

Universidade Paranaense

# APRENDIZAGEM CRIATIVA

A gamificação como estratégia de  
ensino-aprendizagem

Profa. Dra. Francislaine Aparecida Lívero

Prof. Me. Pablo Alvarez Auth

Me. Gustavo Ratti da Silva

Me. Edilson Rodrigues Albuquerque

Profa. Dra. Evellyn Claudia Wietzikoski Lovato



Umuarama/PR - 2022

**Diretoria Executiva de Gestão da Comunicação, Cultura e  
Divulgação Institucional**

Dra. Claudia Elaine Garcia Custódio

**Departamento de Comunicação**

Profa. Ma. Terezinha Aguiar

**Coordenadoria de Pesquisa e Extensão**

Profa. Dra. Evellyn Claudia Wietzikoski Lovato

**Organizadores:**

Profa. Dra. Francislaine Aparecida Lívero

Prof. Me. Pablo Alvarez Auth

Me. Gustavo Ratti da Silva

Me. Edilson Rodrigues Albuquerque

Profa. Dra. Evellyn Claudia Wietzikoski Lovato

**Comissão Científica:**

Luciano Seraphim Gasques

Luiz Roberto Prandi

Maria Elena Martins Diegues

Ricardo Marcelo Abrão

**Projeto Gráfico e Diagramação**

Bruno Moro

Leonardo Ariosi de Sousa

**Ficha Catalográfica**

V216    Aprendizagem criativa: a gamificação como estratégia de  
          ensino-aprendizagem / Francislaine Aparecida Lívero  
(organizadora). – Umuarama : Universidade Paranaense –  
UNIPAR, 2022.  
          E-book.

ISBN 978-65-84914-25-4

1. Ensino e aprendizagem. 2. Games. I. Lívero, Francislaine  
Aparecida. II. Universidade Paranaense – UNIPAR.

(21 ed) CDD: 371.337



# O que é a gamificação?

**Gamificação**, do inglês *Gamification*, é o **uso de jogos** em diversas áreas, como a educação, por exemplo.

O **objetivo** é aumentar o **engajamento**, o **aprendizado** e despertar a **curiosidade** do aluno.

# **Jogos**

**São simples,  
fáceis de aprender,  
despertam atenção  
e deixam o aluno  
concentrado.**

Os jogos colaboram para a **saúde mental** facilitando a socialização, a comunicação e a expressão do aluno.



# Jogos

permitem a exploração de diferentes **habilidades e competências** nos alunos.



O intuito da gamificação é educar e **ensinar**, de maneira que haja **diversão e interação** entre aluno e professor, promovendo o estado de *Flow*.

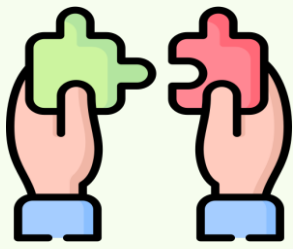


O estado de *Flow* acontece quando a **atenção** do aluno **está totalmente focada** na atividade, quando há equilíbrio entre **desafio e habilidade**, as metas são claras e há **feedback**, o que gera uma **perda da noção do tempo** e sentimentos de **satisfação e alegria** durante a realização da atividade.



Através dos jogos, o aluno  
forma **conceitos**, seleciona  
**ideias**, estabelece  
**relações lógicas**, integra  
**percepções**, faz  
estimativas compatíveis  
com o **crescimento físico**  
e **desenvolvimento**, além  
de **socializar-se**.





# Vantagens da gamificação

O jogo educacional é uma ferramenta pedagógica que estimula e facilita o processo de ensino-aprendizagem.



A gamificação permite o desenvolvimento de uma relação afetiva entre o aluno, o professor e o conteúdo estudado.

O jogo permite a interação do aluno com os seus colegas, sendo assim, um meio de aprender a lidar com vitórias, derrotas e trabalho em grupo.



Com o uso de jogos há uma maior desenvoltura e maior participação do aluno em sala de aula, contribuindo assim para sua autonomia.

As aulas gamificadas despertam maior atenção, raciocínio e desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais.



Os jogos desenvolvem autonomia no aluno e trabalham a bondade, solidariedade, lealdade, honestidade, empatia e companheirismo.

**Os jogos permitem o desenvolvimento real, completo e prazeroso do aluno:**

**São trabalhadas habilidades físicas, intelectuais e sociais**



# **Brincadeira é coisa séria!**

**O professor precisa trabalhar com  
seriedade e profundidade.**



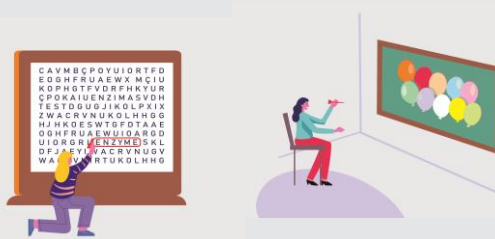
**O papel do professor é trazer para o jogo outro tipo de aprendizado.**





O professor deve sugerir, estimular e explicar, **sem impor a sua forma de agir**, para que o aluno não aprenda por simples imitação.

# Quais jogos podem ser usados em minhas aulas?



**Aposte em jogos simples como jogo da velha, bingo, autódromo, trilhas, tiro ao alvo, até jogos digitais através de aplicativos como o Memorang, o Quizizz e o Kahoot, por exemplo.**





# Quer ler mais sobre o assunto?

## Confira as referências que foram usadas para a elaboração deste material:



BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2018.



BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Pimenta Cultural, 2016.



CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Penso Editora, 2018.



DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.



ESTEVAM, Marcelo; CAMAS, Nuria Pons Villardel. Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior. **Curitiba: Editora IFPR**, v. 183, 2018.



GLAP, Lucimara et al. As múltiplas possibilidades que se abrem no ato de educar com a utilização de metodologias ativas. p. 156, 2019.



GRAFFAM, Ben. Active learning in medical education: strategies for beginning implementation. **Medical Teacher**, v. 29, n. 1, p. 38-42, 2007.



KILGOUR, James M.; GRUNDY, Lisa; MONROUXE, Lynn V. A rapid review of the factors affecting healthcare students' satisfaction with small-group, active learning methods. **Teaching and Learning in Medicine**, v. 28, n. 1, p. 15-25, 2016.



KONOPKA, Clóvis Luís et al. Active teaching and learning methodologies: some considerations. **Creative Education**, v. 6, n. 14, p. 1536, 2015.



LÍVERO, Francislaine Aparecida dos Reis et al. Playfulness in the classroom: Gamification favor the learning of pharmacology. **Education and Information Technologies**, v. 26, n. 2, p. 2125-2141, 2021.



MACHADO, Andreia de Bem et al. Práticas inovadoras em metodologias ativas. **Florianópolis: Contexto Digital**, 2017.



Ícones feitos por *Pixel Perfect*  
em [www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)



Imagens disponíveis em  
[www.unsplash.com](http://www.unsplash.com)



**unipar.br**