

O PROCESSO DE GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ENGAJAMENTO DO ALUNO: UMA EXPERIÊNCIA EM UM CURSO DE ACOMPANHAMENTO ESCOLAR

Janmes Wilker Mendes Costa ¹

INTRODUÇÃO

A Gamificação, termo derivado do inglês, *Gamification*, é o processo através do qual se faz uso de mecanismos e design de jogos para a resolução de problemas e engajamento do público alvo. Percebe-se que é um conceito que está sendo altamente difundido e utilizado nos mais diversos ramos e campos da vida moderna, desde a prestação de serviços até o ramo educacional, seja ele corporativo ou escolar.

Conforme Alves (2015) no âmbito educacional, mais precisamente no escolar, o processo de Gamificação preza por despertar no aluno o engajamento em realizar determinadas atividades, que por sua vez, terão como pano de fundo o aprendizado das disciplinas exigidas pela escola e o desenvolvimento de suas habilidades e competências.

Notamos que o quadro com o qual nos deparamos hoje no âmbito escolar é o de alunos que não conseguem se envolver no processo de ensino e aprendizagem, vão à escola por imposição dos pais e da sociedade e concluem seus estudos sem no entanto terem desenvolvido os conhecimentos necessários para a vida adulta, sejam eles os necessários para a continuidade de seus estudos na carreira acadêmica, sejam para a vida profissional.

O citado desinteresse aliado à falta de tempo, ou por vezes de conhecimento dos pais, faz com que muitas famílias procurem escolas paralelas para “reforçar”, os conteúdos aprendidos na escola, e por muitas vezes reensinar o que foi visto em sala de aula regular. Sendo que, o que na verdade acontece, é a realização das tarefas por parte dos professores destes espaços e a orientação para o estudo nas vésperas das avaliações, da mesma forma tradicional conhecida e praticada há anos e que não consegue envolver o aluno no processo de aprendizagem. Levando-o a memorizar respostas prontas e a não desenvolver o que realmente é essencial; o conhecimento, habilidades e competências.

Desta forma, o processo de Gamificação vem como uma das ferramentas usadas para suprir várias das lacunas que encontramos no processo de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Objetivamos então, mostrar como este processo utilizado no acompanhamento escolar paralelo a Escola regular vem obtendo resultados relacionados ao engajamento dos alunos e por consequência um maior aprendizado de conteúdos, bem como o desenvolvimento de habilidades e competências almejadas para sua vida futura.

METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa é qualitativa utilizando as seguintes técnicas: pesquisa bibliográfica e documental, diária de campo, observação participante com as crianças, entrevista semi estruturada com pais, de maneira informal.

DESENVOLVIMENTO

De acordo com Alves (2015), o processo de Gamificação surgiu há muito tempo quando indústrias alimentícias começaram a introduzir em suas embalagens brinquedos

¹ Graduando do Curso de Letras da Universidade Estácio de Sá - CE, prof.janmeswilker@gmail.com

surpresas, isso por volta de 1912, de lá pra cá, o uso de características de jogos em processos de fidelização de clientes foi crescendo cada vez mais e hoje está presente em praticamente todas as grandes empresas de produtos e serviços. Isso acontece quando as crianças enlouquecem os pais para comprar no supermercado doces com surpresas em suas embalagens, quando compramos alimentos para colecionar suas embalagens por serem edições especiais, quando somos recompensados no programa de milhagem das companhias aéreas ou quando somos considerados clientes VIP de determinada empresa. Jogamos e somos incentivados a isso inconscientemente.

O prazer em jogar está relacionado à satisfação pessoal e está na história da humanidade desde a sua origem. Neste aspecto há dois tipos de motivação que leva o ser humano a competir, a intrínseca e a extrínseca. Na primeira o envolvimento do indivíduo se dá por motivação própria, ele busca a realização do jogo para uma satisfação pessoal, que independe de outra pessoa ou do meio; na motivação extrínseca, o indivíduo é desafiado e motivado por um elemento externo, como um sistema de recompensas por exemplo. Esse sistema de recompensas nem sempre é algo físico ou palpável, pode ser uma diferenciação que atribui ao indivíduo vantagens exclusivas ou mesmo titulações que o colocam em um patamar superior aos outros, como foi citado anteriormente com o que acontece com o cliente VIP. Importante complementar que, mesmo a motivação sendo extrínseca, a participação ou não do indivíduo em determinada atividade é um ato voluntário e o jogo apenas funciona se assim o for. O ato de jogar está necessariamente ligado ao prazer e satisfação.

Interessante entender que Gamificar não é transformar uma atividade em um jogo apenas, não é construir um jogo, mas sim utilizar elementos presentes em jogos para melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real, com ou sem o uso de tecnologia.

Nos deparamos hoje no sistema educacional com uma outra realidade, o desinteresse e falta de engajamento dos alunos na realização de suas atividades estudantis. Um dos fatores gerativos do dito desinteresse é a falta de estímulos externos e internos para a existência do aprendizado. Vigotsky (1991, p.101) destaca que o pensamento propriamente dito “é gerado pela motivação, ou seja, é preciso haver desejo, necessidade, interesse e emoção.”

Toda motivação deve estar relacionada a metas e objetivos, portanto, um bom professor possui metas de ensino, o que tornará o aluno motivado a aprender. Essas metas são desencadeadoras da conduta motivada, portanto, sem desejo e metas, não há motivação. Para haver aprendizagem é preciso haver a motivação (HUERTAS, 2001, p. 256).

Observa-se ainda que:

Na educação escolar, nem sempre os alunos querem aprender. A obrigatoriedade da matrícula coloca-os nas salas de aula, eles tornam-se amigos de alguns de seus colegas e passam a querer ir à escola. Mas a busca do conhecimento tem sofrido ao longo da história da instituição social escolar certo desencanto que vem dar na dissolução do desejo de aprender e que não favorece o enigma (WACHOVICZ, 2009, p.18).

Dentre tantas lacunas existentes para que haja o engajamento dos alunos e, por conseguinte, o processo de aprendizagem, a Gamificação vem com características que preenchem estas lacunas. Segundo Alves (2015, p.8), “o sistema de recompensas e feedback, são dois dos fatores que asseguram o engajamento do aluno pois fomentam a motivação, mantendo os participantes constantemente conscientes do progresso atingido em relação a si próprio e à meta, de maneira mais ou menos explícita.”

Ela afirma ainda que hoje há centenas de iniciativas que provam que o uso de distintivos e placares podem mudar comportamentos, abrangendo assim o sistema de recompensas, e que é mais eficaz que este sistema venha através de reconhecimento, títulos,

graduações, do que prêmios físicos, pois desta forma, ao instituir um prêmio corre-se um sério risco de atrelar o valor do jogador, aluno, ao valor do prêmio, se ele for de um valor simbólico, a conquista desse aluno também terá sido algo simbólico.

De base destes fatos, resolvemos gamificar o processo de aprendizagem dos alunos em um curso de acompanhamento escolar. Deparávamo-nos com inúmeros alunos que simplesmente não tinham a mínima vontade de realizar suas tarefas de casa e nem tão pouco estudar para suas avaliações, inseridas em escolas conteudistas e que visam apenas a absorção e conteúdos por parte dos alunos e prezam pelos resultados obtidos ao final do processo em olimpíadas, vestibulares e outros concursos.

Criamos um mapa que batizamos de: trilha do conhecimento. Este mapa, colocado em uma folha de papel couche ofício, contém um número determinado de casas, e em cada casa um desafio a ser cumprido pelo aluno. Os desafios são sempre referentes aos conteúdos estudados na escola e podem estar relacionados à: leitura de um livro e expressão deste através de um desenho ou pintura, jogos de cartas com perguntas e respostas, jogo da memória, jogo de tabuleiro, há uma série de atividades que podem ser elaboradas e desenvolvidas abrangendo os conteúdos estudados da escola e as habilidades que necessitam ser desenvolvidas no aluno como concentração, por exemplo.

Os desafios propostos pela trilha, só pode ser realizada pelo aluno se ele concluir suas tarefas de casa da escola e/ou estudar para suas avaliações. Cada aluno tem 1 hora e meia de aula, em um grupo de até seis alunos, portanto, dentro deste tempo, concluindo suas obrigações primárias exigidas pela escola, ele passa aos desafios.

Cada desafio cumprido implica no ganho de um adesivo que é colocado sobre cada desafio e ao completar todos os desafios compostos no mapa, ele recebe um bônus, que pode ser colecionado e progride de acordo com cada trilha nova, mostrando habilidades adquiridas na conclusão da mesma.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O trabalho descrito acima gerou inicialmente com os pais que já estavam dentro da Escola certo desconforto e estranheza, pois não se compreendia a trilha como um fator de motivação e engajamento para o aluno, mas sim como um fator de brincadeira e preenchimento de tempo ocioso, sem nenhum fim pedagógico e irrelevante para o que os pais procuravam na escola; aprovação e notas satisfatórias.

Foram feitas então reuniões pedagógicas explicando o processo e como o projeto funcionaria, sendo que, ainda assim, houveram pais que optaram por uma estrutura de ensino mais antiga e comum, arraigada ainda em modelos de quando eles estudaram, algo que não se aplica mais aos alunos de hoje.

Dúvida e resistência não é de toda inesperada pois muitos pais e até mesmo alguns alunos estão enraizados em um modelo tradicional de design focado em funcionalidade, para um único propósito, um único objetivo; e não compreendem quando o design está ficado no aspecto humano e no desenvolvimento individual, entendendo que cada um tem ritmos e processos de aprendizagem diferentes.

Após a implementação, os primeiros resultados foram aparecendo. Uma das principais questões apresentadas por nossos alunos era o fato de que eles não sentiam-se motivados e nem tão pouco engajados para concluir suas atividades dentro do tempo determinado, bem como, estudar para suas avaliações escolares.

Após o encontro com os pais os alunos foram apresentados à trilha e receberam a informação de como funcionaria. Começou-se a observar então uma mudança de comportamento em alguns alunos, principalmente em alunos que em uma hora e meia não concluíam suas atividades. Estes alunos passaram a concluir suas atividades de forma mais

rápida e de forma correta, pois caso não façam, são orientados pelo professor a refazer corrigindo a atividade. Com isso, o tempo passou a ser então um fator primordial para eles.

Outra mudança apresentada veio por meio de alunos que com o intuito de concluir a trilha começaram a pedir ao professor atividades extras para serem feitas em casa como desafios a fim de completarem suas trilhas mais rápido. Para alunos que necessitam de um acompanhamento para realizar as tarefas da escola, criar autonomia e iniciativa para realizar mais atividades, pode ser sim encarada como um grande avanço.

Foi observado também mudanças em hábitos de leitura dos alunos. Alunos que chegaram até a Escola sem interesse pela leitura, hoje buscam a biblioteca da instituição para lerem outros livros, realizarem uma atividade relacionada a ele e assim ganharem mais pontos em sua trilha e finalizá-la mais rapidamente.

Percebemos mudanças inclusive de alunos que não socializavam-se bem com os demais, um destes alunos altamente introspectivo ao longo de quase quatro meses de aulas, completou sua trilha primeiro que todos os demais e passou a comportar-se de forma mais extrovertida, houve nele uma mudança de atitude, como se a finalização da trilha tivesse aumentado sua autoestima.

Por fim, está iniciando-se um processo de colher frutos em relação ao desempenho escolar, no tocante a notas, transformar os conteúdos dos alunos em jogos de tabuleiros, de cartas e afins, trouxe um engajamento e um interesse pelos conteúdos maior, uma vez que saber os conteúdos é necessário para ganhar o jogo. O aumento de notas destes alunos começou a ser percebido pela escola e pelos pais, que agora percebem melhor como acontece o processo.

O processo de gamificação ainda não consegue atingir a todos, pois por ser um procedimento individual, adequa-se a necessidade de cada um, e muitas vezes o aluno aprende melhor de outra maneira, não se estimula por tudo isso ou simplesmente não consegue se adaptar, mas já podemos observar que é uma minoria.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pudemos observar que o processo de gamificação dos conteúdos escolares tem a capacidade de despertar no aluno um interesse que antes ele não possuía, fazendo com que o engajamento e os resultados obtidos em seu desenvolvimento intelectual e comportamental sejam mais efetivos.

Passamos a entender melhor também uma maneira mais efetiva do processo de Gamificação acontecer, uma vez que os professores já vem há muito tempo utilizando elementos de jogos em suas práticas, mas de forma intuitiva. Utilizá-los de maneira consciente é entender todo o seu real potencial e benefícios.

Percebemos também que a educação não pode acontecer hoje da mesma maneira que acontecia há alguns anos atrás, os avanços são cada vez mais rápidos e a rapidez com que as gerações evoluem também. Tornar o processo de aprendizagem e desenvolvimento do aluno mais prazeroso e interessante passa a ser um dos principais focos de estudo e dedicação dos professores, para assim repensar este processo e a educação como um todo. Promover o engajamento e a partir dele as mudanças que queremos e tanto sonhamos.

Palavras-chave: Gamificação, engajamento, acompanhamento escolar, jogo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2. Ed. São Paulo, DVS Editora, 2015.

HUERTAS, J. A. Motivación: querer aprender. Buenos Aires, Aique, 2001.
VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo, Martins Fontes, 1991.
WACHOWICZ, Lílian Anna. Pedagogia mediadora. Petrópolis, Vozes, 2009.