



LUDIFICAÇÃO OU GAMIFICAÇÃO APRENDER JOGANDO

LUCAS MOREIRA MONLLOR¹
João Padilha Moreira²
Querte Teresinha Conzi Mehlecke³

RESUMO

Entretenimento educacional é um tipo de mídia projetado para educar por meio do entretenimento, esse termo começou a ser usado em 1954 por Walt Disney. A forma de ensinar por meio do entretenimento, tem sido usado por acadêmicos, empresas, governos e outras entidades em diversos países para disseminar informações em salas de aula e/ou via mídias de massa como televisão, rádio e redes sociais para influenciar as opiniões e comportamentos dos telespectadores.

Palavras-chave: Aprender, Entretenimento, Ensino, Mídia, Educacional.

LUDIFICATION OR GAMIFICATION LEARNING BY PLAYING

Abstract

Educational entertainment is a type of media designed to educate through entertainment, this term began to be used in 1954 by Walt Disney. The way of teaching through entertainment has been used by academics, companies, governments and other entities in several countries to disseminate information in classrooms and / or via mass media such as television, radio and social networks to influence opinions and viewers' behaviors.

Keywords: Learning, Entertainment, Teaching, Media, Educational.

¹ Acadêmico do Curso Superior em Tecnologia em Redes de Computadores – Faculdade Alcides Maya. walker.garcia@alcidesmaya.edu.br

² Professor Mestre do Curso Superior em Tecnologia em Redes de Computadores – Faculdade Alcides Maya. joao_moreira@alcidesmaya.edu.br

³ Professora Doutora do Curso Superior em Tecnologia em Redes de Computadores – Faculdade Alcides Maya querte_mehlecke@alcidesmaya.edu.br



Introdução

O termo entretenimento educacional começou a ser usado em 1954 por Walt Disney como uma forma de ensinar às pessoas a pensarem e aprenderem através de jogos, porém, sua história data de muito antes e é difícil precisar uma data exata. Existem registros que apontam para o Renascentismo e o Iluminismo para o início de tal mídia educacional.

Através das décadas foram usados jogos e outras mídias de entretenimento como Monopólio para ensinar às crianças economia, matemática, história e até programas de acampamento que incentivaram o estudo, cooperação e companheirismo para os jovens. Foram utilizados desenhos animados interativos usados para ensinar crianças em vários desses ensinamentos.

Com a chegada e popularização de computadores e videogames foi possível adicionar mais camadas nessas formas de entretenimento, criando assim o termo gamificação. Diversos jogos disponíveis em computadores, videogames, tablets entre outras formas digitais de ensino, usam a Gamificação como base, os exemplos mais conhecidos são: Coelho sabido (Revisão de conteúdo escolar básico), Age of Empires (estratégia, alocação de recursos, planejamento em três dimensões), Wii Sports (Atividade física, reflexologia), Minecraft (Lógica, exploração, criatividade) e Assassins Creed (História). É possível ensinar conteúdo para pessoas de todas as faixas etárias ao mesmo tempo entreter elas, dessa forma, podemos destacar que jogos e outras atividades podem e devem ser usadas como ferramentas para modernizar a forma de ensino.



REFERÊNCIAS

“Wikipédia” Trna, Josef (September 2007). Němec, J. (ed.). [*Edutainment or Education: Education Possibilities of Didactic Games in Science Education*](#) (PDF). ICCP Brno Conference. Brno, Czech Republic. pp. 55–64. [Archived](#) (PDF) from the original on 17 August 2017. Retrieved 12 April 2017.

Miller, Diane Disney (1957). *The Story of Walt Disney*. NY: Henry Holt and Co. p. 79. [ISBN 978-0-7868-5562-9](#). As cited in Shale, Richard (1982). *Donald Duck Joins Up: The Walt Disney Studio During World War II*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press. p. 15. [ISBN 9780835713108](#).

Jogos que ensinam e divertem. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/noticias/confira-6-jogos-que-divertem-e-ensinam>. Acesso em: 21 outubro 2020.