

A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Wemilly Yngred Cunha de Melo ¹
Ana Luiza Pinheiro de Lima ²
Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha ³
Iunaly Sumaia da Costa Ataíde Ribeiro ⁴
Lara Colognese Helegda ⁵

INTRODUÇÃO

As Metodologias Ativas colocam o aluno como protagonista central, incentivando sua autonomia durante o aprendizado. O papel do professor nessas modalidades de ensino é como mediador ou facilitador do processo de ensino-aprendizagem (Borges; Alencar, 2014). São diversos os tipos de Metodologias Ativas, entretanto, neste trabalho será apresentada apenas a Gamificação, a qual está associada à utilização de jogos digitais com a intenção de motivar os estudantes e propor a aprendizagem de conteúdos (Martins, 2015).

As Metodologias Ativas vivenciadas por meio da Gamificação nas aulas de educação física na residência pedagógica, trazem a preocupação do seu uso nos processos de aprendizagem dos alunos. Desta forma, insere este conceito, como norteador do trabalho pedagógico dos alunos residentes, dentro de um contexto motivador e de satisfação no que diz respeito ao aprendizado, crescimento e desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico dos discentes.

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência, onde o objetivo geral foi descrever como se desenvolveu a utilização das Metodologias Ativas, especificamente, a Gamificação nas aulas de Educação Física Escolar durante as práticas pedagógicas do Programa de Residência Pedagógica do CAV/UFPE, nas turmas de 3º ano do ensino médio, da Escola Estadual Olívia Carneiro de Carvalho.

¹ Graduada do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, profwemillymelo@gmail.com;

² Graduada do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, profluizapinheiro@gmail.com;

³ Mestra do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, cleide.filha@ufpe.br;

⁴ Mestra em Políticas Públicas pela UFPE. Professora de Educação Física no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco - IFPE, iunaly.ataide@vitoria.ifpe.edu.br;

⁵ Doutora em Ciências da Saúde. Professora do curso de Licenciatura em Educação Física e coordenadora institucional do Programa de Residência Pedagógica na Universidade Federal de Pernambuco -UFPE, lara.colognese@ufpe.br

Com isso, este trabalho possui o objetivo de relatar o uso da Gamificação como metodologia de ensino facilitadora do processo de ensino e aprendizagem de aulas de Educação Física ministrada pelos alunos residentes da Residência Pedagógica da UFPE/CAV. Justifica-se o mesmo, a partir da importância de vivenciar e incentivar as práticas realizadas por meio da Residência Pedagógica em Educação Física, temática pouco discutida na literatura.

METODOLOGIA

A escola-campo desta prática pedagógica situa-se na cidade de Vitória de Santo Antão-PE, no bairro Cidade de Deus, nomeada Escola Estadual Olívia Carneiro que conta com 5 turmas de ensino médio (1º, 2º e 3º anos). As práticas pedagógicas realizadas na escola ocorreram a partir da inserção de residentes do Programa de Residência Pedagógica do Centro Acadêmico da Vitória, na Universidade Federal de Pernambuco, na escola descrita. Nela foi utilizado a Gamificação como forma de Metodologia Ativa nas aulas de Educação Física escolar nas turmas concluintes do 3º ano. Assim, visou-se potencializar o desenvolvimento de capacidades críticas, resolutivas de problemas e construindo autonomia no aprendizado dos alunos.

A prática ocorreu com os alunos concluintes dos 3º anos, onde foi utilizada a gamificação como forma de revisar conteúdos tanto para o vestibular como para a disciplina de fato. Foram selecionadas 20 questões, extraídas de provas anteriores do Exame Nacional do Ensino Médio, todas do conteúdo de Educação Física e que já haviam sido abordadas anteriormente nas aulas. Os alunos residentes criaram um “quiz eletrônico” durante a aula. O “quiz” foi exposto à sala contendo o enunciado e as alternativas das perguntas. A turma foi dividida em quatro grupos, onde os mesmos precisavam conversar entre si e com seus pares, entrando em um consenso para responder às questões. Ao finalizar o tempo, a página seguia para a resposta e para a explicação e, ainda, ficava exposto um “meme”, ou seja, imagem cômica utilizada pelos adolescentes em redes sociais, visando aproximação e divertimento com os alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação tradicional se caracteriza por meio da transmissão de conhecimentos do professor para o aluno, tendo como consequência a passividade e a incompreensão da sua responsabilidade escolar, o que dificulta a capacidade de tomada de decisões e soluções de problemas (Matos, 2018).

Nas aulas de Educação Física escolar, em diversas escolas, essas possuem características pedagógicas tradicionais, voltadas para o tecnicismo das práticas esportivas, que abordam apenas as técnicas e excluem a participação e às reflexões ativas dos alunos durante as aulas (Leite, 2022).

Com a necessidade de incentivar a participação ativa dos alunos, com reflexões e participações críticas durante as aulas, surgem as Metodologias Ativas que guiam o processo de ensino-aprendizagem. Entre as Metodologias Ativas estão: Gamificação, Estudo de Casos, Sala de Aula Invertida, entre outras (Moran, 2018).

O uso de jogos na educação, conhecido como "aprendizagem por meio de jogos" ou "gamificação educacional", trata-se de uma abordagem pedagógica que incorpora elementos de jogos no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, a gamificação, pode ser definida, como uma solução inovadora, inspirada na ideia da utilização de elementos recreativos aplicados em contextos não recreativos (Kapp, 2012; Deterding *et al*, 2014; Deterding *et al*, 2011; Landers; Landers, 2014; Haruna *et al* 2018).

Dessa forma, busca-se incentivar as práticas advindas a partir das motivações trazidas pela tecnologia, tão frequentes nos dias de hoje entre os jovens, e que alicerçam suas curiosidades e satisfações à prática de atividades físicas por meio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Percebe-se na gamificação, uma forma de Metodologias Ativas, como uma prática pedagógica associada à recursos de jogos digitais, que envolve a realização de atividades lúdicas e competitivas com o objetivo de promover a aprendizagem de conteúdos específicos e oferecer ao educador a possibilidade de realmente avaliar se os discentes estão aprendendo os conteúdos abordados durante as aulas (Barbosa; Bublitz; Gomes, 2015; Schimidt *et al*, 2011).

Sendo assim, os jogos eletrônicos podem ser utilizados nas aulas de Educação Física, relacionando a realidade vivenciada pelos alunos para incentivar a participação ativa dos mesmos. Pois, a utilização de metodologias lúdicas como os jogos e gincanas promovem contextos lúdicos, despertam emoções positivas, motivam e exploram aptidões dos indivíduos favorecendo a aprendizagem, o engajamento dos alunos e um melhor desempenho acadêmico (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014; Barra *et al*, 2017).

Desta forma, a utilização da gamificação na educação e os jogos didáticos traduzem uma abordagem baseada em jogos, projetada com o objetivo principal de fornecer a aprendizagem, onde o aluno é engajado em várias atividades desafiadoras de aprendizagem (tarefas de raciocínio, questionários, competições) mecanismos de resolução de problemas, motivação, aprimoramento do aprendizado, mediado pelo desafio, prazer e entretenimento,

portanto, pela diversão durante o aprendizado (Alves, Minho, Diniz, 2014; Landers; Landers, 2014; Haruna *et al*, 2018; Van Galeen *et al*, 2021).

Destaca-se, que o aspecto lúdico pode tornar-se uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação (Souza; Castro; Cardoso, 2019; Nascimento, 2020).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Pacheco, Costa e Silva (2021) e Hartwig (2019), o acesso a essas tecnologias podem proporcionar um ensino mais personalizado, desde que o docente faça a escolha da tecnologia ou recurso que se adeque a sua realidade e ao objetivo da aprendizagem que se deseja alcançar. A gamificação parece uma ferramenta promissora para melhorar os resultados da aprendizagem, fortalecendo os comportamentos e atitudes em relação à aprendizagem (Van Galeen *et al.*, 2021).

Por meio da gamificação utilizada em aula, foi possível observar uma aquisição de conhecimento facilitada quando comparada às aulas tradicionais, onde os alunos conseguiam discutir as questões, além de, posteriormente, comentar sobre os conteúdos apresentados no “quiz”. Isso ocorre, segundo Moran (2018), quando a aprendizagem se torna mais efetiva e o professor aproxima-se do universo do aluno, personalizando a aula para motivar os estudantes.

De acordo com Bardini e Spalding (2017), introduzir novas metodologias na sala de aula é positivo, pois proporciona o aumento do interesse dos alunos e os mesmos se sentem mais motivados e concentrados durante a aula. Sendo assim, foi observado que durante o ensino utilizando a gamificação, os alunos interagem com maior frequência nos conteúdos e, ainda, estavam mais atentos às explicações abordadas.

Por fim, observou-se uma maior interação social entre os alunos para além dos seus grupos, mesmo com um nível de competição estabelecidos. Essa observação justifica-se através de Souza, Castro e Cardoso (2019); Nascimento (2020), onde os autores colocam o viés lúdico da utilização da gamificação como facilitador do processo de ensino e aprendizagem, além da socialização e cooperação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo assim, conclui-se que a utilização de Metodologias Ativas na Educação Física escolar torna-se uma alternativa para se ausentar do tradicionalismo metodológico, pois, além de estimular mais facilmente a aquisição de conhecimentos dos alunos, incentiva a sua

autonomia no papel de construção. Desta maneira, a Gamificação favorece a aproximação da relação professor-aluno, através da necessidade de conhecer o universo do alunado, buscando formas de cativá-los durante as suas aulas.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Gamificação; Educação Física escolar.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V. C. A gamificação e a sistemática do jogo: Conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). Gamificação na Educação. São Paulo: **Pimenta Cultural**, 2014. 300p.
- BARBOSA, A. C. A; BUBLITZ, K. R.; GOMES, V. R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras. Indaial:** UNIASSELVI, 2015.
- BARDINI, Vivian Silveira dos Santos; SPALDING, Marianne. Aplicação de metodologias ativas de ensino-aprendizagem: experiência na área de Engenharia. **Revista de Ensino de Engenharia**, v. 36, n. 1, 2017.
- BARRA, H. et al. **APRENDENDO QUÍMICA POR MEIO DE GINCANAS: EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS PELOS BOLSISTAS DO PIBID. EDUCERE 2017. BRASIL.** Edital Capes 06/2018. Disponível em <https://www.capes.gov.br/images/stories/download/editais/01032018-Edital-6-2018>. Acesso em: 05 de out. 2023.
- BORGES, Tiago Silva; ALENCAR, Gidélia. Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante: o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. **Cairu em revista**, v. 3, n. 4, p. 119-143, 2014.
- BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.).
- DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L. Du game design au gamefulness: Définir la gamification. **Sciences Du Jeu**. V. 2. 2014.
- DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.; DIXON, D. **Gamification: Toward a definition.** CHI 2011, Maio 7-12, 2011 Vancouver, BC, Canadá.
- Gamificação na Educação. São Paulo: **Pimenta Cultural**, 2014. 300p.
- HARTWIG, A. K., SILVEIRA, M., FRONZA, L., MATTOS, M. DE ARAÚJO KOHLER, L. P. **Metodologias Ativas para o ensino da computação: uma revisão sistemática e um estudo prático.** VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019). XXV Workshop de Informática na Escola. Brasília: DF, 2019. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/13273> Acesso em 11 jul 2022.
- HARUNA, H.; HU, X.; CHU, S.; MELLECKER, R. R., GABRIEL, G.; NDEKAO, P. S. Improving Sexual Health Education Programs for Adolescent Students through Game-Based Learning and Gamification. **International journal of environmental research and public health**, V.15 N. 9, P. 2027. 2018.
- KAPP, Karl. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.

LANDERS, R.N.; LANDERS, A.K. An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning: The Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance. *Simul. Gaming*. V. 45. P. 769-785. 2014.

LEITE, Geraldo Augusto Santos. **A utilização de metodologias ativas no ensino do basquetebol por professores de Educação Física em instituições que compõem as redes públicas e privadas de Pernambuco**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso.

MARTINS, Cristina. **Gamificação nas práticas pedagógicas: um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura**. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. 2015.

MATOS, Igor Wilson Serrão et al. **O diálogo em Paulo Freire como caminho para a comunicação entre professor e aluno**. (Dissertação de mestrado). Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018. Recuperado de <https://bit.ly/2k4NnrE>.

MORAN, J. Inovação Pedagógica. In.: MILL, D. (org.) *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância*. Campinas, SP – **Papirus**, 2018.

NASCIMENTO, N. C. M. do. **Aplicação da metodologia da sala de aula invertida no ensino da botânica para o ensino médio**. 2020. 91f. Dissertação (Mestrado Em Ensino de Biologia) – Universidade Federal do Pará, Belém, PA, 2020.

PACHECO, M.; COSTA, R.; SILVA, OLIVEIRA, V. F; de (org.). **Inovação e Metodologias Ativas no ensino remoto**. Belém: NEB/UFPA/UFRA, 2021.

SCHIMIDT, F. E. et al. Gincana recreativa: uma atividade para estimular o conhecimento. **Revista Destaques Acadêmicos**, ano 3, n. 4, 2011.

SOUZA, A. C. L. de.; CASTRO, D. L. de; CARDOSO, S. P. Jogos educativos: contribuições do PIBID Química. **Revista Ciências & Ideias**, Nilópolis, p. 2176-1477, 2019.

VAN GAALEN, A.; BROUWER, J.; SCHÖNROCK-ADEMA, J., BOUWKAMP-TIMMER, T.; JAARSMA, A.; GEORGIADIS, J. R. **Gamification of health professions education: a systematic review**. *Advances in health sciences education : theory and practice*, n. 26 v. 2; P. 683–711, 2021.