V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

TECNOLOGIAS E COTIDIANO ESCOLAR: GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA DE APRENDIZAGEM

TECHNOLOGIES AND EVERYDAY SCHOOL LIFE: GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL LEARNING TOOL

TECNOLOGÍAS Y VIDA ESCOLAR COTIDIANA: LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA APRENDIENDO

Mariene Encarnação da Costa
Doutoranda em Ciências da Educação (Universidade San Carlos)
https://orcid.org/0009-0005-5388-3817

RESUMO:
O presente artigo, de forma suscinta, coloca a importância do Game como ferramenta pedagógica moderna e contextualizada com os anseios e necessidades da geração atual na construção do conhecimento. Como também salienta a importância do mesmo ser utilizado com responsabilidade e objetivos educacionais claros para amenizar as dificuldades de aprendizagem e, aprimorar os conhecimentos dos alunos. Levando em conta o contexto atual onde o aluno tem contato direto com a tecnologia e suas influencias é importante que a escola e professores façam uso dos mesmos utilizando-os no processo de ensino e aprendizagem, assim se estará fazendo uso dos recursos digitais como estratégias inovadoras de forma autônoma, criativa, prazerosa, desafiadora e na resolução de situações-problemas.

PALAVRAS-CHAVE: game, ferramenta pedagógica, construção do conhecimento.

Abstract
This article briefly highlights the importance of games as a modern pedagogical tool that is contextualized with the current generation's desires and needs in the construction of knowledge. It also highlights the importance of using them responsibly and with clear educational objectives to alleviate learning difficulties and improve students' knowledge. Taking into account the current context where students have direct contact with technology and its influences, it is important that schools and teachers make use of them in the teaching and learning process, thus using digital resources as innovative strategies in an autonomous, creative, enjoyable, challenging way and in solving problem situations.

KEYWORDS: game, pedagogical tool, knowledge construction.

Resumen

Este artículo, de manera sucinta, destaca la importancia del Juego como herramienta pedagógica moderna y contextualizada con los deseos y necesidades de la generación actual en la construcción del conocimiento. También destaca la importancia de que se utilice de forma responsable y con objetivos educativos claros para paliar las dificultades de aprendizaje y mejorar los conocimientos de los estudiantes. Teniendo en cuenta el contexto actual donde el estudiante tiene contacto directo con la tecnología y sus influencias, es importante que las escuelas y docentes hagan uso de ellas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo así

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

uso de los recursos digitales como estrategias innovadoras de manera autónoma, creativa y placentera. , desafiante y en la resolución de situaciones problemáticas.

PALABRAS CLAVE: juego, herramienta pedagógica, construcción de conocimiento.

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que as sequelas deixadas do covid-19 não ficaram somente no corpo e na mente das pessoas, no que se refere aos alunos, esta deixou suas marcas no processo de ensino e aprendizagem, se antes tinha alunos com dificuldades de aprendizagem, hoje esse número aumentou consideravelmente.

Essas dificuldades, caso não sejam sanadas ou pelo menos amenizadas, irão perdurar por toda a vida escolar, fazendo com que o discente não tenha o rendimento esperado, diante desse contexto a escola precisa buscar meios criativos e inovadores para reverter essa situação.

Tendo em vista que atualmente a tecnologia, mais do que nunca, faz parte da vida da humanidade é conveniente usar seus recursos para ajudar no processo educacional, pois os alunos estão familiarizados e possuem facilidade em manuseá-la.

Um dos recursos viáveis é o Game sendo utilizado como ferramenta pedagógica para estimular e motivar o aluno a superar suas dificuldades, construir e aprimorar seus conhecimentos.

O game educacional como Ferramenta de Aprendizagem Pedagógica é um dos recursos que pode ajuda o aluno a superar ou pelo menos amenizar as dificuldades de aprendizagem de forma desafiadora, interativa, torna a exploração dos objetos de conhecimento menos complexos e de fácil entendimento, permite a participação ativa no aprendizado de maneira criativa e autônoma.

Como também é um dos instrumentos pedagógicos digitais que o professor pode utilizar com os alunos desta nova geração, onde a tecnologia faz parte do seu cotidiano.

2 DESENVOLVIMENTO

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

As dificuldades de aprendizagem concebem um grande desafio para a educação e um entrave pessoal no desenvolvimento escolar do discente, como também, sinalizam a necessidade de utilizar ferramentas pedagógicas atualizadas que desperte e motive os mesmos a superarem suas limitações escolares, como também aprimorar os conhecimentos já obtidos.

> Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013, p. 03).

Atualmente vive-se na era digital onde os avanços tecnológicos tem influência direta na vida pessoal, social e cultural dos indivíduos, diante desse contexto a Educação necessita modernizar a sua metodologia de ensino para que os alunos da época atual se sintam motivados e desafiados na construção do seu conhecimento, bem como a superar as dificuldades que o impossibilitam de terem melhor aproveitamento nos estudos.

> Transformações essas que permitem que as tecnologias possam proporcionar um ambiente favorável na busca por alternativas para engajar os estudantes, e isso só é possível pois a interação com a Internet, dispositivos, aparelhos, ferramentas e softwares interferem nas ações humanas e estabelecem uma cultura digital por conta do uso cada vez maior de tecnologias (REZENDE; MESQUITA, 2017).

Para isso, uma das ferramentas pedagógicas são os games educacionais, que segundo estudiosos dessa temática, facilitam e estimulam o processo de ensino e aprendizagem através da interação desenvolvendo: capacidades cognitivas; social; participação ativa no aprendizado; diálogo; trabalho em equipe; estimula a competição saudável, criatividade, protagonismo, autonomia e colaboração; maior assimilação e retenção dos objetos de conhecimento em estudo; superação gradativa dos limites de desempenho e desenvolvimento de competências socioemocionais.

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

> "a educação não deve ser fundamentada no uso das tecnologias digitais, mas deve se aproximar delas e de suas ferramentas e linguagens e da transformação que ela é capaz de provocar na sociedade e no homem". (FARDO,2014, p.27)

A gamificação que, de acordo com Fardo (2013), representa um dos caminhos possíveis para se alcançar os objetivos demandados pela educação do século XXI. Por conta disso é importante mencionar que os games educacionais ainda possibilitam integrar o currículo educacional com o mundo real através da fantasia proporcionada pelo jogo, e a colaboração entre os alunos, tendo em vista que os jogos podem ter características multiplayer de exploração e facilidade de utilização, principalmente por estarem familiarizados com esse contexto e, cabe ao professor com esse instrumento pedagógico desempenhar o papel de mediador, tutor ou guia, com intuito de ajudar o aluno em seu desenvolvimento educacional e amenizar as dificuldades de aprendizagem.

Segundo Gonçalves et al. (2016, p. 1306) para que se possa aproveitar os resultados satisfatórios da gamificação, especialmente sobre a capacidade de engajar e despertar interesse nos estudantes, é fundamental que o processo de planejamento da gamificação no contexto educativo seja realizado de forma assertiva, levando sempre em consideração os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados.

Como se percebe para que o game educacional seja usado de forma correta é preciso que o professor se renove e se desvencilhe de pré-conceitos estabelecidos no que se refere a tecnologia na educação, como também tenha clareza nos objetivos educacionais que precisa alcançar ao utilizar essa ferramenta pedagógica, ocorrendo isso, o mesmo terá facilidade em se adaptar e procurar novos estilos de aprendizagem dos alunos fazendo com que tenha a sua disposição uma variedade de instrumentos para atender às necessidades diversas dos alunos da geração atual.

> No ambiente educacional, a gamificação permite que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores. (OGAWA et al., 2015 p. 9).

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

É importante mencionar que ao se pensar na gamificação com facilitadora do processo de ensino e aprendizagem, não se deve esquecer a diversão e o prazer, afinal os games são uma forma de entretenimento capaz de desencadear aprendizagens de forma prazerosa aos indivíduos que com eles interagem.

> ...tecnologia educacional é um meio pelo qual se conecta o professor, a experiência pedagógica e o estudante para aprimorar o ensino. Neste caso fica claro que o papel da tecnologia é meio e não fim, pois a tecnologia aprimora o processo de ensino aprendizagem, contudo demonstra que é importante o papel do professor neste processo. (GEBRAN, 2009)

Segundo Mattar os games respeitam os diferentes estilos de aprendizagem e com isso permitem uma maior aproximação entre objetos de conhecimento e alunos, principalmente por poder atender às principais características de aprendizagem dos nativos digitais (*termo utilizado pelo autor para descrever os alunos da era atual*), além de fazer parte do seu dia a dia e do seu mundo. A utilização dos games como ferramenta educacional também é defendida por Presnky, que afirma que é possível melhorar o ensino para alunos e professores através da união entre “o envolvimento que se consegue por meio de jogos e de entretenimento e o conteúdo de aprendizagem e treinamento”.

Prensky, criou o termo “educação baseada em jogos” e lista os motivos pelos quais ela pode servir como ferramenta de aprendizagem:

> • “A aprendizagem baseada em jogos digitais está de acordo com os estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações”;
> • “A aprendizagem baseada em jogos motiva porque é divertida”;
> • A aprendizagem baseada em jogos pode ser adaptada para vários tipos de conteúdo e se aplicada corretamente, traz grandes resultados. (2012)

Outra importante avaliação sobre a utilização dos jogos como ferramentas de aprendizagem, é realizada por Prensky em referência aos trabalhos de Patricia Marks Greenfield, que é uma psicóloga e professora americana conhecida por suas pesquisas nas áreas de cultura e desenvolvimento humano, esta afirma que:

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

> • Jogar jogos digitais aumenta a capacidade de leitura de imagens como representação do espaço;
> • A utilização dos jogos digitais melhora habilidades do pensamento;
> • A falta de definição prévia de regras nos jogos, permite que a criança as descubra, principalmente por tentativa e erro;
> • As habilidades construídas com a utilização dos jogos digitais podem ser levadas para a prática, principalmente em simulações científicas;
> • A utilização dos jogos digitais melhora as habilidades que requerem "atenção dividida", uma vez que nos jogos precisam monitorar vários elementos e aspectos do jogo. (1984)

Vale ressaltar, que ao fazer uso do game educacional como ferramenta pedagógica de aprendizagem, está se colocando em prática as orientações contidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), esta que é um documento muito importante para profissionais da educação, para os estudantes e para a sociedade em geral. Ela tem como função primordial nortear as aprendizagens que os alunos devem desenvolver nas escolas, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, de forma criativa, autônoma, atualizada, desafiadora e contextualizada, entre outros, para que as competências e habilidades abordadas na base possam de fato e de direito serem trabalhadas, despertadas e aperfeiçoadas no aluno.

> A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (ALVES, MINHO, 2014 p. 83).

E, para comprovar ou não o que foi relatado anteriormente, realizou-se um questionário com perguntas objetivas abertas direcionadas a 7 escolas da rede municipal de Manacapuru/Am.

3 ANÁLISE DE DADOS

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

Para compreender e ter maior respaldo sobre o game educacional como uma ferramenta pedagógica de aprendizagem, o referido artigo buscou junto a Secretaria Municipal de Educação de Manacapuru uma parceria para fazer uma análise do game no ambiente educacional, haja visto que a referida secretaria desenvolve um Projeto Educacional com o título “Gamificação como ferramenta pedagógica de Aprendizagem”.

O referido Projeto embasou a criação do Apuana, protagonista do game onde participa de uma aventura pela selva amazônica enfrentando vários desafios contextualizados com essa realidade, ao mesmo tempo deve responder questões de Língua Portuguesa voltados para Fonologia, Leitura, Interpretação e Produção de Texto, e Matemática envolvendo Noções sobre conjunto, Sistema de Numeração Decimal, Numerais e sua classificação, Números Romanos, Números Naturais, as 4 operações, Propriedades da Adição e Multiplicação, Sentenças Matemática, Geometria (formas geométricas) e Números Inteiros. Este game depois que é baixado no celular pode ser jogado de forma offline.

O foco do projeto é trabalhar com os alunos com dificuldade de aprendizagem, mas o projeto abarca os demais alunos testando e aprimorando seus conhecimentos.

Tendo em vista que, o referido artigo salienta a importância do uso do game em sala de aula de forma planejada, para ajudar o aluno no seu processo educacional, o questionário com perguntas objetivas abertas foi direcionado somente aos professores para que os mesmos pudessem compreender a importância desse processo, como também lhes foi entregue um roteiro de Plano de Aula para que os mesmos pudessem registrar seu planejamento e uma Ficha para registrar o desempenho dos alunos nos objetos de conhecimento abordados no game.

As orientações dadas foi para que cada professor ou o grupo de professores, planejassem suas aulas envolvendo o referido game educacional para trabalhar o objeto de conhecimento na disciplina que ministra.

Participaram 7 escolas municipais da Zona Rural, onde vamos identifica-las como Escolas Municipais de Ensino Fundamental (EMEF) A, B, C, D, E, F e G. Vale ressaltar que as escolas selecionadas seguiram os seguintes critérios:

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

distância da cidade, dificuldade de acesso a redes sociais e jogos eletrônicos pela escassez de internet, crianças e jovens que vivem em contato com a natureza. Se estes discentes tiverem um bom desempenho tendo o game como um dos recursos para essa situação, imaginem as crianças e jovens que tem maior contato com esse tipo de recurso, podem ter um desenvolvimento educacional bem significativo.

É importante salientar que o uso do game é para ajudar no processo educacional e não condicionar o aluno a ficar jogando pelo simples prazer de passar o tempo, por isso a importância do planejamento para que esta ferramenta pedagógica cumpra a sua finalidade.

Na EMEF A, participaram alunos do 6º ao 9º ano, totalizando 53 alunos no total e 2 professores.

Na EMEF B, participou somente os alunos do 5º ano, com o total de 13 alunos e 1 professor.

Na EMEF C, participaram alunos do 5º ao 9º ano, totalizando 37 e 2 professores.

Na EMEF D, todos os alunos do 1º ao 9º ano participaram, totalizando 147 e 8 professores.

Na EMEF E, participaram os alunos do 5º ao 9º ano, totalizando 89 e 5 professores.

Na EMEF F, participaram alunos do 8º e 9º ano, totalizando 43 e 2 professores.

Na EMEF G, participaram alunos do 5º ao 9º ano, totalizando 73 e 3 professores.

No total participaram 455 alunos e 23 professores.

Então dentro desse universo de alunos e professores da Zona Rural, como falado anteriormente, o questionário visou somente o parecer dos professores direcionados ao game como ferramenta pedagógica de aprendizagem. Abaixo estão as perguntas que direcionaram essa pesquisa, bem como as respostas obtidas dos professores.

1- Qual o parecer dos professores com relação a execução do Game em suas aulas?

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

EMEF A: Os professores abraçaram a ideia.

EMEF B: Determinaram que iriam fazer uso do game nos dias de terça e sexta, e só iam dispor os celulares no momento oportuno aos alunos

EMEF C: Os professores manifestaram satisfação no uso do game, pois possibilita a motivação e engajamento dos alunos e facilita o aprendizado de forma lúdica, interativa e criativa

EMEF D: Apresentaram dificuldades, pois alegaram que os objetos de conhecimento abordados são complexos e os alunos tiveram dificuldade de entender as questões.

EMEF E: Ansiosos para colocar em prática o game em suas aulas.

EMEF F: Fazer uso do game é bastante proveitoso por ter uma característica lúdica se torna mais atrativo e eficiente para trabalhar o processo de ensino e aprendizagem.

EMEF G: Acharam bom o projeto, mais receosos de colocá-lo em prática.

As EMEF A, B, C e F perceberam que ao fazer uso do game como uma ferramenta pedagógica de aprendizagem muito contribuiria para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

A EMEF D, manifestou pouco interesse e alegou que os alunos apresentaram dificuldades em responder as questões alegando serem complexas e de difícil entendimento. As demais escolas não manifestaram esse problema, com isso deixa margem para várias interpretações, até porque a pergunta foi direcionada ao professor sobre sua opinião ao fazer uso do game.

A EMEF E se colocou muito ansiosa para colocar em prática o game nas aulas, entretanto, não especificou uma data para colocar em prática. Com isso ficou a dúvida se irão aderir ou não.

A EMEF G foi honesta no sentido de deixar claro suas inseguranças, pois como se percebe é uma forma nova de trabalhar o processo de ensino e aprendizagem e, isso causa medo e muitas dúvidas.

2- O Professor utilizou a estrutura do Plano de aula oferecido, para trabalhar o game como ferramenta pedagógica?

Somente a EMEF G, não utilizou a estrutura fornecida, pois não realizaram o planejamento. As demais fizeram e alegaram que foi útil, haja visto

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

que por ser uma novidade era preciso ter um direcionamento e ainda melhor, foi o fato de poderem fazer as adequações, caso fosse necessário, na estrutura fornecida.

3- O game educacional contribuiu para os professores fazerem uma avaliação dos conhecimentos dos alunos, no que se refere ao objeto de conhecimento que foi abordado?

EMEF A: Sim, o game é uma ótima ferramenta para trabalhar o processo de ensino e aprendizagem e diagnosticar onde os alunos precisam de uma maior atenção.

EMEF B: Sim, pois antes os professores trabalharam a parte teórica dos objetos de conhecimento e, depois fizeram as atividades usando o game para diagnosticar o avanço e, onde precisa melhorar a aprendizagem do aluno

EMEF C: Sim, o game foi utilizado para fazer uma revisão dos assuntos que já haviam sido estudados para sondar onde precisa de uma maior atenção, no que se refere ao conhecimento do aluno

EMEF D: Sim, e na oportunidade os professores fizeram um plano interdisciplinar para diagnosticar o nível de aprendizagem dos alunos com a finalidade de averiguar o que está dando certo e onde precisa melhorar.

EMEF E: Alegaram que devido a vários compromissos ainda não conseguiram realizar o planejamento.

EMEF F: Sim, os professores perceberam que os alunos tiveram um grande avanço nos estudos, por conta do uso do game para trabalhar os assuntos da grade curricular de LP e Matemática.

EMEF G: Sim, contribuiu.

Ao analisar essas repostas percebe-se que o planejamento é fundamental para direcionar o papel que o game irá desempenhar, e este papel cabe ao professor determinar, haja visto que conhece seus alunos, suas necessidades educacionais, os desafios que os mesmos podem dar conta e principalmente o que é melhor para ajuda-los em sua aprendizagem.

A EMEF E, apesar de ter realizado o planejamento não o executou junto aos alunos. Essa informação deixa desacreditado a resposta anterior pelo fato do game não exigir uma aula somente para ele, pois como é uma ferramenta

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

pedagógica, facilmente poderia ser inserido no planejamento do professor como um exercício de avaliação, fixação, diagnóstico, gincana, enfim, a ideia seria que cada professor o usasse de acordo com a necessidade dos alunos.

A EMEF G, não deu maiores informações de como foi essa contribuição.

Mas no geral, se percebe que quando se tem planejamento e objetivos a serem alcançados o planejamento é fundamental para alcança-los, principalmente quando se faz uso de um recurso tecnológico que antes só era usado para entretenimento e, hoje pode ser usado como uma ferramenta pedagógica para ajudar no processo educacional.

Outra situação que chama a atenção é o fato que ao ter conhecimento das necessidades educacionais do aluno, o professor pode usar essa ferramenta para suprir ou pelo menos amenizar essas dificuldades.

4- Qual o parecer dos professores que fizeram uso do projeto em suas aulas, ou seja, o que foi bom, o que precisa melhorar e sugestões.

EMEF A: foi maravilhoso e precisa ser divulgado e disponibilizado para outras escolas fazerem uso do game como ferramenta pedagógica de aprendizagem.

EMF B: O novo sempre assusta, por isso é importante que se tenha formação para os professores fazerem melhor uso do game educacional em suas aulas.

EMEF C: Muitos acreditavam que os jogos são passatempos inúteis, entretanto, quando se trata do ensino podem ser usados como metodologia ativa de aprendizagem, pois gerou descobertas, discussões, analises e maior interesse na construção do conhecimento.

EMEF D: As questões deveriam ser menos complexas, pois os alunos tinham muita dificuldade para entender o que se pedia.

EMEF E: Foi ótimo, pois possibilitou uma maior aprendizagem e interesse por parte dos alunos em superar as dificuldades que tinham acerca do objeto de conhecimento em destaque no game.

EMEF F: Tivemos uma opinião positiva, pois o game trouxe uma abordagem inovadora que auxiliou na aprendizagem do aluno. E ainda, o uso do

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

game, tanto para alunos como professores proporcionou uma experiencia diferenciada em sala de aula.

EMEF G: Grande apoio no processo educacional dos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A EMEF D, deixou uma incógnita, pois não se pode afirmar se o problema/dificuldade foi por parte dos alunos ou dos professores em fazer uso do game de forma adequada conforme orientações dadas. Essa dúvida ficou pelo fato de suas respostas serem desconexas, na 1 questão alegaram que os objetos de conhecimento eram complexos para os alunos; na 2 questão afirmaram que fizeram um plano interdisciplinar e aplicaram; na 3 questão onde se perguntava se o game tinha ajudado a fazer uma avaliação dos conhecimentos dos alunos, responderam que sim e na 4 questão disseram que os alunos apresentaram muita dificuldade devido as questões que eram complexas. Ora, se o plano foi interdisciplinar onde um grupo de professores estavam envolvidos, logo se entende que seria um trabalho de equipe em prol da aprendizagem do aluno, por mais que as perguntas eram complexas, os envolvidos podiam ter ajudado esses alunos. Se os objetos de conhecimento abordados eram complexos para o aluno, se entende que o mesmo precisaria de maiores informações a respeito dos mesmos. Na 3 questão fica ainda mais difícil de entender quando afirmam que o game ajudou a detectar onde os alunos apresentavam dificuldade de aprendizagem, diante das respostas anteriores, tudo indica que os alunos dessa escola tinham dificuldade em todos os assuntos que o game abordou. E, novamente na 4 resposta alegam que o problema está nas questões complexas. Devido a essa situação fica inviável dar um parecer preciso sobre o game como ferramenta pedagógica de aprendizagem.

Outra situação contraditória é a EMEF E, pois, na 1 pergunta os professores estavam ansiosos para colocar em prática o game em suas aulas. Na 2 pergunta disseram que realizaram o plano dentro do que foi orientado e na estrutura fornecida. Na 3 pergunta afirmaram que ainda não haviam realizado a

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

aula onde o game estava envolvido. E, na 4 questão simplesmente disseram que foi ótimo, pois possibilitou uma maior aprendizagem e interesse por parte dos alunos em superar as dificuldades que tinham acerca do objeto de conhecimento em destaque no game.

Diante dessa dissociação, as EMEF D e E, não proporcionam uma análise satisfatória e contundente direcionado ao uso do game como ferramenta pedagógica de aprendizagem.

Com relação as demais escolas podemos analisar que o uso de games como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento educacional dos alunos, é possível:

Aumentar a motivação e o engajamento dos mesmos, tornando o aprendizado mais divertido e desafiador, o que contribui para que os alunos se interessem mais pelo que é estudado na escola;

Facilitar a compreensão de conceitos complexos, haja visto que a interatividade e a visualização proporcionadas pelos games ajudam os alunos a entender melhor o que está sendo estudado;

Promover a aprendizagem ativa e autônoma, pois os jogos incentivam os alunos a explorar os conteúdos de forma independente e a construir o próprio conhecimento;

Atender às necessidades da nova geração, tendo em vista que a tecnologia faz parte do cotidiano dos alunos, e os games são uma forma de utilizar essa ferramenta a favor da educação.

Por outro lado, é importante destacar para que a gamificação seja eficaz, é fundamental que o professor:

Planeje as atividades com cuidado definindo os objetivos de aprendizagem, os objetos de conhecimento a serem trabalhados e as estratégias a serem utilizadas;

Esteja aberto a novas tecnologias, em outras palavras precisa se adaptar às novas ferramentas e buscar constantemente novas formas de utilizar os games em sala de aula;

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

Conheça as necessidades dos seus alunos, pois só assim poderá oferecer atividades diversificadas para atender às diferentes formas de aprender de cada aluno.

Lembrando que a utilização de games em sala de aula, está alinhada com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que busca promover um ensino mais criativo, autônomo e contextualizado.

Em outras palavras, pode se afirmar que os games atendem às competências da BNCC, pois desenvolve:

O pensamento crítico e criatividade, tendo em vista que os games exigem que os alunos analisem situações, busquem soluções inovadoras e desenvolvam estratégias, estimulando o pensamento crítico e a criatividade;

A comunicação e colaboração, pois muitos jogos são colaborativos, promovendo a interação e a comunicação entre os alunos, habilidades essenciais para o trabalho em equipe;

A resolução de problemas, ao enfrentar desafios nos jogos, os alunos desenvolvem a capacidade de analisar problemas, testar hipóteses e encontrar soluções;

Aprendizagem autônoma, os games incentivam os alunos a explorar os conteúdos de forma independente, desenvolvendo a autonomia e o autoaprendizado.

É importante salientar que ao fazer análise das respostas obtidas pelo questionário e, conversa informal com os professores, faz-se importante destacar os desafios e considerações importantes que devem ser levados em conta ao fazer uso do game, como ferramenta pedagógica de aprendizagem:

Escolha dos jogos, é fundamental selecionar jogos que sejam adequados à faixa etária e aos objetivos de aprendizagem;

Integração com o currículo, os jogos devem ser utilizados como um complemento às atividades tradicionais, não como uma substituição;

Formação dos professores, se faz necessário oferecer para que eles possam utilizar os games de forma eficaz.

Enfim, os games educacionais utilizados como ferramentas pedagógicas têm a capacidade de facilitar o aprendizado nas várias áreas do conhecimento,

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

etapas e modalidades de ensino, ao serem utilizados como um recurso adaptado e contextualizado com as reais necessidades e capacidades do aluno a quem o game se destina, logo é imprescindível que o professor ao fazer uso em suas aulas, deve ter claro seus objetivos educacionais, para que esta ferramenta não perca a sua importância e essência no aperfeiçoamento do conhecimento do aluno e, superação das dificuldades encontradas nos conhecimentos escolares.

REFERENCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, Luciane Maria. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 300, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de 26 elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação. Mestrado em Educação. Universidade de Caxias do Sul, p.106, 2014.

GEBRAN. M. P. **Tecnologias Educacionais**. Curitiba: IESDE Brasil S.A, 2009.

GONÇALVES, Leila et al. **Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). p. 1305, 2016.

GREENFIELD. P. M. **Mind and Media: the Effects of Television, Video Games and Computers** (Mente e mídia: os efeitos da televisão, videogames e computadores). Cambridge: Harvard University Press, 1984.

MATTAR. J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

OGAWA, Aline Nunes et al. **Análise sobre a gamificação em Ambientes Educacionais**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 13, n. 2, 2015.

V. 9, N. 22, 2025
DOI: 10.29327/268346.9.22-19

revista COMMUNITAS
ISSN: 2526-5970

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

REZENDE, Bruno Amarante Couto; MESQUITA, Vânia dos Santos. **O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura**. SBC–Proceedings of SBGames, p. 1004-1007, 2017.