



O ENSINO E O USO DA GAMEFICAÇÃO

OSMAR SANTOS ALENCAR

INTRODUÇÃO: A educação vem procurando alternativas pedagógicas que vissem os objetivos educacionais e que permita o aprendizado do aluno. Assim, as atividades com elementos de jogos tornam-se cada vez mais frequente na escola, sendo utilizada tanto para a aprendizagem de um novo conteúdo quanto como um artefato pedagógico. **OBJETIVOS:** Identificar, sob os diferentes ângulos e níveis de análise, as inter-relações que se estabelecem entre o ensino e o uso da gameficação. **METODOLOGIA:** Para que o objetivo desse artigo fosse alcançado, utilizou-se, inicialmente, de uma pesquisa bibliográfica e amostra de dados construída com base nas pesquisas realizadas, através da hermenêutica entre os grandes autores do tema. **RESULTADOS:** Por meio desse levantamento foi constatado que apesar da relevância do uso da gameficação na escola, o tema ainda é bastante discreto e, na maioria das vezes, não está prontamente disponível. Nos dados coletados observou-se o uso do Socrative, Symbaloo, kahoot, essas ferramentas são utilizadas para proporcionar maior interação entre alunos e professores, indicando que, são meios para reduzir o esgotamento mental e aumentar a interatividade, além de desenvolver a autonomia para construir o próprio conhecimento e alavancar relações entre o ensino e a gameficação que podem melhorar a qualidade do aprendizado, assim como a necessidade de participação do aluno no processo educativo. **CONCLUSÃO:** A utilização de jogos eletrônicos para o aprendizado dos conteúdos curriculares e a imaginação dos alunos para o trabalho escolar podem promover um momento de distração, maior acesso ao conteúdo e, portanto, um momento de diferenciação na abordagem dos assuntos, colaborando para a identificação de lacunas no aprendizado dos alunos.

Palavras-chave: Educação, Gameficação, Uso, Ensino, Jogos.