

## Gamificarea în învățământul primar

Încorporarea interfaței cu utilizatorul (UI) specifică jocurilor video în diferite dispozitive electronice după anul 2000 și folosirea cuvântului „gamification” de către Nick Pelling au adus în prim-plan o nouă metodă care a revoluționat procesul instructiv-educativ tradițional, gamificarea. Cercetările în domeniu s-au intensificat și au relevat că în unele cazuri mecanica jocului poate crește cu până la 40% capacitatea cursanților de a învăța abilități noi, iar abordările de tip gamificare îmbunătățesc nivelul de implicare și motivația elevilor. Toate acestea determină specialiștii să considere gamificarea în educație drept o modalitate eficientă de a stârni curiozitatea elevilor și de transforma dorința de a învăța într-o acțiune efectivă<sup>1</sup>.

Gamificarea poate fi definită drept integrarea mecanicii bazate pe joc în contexte și aplicații care nu sunt legate de joc, cu scopul de a îmbunătăți experiența de învățare în timp, de a oferi soluții pentru rezolvarea problemei motivației elevilor, păstrându-se echilibrul între conținut, jocuri și aplicarea lor în lumea reală. Statisticile au demonstrat o creșterea a motivației (în special, la clasele primare) și a implicării elevilor în procesul de predare-învățare-evaluare<sup>2</sup>.

Gamificarea presupune folosirea jocurilor comerciale, așa-zisele „jocuri serioase”, jocurile realizate de elevi și integrarea procesului de gamificare în activitățile educative mediate de tehnologie. Utilizarea jocurilor comerciale în scopuri educative presupune profesori pregătiți și o planificare curriculară pentru a nu permite eludarea abordării pedagogice. „Jocurile serioase” urmăresc educarea, antrenarea și informarea elevilor pe subiecte circumscrise conținuturilor din programă. Bazându-se pe propriile abilități de literație digitală, elevii pot construi chiar ei jocuri, dezvoltându-și capacități de rezolvare a problemelor, de programare și de design de jocuri. Indiferent despre care aspect de mai sus este vorba, în ciuda diferențelor, toate urmăresc același obiective: rezolvarea de probleme, motivarea elevilor, promovarea învățării, utilizarea gândirii și tehnicilor bazate pe joc<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Eunsun Choi, Namje Park, *Demonstration of Gamification in Education for Understanding Artificial Intelligence Principles at Elementary School Level*, în „Elementary Education Online”, 20 (3), 2021, pp. 709-710.

<sup>2</sup> José Manuel Sáez-López, Esteban Vázquez-Cano, Javier Fombona, Eloy López-Meneses, *Gamification and gaming proposals, teachers' perceptions and practices in Primary Education*, în „Interaction Design and Architecture(s) Journal”, nr. 53, 2022, p. 214.

<sup>3</sup> Ramón Cózar-Gutiérrez, José Manuel Sáez-López, *Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu*, în „International Journal of Educational Technology in Higher Education”, 13:2, 2016, p. 3.

Caracteristicile diferite, cu un rol cheie în gamificarea activităților la învățământul primar sunt: utilizatori (elevii claselor primare); provocările/sarcinile (îndeplinite de utilizatori pe măsură ce progresează spre obiective definite); punctele (acumulate ca urmare a executării sarcinilor); nivelurile (utilizatorii trec mai departe în funcție de puncte); insignele (recompense pentru finalizarea acțiunilor) și clasamentele (ierarhizează utilizatorii în funcție de realizările lor)<sup>4</sup>.

Calificativele specifice evaluării în învățământul primar sunt înlocuite cu sarcini de lucru/misiuni care aduc puncte de experiență în clasă la fel cum jucătorii câștigă puncte pentru fiecare provocare (challenge) pe care o întâlnesc. La intervale prestabilite personajele „level-up” sau trec la următorul nivel al jocului. În clasă, prin intermediul gamificării acest lucru este sinonim cu a-ți îmbunătăți calificativul. De exemplu, elevul Mihai primește 150 de puncte pentru un proiect la Comunicare în limba română și accede la nivelul de „Master/„Maestru”. În catalog se trece Calificativul „Foarte bine”. De asemenea, elevii pot primi insigne când rezolvă sarcini de lucru grele. Gamificarea implică folosirea unei tematici și transformarea clasei conform metaforei jocului, urmărindu-se creșterea gradului de implicare a elevilor în activitatea educativă desfășurată. Astfel putem alege o tematică pentru clasă (Evul mediu, lumi fantastice, eroi de basme, bătălii spațiale, spionaj, armată) și să ne referim la elementele educative în termeni de joc. Elevii devin jucători, sarcina de lucru e misiunea, calificativul este *quest point*, iar petrecerea în clasă – *game reward/recompensa* jocului<sup>5</sup>.

Contextele de învățare propuse în activitățile de gamificare la învățământul primar facilitează prin oportunități ambigue și provocatoare de tip încercare-eroare construirea cunoașterii de nivel superior. Elevii își îmbogățesc cunoștințele și înțeleg mai bine subiectul discutat în timp ce învață într-un mod distractiv, captivant<sup>6</sup>.

Avantajele și limitele utilizării gamificării în învățământul primar sunt sintetizate în tabelul următor.

---

<sup>4</sup> *Alternative learning methods: games/gamification*, p. 3, <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Alternative+learning+methods+games+gamification>.

<sup>5</sup> Maria Airth, *What is Gamification in Education? - Definition, Research & Strategies*, 8 Iunie 2016, <https://study.com/academy/lesson/what-is-gamification-in-education-definition-research-strategies.html>.

<sup>6</sup> Rita Wong Mee Mee, Tengku Shahrom Tengku Shahdan, Md Rosli Ismail, Khatipah Abd Ghani, Lim Seong Pek, Wong Yee Von, Adelaide Woo, Yugeshineey Subba Rao, *Role of gamification in classroom teaching: Pre-service teachers' view*, în „International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)”, vol. 9, nr. 3, Septembrie 2020, pp. 685-686.

Avantaje <sup>7</sup>	Limite <sup>8</sup>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- promovează curiozitatea și experimentul;</li> <li>- oferă o mai mare libertate de acțiune elevului;</li> <li>- cultivă o atitudine pozitivă în fața eșecului;</li> <li>- propune o învățare individualizată nivelului de vârstă și ritmului de lucru al elevului;</li> <li>- facilitează concentrarea;</li> <li>- crește implicarea activă a elevului în activitățile școlare;</li> <li>- impulsionează motivația.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- scăderea motivației când metoda este aplicată pe o perioadă mare de timp sau e utilizată excesiv;</li> <li>- crește motivația extrinsecă în detrimentul celei intrinseci.</li> </ul>

În ciuda limitărilor ei, gamificarea reprezintă o oportunitate de a eficientiza învățarea, de a motiva elevii să fie mai activi la orele de curs, de a impulsiona competiția sănătoasă și colaborarea într-un cadru educațional menit să dezvolte creativitatea elevului și dobândirea de noi competențe și cunoștințe în diverse domenii.

---

<sup>7</sup> *Gamification*, <https://www.education.gov.au/australian-curriculum/national-stem-education-resources-toolkit/i-want-know-about-stem-education/different-kinds-stem-education-initiatives/gamification>.

<sup>8</sup> Edina-Timea Opreș, Éva Balint-Svella, Iuliana Zsoldos-Marchiș, *Prospective Preschool and Primary School Teachers` Knowledge and Opinion about Gamification*, în „Acta Didactica Napocensia”, vol. 14, nr. 1, p. 105.