



A GAMIFICAÇÃO DO ENSINO E A IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO RECUSO PEDAGÓGICO: UMA POSSÍVEL RESPOSTA ÀS DEMANDAS DA GERAÇÃO Y

Igor Arnaldo de Alencar Feitoza¹

¹Instituto Federal Rondônia, Campus Porto Velho Zona Norte, Nova Friburgo / RJ, Brasil
(igorarnaldo@gmail.com)

Resumo: Devido aos avanços tecnológicos, os jogos eletrônicos tornaram-se cada vez mais populares e passaram a ser uma importante atividade de lazer e cultura, os mesmos poderiam ser usados como uma ferramenta educacional dentro e fora da sala de aula. É fato que uma nova forma de ensino está em pleno processo de expansão, e que é preciso investigá-la e estudá-la com profundidade, de modo não a alcançar uma conclusão definitiva, mas sim, caminhar na provisoriedade desta evolução.

Palavras-chave: Educação 4.0; Gamificação; Geração Y; Jogos Eletrônicos

INTRODUÇÃO

Uma era é um período histórico de grande extensão que se caracteriza por apresentar formas de vida e culturas bastante diferentes comparando com períodos anteriores. A era pode ser predominantemente cronológica, quando começa numa data determinada e finaliza noutra, ou estar associada a um período que se caracteriza pela relevância de um acontecimento importante, de um processo ou de um personagem.

Da mesma forma, as tendências educacionais costumam caminhar junto com o seu momento histórico; e as denominações educação 1.0, 2.0, 3.0 e 4.0, fazem referências a vários eventos pelos quais as sociedades passaram e ainda estão passando ao longo dos séculos. Entre esses destacam-se as Revoluções Industriais, a introdução e desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação, o surgimento da Internet e a massificação dos dispositivos móvel nas sociedades, entre outros (CÔNSOLO, 2020).

Alguns trabalhos associam a evolução da Web, da sociedade e da economia com as transformações necessárias na educação e neste sentido, pode-se falar em Educação 1.0, Educação 2.0 e assim por diante. Porém, estes termos não têm correspondência temporal direta com a evolução da Web, na verdade, essa referência se dá em relação às práticas que, do ponto de vista conceitual, se assemelham às características de organização e funcionamento da Web (SANT'ANA; SUANNO; SABOTA, 2017).

MATERIAL E MÉTODOS

Para tanto, como procedimento metodológico, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, a fim de coletar dados gerais ou específicos a respeito do tema de interesse contendo as seguintes partes: identificação de fontes seguras, localização dessas fontes e compilação das informações (documentação). A pesquisa de fontes secundárias como pesquisas, monografias, internet e sites jornalísticos se justificou devido a necessidade de informações atualizadas.

Sendo assim, através de uma pesquisa bibliográfica, referente à inovação e às tecnologias que estão contribuindo para um novo comportamento dos estudantes e invadindo as instituições de ensino, e tendo essas informações em mãos, foi possível abordar mais profundamente cada tema citado neste trabalho e assim propor novas reflexões.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Geração Y é uma geração que nasceu em um mundo que estava se transformando, e, no meio a tanta tecnologia aprendeu a ficar interligada com o mundo, conhecer centenas de pessoas sem sair de casa, apenas sentada em frente a um computador. São os filhos da Geração X e os netos dos Baby Boomers e são um dos grandes desafios da atualidade. Os atores dessa geração têm o atributo da possibilidade de estarem sempre conectados, com informações fáceis e imediatas, utilizando instantaneamente os e-mails, SMS, e redes sociais diversificadas, porém com a ambição de sempre conquistar novas tecnologias.



Alguns artifícios que representam essa geração são a Internet, o e-mail, que se tornou muito útil para envio e recebimento de informações, e o SMS, que ajuda na comunicação móvel.

Em relação a vida pessoal, os “millennials” têm uma relação de maior proximidade com seus pais, o que contribuiu para que eles se tornassem crianças superprotegidas. Por terem nascido em um período em que o mundo apresentava maior estabilidade política e econômica, sem a ocorrência de guerras e fortes crises nas economias dos países, a família pôde se manter mais unida e dar maior atenção às crianças, o que resultou em uma dedicação maior na criação, no desenvolvimento e crescimento desses jovens.

Os alunos dessa geração dão valor para o nível de atualização das informações. Para eles não bastam atualizar vídeos ou um simples acesso à internet como recurso para suporte pedagógico. É necessário para essa geração que as informações sejam atuais, acontecimentos recentes, pois, há uma relação com a informação que inclui muitas coisas e de forma mais abrangente, pois, querem resultados imediatos.

Para Tapscott (2010), os integrantes da geração Y podem ser considerados filhos da tecnologia pois representam a primeira geração da história que nasceu completamente imersa na interatividade, são estimulados ao extremo e totalmente cercados por um ambiente digital. Sua criatividade e rapidez de raciocínio provocam a admiração das gerações mais velhas, mas estes jovens também apresentam impaciência e falta de lealdade, o que pode gerar conflitos no ambiente corporativo.

O mundo globalizado e sua rapidez também influenciou essa geração, que é capaz de realizar diferentes tarefas simultaneamente e absorver grande quantidade de informações, mas que encontra dificuldades para estabelecer conexões entre os conteúdos aprendidos. Essa pressa também fica evidenciada pela vontade de testar limites e continuar a busca por crescimento na vida pessoal e profissional. Onde há a constante busca por mais conhecimento e reconhecimento, com o objetivo de se tornar líderes competentes e respeitados em um espaço de tempo inferior ao que os seus chefes fizeram (CORDEIRO, 2012).

Para justificar a inserção dos jogos eletrônicos e da gamificação como ferramentas pedagógicas, para atender às demandas das gerações pertencentes à Educação 4.0, podemos começar dizendo que os jogos ajudam a tomar decisões mais rapidamente, além de manter sempre o cérebro ativo para um novo aprendizado, pois apesar das pessoas sempre escolherem um tipo de jogo que as agrada, tem sempre a nova mecânica do jogo, contendo história, enredo e

cultura. Podemos contar também, com a facilidade e melhoria do desenvolvimento motor, já que jogar desenvolve as regiões do cérebro responsáveis pela navegação espacial, formação de memória, habilidades motoras e até planejamento estratégico.

CONCLUSÃO

Os jogos eletrônicos tiveram um enorme avanço nos últimos anos, sobretudo em termos de qualidade visual, mas também em relação a aspectos pedagógicos. Atualmente, muitos centros educativos os utilizam para ensinar certas disciplinas e educar para a cidadania. É importante ressaltar que os jogos podem ser utilizados como instrumentos de apoio contribuindo para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino que vem transformando numa disputa divertida, o caminho do aprender.

Nesse sentido, um ponto importante é a maneira com que os jogos influenciam no desenvolvimento da agilidade, concentração e do raciocínio, contribuindo para que haja um desenvolvimento intelectual. Para jogar necessita-se de ações como o pensar, tomar decisões, criar, inventar, aprender a arriscar e experimentar, estabelecendo-se um bom comportamento em grupo e também nas relações pessoais com o meio cultural na qual o sujeito está inserido. O conteúdo dos jogos em si já passa a demonstrar muita utilidade em termos de conhecimento factual e as habilidades desenvolvidas na navegação de um jogo podem ter utilidade educacional.

A aquisição de habilidades, então, pode ser traduzida além do jogo em si, sugerindo que os usuários do jogo podem aprender a avaliar insumos multimodais em geral para alcançar objetivos de longo prazo. A experiência com jogos eletrônicos pode resultar em mudanças cognitivas potencialmente positivas. A melhoria da capacidade de aprendizagem - ou pelo menos a capacidade melhorada de envolver ambientes informativos interativos - é um resultado útil na medida em que o aumento da capacidade no agregado permite que as comunidades empreguem melhor a tecnologia de comunicação para fins de organização e tomada de decisão.

No mundo de hoje — rápido, conectado, interativo, cheio de notificações e entretenimento — está cada vez mais difícil atrair a atenção das pessoas, motivá-las a iniciar uma atividade e mantê-las focadas até o fim. Como resultado, a gamificação não é mais uma opção, mas uma necessidade nas escolas. Educadores que sabem gamificar todo o desenrolar que ocorre dentro de sala de aula têm sido e serão cada vez mais valorizados, pois essa habilidade se reflete objetivamente na entrega de melhores resultados. A gamificação tem confirmado as convicções do autor de Huizinga (2000), invadindo e melhorando significativamente os processos de ensino-aprendizagem. Afinal a gamificação passou



a ser uma ferramenta de metodologia prática e dinâmica, atualizada e sua principal função é utilizar mecânicas dos jogos com o intuito de motivar os alunos a progredirem, a tentarem, até conseguirem alcançar o que for preciso...igual a um “game”.

A cada dia vemos mais *games* e estratégias de gamificação sendo adotados como formas de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais divertido e significativo, essa estratégia se mostra especialmente útil em disciplinas e assuntos que são considerados, de difícil entendimento pelos alunos. Nesse sentido, os setores de entretenimento e comunicação estão em larga escala de desenvolvimento, extrapolando o âmbito tecnológico e avançando rumo ao favorecimento de uma abordagem pedagógica. É fato que uma nova forma de ensino está em pleno processo de expansão, e é preciso investigá-la e estudá-la com profundidade, de modo não a alcançar uma conclusão definitiva, mas caminhar na provisoriedade desta evolução.

AGRADECIMENTOS

Ao meu avô Meton Arnaldo Soares de Alencar, minha fonte de inspiração, meu guia, o avô guardião.

Agradeço a todas as dificuldades que enfrentei. Elas foram adversárias dignas e tornaram minhas vitórias muito mais gloriosas.

REFERÊNCIAS

CÔNSOLO, A. T. G. Educação 4.0: Onde Vamos Parar? In: GARCIA, S. (org.). **Gestão 4.0 em Tempos de Disrupção**. São Paulo: Editora Blucher, p. 94-115. 2020.

CORDEIRO, H.T.D. **Perfis de carreira da geração Y**. 2012. 188 f. Dissertação (Mestrado em Administração). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed., São Paulo: Perspectiva, 2000.

MCCRINDLE, M; WOLFINGER, E. **The ABC of XYZ: understanding the global generations**. Sydney: UNSW Press, 2009.

SANT'ANA, J. V. B.; SUANNO, J. H.; SABOTA, B. Educação 3.0, complexidade e transdisciplinaridade: um estudo teórico para além das tecnologias. **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 6, n. 10, p.160-184, 2017.

TAPSCOTT, D. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. São Paulo, SP: Makron Books, 1999.