostos na utilização das mídias digitais.

Para Moran:

O professor, com acesso às tecnologias telemáticas, pode se tornar um orientador/gestor setorial do processo de aprendizagem, integrando de forma equilibrada a orientação intelectual, a emocional e a gerencial (MORAN, 2000 p.30).

Tendo isso como base, além de inovar seu ambiente de trabalho, mediará a utilização de tecnologias aplicando jogos digitais gamificados com conteúdos elaborados a fim de contribuir para a aprendizagem e simplificação de atividades, auxiliando na compreensão, obtendo informações importantes através dos jogos.

O professor por sua vez, tende se assim, a ir em busca de diversas possibilidades para a construção do conhecimento.

Um de seus desafios também está na formação profissional dos docentes, com as mudanças e evoluções, o mundo está cada vez mais digital, por isso os professores necessitam de fazer uma busca constante por aprimoramento e, nesse caso, a formação continuada permite agregar saberes ao desenvolvimento profissional.

Kenski ressalta que:

Professores bem formados conseguem ter segurança para administrar a diversidade de seus alunos e, junto com eles, aproveitar o progresso e as experiências de uns e garantir, ao mesmo tempo, o acesso e o uso criterioso das tecnologias pelos outros (KENSKI, 2009, p. 128-129).

Sendo assim, o ensino mediado por tecnologias digitais pode contribuir para a relação de professores e alunos. Como também é abordado por Kenski (2009, p. 131),

“novas qualificações para esses professores são exigidas, mas, ao mesmo tempo, novas oportunidades de ensino se apresentam”.

Como aponta Almeida:

O professor é um investigador reflexivo da própria prática, cuja formação ocorre na práxis, favorecendo mudanças pessoais, profissionais e, por conseguinte, na prática pedagógica. A formação é contextualizada nas experiências, conhecimentos e práticas do professor, que tem a oportunidade de rever e relembrar sua prática, colocando-a como foco da própria formação” (ALMEIDA, 2000, p.109).

Partindo deste conceito, mostra-se que é de grande relevância a formação continuada, tanto para a formação profissional, quanto para a sua ação docente, para que assim tenha o conhecimento adequado quanto ao uso de tecnologias, no sentido que consiga utilizá-la, e adequá-la a instrumentos como os jogos digitais gamificados que são capazes de contribuir para ensino-aprendizagem, tendo como principal foco a partir de seus conhecimentos:

Identificar quais as melhores maneiras de usar as tecnologias para abordar um determinado tema ou projeto específico ou refletir sobre eles, de maneira a aliar as especificidades do “suporte” pedagógico (do qual não se exclui nem a clássica aula expositiva nem, muito menos, o livro) ao objetivo maior da qualidade de aprendizagem de seus alunos (KENSKI, 2009, p.133).

Com isso, nota-se que há uma possibilidade de enfrentar esses desafios, buscando sempre inovar seu currículo de formação, indo em busca do aperfeiçoamento de informações, dando real importância as atualizações do ensino de qualidade, visando sempre o processo de mudanças existentes, tornando o ambiente de aprendizagem em um lugar único e de interação obtendo grandes possibilidades de ensino com o acesso às tecnologias digitais agregando junto a aplicabilidade dos jogos digitais.

3.2 Desafios enfrentados pelos discentes na utilização de tecnologias e jogos digitais gamificados na prática pedagógica

Como visto anteriormente, foi exposto sobre algumas das dificuldades enfrentadas pelos docentes no seu ambiente de ensino, sabemos que esses desafios também vem sendo enfrentados pelos discentes, sendo um conjunto de obstáculos para ambos.

É evidente que os alunos gostam de algo motivador pois despertam o interesse deles, como, por exemplo, jogos digitais gamificados, sendo um jogo que auxilia na interação e participação do aluno e, quando é bem utilizado, acarreta vários benefícios que facilitam a aprendizagem.

Mas, para que se possa colocar em prática este instrumento de ensino, é necessário que esses alunos tenham acesso às tecnologias, o que muitas vezes acaba sendo um dos problemas para colocar em prática essa ação mediada pelas tecnologias.

Com base no que Kenski aborda:

O uso da tecnologia digital no Brasil vem ocorrendo com maior intensidade nas instituições educacionais nos últimos dez anos. Ainda assim, pouco mais de 10% das instituições públicas de ensino possui computadores e acesso à internet disponíveis para atividades de ensino (KENSKI, 2009, p.177).

Sendo assim, nota-se que há uma pequena porcentagem de computadores nas redes de ensino, para a quantidade de alunos existentes em sala de aula, visto que para a utilização destes recursos consta com a falta de investimento e infraestrutura mediante a inserção de tecnologias nas escolas.

Com isso, leva a ser um grande desafio para os discentes, pois não são todas as crianças que conseguem ter acesso às tecnologias diretamente de suas casas.

Outro fator que leva os professores a não pôr em prática as mídias digitais, está relacionado as distrações que pode ocasionar aos alunos, muitos professores pensam que inserir tecnologias em suas aulas práticas, pode dificultar na aprendizagem do aluno, fazendo com que eles fiquem dispersos durante as aulas.

Com fundamento nisso, é importante que ressaltar a importância da formação continuada dos professores, sendo assim:

Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor (MALUF, 2003, p. 29).

Posto isso, e considerando que o brincar pode auxiliar no aprendizado da criança, mediar o uso da tecnologia com jogos atrativos, além de enriquecer o trabalho

do professor, pode evitar as distrações que muitas vezes se tornam obstáculos para a aprendizagem.

A questão do uso da tecnologia em sala de aula se dá a partir da sua utilização, como visto anteriormente, sabendo fazer o uso adequado, tendo um bom planejamento, contribuirá positivamente para a aprendizagem dos alunos.

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones. (ALVES, 2015, p. 2).

Considerando, que os alunos se interessam por meios atrativos, sendo assim, aulas que não incluem ludicidade não seria nada motivador ao ponto que os alunos fiquem atentos para o que será ensinado, ocasionando então as dispersões e o desinteresse relacionado aos conteúdos.

Como consequência disso, é o que o professor deve levar em consideração, se somente aulas monótonas fazem com que os alunos não tenham a interatividades desejadas nas aulas, é de grande relevância, que procuram flexibilizar suas aulas utilizando jogos digitais gamificados.

Além de encarar esses desafios, o professor trabalhará desencadeando as habilidades e comportamentos de seus alunos, tornando o ambiente de ensino interativo entre professor e aluno.

Como é apontado por Kensk

Um outro aspecto importante que vem sendo estudado no comportamento desses jovens jogadores é o desenvolvimento de algumas habilidades específicas como a habilidade de escrita e desenho com ambas as mãos, principalmente no uso do teclado e do mouse. Além disso, os jogos aguçam as capacidades sensoriais dos jogadores (KENSKI, 2009, p.177).

Visto que os jogos digitais desencadeia habilidades nos alunos, como trabalha também a psicomotricidade, é possível fazer com que todos os alunos tenham acesso

a este instrumento inovador, tendo como objetivo alavancar seus conhecimentos, e com base nisso fazer com que o ensino evolua com as novas TDIC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se com esta pesquisa que a aplicabilidade do uso dos jogos digitais gamificados no ensino-aprendizagem, é de grande relevância, por ser um instrumento que auxilia os alunos tornando as aulas práticas significativas e interessantes.

Com o uso desses jogos digitais gamificados, partindo também do uso das tecnologias, trouxeram muitas mudanças para o ambiente escolar, além de benefícios expostos que conseguem promover uma aprendizagem de qualidade.

Nota-se que com essa aplicabilidade o professor pode reconhecer os comportamentos e habilidades de seus respectivos alunos, podendo também trabalhar de forma interdisciplinar mediados a partir dos jogos digitais gamificados.

Sendo assim, o que mostra também é que o professor, ao colocar em prática essa aprendizagem adquirida, poderá ensinar de forma gamificada. Tal postura traz vantagens no processo de ensino, visto que esse recurso permite potencializar o aprendizado. Dessa forma, ao utilizar os jogos, no intuito de ensinar conteúdos, a aula ficará mais dinâmica e os alunos mais interessados em realizar as atividades.

Tendo em vista os desafios encontrados tanto pelos professores quanto pelos alunos quanto ao uso dos jogos digitais gamificados e como utilizá-los na prática pedagógica, é evidente que pela falta de domínio, pela falta de complementação de cursos para agregar para sua formação continuada, inseguranças quanto ao uso, questões de infraestruturas nas escolas, e interesses dos alunos, este instrumento ainda não é exigido nas escolas

Esta pesquisa foi elaborada, no intuito de contribuir, para que os professores e a comunidade acadêmica reconheça a importância do uso dos jogos digitais na educação, bem como, compreenda o quanto esse estudo poderá oferecer ao professor um olhar inovador para a atualidade educacional, apontando diversos meios para ensinar de forma lúdica com jogos digitais educativos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 2000.

ALMEIDA, M. **Tecnologia de informação e comunicação na escola: aprendizagem e produção da escrita**. Série "Tecnologia e Currículo" Programa Salto para o Futuro, Novembro, 2001.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BACICH Lilian, MORAN José. **Metodologias ativas para uma Educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CUNHA, M. B. **Para saber mais: fontes de informação em ciência e tecnologia.** Brasília: Briquet de Lemos/ Livros, 2001.

CUNHA, M. B. Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula. *Química Nova na Escola*, v.34, p. 92-98, 2012.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método:** Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem.2013. Dissertação (mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

HOBBSAWM, Eric. **A Era das Revoluções:** 1789-1848. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014, p. 98.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e à distância.** Campinas, SP: Papirus, 2003.

KENSKI, Vani. Moreira. **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem.** São Paulo: FE/USP. 2005.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007-2012.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Ed. Pioneira, 1994.

MASETTO, M.T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia.** In: MORAN, J. M.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, M. A.. *Novas tecnologias e mediação pedagógica.* Campinas, Papirus, 2000-2013.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papirus, 15. ed. 2000.

MORAN, J. M. (2004) Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias In: ROMANOWSKI, Joana Paulin Et al (Orgs). **Conhecimento local e conhecimento universal:** Diversidade, mídias e tecnologias na educação. Anais do 12º Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, Vol. 2, Curitiba:Champagnat, páginas 245-253.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zahar, 1971.

SILVA, Eli Lopes da. **Webquest como prática pedagógica: pesquisa-ação em um curso de graduação no Senai Florianópolis.** In: Encontro de Pesquisa em Educação da Região Sul – ANPED SUL, Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

SEIXAS, L. R.; GOMES, A. S.; DE MELO FILHO, IVANILDO JOSÉ. **Efetividade de mecânicas de gamificação sobre o engajamento de alunos do ensino fundamental**: uma experiência no ensino de desenho geométrico. In: Luciano Meira; Paulo Blikstein. (Org.). Ludicidade, Jogos Digitais e Gamificação na Aprendizagem. 1 ed. Porto Alegre: Penso, 2019, v. 3, p. 48-57.

VALENTE. J.A. et al. (1993) **Diferentes usos do computador na educação. Computadores e conhecimento**: repensando a educação, 1993.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.