

Gamificação – uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes

Gamification – a possibility for student engagement and protagonism

Recebido: 23/11/2022 | Aceito: 12/01/2023 | Publicado: 13/01/2023

Nancy Moreira Vasconcelos¹

 <https://orcid.org/0000-0001-5988-8540>

 <http://lattes.cnpq.br/2904134228835142>

Universidade Católica de Brasília, UCB, DF, Brasil

E-mail: nancymvas@gmail.com

Rita de Cássia de Almeida Rezende²

 <https://orcid.org/0000-0002-3354-7972>

 <http://lattes.cnpq.br/3287790767774952>

Universidade Católica de Brasília, UCB, DF, Brasil

E-mail: ritinhademaria@gmail.com

Pricila Kohls-Santos³

 <https://orcid.org/0000-0002-3349-4057>

 <http://lattes.cnpq.br/3519065110625875>

Universidade Católica de Brasília, UCB, DF, Brasil

E-mail: pricila.kohls@gmail.com

Resumo

A escola atualmente confronta-se com a necessidade de uma mudança em seu paradigma pedagógico. Hoje, ela não deve apresentar apenas as informações, ela precisa trabalhar com as informações que os estudantes trazem para a sala de aula. Esses estudantes, nascidos na era digital, estão acostumados com dinamismo, agilidade, tecnologia e vontade de agir. Diante dessa nova realidade, a gamificação surge como uma possibilidade eficaz para trazer engajamento, protagonismo a esse estudante que adentra a escola com a possibilidade de pesquisa em sua mão, com a impetuosidade de encarar desafios e com a vontade de ter o aprendizado por meios prazerosos, lúdicos e gratificantes. O estudo baseou-se na busca por diferenciações importantes para a temática em questão, voltando-se a teóricos especializados no assunto e na apresentação de um exemplo de gamificação feito em uma unidade escolar do Distrito Federal. Os resultados apontam que a gamificação proporcionou maior integração dos estudantes e permitiu uma eficaz interação nas atividades; intensificando, assim, a vivência com o lúdico, o aprendizado produtivo, a participação colaborativa; proporcionando, então, o protagonismo estudantil.

Palavras-chave: Gamificação. Protagonismo Estudantil. Game. Era digital. Educação básica.

¹ Mestranda em Educação pela Universidade Católica de Brasília, Pós-Graduação em Orientação Educacional e Docência de Ensino Superior pela FINOM, Licenciada em Matemática pela UCB, Bacharel em Administração pela UNIUBE e Professora da Rede Estadual SEDUC-GO.

² Doutoranda e Mestra em Educação pela Universidade Católica de Brasília. Formação inicial em Letras pela UCB e em Pedagogia pelo IESB, com pós-graduação em Literaturas Portuguesa e Brasileira, e diversos cursos em Ensino Especial, Escrita Criativa e Projetos em Língua Portuguesa.

³ Docente e pesquisadora permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCB. Doutorado em Educação. Pós-doutorado em Educação Superior pela PUCRS. Líder do grupo de pesquisa interdisciplinar em Tecnologia, Internacionalização e Permanência - GeTIPE. Integrante da RedGUIA

Abstract

The school is currently confronted with the need for a change in its pedagogical paradigm. Today, she doesn't just have to present information, she needs to work with the information that students bring to the classroom. These students, born in the digital age, are used to dynamism, agility, technology and a willingness to act. Faced with this new reality, gamification emerges as an effective possibility to bring engagement, protagonism to this student who enters the school with the possibility of research in his hand, with the impetuosity to face challenges and with the desire to have learning through pleasurable means. , playful and rewarding. The study was based on the search for important differentiations for the theme in question, turning to theorists specialized in the subject and on the presentation of an example of gamification carried out in a school unit in the Federal District. The results indicate that gamification provided greater integration of students and allowed an effective interaction in activities; thus intensifying the experience with the ludic, the productive learning, the collaborative participation; thus providing student protagonism.

Keywords: *Gamification. Student Protagonism. Game. Digital age. Basic education.*

Introdução

A era digital chegou à sociedade e trouxe mudanças significativas na forma dos relacionamentos, de interação uns com os outros e de aprendizado. Os meios sociais se adequam às exigências desta nova forma de vivenciar as experiências de aprendizado e de contextualização ontológica. Assim, a escola, campo consagrado ao desenvolvimento do indivíduo do ponto de vista social, educacional e relacional se depara com a urgência e a necessidade de se compatibilizar com as demandas decorrentes deste novo jeito de viver.

A escola, antes pautada em fundamentos bem mais tradicionais, depara-se com exigências de mudanças bem relevantes para seu fazer pedagógico. Antes, como detentora de conhecimento; agora, a ela não cabe a incumbência de “transmitir” o conhecimento, mas sim, ela tem a responsabilidade de criar condições para que as informações, que chegam em demasia e de forma desorganizada, trazida pelos estudantes e pela internet, possam ser gerenciadas para que o aprendizado aconteça. Outra mudança vivida pela escola foi a necessidade de direcionamento do seu fazer pedagógico ao perfil dos seus estudantes e de seus interesses.

Sendo assim, a escola deve proporcionar o desenvolvimento multidimensional. A escola do século XXI tem a necessidade de mudar um paradigma, deixar de ser transmissora de conteúdo e passar a ser lugar de aprendizagem de conhecimentos. (BACICH; MORAN, 2018).

Quanto ao aspecto interação professor-aluno, que já era primordial na escola antes da tecnologia digital, a partir da era digital, ela se tornar imprescindível. Agora, essa relação está multifacetada; uma vez que ela lida com o imediatismo das respostas e das informações que chegam mais abruptamente ao meio educacional exigindo uma postura recíproca de aprendizado. Afinal, a escola precisa deixar de ser clássica para ser corrente, ágil e contemporânea.

A partir da era digital, a escola deve gerir a informação para que o estudante faça o uso dela de forma eficaz e utilitária para seu aprendizado. A escola não pode mais ser lugar de apresentar a informação meramente por ela mesma. Nela, é necessário que a informação seja trabalhada por meio de investigação, de partilha, de aplicabilidade e de reflexão. Afinal, o contexto pedagógico deve preparar o estudante

para utilizar o conhecimento e sua criticidade para enfrentar as diversas e imprevisíveis situações impostas pela era digital.

E como é este estudante da era digital? A geração dos nativos digitais possui características próprias como grande vivência no meio online, tem muita criatividade, faz suas pesquisas epistemológicas de forma bem diferente dos que não nasceram neste contexto e têm dificuldade em distinguir sua vivência do meio online para o off-line. (PALFREY; GASSER, 2011).

Assim, estudantes nascidos na era digital chegam à escola que, na maioria das vezes, ainda está pautada em fundamentos pedagógicos bem distantes dessa nova realidade, e eles precisam ter recursos que os contemplem no aprendizado, no seu modo de ver o mundo, bem como no seu jeito de viver. Assim, o choque de realidades pode dificultar o aprendizado e o desenvolvimento dos estudantes que estão imersos neste contexto tecnológico, ágil e definitivo.

Deste modo, as palavras de reafirmam o perfil deste estudante da atual contemporaneidade:

Atualmente, os alunos são nativos digitais, pois cresceram em um mundo digitalizado; como tal, eles podem lidar facilmente com dispositivos e mídias digitais diariamente. Como acesso a informação é instantânea de qualquer lugar a qualquer hora, a forma de um aluno adquirir conhecimento e se informar mudou significativamente. (LAMPROPOULOS; DIAMANTARAS; EVANGELIDIS, 2022, p. 2 e 3)

Nesta mesma direção, Kohls-Santos (2020) amplia a discussão ao afirmar que é necessária uma mudança de postura de todos os envolvidos com educação e com as instituições educativas. Em outra publicação a autora complementa que:

“ (...) atualmente temos a oportunidade de refletir sobre uma pedagogia digital que busca uma associação efetiva entre todos os atores da educação, não apenas docentes e estudantes, mas também a gestão das instituições e o poder público”. (KOHLS-SANTOS, 2022, p. 40).

Nesse sentido, uma discussão interessante pode ser atrelada a realidade da gamificação, seja esta digital ou não, sendo que o conceito de gamificação deve ser aclarado para que possamos aprofundar a discussão e o viés epistemológico adotado neste artigo.

1- GAME X JOGOS SÉRIOS X GAMIFICAÇÃO

Para a definição de game, pode-se começar destacando que ele é um produto criado com o objetivo de trazer entretenimento e distração. Para o professor Kevin Werbach⁴, o game é uma atividade voluntária com tempo e espaços definidos, que seguem regras consentidas e obrigatórias, e que apresenta sentimentos de contentamento e não fazem parte da nossa vida cotidiana.

O game está inserido na realidade da sociedade há muito tempo e ele foi criado para entreter e que proporciona o sair do mundo real, que traz o prazer, os desafios e a imersão em situações estimulantes, em um mundo cheio de possibilidades de aventuras, conquistas e divertimento. (ELKONNIN, 1998).

Os jogos sérios, apesar de também trazer divertimento e prazer aos participantes, não se limitam ao puro entretenimento. Seu maior objetivo é a aprendizagem sobre um conteúdo específico e/ou resolução de um problema

⁴ Professor em Wharton University of Pennsylvania – definição usada nas aulas dadas pela Coursera (<https://www.coursera.org>).

complexo a ser desenvolvido e concentra-se na utilização de todos os elementos de jogos que forem apropriados a prática determinada (DAROLT, 2021).

A gamificação usa de características da estética dos games para atender ao seu objetivo de desenvolvimento de uma aprendizagem. Ela pode ser por meios tecnológicos ou não, mas está sempre ligada a um design instrucional com objetivo pedagógico. Ela também se centra em motivação, troca de experiências e participação; nela há a utilização de metodologias imersivas como um importante aliado para gamificar as aulas.

O quadro a seguir mostra as principais características dos games, dos jogos sérios e da gamificação.

Quadro 1

GAMES	JOGOS SÉRIOS	GAMIFICAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Conflito; ◆ Competição e cooperação; ◆ Recompensa e feedback; ◆ Níveis de dificuldade; ◆ Narrativas; ◆ Formas de quantificar e score; ◆ Diferentes trilhas ou percursos; ◆ Feedback. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Motivador educativo; ◆ Facilitador de aprendizagem; ◆ Desenvolvimento de habilidades cognitivas; ◆ Aprendizagem por descoberta; ◆ Experiência de novas identidades: Coordenação motora; ◆ Comportamento expert. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Estimular o pensamento criativo; ◆ Desenvolver o potencial de inovação; ◆ Fomentar habilidades de liderança, colaboração e cooperação de aprendizagem.

Elaborada pelas autoras, 2022 com base em Filatro; Cavalcanti (2018); McGonical (2012).

Analisando as informações apresentadas no Quadro 1, podemos inferir que todos os tipos de jogos têm como objetivo o desenvolvimento de habilidades e competências nos participantes, os games focam mais do desenvolvimento comportamental, os jogos sérios fixam seu objetivo na parte cognitiva enquanto a gamificação engloba tanto o desenvolvimento de habilidades comportamentais como cognitivas.

2. GAMIFICAÇÃO

Diante das necessárias mudanças pelas quais a escola passa diante da vivência neste mundo tecnológico. A forma de interação dentro do processo pedagógico passa a exigir mais dinamismo, uma vez que esta interação, agora, conta com limites inimagináveis para contribuir com a formação do estudante.

Na imprescindibilidade de aliar atividades de aprendizagem em contextos pedagógicos às tecnologias, a gamificação surge como um recurso que atende as exigências desta era tecnológica e alia a necessidade de aulas mais dinâmicas, mais participativas e que vão ao encontro da realidade deste estudante que almeja, dentro da escola, um protagonismo estudantil.

Mas o que é gamificação? Nas palavras de Karl Kapp (2014), ela é definida como:

Gamification é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas. (KARL KAPP, 2014, p. 26).

Desta maneira, gamificar é a utilização dos elementos da linguagem dos jogos em contextos externos aos jogos propriamente ditos. Mas é necessário ressaltar que gamificar não é o mesmo que usar ou criar jogos com contexto social ou educacional. Isto significa que ela incorpora os elementos da linguagem dos jogos em contextos

externos a eles e usa esses elementos para proporcionar o engajamento e a motivação dos participantes para o aprendizado (FILATRO; CAVALCANTI, 2018).

Mas como a gamificação chega ao contexto educacional? A visão atual surgiu em 2003 com o programador inglês Nick Pelling⁵. Este conceito difundiu-se a partir da publicação do livro “Reality is Broken” de Jane McGonigal⁶. A obra de McGonigal mostra exemplos positivos do impacto da diversão na sociedade. Assim, a partir de 2011, começa a consolidação do conceito já apresentado por Karl Kapp dentro de diversas áreas da sociedade, incluindo a educação.

A gamificação tem características recorrentes que estão elencadas no quadro a seguir.

Quadro 2

CARACTERÍSTICAS DA GAMIFICAÇÃO	
◆	Uso de premiações e de placares;
◆	Regras e passos a serem seguidos;
◆	Interação por meios tecnológicos ou não tecnológicos;
◆	Motiva a mudança de postura dos participantes;
◆	Apresenta regras bem definidas;
◆	Níveis progressivos de dificuldade;
◆	Conflito/competição/cooperação;
◆	Pontuação, recompensa e feedback;
◆	Desenvolve habilidades inovativas nos participantes.

Quadro elaborado pelas autoras (2022) com base em Brian Burke (2015).

Contudo é necessário esclarecer que para gamificar não basta inserir pontos ou medalhas como acontece nos jogos. Para haver a gamificação é necessária a contextualização do conteúdo, a elaboração de objetivos e de propósitos almejados, o feedback para refletir sobre a mudança de comportamento e o desenvolvimento de habilidades; além da premiação para o fechamento do processo. Vale ressaltar que a gamificação é todo o processo organizado para que se alcance o resultado pretendido.

2.1. A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A cibercultura trouxe modificações na forma de aprender, interagir, de refletir e de conviver. Assim, o estudante dessa geração cria um relacionamento diferente com o conhecimento; não é mais possível apenas recebê-lo; agora, há a necessidade de experimentar, testar e, porque não, vivenciar as informações para considerá-las como aprendizado. (TOLOMESL, 2017).

Sendo assim, a escola precisa encontrar maneiras de sair da forma tradicional de ensino, para possibilitar o aprendizado desse estudante por meio de experiências dinâmicas e engajadoras de aprendizado.

Quando se aborda o termo gamificação, torna-se pertinente remeter-se ao porquê da criação dos jogos; eles surgiram, na sociedade, para proporcionar o trabalho em grupo, o aprendizado sobre uso de ferramentas e o entendimento sobre a forma de cultura dos povos (ELKONNIN, 1998). Diante do que foi elencado, pode-se inferir que os jogos conseguem proporcionar interação, aprendizado e laços de relacionamento, proporcionando maior engajamento e vivência de seus jogadores.

Um fator que destaca a grande aceitação da gamificação na educação é a forma de avaliar; pois os estudantes não mais recebem a nota pela atividade, sendo essa a forma mais tradicional feita no meio pedagógico; agora, há pontuações

⁵ Programador de computador e inventor da década de 60, foi o primeiro a usar o termo “gamification”.

⁶ Famosa game designer norte-americana. Popularizou o termo gamificação com o livro “A realidade em jogo em 2010”.

alcançadas, feedbacks para analisar estratégias para atingir os objetivos, sendo assim, essa mudança de postura, no fazer pedagógico, traz encorajamento e maior engajamento dos estudantes, outra explicação pertinente é que essa linguagem da gamificação é mais usual aos nascidos na era digital (FADEL et al., 2014).

Trazendo esses aspectos do jogo para a educação, depreende-se que ele pode contribuir com a formação do estudante, com o seu desenvolvimento socioemocional, além de trazer prazer e satisfação neste processo de aprendizado.

O uso da gamificação na educação proporciona ao estudante o desenvolvimento nas áreas cognitiva, emocional e social. Na área cognitiva, o desenvolvimento da autonomia é contemplado, uma vez que o estudante é instigado a discernir em qual das suas habilidades próprias deve ser usada para alcançar o objetivo proposto. Na emocional, a resiliência é desenvolvida na vivência do possível fracasso e do possível sucesso. Já na social, a relação interacional do estudante com os outros é estimulada pela socialização, pela colaboração e pela concorrência (BUSARELLO, 2016).

Vale ressaltar que existe a gamificação estrutural e a de conteúdo. Na estrutural, o conteúdo a ser abordado não sofre alteração, só a estrutura ao redor do conteúdo é gamificada. Geralmente visa a mudança comportamental para atingir os objetivos esperados, oferece feedbacks e emblemas quando agem da forma esperada. A de conteúdo trabalha com a aplicação de elementos de jogo e pode alterar parte ou todos os conteúdos e materiais de um curso/contéudo. Essas mudanças podem ser por meio da criação de histórias, de personagens e de situações relacionadas a um problema ou desafio; e os participantes desempenham papéis no contexto da história para a resolução do proposto. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018),

A gamificação pode ser eficaz no aprendizado, bem como na formação socioemocional dos estudantes, a seguir, o Quadro 3 apresenta o que pode ser desenvolvido enquanto habilidade e competências nos estudantes a partir das técnicas de gamificação aplicadas no fazer pedagógico.

Quadro 3 – competências, habilidades e a formação socioemocional

COMPETÊNCIA DA BNCC	HABILIDADE DESENVOLVIDA	FORMAÇÃO SOCIOEMOCIONAL
1 - Pensamento, científico, crítico e criativo	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ser criativo ◆ Ser crítico 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Experimentação e exploração de situações; ◆ Produção de ações para resolver situações ou criar alternativas.
4 - Comunicação	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Trabalhar em grupo ◆ Saber compartilhar 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Interação ◆ Resiliência
5 - Cultura digital	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Aprender rapidamente ◆ Ser criativo 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Exploração das informações ◆ Experimentar inovações
7 - Empatia e cooperação	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ser colaborativo ◆ Aprender a compartilhar ◆ Trabalhar em grupo 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Interação ◆ Resiliência
10 - Autonomia e responsabilidade	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tomar decisões ◆ Aprender rapidamente sobre assuntos apresentados 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Correr riscos ◆ Enfrentar problemas e desafios

Elaborado pelas autoras (2022) com base em Gee (2005), McGonical (2012); BNCC (2020).

A gamificação trabalha com elementos de recompensa, desafios, rankings, medalhas, pontuação, desafios e/ou missões. Todos esses elementos contribuem com a satisfação e com o prazer dos participantes. Contudo, é necessário salientar que não é apenas apresentar esses elementos, que pode considerar uma atividade como gamificação (KAPP, 2012). É necessário ressaltar que gamificação não é só pontuar a entrega de atividades ou de tarefas, para haver a gamificação, é preciso apresentar os elementos relacionados, mas é necessário que as atividades despertem nos estudantes maior engajamento e participação e, como consequência, ocorra o aprendizado.

3- AS METODOLOGIAS INOV-ATIVAS E A GAMIFICAÇÃO

As metodologias são os métodos utilizados por uma instituição ou por um professor para promover a apropriação do conhecimento por seus alunos. Elas podem ser organizadas em 4 grupos a partir da sua metodologia: As Ágeis primam pelo protagonismo, pela colaboração e pela ação reflexiva; as Ativas usam a economia de atenção, a mobilidade tecnológica e a conexão contínua; as Imersivas baseiam-se no engajamento, na diversão, na experiência de aprendizagem e nas tecnologias imersivas, e as Analíticas evidenciam a adaptação e a personalização, a inteligência e a análise da aprendizagem. (DAROLT, 2021).

Elas possuem três pontos relevantes: a personalização, o fazer parte e o provocar. Aqui, entra a mediação do professor, que por meio da provocação faz com que o aluno se sinta parte de toda aquela estrutura de conhecimento, e coloca esse aluno como protagonista da estruturação de seu conhecimento, pois essa forma de ensinar preocupou-se com as características epistemológicas, mas, principalmente, ontológicas (personalização) deste aluno.

Outro ponto que deve ser destacado é o de que as Metodologias Inovativas não são apenas um modismo. Elas veem da exigência das competências do século XXI, da necessidade de alunos que vivem em uma sociedade dinâmica, exigente e altamente protagonista de mudanças significativas em todos os setores.

E por essas características das Metodologias, elas são pertinentes e necessárias, uma vez que elas podem trazer engajamento, protagonismo e participação dos estudantes. Em especial as Imersivas, pois por suas prioridades metodológicas atendem bem às necessidades e ao objetivo da gamificação dentro da educação.

4. EXEMPLO DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A partir da necessidade de trabalhar a interpretação de textos, a gamificação foi aplicada nas turmas de 1º ano do Ensino Médio de uma unidade de ensino da Secretaria de Educação do Distrito Federal. É necessário apresentar que a gamificação não precisa ser feita apenas por meios de jogos eletrônicos, mas também o meio analógico pode se trabalhar com a gamificação.

O exemplo, a seguir, passou pelas duas maneiras de aplicação, primeiramente, a forma analógica, em que um jogo foi estruturado para trabalhar a interpretação de texto. O tabuleiro para o jogo foi feito pela confecção manual, assim como todos os elementos que seriam necessários para a execução da atividade como as perguntas de interpretação, as regras do jogo, as premiações, os desafios entre outros. Em um segundo momento, essa mesma atividade educativa foi levada aos meios tecnológicos, respeitando a permanência do mesmo texto, das mesmas perguntas e das mesmas características do tabuleiro para o jogo.

As duas possibilidades de gamificação, ao trabalhar a mesma atividade, tiveram como objetivo mensurar como os estudantes receberam as duas formas, bem como se houve maior ou menor engajamento por parte deles. O primeiro relato será da gamificação analógica.

O projeto iniciou-se por meio da aula invertida, o texto literário a ser trabalhado foi enviado por “zap” para a turma e foi pedido para que eles fizessem a leitura. No dia da atividade, aos alunos foi apresentada o tabuleiro, as regras, as perguntas e todas as informações que pudessem ser necessárias para iniciar o jogo.



Estudantes do 1º ano do Novo Ensino Médio em Tempo Integral - unidade escolar da Secretaria de Educação do DF.

Para iniciar a atividade, foi pedido a eles que formassem equipes conforme eles preferissem com o objetivo de estimular a autonomia. O jogo teve início e a interpretação de texto foi feita de forma mais dinâmica, com a participação dos alunos. À medida que as perguntas iam saindo e respondidas corretamente, a motivação aumentava por ficar mais próximo do pódio, a parte dos desafios para ganhar maior pontuação também foi disputadíssima, pois havia cartas com perguntas que valiam mais pontos e a participação do grupo para chegar em primeiro lugar foi instigante e empolgante.

Ao final, o grupo vencedor foi premiado, após essa etapa, foi apresentado o feedback sobre como os estudantes foram engajados, tiveram o compromisso em ler o texto como foi pedido e sobre a cooperação entre os grupos.

Cabe destacar um ponto em relação à atividade realizada; a interpretação do texto foi feita conforme o planejado, contudo os estudantes inferiram, após o jogo, questionamentos relacionados a pontos que não foram contemplados na interpretação. Questionamentos sobre questões sociais, climáticas e de Direito das crianças (ECA, 1990). Para trabalhar esses assuntos propostos pelos grupos, foi feita uma Roda de Conversa e debatidos da melhor forma possível.

Diante desse exemplo, a gamificação alcançou seu objetivo de trazer engajamento e participação dos alunos, houve a satisfação e o prazer dos ganhadores com a premiação, mas sobretudo, houve o aprendizado transdisciplinar, uma vez que da simples interpretação do texto com questões pertinentes a esse propósito, os estudantes inferiram questões de Sociologia, de Geografia e do Direito.

A segunda forma de gamificação foi planejada por meio da criação do jogo digital em um aplicativo direcionado a este fim, foi trabalhada nos mesmos moldes da gamificação analógica, mas com uma turma diferente. Houve a aula invertida com a

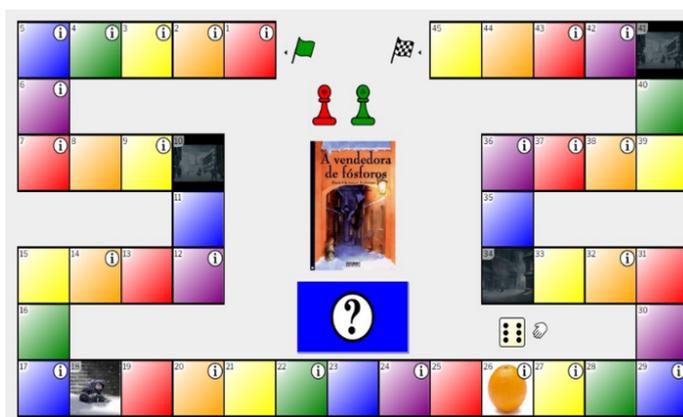
leitura prévia do texto, depois foi disponibilizado o link com o tabuleiro e as perguntas, e como na primeira experiência, os estudantes escolheram sua equipe para participar.



a vendedora de fósforo -
PDF.pdf

3 páginas • 474 kB • PDF

Imagem referente ao texto literário A vendedora de fósforo de Hans Christian Andersen, enviado aos estudantes, via WhatsApp, no grupo da turma; para a leitura prévia como pré-requisito ao jogo digital, utilizando a metodologia de Aula Invertida.



<https://www.flippity.net/bg.php?k=1id>

PouQfaQtgFRuqapYg4jccCOjr99RyoCbIJVMuzc8

Imagem do tabuleiro do jogo e o endereço digital, o Link foi enviado via celular para ser trabalhado na sala de aula.

O resultado foi satisfatório pois a engajamento para fazer a atividade foi crescendo à medida que o jogo ia se desenvolvendo, a interação entre os participantes tão foi sendo intensificada ao logo das atividades, bem como os laços de relacionamento, que já eram vivenciados, foram intensificados. Sendo assim, o aprendizado foi ocorrendo de forma lúdica e empolgante, proporcionando protagonismo e vivência de seus jogadores.

Nascidos na era digital, os estudantes não tiveram nenhuma dificuldade em acessar o aplicativo e começar a jogar. Como no jogo analógico, a interação entre os grupos foi grande, principalmente na hora de saber qual seria a pergunta a ser respondida. Mais uma vez, a motivação em ganhar estava presente e o espírito competitivo apareceu rapidamente. Quanto à possibilidade de acessar alguns links de ajuda para responder às perguntas, os estudantes tiveram um comportamento interessante, rapidamente, um se prontificou para fazer essa pesquisa, para não perder tempo de resposta, enquanto os outros falavam e discutam com o grupo. Às vezes, a resposta do grupo foi mais rápida, em outras vezes, a consulta no link foi o

gancho para responder ao desafio proposto e novamente foi percebido o espírito de colaboração e de engajamento (TOLOMEL, 2017).

O que foi vivenciado no jogo analógico teve uma ocorrência diferenciada com o jogo digital. Na analógico, depois de ter terminado o jogo, os estudantes abordaram temas do texto que extrapolavam a interpretação feita, como a situação de abandono da menina, a violência do pai, o fato de ela trabalhar. No digital, os estudantes, ao terminar o jogo, eles abordaram uma outra temática, eles comentaram como esse jogo poderia ser melhorado, como alguns desafios poderiam ser menos ou mais pontuados, eles se focaram na estrutura do jogo em si e só depois houve o questionamento dos problemas apresentados no texto em questão. Para a discussão, eles pesquisaram, aproveitando os próprios celulares, sobre a época em que passava a história e como os costumes e a forma de viver era diferente o que se vive hoje.

Considerações finais

Entre os diversos recursos metodológicos utilizados no contexto escolar, o uso das tecnologias, a aplicação de jogos gamificados, sejam eletrônicos ou de material físico e concreto; proporcionam aos alunos uma aprendizagem por meio lúdico, gerando satisfação, interação, competição e motivação de forma colaborativa.

Diante de tudo que foi apresentado sobre gamificação, alguns pontos se destacam, primeiro que ela é uma forma eficaz de alcançar o engajamento e a participação dos estudantes, estudantes esses que estão acostumados com a agilidade e a interação proposta pela era tecnológica em que estamos vivendo. Outro ponto é a necessidade da escola se adequar a essa nova forma, ou melhor, necessária forma de proporcionar o aprendizado na educação que está sendo vivenciada no século XXI.

Deste modo, também é necessário destacar algumas particularidades sobre a gamificação na educação. Ela pode ser feita de forma analógica ou tecnológica, ela tem seu prazer e sua recompensa envolvidos no processo. E o que diferencia a gamificação do game é a intencionalidade pedagógica que o professor oportuniza a partir dela.

Assim, de forma bem sintética, o conceito de gamificação pode ser pensado como o uso da lógica do jogo para dar uma intencionalidade pedagógica a uma atividade proposta, essa proposta com a gamificação tornar-se-á mais dinâmica, pode proporcionar mais engajamento, pode contribuir com a aprendizagem por meio do prazer de jogar e das premiações recebidas. Ainda pode contar com a oportunidade do feedback para uma reflexão de todo o processo de desenvolvimento pelo qual o estudante pode passar.

A partir desse estudo, pode-se concluir que a gamificação é um importante recurso que pode contribuir com a educação atual. Além de trazer o dinamismo para a sala de aula, dinamismo que já faz parte do contexto em que os estudantes estão acostumados a viver. Ela também ajuda na formação socioemocional do estudante que está envolto de uma realidade que exige dele, protagonismo, autonomia, cooperação e empatia.

Afinal, por meio da gamificação, o aluno tornar-se protagonista e autônomo em seu processo de aprendizagem, ele deixa de apenas receber as informações, como há tanto foi feito em nossas escolas, agora, o estudante é participante, atuante e colaborador de todo a processo de aprendizagem e de desenvolvimento interacional.

Para que essa forma de ensinar seja de fato seja aplicada pelos profissionais da educação é preciso abandonar as velhas práticas educativas. E ter a disponibilidade de utilizar as metodologias inovativas, imersivas e todas que possam

contribuir com o aprendizado do estudante. Para que assim, delegue-se ao estudante a sua responsabilidade na construção do seu conhecimento. E ao professor cabe a mediação pelos caminhos que levem a aprendizagem significativa mais próxima da realidade dos discentes.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei 8.069/90. São Paulo, Atlas, 1991.

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BUSARELLO, Raul I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, p.126, 2016.

DAROLT, Viviani, (organizadora). **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, 2021.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Claudia R.; VANZIN, Tarcísio organizadores. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina C. **Metodologias Inov-a-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1ª. Ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

GEE, James P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva, Florianópolis**, v. 27, n. 1, p. 167-178, 01 jan. 2009. DOI 10.5007/2175-795X.2009v27n1p167.

KAPP, Karl M. **The gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Washington: Pfeiffer & Company, 2012.

KAPP, Karl M. Gamification of Learning (curso on-line) Linked In Learning. 10 set. 2014. Disponível em: [https:// www.linkedin.com/learning/gamification-of-learning](https://www.linkedin.com/learning/gamification-of-learning). Acesso em 9 nov. 2022.

KOHL-SANTOS, Pricila. **Permanência na Educação Superior: desafios e perspectivas**. Brasília: Cátedra UNESCO e Juventude, Educação e Sociedade, 2020.

KOHL-SANTOS, Pricila. COVID-19 y educación: experiencias y perspectivas docentes en la educación superior. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 86, n. 2, p. 31-44, 18 ago. 2021.

LAMPROPOULOS, Georgios; KERAMOPOULOS, Euclid; DIAMANTARAS, Konstantinos; EVANGELIDIS, Georgios. Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies. **Applied Sciences**, v. 12, n. 13, p. 6809, 5 jul. 2022. DOI 10.3390/app12136809.

McGONICAL, Jane. **A realidade em jogo** - por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais; tradução: Magda França Lopes; revisão técnica: Paulo Cysneiros. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

TOLOMEL, Bianca V., A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EAD Em Foco**. V.7, n 2, p. 145-156. Abril 2017. DOI 10.18264.