

A GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: UMA EXPERIÊNCIA EXTENSIONISTA DE FORMAÇÃO DOCENTE NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE MURIAÉ-MG

Thaís Reis de Assis ¹
Géssica Braga Brum Bertholdo ²

RESUMO

Na atualidade temos várias metodologias de ensino dentre as quais a gamificação. A gamificação é a aplicação dos elementos dos games em contextos de não-jogo. O seguinte trabalho advém de um projeto de extensão, o GamIFique, cujo objetivo foi fomentar o uso da gamificação através de um curso destinado aos professores da rede pública. Apresentaremos os resultados referentes ao ano de 2023 quando se ofertou capacitação aos docentes de quatro escolas públicas de Muriaé/MG. O curso se deu em dois encontros com carga horária de duas horas cada. A ideia foi debater o que é gamificação de forma teórica e prática bem como as possibilidades de implementar essa metodologia, desmistificando e mostrando tanto a sua viabilidade como os limites. O referido curso foi ministrado com apoio de bolsistas que eram da Licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste de MG - Campus Muriaé. Foram capacitados cerca de 100 professores. Foi observado que muitos docentes já aplicavam a gamificação, no entanto, não tinham esta percepção por vincularem este tipo de prática ao uso estrito de tecnologia, principalmente as digitais. Durante o processo formativo pode-se notar uma parte de docentes resistentes e que defendiam que a gamificação era apenas mais um modismo. No entanto, na medida em que a formação se desenrolava ocorria maior envolvimento, sobretudo quando eram convidados a participar de um jogo e experimentarem a gamificação sob a óptica do aluno. Os bolsistas durante os encontros tiveram a oportunidade de ocupar o lugar de professor e trocaram experiências com os futuros colegas de profissão. Conclui-se que o GamIFique contribuiu com a formação continuada de um grupo de docentes da rede pública de ensino de Muriaé/MG. Também proporcionou espaço pedagógico, prático e formativo aos licenciandos, que vivenciaram em sua formação inicial os desafios e possibilidades do exercício do magistério.

Palavras-chave: Gamificação, Formação Docente, Extensão.

INTRODUÇÃO

A escola não é uma ilha, ela se vê cercada e influenciada por fatores de cunho social, político e cultural. Mediante a esta característica é comum nos depararmos com debates acerca do papel desta instituição na atualidade e possíveis caminhos para mudança de paradigma. Várias são as possibilidades apontadas dentre as quais podemos destacar a relação-professor, os conteúdos ministrados, a importância social da escola e as práticas pedagógicas/ metodologias de ensino utilizadas em sala de aula. Muito se tem falado sobre como o fazer pedagógico vem acontecendo, ganhando espaço a adoção de

¹ Doutora. Docente do IF Sudeste de MG- Campus Muriaé, thais.assis@ifsudestemg.edu.br;

² Mestre, Técnica em Assuntos Educacionais. IF Sudeste de MG- Campus Muriaé, gessica.bertholdo@ifsudestemg.edu.br;

metodologias de ensino que coloquem o aluno como centro e protagonista do seu processo de ensino aprendizagem ao mesmo tempo em que sejam mais contextualizadas e próximas da realidade discente. Neste contexto, vários elementos têm sido colocados em pauta como: o uso das tecnologias na sala de aula, adoção de abordagens pedagógicas que contemplem as experiências para formação integral dos alunos, utilização de metodologias ativas, dentre outros.

De acordo com Figueiredo, Paz e Junqueira (2015) o campo da educação tem apresentado interesses e necessidades crescentes por experiências pedagógicas e curriculares que sejam interativas e diferenciadas. Partindo deste pressuposto, daremos foco ao uso da gamificação em sala de aula tendo em vista que os games são, na atualidade, um fenômeno social e cultural.

Figueiredo, Paz e Junqueira (2015) explicam que nos últimos anos o uso dos elementos da mecânica dos games têm extravasado as fronteiras do seu campo de origem – o entretenimento – e vêm sendo utilizados em contextos diversos, como empresas, comércio e até mesmo em práticas pedagógicas e educacionais. Este fenômeno ficou conhecido como gamificação. A gamificação (gamification) é o termo utilizado para designar o uso de elementos de jogos (analógicos ou digitais) em sistemas e artefatos que tradicionalmente não possuem aspectos ou fins lúdicos. Embora não tenha o intuito de ser um jogo em si, o ato de gamificar pode alterar as relações da experiência do sujeito-jogador com as molduras preceptoras de sua realidade imediata (SANTAELLA, NESTERIVE e FAVA, 2018).

A gamificação, nada mais é, que a aplicação de elementos presentes em jogos como a mecânica, estética e dinâmica para engajar as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e solucionar problemas fora do seu contexto usual de entretenimento (KAPP, 2012). Para Kapp (op. cit) a gamificação produz, propicia e potencializa uma aprendizagem significativa nas mais diversas áreas do conhecimento ao motivar e estimular o indivíduo. Isso acontece, segundo Kapp (op.cit) pelo fato dos jogos envolverem um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback que provocam uma reação emocional baseada na diversão.

De acordo com Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 14), trabalhar com a gamificação aplicada à educação é saber recontextualizar “[...] elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo”.

As principais técnicas para a gamificação são baseadas no uso da mecânica (regras), dinâmica (comportamentos), estética (emoções) e de elementos do jogo. Gonçalves *et al* (2016) nos explicam que para realização a gamificação é interessante responder a alguns questionamentos que contemplam quatro fases: planejamento, aplicação do projeto, mensuração e melhoria contínua. Tais fases, para os referidos autores, implicam em compreender o público-alvo e o contexto; definir objetivos da proposta; estruturar a experiência como um programa de aprendizagem; identificar o recurso/ os recursos necessários/possíveis e disponíveis para a gamificação bem como aplicar elementos pessoais ou sociais de gamificação no programa de aprendizagem estipulado.

Bissolotti, Nogueira e Pereira (2014) detalham caminhos/possibilidades para melhor planejar a gamificação. As autoras explicam que na primeira etapa é importante identificar aspectos do contexto educacional tais como: escola, professor, perfil dos alunos, disciplina, ano e nível escolar, turma, período, modalidade de ensino, unidade de estudo, tema, conceitos. Já na segunda etapa é necessário descrever os objetivos educacionais que se pretende alcançar ao implementar a gamificação em sala de aula. Para as citadas autoras, a terceira etapa implica em indicar as habilidades necessárias para o desenvolvimento da atividade proposta e a quarta trata do mapeamento para se descobrir e correlacionar os objetivos, conteúdo, forma de desenvolvimento dos tópicos, atividades, critérios de avaliação e os recursos do jogo a serem utilizados. Para finalizar o planejamento, a etapa cinco realiza a seleção de jogos para a gamificação a partir das estratégias mapeadas.

Estudos e experiências têm mostrado que a adoção da gamificação em sala de aula traz uma série de benefícios. Os jogos auxiliam na concentração, motivam o aluno ao propor desafios, além de descontrair e tornar o processo de ensino aprendizagem mais atrativo e colaborativo. Vários são os instrumentos e ferramentas que podem ser utilizados para gamificar atividades de ensino bem como os benefícios de se implementar essa metodologia na sala de aula.

Diante do exposto, no ano de 2020³ no auge da pandemia de COVID-19, surgiu o GamIFique. Um projeto de extensão desenvolvido no Campus Muriaé do Instituto

³ Em sua primeira edição (2020) foi ofertado um curso de 30 h, em formato remoto, para professores da rede pública de ensino de todo Brasil sobre o tema gamificação. Em sua segunda edição (2021) o GamIFique ofertou novamente um curso sobre gamificação onde os cursistas foram em sua maioria alunos de Licenciatura, ou seja, professores em processo de formação buscando qualificação sobre um tema tão em voga na atualidade.

Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais, com o intuito de oferecer gratuitamente um curso de formação continuada de professores sobre as possibilidades de uso da gamificação como aliada no processo de ensino -aprendizagem. Um curso em que alunos da Licenciatura em Ciências Biológicas atuaram como bolsistas e monitores, ministrando tanto conteúdo teórico quanto prático sobre gamificação.

No ano de 2023, o GamIFique foi ao encontro dos professores da rede municipal e estadual de Muriaé/MG. Essa frente de trabalho surgiu mediante a demanda que recebida de escolas da cidade de Muriaé para realização de cursos de capacitação de professores. Demanda essa proveniente sobretudo das escolas onde os alunos da Licenciatura em Ciências Biológicas realizaram o seu estágio supervisionado obrigatório. O curso foi ministrado por meio de dois encontros presenciais na instituição escolar onde foi debatido o conceito de gamificação, sua aplicabilidade e como colocar em prática. Ao irmos ao encontro dos professores em seu ambiente de trabalho tivemos a oportunidade de conhecer esse local, sua infraestrutura e as possibilidades de se realizar ali uma prática de ensino que fugisse ao dito tradicional.

O projeto GamIFique objetivou contribuir com os docentes de modo a auxiliá-los no repensar e refletir sobre a sua prática pedagógica. O que foi fomentado através da oferta um curso de formação continuada presencial para professores da rede pública de ensino de Muriaé/MG ao apresentar e discutir o uso de gamificação em situações de ensino-aprendizagem, contribuindo com a qualificação do docente em exercício.

A ideia foi construir um espaço de formação continuada e de troca de saberes/experiências docentes voltado ao uso da gamificação.

Como já dito, a formação se deu em quatro escolas distintas. A primeira delas pertence a rede estadual de ensino ofertando o Ensino Fundamental II. A mesma foi escolhida por ser uma instituição parceira do Projeto GamIFique. As demais três escolas eram da rede municipal. O curso foi ofertado em parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Muriaé/MG que foi a responsável por indicar em quais escolas a formação seria ministrada. Colocou-se como critério serem preferencialmente instituições situadas em zonas periféricas da cidade e que tivessem como público alvo alunos em vulnerabilidade socioeconômica. O curso aconteceu em três escolas distintas, de forma presencial, tendo acontecido dois encontros em cada instituição. No primeiro foram abordados aspectos teóricos referentes a gamificação e no segundo os docentes foram convidados a colocar em prática o conteúdo desenvolvido. O mesmo esquema de oferta do curso se deu na escola da rede estadual.

Ao ofertar um curso para professores sobre gamificação, foi possibilitado ainda um espaço formativo para os alunos da Licenciatura em Ciências Biológicas do Campus Muriaé. Os bolsistas trabalharam na construção de curso, o que permitiu aprender sobre gamificação e estratégias didáticas ao mesmo tempo em que tiveram a possibilidade de refletir sobre a prática docente. O projeto GamIFique proporcionou aos participantes do curso um espaço de formação e reflexão de sobre a sua prática. Possibilitou aos bolsistas, licenciandos em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG- Campus Muriaé a oportunidade de trabalhar na construção e oferta de um curso de formação continuada de professores.

Apresentados ainda que sucintamente o aporte teórico, objetivo e as justificativas que embasaram a execução do Projeto GamIFique no ano de 2023, passaremos para exposição da metodologia adotada.

METODOLOGIA

O GamIFique, como dito anteriormente, é um projeto de extensão vinculado ao IF Sudeste de MG – Campus Muriaé. Trata-se de uma proposta que alia o processo de formação inicial e continuada de professores. Formação inicial por ser uma iniciativa que contou com três bolsistas e dois alunos voluntários do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas que trabalharam diretamente em todas as etapas que incluíram o planejamento, a oferta do curso e o desenvolvimento de estratégias didáticas gamificadas. Foi ainda um meio de colocar em prática o arcabouço teórico discutido durante as aulas das disciplinas pedagógicas da Licenciatura em Ciências Biológicas ao mesmo tempo em que possibilitou contato com docentes em exercício na rede pública de ensino. Esta vivência entre licenciandos e professores que estão atuando em sala de aula permitiu, aos primeiros, um novo olhar sobre o fazer pedagógico e a realidade da escola pública na atualidade. Aos docentes em exercício do magistério fomentou reflexões sobre possibilidades outras de se trabalhar o conteúdo da disciplina que ministra.

O GamIFique levou para as escolas públicas um curso, composto por dois encontros presenciais, onde foi debatida a problemática da gamificação suas possibilidades e impasses, atrelando teoria e prática.

O curso foi ministrado em quatro instituições de ensino públicas de Educação Básica da cidade de Muriaé/MG – que ofertavam desde Educação Infantil até as séries finais do Ensino Fundamental. A escola da rede estadual foi definida pelo Projeto GamIFique e as outras três foram indicadas pela Secretaria de Educação do município de

Muriaé/MG levando em consideração com principal critério estarem localizadas em zonas periféricas da cidade. Escolhidas as instituições, as mesmas foram contatadas para que fosse agendada a data dos dois encontros. Cabe destacar que esses encontros se deram no segundo semestre de 2023 durante as reuniões pedagógicas das instituições participantes do projeto. Cada encontro teve a carga horária de duas horas e meia.

Antes de irmos às escolas foi necessário realizar um período de planejamento das ações e de formação dos bolsistas e voluntários no campo da gamificação aplicada à educação. Inicialmente foi feita uma reunião de apresentação da proposta e do cronograma de trabalho para posteriormente nos dedicarmos a capacitação dos bolsistas sobre o que é gamificação e sua aplicabilidade no processo de ensino aprendizagem. Isso se deu através de oficinas e grupos de estudo.

Tomando como base o conhecimento adquirido nas oficinas e grupos de estudo, partimos para o levantamento de ferramentas disponibilizadas online e gratuitamente que poderiam ser utilizadas no contexto de gamificação. As mesmas foram testadas quanto a viabilidade ou não de serem exploradas no decorrer do processo formativo oferecido pelo GamIFique. Foram critérios: intuitividade, facilidade no manuseio, número de alunos e atividades suportados na versão gratuita, possibilidade de uso tanto em computador como em celular. Estratégia semelhante foi adotada para as ferramentas/ estratégias analógicas que poderiam ser aplicadas no contexto de gamificação em sala de aula.

Finalizadas essas duas etapas partimos para a construção do aporte teórico e prático que comporia os encontros propostos pelo GamIFique. Ficou definido que no primeiro encontro seria feita uma breve apresentação do projeto e posteriormente um dinâmica de grupo ‘quebra gelo’ com o objetivo de conhecer um pouco dos participantes. Para tal utilizou-se a ideia da brincadeira ‘batata quente’ de forma adaptada. Cada professor tinha trinta segundos para se apresentar, logo em seguida, deveria jogar a bola para um colega que deveria dar continuidade à dinâmica que terminava quando todos os presentes tivessem participado. Durante a apresentação quatro perguntas deveriam ser respondidas: nome, disciplina que lecionava, tempo de magistério e de que maneira descreveria a sua relação com os jogos.

Feito esse movimento passávamos para debates iniciais sobre a educação pontuando sobre o que o aprender, discutindo os pressupostos da Pirâmide de Glasser e a importância de um ensino ativo. Era abordada ainda que sucintamente a Teoria das Inteligências múltiplas de Howard Gardner e a relevância de trazê-la para o cotidiano da sala de aula e para o fazer pedagógico. Este era o gancho para introduzir o tema

gamificação onde expúnhamos alguns dados referentes ao mundo dos games, o conceito e algumas dicas para gamificar. Finalizando a parte teórica era distribuído um quizz cujo objetivo era que os docentes identificassem qual tipo de jogadores eram: socializador, explorador, conquistador ou assassino. Ao fim do game, os participantes eram convidados a participar de um jogo de um tabuleiro, montado no chão do pátio da escola, cuja meta era revisar de forma gamificada os conteúdos apresentados naquele encontro.

No decorrer do primeiro encontro, a equipe do Projeto GamIFique além de abordar questões referentes à gamificação utilizou-se de tal momento para coleta de alguns dados. Foram eles: infraestrutura da escola, equipamentos tecnológicos presentes na escola (Datashow, tablet, notebook, internet wi-fi, dentre outros), levantamento de algumas características dos alunos atendidos por essa instituição. Esses dados fomentaram a construção do segundo encontro de modo que pudéssemos propor práticas gamificadas que fossem significativas a realidade da escola e que contribuíssem para o fazer pedagógico daquele lugar.

O segundo encontro consistiu na apresentação de algumas possibilidades de se usar a gamificação em sala de aula. Foram trazidos exemplos que demandavam uso de aparatos tecnológicos como: kahoot, bitmoji, qrcodes, nearpoood, padlet, classdojo, animated drawings. E também aqueles que não demandavam uso de tecnologia: RPG e storytelling, quizz, jogo de cartas, bingo, jogo da memória, caça-palavras, cruzadinhas, jogos de tabuleiro. Feita a apresentação e o debate foi proposto aos participantes o *Grande Desafio* onde os docentes foram divididos em grupos de cinco componentes e receberam a missão de propor um jogo. Após a construção os jogos foram apresentados aos demais colegas e avaliados coletivamente quanto a sua aplicabilidade em sala de aula, potencialidades e fragilidades.

Todos os participantes do grupo responderam a uma avaliação do curso ofertado. A avaliação também foi feita pelos integrantes do Projeto GamIFique de modo a identificar os pontos positivos e negativos a experiência bem como aspectos que poderiam ser aprimorados para uma próxima oferta. Todos os participantes receberam certificado de conclusão do curso com carga horária de 5 h.

Exposta a metodologia adotada para a execução do Projeto GamIFique passaremos para a exposição dos resultados obtidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados que serão apresentados a seguir são provenientes do Projeto GamIFique ocorrido no ano de 2023.

O primeiro aspecto a ser abordado será a receptividade à proposta do Projeto. Tanto o gestor da escola estadual como a Secretaria Municipal de Educação da cidade de Muriaé/MG abraçaram prontamente a proposta e se colocaram a disposição. Acharam pertinente a temática a ser trabalhada e a proposta de abordar a gamificação tanto de forma prática quanto teórica. No entanto, cabe destacar que tivemos alguns problemas no agendamento dos encontros junto as escolas municipais. Isso se deu devido ao fato das mesmas, no segundo semestre de 2023, estarem em processo de discussão e reelaboração de seus projetos políticos pedagógicos (PPP), o que acontecia nos momentos destinados às reuniões de formação pedagógica. Essa demanda gerou algumas limitações quanto a disponibilidade de datas para fazermos os encontros formativos. No entanto, não podemos deixar de registrar o empenho da gestão dessas escolas em conciliar a reformulação dos PPP e a oferta do curso promovido pelo GamIFique.

Em todas as escolas, ao chegarmos para a realização do primeiro encontro, sentíamos que os profissionais dessas instituições achavam estranho a presença do IF ali. Isso nos levou a refletir sobre a necessidade de, enquanto instituição, nos fazermos mais presentes junto a comunidade e estabelecermos caminhos para nos aproximarmos mais desse público. Na medida em que o Projeto ia sendo apresentado, observamos que muitos docentes iam se animando diante da proposta e outros tinham uma reação contrária.

A dinâmica de apresentação denominada *Batata Quente* foi pensada para quebrar o gelo entre os participantes ao mesmo tempo em que nos permitiria conhecer um pouco mais sobre cada um. Em todas as escolas o curso foi ofertado tanto para professores, como gestão, coordenação pedagógica e até mesmo estagiários. Nas duas escolas que ofereciam Educação Infantil e o Ensino Fundamental a grande maioria dos docentes eram mulheres. Já nas duas instituições de Ensino Fundamental II tínhamos majoritariamente mulheres no exercício do magistério, todavia com um número significativo de professores do sexo masculino. Em todas as escolas notamos uma heterogeneidade no tempo de magistério dos professores: alguns atuavam há mais de 20 anos, em sua maioria tinham a média de 10 anos lecionando e alguns estavam exercendo o magistério há cerca de 2 anos. Cabe destacar que em todas as escolas os professores tinham curso superior na área de Licenciatura. Quando questionados sobre sua relação com os jogos 70% relataram não

ter muita familiaridade com este universo e 30% declararam estreito vínculo com o mundo dos games. Chamou a atenção que os docentes mais novos (em termos de idade) eram aqueles que se manifestaram proximidade com os jogos, sobretudo os analógicos.

Na medida em que íamos nos adentrando nas discussões de cunho teórico propostas, os professores começaram a se envolver mais. Um fato comum em todas as escolas foram os relatos acerca da mudança do perfil do aluno pós pandemia, aumento do número de casos ansiedade entre os discentes e o alto índice de defasagem na aprendizagem proveniente do período em que as escolas funcionaram de maneira remota. Muitos apontaram terem procurado alternativas para tentar reverter esse quadro tendo alguns adotado a gamificação.

Figura 01: Registro de Encontro I – Projeto GamIFique



Fonte: Acervo Projeto GamIFique, 2023

Ao falarmos sobre a gamificação notamos que a maioria entendia o conceito de forma errônea, acreditando se tratar unicamente do uso de jogos, sobretudo digitais em sala de aula. No momento em que fazíamos a exposição do conceito de gamificação e das dicas para implementá-la em sala de aula, vários professores iam se manifestando, identificando que faziam a gamificação em sala de aula sem saber. Uma docente pontuou que realizava bimestralmente uma competição entre as turmas. Aquela que tivesse a maior nota média ao final do bimestre ganhava uma sessão de filme com pipoca e refrigerante. Houve relato de professores de apoio, ou seja, que acompanham determinados alunos

com necessidades educacionais específicas, sobre uso de jogos com este público. A identificação do professorado com os conteúdos que estávamos pontuando naquele momento foi muito rica. Ali muitos conseguiram refletir sobre o seu fazer pedagógico, o cotidiano de sua sala de aula e perceber, que mesmo sem conhecer o aporte teórico que fundamenta a gamificação, estavam fazendo uso. O compartilhamento das experiências entre os colegas foi muito interessante. Durante os relatos, houveram manifestações elogiando as ideias, falando que levariam a proposta para aula e até mesmo algumas sugestões no sentido de contribuir na melhoria dos processos.

Afim de refletir sobre a heterogeneidade existente dentro de uma sala e a necessidade de realizarmos adaptações no processo de ensino aprendizagem para contemplá-la convidamos os docentes a fazerem um quizz. Tratava-se de um questionário impresso, composto de seis questões cujo objetivo era determinar com qual tipo de jogador o docente mais se identificava. A teoria da gamificação categoriza os jogadores em quatro tipos principais, cada um com motivações e comportamentos distintos. Esses tipos ajudam a entender como engajar diferentes perfis em atividades gamificadas. Os exploradores são jogadores motivados pela descoberta e pela curiosidade. Eles gostam de explorar novos ambientes, desafios e narrativas. Para engajar exploradores, é importante oferecer mundos ricos e interativos, cheios de segredos e novas experiências a serem desvendadas. Os jogadores assassinos são um grupo motivado por desafios, rankings e recompensas. Eles se sentem incentivados a superar outros jogadores ou a atingir objetivos de forma mais eficiente. Para atrair esses jogadores, é essencial incluir elementos de competição, como placares e conquistas. Já os socializadores valorizam a interação e o relacionamento com outros jogadores. Eles são motivados pela construção de comunidades e pela colaboração. Para engajar esse perfil, é fundamental criar oportunidades de interação, como chats, grupos e atividades em equipe. Por fim, os realizadores são jogadores que focam em completar tarefas e alcançar metas. Eles buscam um senso de realização ao progredir em desafios e obter recompensas. Para atrair realizadores, é importante oferecer objetivos claros, feedback constante e recompensas tangíveis que reconheçam seu progresso. Ao entender esses perfis, é possível criar experiências de gamificação mais eficazes, adaptando as estratégias para atender às necessidades e motivações de cada tipo de jogador. Algo semelhante ao que as teorias mais atuais do campo educacional têm pautado: necessidade de se pensar um ensino de acordo as especificidades do aluno.

Ao propor o *quizz* sobre os tipos de jogadores, em todas as escolas, ocorreu um momento de descontração. Sobretudo quando fazíamos a apuração dos resultados e o número de jogadores assassinos sobressaía. Logo era feito o gancho com a dinâmica de apresentação em que muitos diziam que não gostavam de jogar. Ou seja, não estavam habituados ao mundo dos games, mas tinham perfil de jogadores assíduos.

Para finalizar o grupo dos professores era dividido em duas equipes para participar do jogo dia. No pátio da escola foi montado um jogo de tabuleiro gigante. As casas foram confeccionadas com EVA e cola quente e um dado construído com caixa de papelão e EVA. Cada equipe deveria indicar um participante que no decorrer das rodadas poderia pedir até duas ajudas a sua equipe para responder aos desafios. Logo no início o dado era jogado, iniciando o *game* aquele que tivesse obtido a maior pontuação. O número tirado no dado correspondia ao número de casas que o participante poderia andar desde que respondesse corretamente à questão proposta. Ele deveria escolher um número de 1 a 30. Os membros do projeto GamIFique tinham em posse uma folha impressa e diziam aos participantes o que significava o número escolhido que poderia ser: uma pergunta sobre os assuntos abordados naquele encontro, uma penalidade (voltar uma casa, perder uma jogada...) ou um bônus (andar duas casas, ganhar uma nova jogada...). Na figura abaixo disponibilizamos alguns registros desse momento:

Figura 02: Dinâmica do Jogo de Casas



Fonte: Acervo Projeto GamIFique, 2023

O período dedicado ao game foi pensando como meio de exemplificar como era possível colocar em prática a gamificação de uma forma simples, fazendo uso de recursos materiais comumente encontrados nas escolas. Ao mesmo tempo era um momento de descontração e euforia dos participantes do curso.

O segundo encontro foi pensado para ser de cunho prático. Fizemos inicialmente uma pequena revisão do conteúdo no primeiro encontro. Posteriormente fomos apresentando algumas ferramentas digitais pensadas especificamente para uso como jogo como é o caso das plataformas *kahoot* e *nearpod* e outras que poderiam ser adaptadas para gamificação como *padlet*, gerador de *QR codes*, *Google forms* e o *classdojo*. Nesse momento, em todas as escolas, os docentes que já tinham maior familiaridade com a gamificação iam tecendo apontamentos sobre a sua experiência com o uso de algumas das plataformas citadas, destacando tanto os pontos positivos com os negativos de cada. Ainda apresentamos possibilidades de se gamificar sem uso direto das tecnologias: *storytelling*, jogos da memória, jogos de cartas, *quizz*, jogos de tabuleiro. Assim como no tópico anterior houve a participação dos professores trazendo um pouco de sua vivência em sala de aula para debate.

Figura 02: Registro de Encontro II – Projeto GamIFique



Fonte: Acervo Projeto GamIFique, 2023

Logo em seguida propusemos aos docentes participantes da formação o desafio de construir uma proposta de jogo. Para tal, os participantes foram divididos em equipes de até cinco integrantes e tiveram 40 minutos para pensar numa proposta. Foi distribuído um roteiro indicando quais itens esse jogo deveria apresentar: nome, público alvo, objetivo, regras e o sistema de pontuação. Após a proposta ser devidamente construída deveria ser exposta para os demais participantes da formação de modo que pudéssemos dialogar e refletir sobre as mesmas.

Essa dinâmica de modo particular chamou muito a atenção dos integrantes do Projeto GamIFique. Houveram escolas em que os professores abraçaram a ideia e construíram ideias maravilhosas de jogos. Uma em específico, nos deparamos com docentes resistentes que chegaram a nos expor que estavam ali apenas para cumprir com a obrigatoriedade de participação na reunião pedagógica, alegando que a gamificação era apenas um modismo, algo inviável de ser aplicado no contexto de sala de aula. Enquanto propositores do projeto respeitamos as diversas opiniões, de modo algum quisemos impor uma metodologia de trabalho. Tivemos o intuito de contribuir e fomentar sobre possibilidades outras passíveis de serem aplicadas em sala de aula. Expusemos esses argumentos aos professores ‘resistentes’ e seguimos com o encontro formativo nos dedicando àqueles que se mostraram abertos e disponíveis em participar do processo.

Em todas as escolas surgiram ideias muito legais, dentre as quais destacamos a cadeia pedagógica. A proposta consiste em dividir a turma em dois grupos. Cada um desses grupos ficaria preso em uma área delimitada, algo que pode ser feito com um risco no chão com giz ou com as carteiras da própria sala de aula, simulando uma cadeia. O objetivo do jogo foi revisar conteúdos para prova. Na medida em que o aluno responde corretamente à questão ele sai da ‘cadeia’, caso errasse ele continuava ‘preso’ e fazia com que retornasse a prisão um participante que já tenha sido libertado. Ganhava a competição a equipe que conseguisse libertar todos os seus integrantes primeiro da cadeia. Trata-se de uma proposta simples, que não demanda muitos materiais e que pode ser aplicada facilmente em qualquer turma, mudando a forma de se trabalhar a revisão dos conteúdos antes de uma prova, tornando o processo mais lúdico, interativo e divertido.

O projeto conseguiu capacitar cerca de cem profissionais nas quatro escolas. Para receberem o certificado de participação deveriam responder a um questionário disponibilizado via *google forms* deixando registradas suas percepções sobre o que mais chamou atenção, pontos positivos e negativos, questões a serem aprimoradas. De modo geral, todas as instituições participantes consideraram relevante a formação ofertada pelo

projeto GamIFique e abordar a gamificação dentro de sala de aula. Consideraram interessante tanto a abordagem teórica quanto prática utilizada. Houve a sugestão de uma nova oferta do curso onde se pudesse abordar outros aspectos referentes a gamificação que não conseguiram ser contemplados.

Os integrantes do Projeto também fizeram a sua avaliação sobre as ações desenvolvidas. De modo geral, consideraram importantes as temáticas abordadas e extremamente rica a possibilidade de planejar e conduzir um curso. A oportunidade de ter contato com professores de escolas públicas em exercício, para além do momento dedicado ao estágio obrigatório, também foi tida como relevante. Segundo os licenciandos em Ciências Biológicas ter contato com quatro escolas públicas distintas, que vivenciam realidades diferentes entre si foi um divisor de águas em sua formação acadêmica.

Apresentados os resultados e discussões que perpassam este trabalho, passaremos as considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O curso oferecido pelo Projeto GamIFique desempenhou um papel importante na formação continuada de professores. O curso utilizou uma abordagem gamificada para envolver os participantes em uma jornada de aprendizado dinâmica. Durante os dois encontros os professores exploraram conceitos e estratégias de gamificação, participaram de atividades práticas e tiveram a oportunidade de experimentar diversas ferramentas e recursos relacionados à gamificação.

Durante o curso docentes compartilharam suas experiências e desafios relacionados à gamificação. O que permitiu uma discussão colaborativa e a troca de ideias sobre como implementar a gamificação em suas práticas pedagógicas. Questões como a resistência à gamificação, a falta de apoio institucional e as barreiras tecnológicas foram amplamente apontadas pelos cursistas e discutidas por eles. No entanto, os professores também reconheceram os benefícios da gamificação, especialmente em termos de envolvimento dos alunos.

O projeto promoveu o diálogo entre os educadores, na superação dos desafios associados à gamificação na educação. As discussões realizadas ofereceram *insights* valiosos sobre como a gamificação pode ser aplicada aos contextos pedagógicos, mesmo diante das adversidades, e como os professores podem continuar aprimorando suas

atividades no contexto contemporâneo.

Para os licenciandos participante do GamIfique a oportunidade de ter contato com professores de escolas públicas em exercício, para além do momento dedicado ao estágio obrigatório, foi tida como relevante e rica. Segundo os licenciandos em Ciências Biológicas ter contato com quatro escolas públicas distintas, que vivenciam realidades diferentes entre si foi um divisor de águas em sua formação acadêmica.

REFERÊNCIAS

BISSOLOTTI, Katielen; NOGUEIRA, Hamilton Garcia; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 11-37, 2014.

FIGUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação**: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2015.

GONÇALVES, Leila *et al.* Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**, 2016.

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

SANTAELLA, Lúcia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício (org). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.