

GAMIFICAR COMO ESTRATÉGIA DE METODOLOGIA ATIVA NA CULTURA DIGITAL

Mirella Mota Cavalcante da Silva ¹
Thayana Brunna Queiroz Lima Sena ²
Danielle Gonzaga da Silva ³
Ubirajara Leal Pinto Bandeira Júnior ⁴
Luciana de Lima ⁵

RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar de que forma a gamificação pode propiciar a construção dos conhecimentos pelo aluno e favorecer o protagonismo discente. Partindo da perspectiva de metodologias ativas de ensino e do protagonismo discente, aponta-se a gamificação como uma alternativa didática e inovadora. Logo, revisitando na literatura, estudos que amparam essa pesquisa, a metodologia enfoca um levantamento bibliográfico de viés qualitativo. Os resultados apontam que *gamificar* atividades em contexto de aprendizagem ativa parece corresponder a uma estratégia rica de estímulo ao engajamento dinâmico entre docentes e discentes, além de favorecer o protagonismo do alunado. Mesmo assim, sugere-se a continuidade de ações de pesquisa acerca da temática, a fim de divulgar observações relevantes à comunidade acadêmica.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologias ativas, Protagonismo discente, Cultura Digital.

INTRODUÇÃO

Diante da premissa de um cenário cada vez mais imerso na utilização das tecnologias digitais, a configuração de práticas docentes inovadoras se tornam relevantes para a correspondência de uma aprendizagem relativa. Nesse contexto, a compreensão de métodos e estratégias de ensino urge latente para a proposição de tendências mais assertivas ao protagonismo do alunado (PAPER, 2008).

Sem dúvidas, o desenvolvimento de técnicas de ensino que contemplem a promoção de uma dinâmica interativa entre professor e aluno se torna ainda mais necessário (SILVA, 2018), frente ao cenário global e digital. Além disso, a importância das contextualizações dos métodos docentes reflete, assim, possibilidades de inovações didáticas ao fomento das habilidades discentes.

¹ Mestranda de Estudos da Tradução da Universidade Federal do Ceará (UFC) e bolsista CAPES (agência de fomento), mirellamota10@gmail.com;

² Mestranda em Educação da Universidade Federal do Ceará (UFC), thayanabrunna@gmail.com;

³ Graduada em Pedagogia na Universidade Federal do Ceará (UFC), daniellegonzaga9@gmail.com;

⁴ Graduado em Engenharia Elétrica na Universidade Federal do Ceará - UFC, kokbira@gmail.com;

⁵ Profª. Orientadora: Doutora em Educação, Universidade Federal do Ceará - UFC, proluli@gmail.com.

Desse modo, a aplicação de metodologias inovadoras e ativas (FILATRO; CAVALCANTI, 2018) no contexto escolar se atrela à adaptação docente quanto às apropriações de técnicas digitais, voltadas ao aprendizado do aluno. A articulação interdisciplinar entre teoria e prática, mediante a interação do aprendiz com o mundo, propicia destacar o protagonismo do aluno, refletindo, dessa forma, métodos ativos aliados às demandas de ensino (FILATRO; CAVALCANTI, 2018).

Partindo dessa perspectiva, a gamificação parece ser uma boa alternativa para representação de inovação à prática docente (SILVA; TOASSI; HARVEY, 2020). Alves (2014) destaca que a gamificação envolve a mecânica, a estética, e o pensamento, e se baseia em *games* para o engajamento entre pessoas, da motivação de ações e resoluções de problemas.

Em situações de aprendizagem, sabe-se que a utilização de recursos digitais pode tornar o ensino mais dinâmico, propiciando um espaço interativo para um estímulo estratégico na construção dos conhecimentos (SILVA; TOASSI; HARVEY, 2020). Alves (2014) adiciona que ao promover engajamento, a tecnologia possibilita um aprendizado mais rápido e até mais divertido.

Nesse sentido, a intenção deste trabalho é apontar a gamificação como estratégia didática e inovadora, revisitando na literatura estudos que amparem a utilização de *games* associada aos contextos de ensino e aprendizagem, ao nível escolar. Para isso, têm-se por objetivo responder o seguinte questionamento: de que forma a gamificação pode propiciar a construção dos conhecimentos pelo aluno e favorecer o protagonismo discente?

Assim, para fins de organização estrutural, respeita-se a seguinte forma: a presente seção introdutória com apresentação da contextualização e justificativa da temática; na sequência, a metodologia, com descrição dos métodos investigativos utilizados neste trabalho; o referencial teórico, para compor a revisão de literatura; em seguida, os resultados e discussão acerca da premência da temática levantada; e, por fim, as considerações finais, em que se destaca a gamificação como sugestão didática, atrelada às metodologias ativas, para pressupor o protagonismo discente.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos do trabalho se baseiam em um levantamento bibliográfico de cunho qualitativo (CRESWELL, 2010; YIN, 2016) para dar suporte à temática central. Os métodos de busca às leituras, e, referenciadas neste artigo, enfocam os temas da Gamificação, Metodologias Ativas de ensino, Tecnologias Digitais e práticas docentes.

Inicialmente, realiza-se uma busca em *sites* acadêmicos, tais como *Scielo*, *Google Acadêmico*, *ResearchGate*, e em periódicos publicados em livros e revistas digitais, para traçar um embasamento teórico ao eixo dos estudos. Logo, selecionam-se dois estudos que tratam da gamificação em prática contextual de ensino escolar, para produção de dois fichamentos. Além disso, destaca-se a seleção, para fins de leitura e resenha, de um Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado *Tecnologia digital e língua inglesa: gamificação como proposta didática na perspectiva do construcionismo*, da Profa. Esp. Mirella Mota, publicado em 2018, pela Universidade Estadual do Ceará (UECE).

Ademais, evidencia-se a leitura de um livro, em andamento, e com pretensão de produção de resenha, o *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática*, de autoria de Flora Alves. Sequencialmente, na seção abaixo, apresenta-se no aporte teórico um breve delinear de três estudos que norteiam a Gamificação em contexto.

REFERENCIAL TEÓRICO

Partindo do pressuposto de uma dinâmica interativa de ensino e da concepção do protagonismo discente (PAPER, 2008), mediante a aplicação de métodos ativos (FILATRO; CAVALCANTI, 2018), a gamificação pode indicar uma alternativa didática, inovadora e plausível, quando se considera situações de aprendizado escolar ligadas ao contexto.

Silva (2018) realizou um estudo com enfoque na relação entre as tecnologias digitais e prática docente em Língua Inglesa (LI), tendo por conta a utilização de objetos de aprendizagem, no contexto da gamificação. Para corroborar com as investigações, aplicou-se um questionário a um grupo de 29 docentes que já integravam em suas práticas, ferramentas tecnológicas como alternativa de recurso didático. Os dados coletados apontam que 75,9% dos entrevistados já tinham ouvido falar do termo gamificação; 89,7% definiram gamificação como *games* em contexto; 55,2% indicaram não utilizar objetos digitais de aprendizagem (OAs), como *Kahoot*, *Quizizz* e *Socrative*, em suas práticas docentes; 44,8% consideram

relevantes os OAs como ferramenta hábil de aprendizado; e, 51,7% apontam os OAs como uma boa proposta didática ao exercício docente.

No estudo de Silva (2018) se evidencia que apesar das ferramentas digitais comporem estratégias potenciais metodológicas, a Gamificação parece ainda não ser uma prática difundida para proposição didática e incremento de aulas inovadoras (SILVA, 2018, p. 32). Por isso, Silva (2018) salienta a relevância de práticas docentes amparadas às políticas globais, para o fomento da formação cidadã e da qualidade do processo de aprendizagem, frente ao cenário social digital.

Mota, Coelho, Silva e Neto (2016) apresentam um estudo com a utilização do *Duolingo* como ferramenta de ensino aplicada à aprendizagem de LI, para alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio em duas escolas estaduais em Teresina. Os resultados das análises apontam um maior interesse por parte dos alunos na integração do *Duolingo* durante as exposições da aula, além de destacar a presença do professor nesse contexto, como sendo imprescindível para a motivação e construção de estratégias ao fomento das aulas.

Já Silva, Sales e Castro (2019) divulgaram os resultados de um estudo quase-experimental acerca do ganho de aprendizagem proporcionado pela gamificação, como estratégia de aprendizado ativo, na aulas de Física, para alunos do 2º ano do Ensino Médio, do Instituto Federal do Ceará (IFCE). Essa pesquisa considerou um grupo controle (GC) e um grupo experimental (GE), para coleta dos dados. Os resultados mostraram que o GC, que teve aulas tradicionais expositivas, obteve ganho normatizado baixo, bem inferior ao GE, no qual as aulas seguiram com gamificação, evidenciando, nesse estudo, que a gamificação apresentou bom potencial para promover a aprendizagem ativa pelos alunos.

Nesse sentido, pode-se compreender que as estratégias didáticas que utilizam tecnologias digitais, no que tange à gamificação, parecem ser sugestivas a mobilizar a aprendizagem ativa dos alunos. TOLOMEI (2017, p.149) afirma que “o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade”, e acrescenta, que “sua proposta é inovadora a partir do momento que transforma elementos de um *game* em um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades” (TOLOMEI, 2017, P.154).

Dessa forma, entende-se que a gamificação está atrelada à viabilidade de metodologias ativas de aprendizagem. Sobre estas, pode-se acrescentar que pressupõem uma visão humanista, ou seja, as pessoas, concorrendo, assim, para o protagonismo do aluno, um ensino contextualizado e colaborativo às atividades, e à produção de reflexões. (FILATRO; CAVALCANTI, 2018, p.5).

No que tange ao protagonismo discente, Papert (2008), destaca que o aprendiz adquire suas experiências mediante a construção do conhecimento na relação estabelecida com o objeto de saber, sob uma concepção Construcionista. Nesse contexto, o aluno tem a oportunidade de interagir ativamente do processo de aprendizagem, de modo que o conhecimento seja construído significativamente, ao invés de ser apenas repassado.

Em situações de ensino aplicado ao contexto das tecnologias, Garofalo (2019, p.1) caracteriza o conceito de cultura digital como uma “cultura nascida com a era digital, originária do ciberespaço e da linguagem da internet que busca integrar a realidade com o mundo virtual”. Nesse cenário, a mobilização de tendência inovadoras e contextuais à demanda de ensino se tornam indispensáveis, e como já destacado por Lima e Loureiro (2015), o docente precisa se apropriar da cultura digital e das propriedades das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) em contextos diferentes, compreendendo o uso dessas ferramentas na prática pedagógica.

Por conseguinte, as possibilidades que a gamificação pode denotar às práticas docentes representam, assim, estratégias de inovação didática, quando atreladas às metodologias ativas. Assim, na seção sequencial, discutimos as inferências das observações delineadas ao contexto da aprendizagem escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos estudos delineados neste trabalho que configuram o aporte teórico da premência da temática, aponta-se que a sugestibilidade de *gamificar* atividades, para produção de saber, no contexto escolar, parece ser vantajoso ao processo de aprendizagem.

Sem dúvidas, pode-se dizer que “o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento” (TOLOMEI, 2017, p.148). Todavia, como apontado no estudo de Silva (2018) é importante que as políticas globais voltadas à Educação amparem novas possibilidades às práticas docentes, trazendo suporte e incentivo aos professores em sala de aula.

Além disso, como divulgado na pesquisa de Silva, Sales e Castro (2019), os resultados denotam a relevância da gamificação como estratégia de aprendizagem ativa de forma exitosa, favorecendo, assim, espaços dinâmicos e engajadores de ensino. Conforme Tolomei (2017, p. 151), “jogar influencia diversos outros aspectos positivos além da aprendizagem, tais como: cognitivos, sociais e afetivos ”, ou seja, os *games* em contexto podem oportunizar o

desenvolvimento de outras habilidades do alunado, contribuindo para sua construção autônoma do conhecimento.

Adicionalmente, observa-se que, segundo o estudo de Mota, Coelho, Silva e Neto (2016), a motivação dos alunos tende a ser mais expressiva, quando a estratégia de ensino envolve a utilização de aplicativo digital, como o *Duolingo*. Em paralelo, o envolvimento docente à busca de estratégias ligadas ao contexto, para as atividades aplicadas, também se mostrou importante, indicando, assim, a figura do professor como parte essencial no fomento da construção colaborativa de aprendizagem.

Desse modo, salienta-se que a relação entre prática docente e tecnologias digitais, e, em especial, a gamificação, parece sugerir bons indicadores ao processo de construção dos conhecimentos do alunado. Mesmo assim, reforça-se a significância da elaboração de estratégias docentes atreladas aos métodos ativos de aprendizagem, para a concorrência do protagonismo discente e produção de saber.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho se propôs divulgar a gamificação como estratégia inovadora, tendo por investigação o seguinte questionamento: de que forma a gamificação pode propiciar a construção dos conhecimentos pelo aluno e favorecer o protagonismo discente?

Partindo das considerações delineadas nos estudos apresentados, pode-se concluir que a utilização de tecnologias digitais no processo de ensino escolar, quando situadas em contexto, tornam o aprendizado de modo mais expressivo, cooperando com a motivação dos alunos. Logo, a sugestão de *gamificar* atividades em contexto de aprendizagem parecem corresponder a uma estratégia rica de estímulo ao engajamento dinâmico entre docentes e discentes.

Em um espaço colaborativo de construção compartilhada de conhecimentos, os recursos digitais podem dinamizar os métodos de ensino, potencializando o desenvolvimento das habilidades discentes e tornando um aprender sob uma perspectiva mais significativa e prazerosa. Portanto, enfatiza-se que as metodologias ativas de aprendizagem, em conexão às estratégias de ensino, tencionam às manifestações do protagonismo discente em ambientes interativos e educacionais (FILATRO; CAVALCANTI, 2018).

Em corroboração, Tolomei (2017, p.151) ressalta que “a gamificação aplicada como estratégia de ensino à geração que conhece e entende os conceitos dos *games* apresenta resultados positivos no engajamento”. Além disso, acrescenta que: “o *game* pode ser uma

estratégia motivadora nas escolas e ambientes de aprendizado. O prazer e o engajamento podem estar associados à aprendizagem, em uma linguagem e comunicação compatíveis com a realidade atual ” (TOLOMEI, 2017, p.151).

Desse modo, *gamificar* como uma estratégia de metodologia ativa parece contribuir para oportunizar o protagonismo discente, à medida que a construção compartilhada de conhecimentos em espaços colaborativos e educacionais se tornem expressivos. Por isso, incentiva-se a continuidade de ações de pesquisa acerca da temática, a fim de divulgar observações relevantes à comunidade acadêmica.

AGRADECIMENTOS

À agência de fomento – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) pelo apoio e viabilidade relativa à produção deste trabalho – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

CRESWELL, J. **Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto**. Editora Sage, 2010.

FILATRO A.; CAVALCANTI, C. **Metodologias Inov-Ativas na Educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018.

GAROFALO, Débora. Como trabalhar o letramento digital nas aulas. **Nova Escola**, Nov. 2019. Disponível em:
<<https://novaescola.org.br/conteudo/18674/como-trabalhar-o-letramento-digital-nas-aulas>>. Acesso em: 21 Jun 2021.

LIMA, Luciana; LOUREIRO, Robson. **Integração entre Tecnologias Digitais e Docência: A compreensão de grupos Interdisciplinares**. In: XII EDUCERE Congresso Nacional de Educação. PUCPR, 2015, p.33313. Disponível em:
<https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/16235_7273.pdf>. Acesso em: 19 Jun. 2021.

MOTA, B.C.C; COELHO, R. da C.; SILVA, V. M. da C.; NETO, J.M.M. Duolingo: inovação do Inglês na escola. **Revista Form@re - Revista do Plano Nacional de Formação de Professores da Educação Básica (PARFOR)**. Universidade Federal do Piauí, Teresina, v. 4, n. 1, p.142-147, jan. / jun. 2016. Disponível em:
<<https://revistas.ufpi.br/index.php/parfor/article/view/5587/3295>>. Acesso em: 24 Jul. 2021.

PAPERT, S.. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artmed, 2008, 216p.

SILVA, Mirella Mota Cavalcante da. **Tecnologia digital e língua inglesa: gamificação como proposta didática na perspectiva do construcionismo**. 2018. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Língua Inglesa) - Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em:
<http://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=89132>. Acesso em: 28 jul. 2020.

SILVA, Mirella Mota Cavalcante; TOASSI, Pâmela Freitas Pereira; HARVEY, Myrcea Santiago dos Santos. Metodologias Ativas e Ensino de Língua Estrangeira: Objetos de Aprendizagem como recurso didático no contexto da Gamificação. **Revista Linguagem em Foco**, v.12, n.2, 2020. p. 227 - 247. Disponível em:
<<https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3732>>. Acesso em: 15 de Jul. 2021.

SILVA, J.B. da; SALES, G.L; CASTRO, J. B. de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>. Disponível em:
<<https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>>. Acesso em: 24 Jul. 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017. Disponível em:
<<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>>. Acesso em: 24 Jul.2021.

YIN, R. **Pesquisa Qualitativa do início ao fim**. Editora Penso. Porto Alegre, 2016.