

O ENGAJAMENTO DISCENTE NA PERSPECTIVA DAS METODOLOGIAS ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA

Gustavo Vinícius Ferreira (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Maria Luisa Furlan Costa (Orientadora), e-mail: mlfcosta@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá / Departamento de Fundamentos da Educação
Área: 70800006 - Educação
Subárea: 70804001 - Ensino-Aprendizagem

Palavras-chave: Políticas Públicas; BNCC; Metodologias Ativas; Gamificação; TDICs.

Resumo:

É objetivo deste projeto traçar um estudo sobre como as metodologias ativas podem contribuir para o engajamento discente no século XXI. Mais especificamente, dentre as abordagens pertencentes às metodologias ativas, analisaremos como a Gamificação têm se tornado uma proposta didático-pedagógica recorrente no cenário educacional brasileiro para tornar as aulas mais atrativas e interativas. Diante do proposto, cabe-nos num primeiro momento, apresentar um panorama histórico de como os games deixam de ser meros recursos de entretenimento e tornam-se ferramentas que auxiliam o processo de ensino e aprendizagem.

Introdução

Vivemos em um mundo cada vez mais conectado. A ubiquidade presente das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) tem tornado a sociedade cada vez mais dinâmica. Nesse processo, surge a necessidade de adoção de novas abordagens que tornem os processos de ensino e aprendizagem contextualizados. Aulas somente expositivas, em que o discente é sujeito passivo no processo educativo, tem se tornado cada vez menos estimulantes fazendo com que o papel docente passe por uma resignificação. Ao invés de centrar todo o processo de ensino e aprendizagem na figura do professor, a didática tem proposto novos modelos em que esse papel se torne compartilhado com o discente.

E com as TDICs já inseridas no cotidiano dos discentes, principalmente os jogos (games), vemos que é a sua importância para o cenário educacional da sociedade do século XXI, vemos como as metodologias ativas e, em especial, os *games* podem auxiliar na aquisição dessa competência. Em outras palavras, quando os *games* são pensados na sua totalidade, desde a criação de um jogo e a sua execução temos o desenvolvimento dos eixos que a tecnologia insere no contexto educacional. Mais ainda, quando são utilizados, os recursos dos jogos,

para repensar a didática do ensino, temos também a gamificação, que por sua vez é uma abordagem mais dinâmica, que cativa a atenção dos jovens, trazendo a educação para um mundo que eles já conhecem e não os levando para algo que os deixa desconfortável e muitas das vezes não conseguindo extrair o máximo potencial daquela dinâmica.

Materiais e métodos

Pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, baseado na leitura das obras, Metodologias Ativas no Ensino Superior: o protagonismo do aluno (2020), o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro (1980) e A Realidade em Jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo? (2012) Com o objetivo de explicar as metodologias ativas e principalmente a gamificação como material pedagógico, baseando-se principalmente na obra “Atendendo e aplicando a gamificação: o que é, pra que serve, potencialidade e desafios” (2020), e apresentando os aspectos de uma gamificação de qualidade.

Resultados e Discussão

Com a transformação paulatina das tecnologias de informação e comunicação por meio de processos digitais de armazenamento, tal sujeito e saber torna-se secundário. Na sociedade digital, com um clique de distância é possível ter muito mais informações em muito menos tempo, o que torna as aulas expositivas menos atrativas ao olhar do discente. Na expectativa de responder parte dessa demanda, novos modelos de ensino tornam-se recorrentes para tornar a aprendizagem mais significativa. Nas palavras de José Moran,

Os métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com muitas pessoas diferentes. Isso é complexo, necessário e um pouco assustador, porque não temos modelos prévios bem sucedidos para aprender de forma flexível numa sociedade altamente conectada (MORAN, 2015, p. 16).

Assim, tendo sua base em fins do século XIX e início do XX, muitos autores fizeram severas críticas aos modelos de ensinos ditos “tradicionais”. Naquele momento, com o intuito muitas vezes político, um grupo de educadores reformulou o que deveria ser o ensino das escolas públicas brasileiras. Chamados de escola novistas, esses pensadores ligados à política lançaram as primeiras sementes do que somente mais de oitenta anos depois frutificar no que se denominou a chamar de metodologias ativas, entre elas vem também a gamificação como um dos métodos que podem ser efetivos nos dias atuais.

Mas o que seria esta tal gamificação? Bom a gamificação de maneira simplificada, seria o ato de jogar um jogo onde é fundamental prestar atenção nas das narrativas, diálogos e experiências que vemos de dentro do jogo e relacionar com conteúdo que se aprende dentro da escola e utilizar desta ferramenta como

material didático. Porém diferente de um bom e velho jogo ele não busca somente o lazer e o divertimento que um jogo traria, nem somente obter conhecimento como seria numa escola tradicional, a gamificação é a junção do prazer de jogar um jogo comum, com a satisfação e a realização praticar o conhecimento qual foi adquirido durante o game, satisfação esta quer seria como de quando você faz aquela prova de história que foi difícil e somente após alguns dias você pode notar um resultado positivo e ficando empolgado, porém durante a gamificação está emoção acontece meio que de imediato e várias vezes durante seu aprendizado jogando.

Dentro da gamificação também se busca os mesmos elementos que um jogo traria como os objetivos, regras, a interação, os recursos, as surpresas, a estratégia, a diversão e uma história. Porém a diferença é que cada aspecto destes tem um objetivo e uma função de extrema importância para o aprendizado do aluno, pois a história e o ambiente do jogo podem ser observados e analisado pelo jogador e detectar elementos históricos culturais e sociais, que tenham relação com os conteúdos escolares, sobre o que viu no jogo poderá utilizar de recursos obtidos, para assim possam atingir o objetivo final para que os alunos se sintam motivados a realizar as tarefas pré-determinadas, tanto dentro quanto fora do jogo.

A gamificação serve para motivar os indivíduos em tarefas, comportamentos e problemas fora do universo dos games, como já foi dito anteriormente. Há vários exemplos de uso da gamificação em marketing, alguns deles consistindo em processos mais completos e outros mais simples, usando poucos dos elementos da gamificação. Por exemplo, empresas oferecem sistemas de recompensas com pontos, subidas de nível quando se atinge determinada soma etc. Outro exemplo são aplicativos que motivam a corrida, desenvolvidos por fabricantes de tênis. Mas a gamificação tem também grande potencial em outros contextos, especialmente nos da educação. (FERRARI, MURR, UFSC.2020 p.12)

Um dos aspectos para o uso de recursos como a gamificação serem utilizados durante a educação, seria o grande desenvolvimento tecnológico e o fácil acesso a eles, por este motivo podemos olhar os jogos como ferramenta de estudo, pelo fato dos estudantes já terem domínio sobre as mídias e tecnologias.

Conclusões

Por fim podemos entender que jogo e gamificação em seus aspectos e determinados conceitos são bem parecidos, porém o que difere um do outro é justamente o jogador (estudante), pois um jogo sempre será um jogo se o jogador não o olhar de uma maneira diferente, ele deve abrir o jogo de uma maneira diferente para somente a ele conseguir estudar enquanto joga, e assim ele estará fazendo uma gamificação de seus estudos de maneira correta. Pois se o estudante procurar jogos que possam ajudar em seu estudo e olhar com uma perspectiva diferente, somente neste momento ele estará aprendendo durante o jogo, não deve olhar somente como aquilo que ele vê, pois, um olhar crítico e amplo fará ele expandir sua mente para novas aventuras e descobertas em um mesmo lugar.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha orientadora Professora Dra. Maria Luisa Furlan pela oportunidade e confiança na elaboração desse projeto. Esta pesquisa contou com o apoio financeiro da Fundação Araucária, a quem também manifestamos nossos agradecimentos.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação – MEC (2017). *Base Nacional Comum Curricular*. 2017. Terceira versão. Acesso em 13 abril de 2021, de <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.

DEBALD, Blausius. *Metodologias Ativas no Ensino Superior: o protagonismo do aluno*. (Org.) Blausius Debal. Porto Alegre: Penso, 2020.

FERRARI, Gabriel. MURR, Caroline Elise. *Atendendo e aplicando a gamificação: o que é, pra que serve, potencialidade e desafios*. UFSC: Florianópolis, 2020.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

McGonigal, Jane. *A Realidade em Jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo?* Tradução de Educardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MORAN, José. Mudando a Educação com as metodologias ativas. In: *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.