

GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO ESPECIAL: VIVÊNCIAS NO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO DO CAMPO

Renan Rodrigues do Vale¹
Marcos Marques Formigosa²

O presente relato trata-se uma reflexão acerca da realização de uma atividade gamificada na disciplina na de Fundamentos da Educação Especial, realizadas com aos estudantes do curso de Educação do Campo – ênfase em Ciência da Natureza, ofertado pela Universidade Federal do Pará – UFPA, campus universitário de Altamira, coordenado pela Faculdade de Etnodesenvolvimento – FACETNO, em parceria com a Secretária Municipal de Educação – SEMED, no município de Porto de Moz, região sudeste do estado do Pará, localizada nas margens do rio Xingu.

O público alvo são os estudantes do curso de educação do campo, são em suma maioria pessoas que residem em comunidades quilombolas, ribeirinhas, extrativistas, agrícolas, indígenas, pesqueiras e dentre outros grupos que vivem no contexto do campo na Amazônia paraense. Dito isso, objetivo que se apresenta é relatar a aplicação de uma atividades gamificada como uma metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Fundamento da Educação Especial ofertada no referido curso de educação do campo.

A educação especial, conforme aponta a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, LDB (1996) é uma modalidade de educação escolar oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para educandos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superlotação”. Esse reconhecimento tem contribuído para os avanços nos debates a respeito do tema, e esbarra-se nos diversos tipos de desafios para sua garantia, destaca-se nesse relato a formação de professores para educação do campo.

Em resumo, as discussões e resultados que se fazem presente nesse relato apresentam uma pequena descrição de uma atividades realizada por meio da gamificação como um metodologia ativa para engajamento na atividades de ensino na referida disciplina fundamentos da educação especial, gamificação, que consiste na aplicação de elementos dos games – tais como estratégias, pensamentos e problematizações – fora do contexto de jogos, com viés de promover a aprendizagem, motivando os sujeitos a alguma ação que possa auxiliar na solução

¹ Mestre em Ensino pela Universidade Federal do Pará. Professor Substituto da Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: renanvale@ufpa.br

² Doutor em Ensino pela Universidade do Vale do Taquari. Professor Adjunto da Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: mformigosa@ufpa.br

de problemas e na interação com outros indivíduos (Kapp, 2012). Em síntese, conclui-se que atividades potencializou o processo de ensino-aprendizagem, os estudantes, os estudantes sentiram-se mais engajados em relação aprender o conteúdo lecionado.

Em relação à construção metodológica, compreende-se por ser um relato descritivo das ações desenvolvidas no contexto da realização da disciplina junto aos estudantes do curso de educação do campo e realizou-se um levantamento bibliográfico sobre a temática da gamificação. Optou-se por utilizar uma plataforma de *Quiz* gamificado para realização da atividade.

A aula foi dividida em seis momentos previamente planejados pelo professor: O primeiro sobre o planejamento das atividades, o segundo na exposição do conteúdo, o terceiro atividade da linha do tempo, o quarto nas socialização das pesquisas e montagem da linha, quinto atividade gamificada e o sexto na avaliação da atividade.

Percebe-se que as mudanças tecnológicas têm modificado as relações sociais, principalmente no que tange ao cenário educacional. Evidentemente, parte das instituições de ensino, independente de níveis de educação, encontram dificuldades para engajar seus alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais. Uso de metodologias ativas na educação não constitui-se como uma novidade, pois esse tipo de metodologia já é utilizada no processo de ensino aprendizagem há bastante tempo.

Entretanto nos últimos anos vivencia-se uma eclosão diversificada de métodos que convidam os estudantes a saírem neutralidade do processo de ensino aprendizagem, e serem os agentes de sua própria aprendizagem. Dentre a variedade de metodologias ativas enfatiza-se a *gamification*, ou melhor a gamificação como uma abordagem inovadora e criativa para o ensino de conteúdos em diferentes séries e níveis da educação que propõem engajar os estudantes nas atividades escolares.

Bussallo (2016) diz que a gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuam a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo. Para Razuge; Silva (2016, p.03 grifo meu) “Não é necessariamente a participação em um jogo, mas sim a utilização dos seus elementos mais eficientes, como estética, dinâmicas, mecânicas, para obter os mesmos benefícios que se atinge com o ato de jogar”. Portanto, essas mecânicas presentes nos jogos atuam como mecanismos motivacionais para os indivíduos, de forma a contribuir para o engajamento em variados ambientes e aspectos.

Logo, torna-se possível utilizar desses elementos para gamificar diversas situações em ambientes de aprendizagem, tornando-se plausível sua utilização no contexto acadêmico

universitário, que nesse relato relembra-se a gamificação aplicada em um turma de educação do campo.

Retornando ao objetivo deste relato, é relatar a aplicação de uma atividade gamificada como uma metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Fundamento da Educação Especial ofertada no referido curso de educação do campo. A significativa atividade ressoou sobre o conteúdo das políticas educacionais relacionadas a educação especial no Brasil, assim descrita, a seguir:

a) Histórico da educação especial e inclusiva

O primeiro momento, ao iniciar às aulas questionando os alunos sobre o tema a ser debatido, a fim de diagnosticar o que eles trazem de conhecimento prévio sobre o conteúdo a ser trabalhado, observa que a avaliação diagnóstica, traduz-se em um método pelo qual se conhece melhor o discente Hoffmann (2003). Conforme o planejamento das atividades fiz a seguinte indagação “mencionam uma lei que contemple orientações sobre a educação especial no brasil?”, um silêncio fez-se na sala e nenhum dos estudantes souberam falar alguma legislação brasileira que baliza-se de forma específica o trato da educação especial. Após um tempinho, cerca de três alunos mencionaram a LDB, em seguida ressaltei a participação dos estudantes e abriu-se discussão sobre as legislações de educação especial.

Em seguida à aula foi expositiva, houve apresentação das principais leis direcionadas a educação especial no brasil, partindo do recorte de tempo de 1940 a 2023; utiliza-se *Datashow*, *notebook e slides* feitos em *PowerPoint* para apresentação do conteúdo, em cada legislação enfatizando as nomenclaturas, os objetivos e a finalidade de cada documento, e seguida abria-se espaço para comentários do estudantes, perguntando à turma “Alguém gostaria de comentar?”, havendo somente colocações superficiais ou destaques em alguns artigos que lhe chamaram atenção.

No terceiro momento solicitei uma divisão de grupos para uma atividades coletiva “linha do tempo da educação especial no Brasil”, sorteei os alunos e os grupos foram constituídos da seguinte maneira: o grupo 1: as políticas internacionais na educada de 1990; grupo 2: as políticas brasileiras entre 1990 a 1999; grupos 3: as políticas brasileira de 2000 a 2008; grupo 4 as políticas brasileiras de 2009 a 2023. Posteriormente, dei o tempo de 40 a 60 minutos para pesquisarem as leis exploradas na exposição da aula.

O quarto momento foi a organização dos achados, os grupos sistematizaram as suas informações utilizando recursos utilizando recursos como: papel A4, cola branca, canetas coloridas, barbante e fita crepe. Após, colocou-se o barbante na parede da sala marcando a linha do tempo a partir dos anos 1990 até 2023. De imediato, iniciou-se as apresentações cada grupo

foi colando na linha do tempo o marco legal criado em cada período que demarcava o processo histórico das criações de políticas públicas educacionais direcionadas à educação especial e assim socializaram.

O quinto momento, foi da aplicação da atividade gamificada, optou-se pelo “*quiz* de perguntas e respostas”, utilizando a plataforma *Wordall* para criação das perguntas e mecânicas do *games*. Nessa etapa, socializei o link para acesso ao *site* no grupo de *whatsapp* e um *Qr-code* que a própria ferramenta disponibiliza. Os estudantes começaram a ingressar na plataforma por meio de avatares e pelo nome, o nome era obrigatório para que no final a identificação do jogador fosse de fácil compreensão.

Como recompensa três caixas de bombons, entretanto, decidimos que os três melhores do ranking escolheram três bombons preferidos e o restante cada jogador ganharia um bombom, como presente pela participação, atribuir algum tipo de recompensa favorece o fator motivacional, portanto, “são formas de medir o desempenho do jogador através da atribuição de pontuação, após a conclusão de estágios ou níveis no jogo” (Busarello, 2016, p.90).

Durante a realização da partida foi possível perceber a novidade nas expressões fascínio dos alunos interagindo-se uns com outros, estando atentos nas perguntas e respostas, na lista de qualificação no final de casa perguntas, a dinâmica de acertos e erros, mais pontos e menos pontos fez dessa atividade um momento divertido, motivador e alegre, em relação ao desencadeamento reações durante atividades Busarello (2016) faz referência três áreas que despertam o motivação:

Área cognitiva, denota a autonomia do indivíduo, uma vez que, com base nas habilidades e preferências, é determinante das escolhas das tarefas; área emocional, denota a competência do indivíduo e se concentra principalmente sobre os conceitos de sucesso e fracasso e a área social, denota o relacionamento e interação dos indivíduos durante a utilização do sistema. (Busarello, 2016, p. 52)

Entende-se a utilização da gamificação contribuir para o desenvolvimento nas três áreas específicas que motivam o indivíduo destacadas pelo autor. Nesse sentido, pode compreender que o benefício de atividades gamificadas nos indivíduos são importantes para o seu desenvolvimento o que resultam também sua aprendizagem.

Por fim, o sexto momento foi o da avaliação da atividade, retomando o questionamento inicial da aula, todos souberam citar algumas legislações específicas da educação especial, como: Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva - PNEEPEI (2008); Lei de libras (2002), Lei n.o146 – Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (2015) e outras.

Em relação ao *feedback* dos alunos sua maioria comentaram que atividades da aula foi no entanto diferenciada, pontuaram a dinâmica do *quiz* (gamificado), sentiram-se interessados em participar, sob a construção da linha do tempo, destacaram, positivamente se sentem mais motivados quando as atividades planejadas pelos professores são de maneira teórica e prática.

Conclui-se, com a realização da atividade relatada foi possível perceber o desconhecimento dos estudantes pela gamificação, pois esse tipo de metodologia ainda não é muito comum nas atividades acadêmicas e nem tão pouco nas escolas do campo, pontua-se também a realização dos estudantes na atividade sentiram-se mais interessados e motivados durante as aulas e nas outras atividades acadêmicas durante a disciplina.

Palavras chaves: Gamificação; Educação do campo; Educação especial; Formação de professores.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da educação. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 1996. Disponível em: [LDB_5ed.pdf \(senado.leg.br\)](#) . Acesso em: 15 mar. 2022.

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

HOFFMAN, Jussara. **Avaliação Mediadora: uma prática em construção da pré-escola à Universidade**. 6. ed. Porto Alegre: Educação e Realidade, 2003

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer, 2012.

RAGUZE, Tiago; SILVA, Rogerio Pierre da. **Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. Gamepad–Seminário de Games e Tecnologia**. Disponível em [gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem.pdf \(feevale.br\)](#). Acesso em 29 set de 2023.