

# PENSAMENTO DE JOGO E ENSINO – ALGUMAS REFLEXÕES

**JULIA MARIA RAPOSO GONÇALVES DE MELO LARRÉ<sup>1</sup>**

**SUSANA PAULA DE MAGALHÃES OLIVEIRA<sup>2</sup>**

**MARIA DE JESUS CRESPO CANDEIAS VELEZ RELVAS<sup>3</sup>**

## RESUMO

O presente trabalho trata de algumas reflexões que estamos realizando no âmbito de nossa pesquisa de pós-doutoramento sobre Gamificação. Utilizaremos textos de Huizinga (2019), Freire (1991) e hooks (2017) como referências para pensarmos em questões que permeiam o âmbito do

- 1 Professora associada da Universidade Federal Rural de Pernambuco, vinculada ao PPGTEG (Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância) e ao PPGL (Programa de Pós-graduação em Letras) da Universidade Federal de Pernambuco. Realiza atualmente estágio de pós-doutorado na Universidade Aberta de Lisboa, Laboratório de Educação a Distância e eLearning (LE@D), sob supervisão da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria de Jesus Crespo Candeias Velez Relvas e da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Susana Paula de Magalhães Oliveira. Seus interesses de pesquisa são relacionados a Teoria da Atividade Sócio-Histórico-Cultural; tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de línguas; formação docente; e elaboração de material didático de língua e linguagem. É líder do grupo de pesquisa LACELI (CNPq/ UFRPE).
- 2 Professora Auxiliar convidada no Departamento de Humanidades da Universidade Aberta, em Portugal. É doutora em Literatura e Cultura Inglesa e mestre em Estudos Ingleses e Americanos. É investigadora do Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa (ULICES/CEAUL) e do Laboratório de Educação a Distância e eLearning da Universidade Aberta (LE@D). Desenvolve igualmente a sua pesquisa sobre a relevância das Emoções no Ensino da Língua Inglesa e da Gamificação no contexto prático-pedagógico.
- 3 Professora de Estudos Ingleses no Departamento de Humanidades da Universidade Aberta, onde leciona Literatura Inglesa do Renascimento, Sociedade e Cultura Inglesa, Grandes Obras da Literatura Ocidental, Temas da Cultura Clássica e Literatura Portuguesa Clássica. É Investigadora Integrada do CEAUL/ULICES (Centro de Estudos Anglísticos da Universidade de Lisboa), e Colaboradora do LE@D (Laboratório de Educação a Distância e eLearning, Universidade Aberta, Portugal) e do CETAPS (Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies da Universidade Nova de Lisboa). Suas áreas de pesquisa e interesse acadêmico são Estudos Medievais e Renascentistas, Imagética e Iconografia Renascentistas, Vitorianismo, Educação a Distância e Humanidades Digitais.

pensamento de jogo para a educação como um todo, mas especialmente a educação superior, no que tange as Licenciaturas. Os sujeitos sempre utilizaram os jogos e seus elementos com o intuito de tornar uma tarefa não interessante em uma atividade lúdica e, portanto, menos tediosa. É possível perceber a importância do pensamento de jogo em diversas práticas sociais, de modo que o participante se sente mais motivado, pertencente, e se engaje mais na tarefa proposta. Este, então, para nós, se torna um problema a ser pensado, pois se o estudante aprender em um ambiente motivador e engajador, é bem provável que ele atue de forma a replicar ambiente semelhante ao experienciado durante a graduação nas suas turmas ao longo de sua docência no futuro, contribuindo com uma corrente de motivação e pertencimento nos ambientes escolares pelos quais vai passar.

**Palavras-chave:** Gamificação; Pensamento de jogo; Educação; Licenciaturas.

## INTRODUÇÃO

**G**amification é definido por Deterding et al (2011) como o uso de princípios do *design* e/ou funcionamento de jogos em contextos que não sejam de jogo em si. Busarello (2016, p.

nos diz que “*Gamification* abrange a utilização de mecanismos e sistêmicas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público”. Sobre a implementação de *gamification* em processos educacionais, Gerber (2011) afirma que há ainda uma necessidade de estímulo a estudos que demonstram resultados positivos e negativos do uso de elementos específicos de jogos em contextos de ensino-aprendizagem.

Sobre este assunto, para autores como Landers, Armstrong e Collmus (2017), as investigações empreendidas na contemporaneidade devem se concentrar em como o desempenho real do trabalho pode ser gamificado, tornando-o mais motivador aos participantes enquanto ainda cumpre os objetivos do local de interação. Diferentes elementos e combinações de jogos podem ser aplicados a diferentes tarefas e contextos de trabalho para determinar onde o pensamento de jogo pode ser incorporado.

Estes elementos não seriam necessariamente tecnologias ou *designs* específicos, mas o **processo de pensamento**, chamado daqui por diante de **pensamento de jogo**, relacionado a uma sistêmica voltada para resolução de problemas, aumento da motivação e participação ativa dos sujeitos envolvidos quanto às atividades de ensino-aprendizagem. Sobre isso, Gomes (2017) diz:

Não obstante, e pelo que por vezes se vê, nomeadamente, em redes sociais, a gamificação aplicada à área educacional é, por vezes, confundida com aprendizagem baseada em jogos. Glover (2013), Seaborn e Fels (2015) vão mais longe e referem que a gamificação educacional não pode ser confundida, para além de aprendizagem baseada em jogos, com simulação ou jogos sérios. Enquanto que estes, o foco é o de criar jogos e experiências de jogo, a gamificação aplicada à educação tem o intuito de **adicionar conceitos de jogo para um processo de aprendizagem** (Glover, 2013). (GOMES, 2017, p.117 - grifo nosso)

Compreendemos que as práticas de ensino-aprendizagem devem passar por um ajustamento constante de acordo com a realidade dos sujeitos envolvidos e com as transformações sociais e tecnológicas da comunidade na qual atuamos (vf. BUSARELLO, 2016). No contexto contemporâneo brasileiro da formação de professores, é fundamental que possamos estimular em sala de aula reflexões para questões referentes a como elaborar trilhas de ensino-aprendizagem que estimulem a agência dos sujeitos e sejam relevantes para os estudantes na contemporaneidade.

Neste trabalho, portanto, temos como principal objetivo discutir brevemente sobre como a compreensão do pensamento de jogo pode contribuir para a ação docente, trazendo elementos que motivem e permitam maior engajamento dos estudantes no âmbito da sala de aula, seja virtual ou presencial.

## **METODOLOGIA**

Os caminhos metodológicos para a elaboração deste artigo foram referentes a levantamento bibliográfico sobre as temáticas de interesse da pesquisadora e análise qualitativo-interpretativa (LIBERALI E LIBERALI, 2011) das informações obtidas de tais leituras.

## **O PENSAMENTO DE JOGO NO ENSINO-APRENDIZAGEM**

Huizinga (2019) afirma que os sujeitos sempre utilizaram os jogos e seus elementos com o intuito de tornar uma tarefa não interessante em uma atividade lúdica e, portanto, menos tediosa. Esta atividade faz parte do desenvolvimento da cultura humana em todos os contextos da comunidade planetária. Alguns exemplos desses elementos de jogo que tornam atividades não interessantes em atividades lúdicas podem ser encontrados em situações como: o professor dá um ponto extra ou um doce quando os estudantes cumprem determinada atividade; a empresa bonifica o funcionário que “bate” a meta do mês; o cliente de um banco acumula pontos no cartão de crédito que podem ser trocados por produtos; o aplicativo de vendas bonifica com descontos nas próximas compras sempre que o cliente adquire novos produtos. Nestes poucos exemplos é possível perceber a importância do

pensamento de jogo em diversas práticas sociais de modo que o participante possa se sentir mais motivado, pertencente, e se engaje mais na tarefa proposta. Portanto, podemos concluir que há espaço para maiores investigações sobre os impactos do pensamento de jogo em processos educativos e na maneira de tornar a sala de aula e a aprendizagem mais motivadoras e com mais significado para os estudantes e professores.

Concordo com hooks<sup>4</sup> (2017) quando ela diz que a sala de aula deve ser um lugar de entusiasmo, nunca de tédio, e que, caso o tédio prevaleça, o professor deve lançar mão de estratégias pedagógicas que possam permitir uma intervenção de modo que a atmosfera da sala de aula seja “perturbada” por um clima de engajamento e participação ativa. A mesma autora chama a atenção para o fato de que o entusiasmo na sala de aula de estudantes do ensino superior não é um tema que desperta tanto o interesse dos pesquisadores. Este, então, se torna um problema a ser pensado, pois se o estudante de licenciatura aprender em um ambiente motivador e engajador, é bem provável que ele atue de forma a replicar ambiente semelhante ao experienciado durante a graduação nas suas turmas ao longo de sua docência no futuro, contribuindo com uma corrente de motivação e pertencimento nos ambientes escolares pelos quais vai passar. Como já postulou Paulo Freire (1991), “[...] a formação do educador deve instrumentalizá-lo para que ele crie e recrie a sua prática através da reflexão sobre o seu cotidiano” (FREIRE, 1991, p. 80).

Ao compreender a educação como fenômeno formador de seres pensantes, o pensamento de jogo se apresenta desde os primórdios como elemento promotor do desenvolvimento do capital humano, inerente à construção política do indivíduo. Nesse sentido, o texto de Huizinga (2019) pode nos ajudar a trazer uma complementaridade ao que diz Busarello (2016) sobre a gamificação ser uma estratégia que favorece o aprendizado de conteúdos complexos ao passo que envolve aspectos cognitivos, emocionais e sociais do aprendiz num ambiente sistematizado para o **estímulo do pensamento de jogo**.

A noção de *homo ludens* de Huizinga e a de pedagogia engajada de hooks também tratam de uma “casadinha” teórica de uma relação

4 Importante mencionar que a grafia do nome da autora é em letras minúsculas, conforme suas publicações.

que creio dar muito certo, pois, como explicitamos acima, fomentam a discussão já desenvolvida por alguns dos autores supracitados de que a gamificação é uma maneira possível de motivar e tornar os participantes mais motivados e sentindo-se pertencentes ao ambiente escolar, pois este se torna significativo.

Para Huizinga (2019), o Círculo Mágico proporcionado pelo jogo e pelo ato de jogar trazem consigo a **fantasia**, a **imersão**, o **desafio**, a **catarse** e o **escapismo** (vide imagem abaixo).



**Figura 1** - Infográfico demonstrativo sobre características do Círculo Mágico de Huizinga no cotidiano

**Fonte:** AYRES, 2020.

O autor trata do Círculo Mágico como “algo além do real, em um universo do qual você pode sair a qualquer momento”.

Diferentemente de Huizinga, que define o ato de jogar como a entrada em um lugar que não pertence à realidade que vivemos, pensamos que jogar pertence a uma categoria de realidade bastante diferente, mas ainda assim *real*, e que pode ser considerada como *um dos multiversos possíveis dentro de nossa própria realidade observável*.

Então, podemos dizer que o jogo *é uma realidade* possível dentro do mundo observável que possui características, regras, sujeitos, instrumentos, objetos, metas, divisão de tarefas, comunidades e resultados (Engeström, 2016) muito particulares e fundamentais para seu funcionamento. O jogador não entra em um mundo paralelo, dissociando-se por completo da vida que se vive (Marx e Engels, 1845/1846).

Pelo contrário: a vida vivida no jogo se integra à vida vivida fora do contexto de jogo, permitindo que o sujeito-jogador possa absorver e praticar outras formas de existência, sendo beneficiado nessa vida integrada entre círculo mágico e vida que se vive. O círculo mágico alimenta a vida que se vive que, por sua vez, retroalimenta as vivências dentro do jogo. Assim, uma *outra* possibilidade de performance no mundo, que necessariamente precisa de letramentos muito específicos, é oferecida ao sujeito-jogador. Isto significa que o sujeito-jogador faz *sim* parte do mundo real e da vida que se vive, integrando-se ao círculo mágico que o jogo proporciona.

Concordamos com Huizinga, no entanto, quando ele afirma que os jogos também são abrangentes, pois se pensarmos de um modo amplo, analisando nosso dia a dia com atenção, podemos perceber que os jogos permeiam quase todas (ou, quiçá, todas) as nossas atividades humanas. Alguns exemplos podem ser: uma premiação que você pode ganhar a cada vez que compra em um local específico (cartão fidelidade); ao atingir uma quantidade *x* de entregas de recicláveis na unidade de energia da cidade, você ganha um desconto na conta de luz, dentre outros tantos exemplos que possamos pensar. A partir desses exemplos, podemos perceber que a noção de **recompensa** é uma característica importante dos jogos no nosso cotidiano contemporâneo e isso nos mostra um pouco sobre nossa forma de pensar e o que ativamos quando estamos jogando, ou seja, exercitando o **pensamento de jogo**.

Alves (2014, p. 43) afirma que o pensamento de jogo “consiste em pensar sobre um problema ou atividade do dia a dia e convertê-la em uma atividade que contenha os elementos de jogo (competição, cooperação, exploração, premiação, *storytelling*)” e que pode nos levar, como professores, a selecionar, combinar e correlacionar elementos curriculares de maneira que possamos produzir uma experiência adequada para a aprendizagem de nossos estudantes.

## DISCUSSÃO

Após breve análise bibliográfica de alguns autores seminais na área de gamificação e educação, podemos concluir que saber um pouco mais sobre o pensamento de jogo pode contribuir para pensarmos em formas de ensino-aprendizagem nas Licenciaturas que possam ser

mais adequadas para as transformações que estão ocorrendo a todo tempo no mundo contemporâneo, na realidade dos estudantes que os professores em formação encontrarão tanto no estágio quanto em sua vida profissional após a graduação.

É importante esclarecer que este trabalho teve como proposta ser um objeto de condensação de ideias referentes a pensamento de jogo e ensino que são fundamentais para que a formação docente possa ser permeada desses saberes e possamos, assim, motivar mais ainda nossos estudantes de graduação para entrarem em uma sala de aula, seja presencial, seja virtual, mais preparados para lidar com estas formas de pensar típicas do ser humano, dentre elas o pensamento de jogo.

No entanto, trazemos um recorte de elementos como característicos do pensamento de jogo, juntamente com a noção de pedagogia engajada, que podem, em nossa percepção, nos auxiliar como docentes nos processos de ensino-aprendizagem e que necessitam ser mais bem abordados em cursos de licenciatura para formação dos estudantes de graduação:

- A **imersão**;
- O **desafio**;
- A **recompensa**;
- A **motivação**;
- A **ação**;
- O **espaço aberto para tomada de decisão**;
- A **história** ou **storytelling**;
- A **consciência de que o desempenho vem antes do domínio de um determinado assunto** (ou seja, a ideia de primeiro saber executar na prática para depois promover a reflexão sobre esta prática por meio de estratégias didático-pedagógicas).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trouxemos neste breve trabalho algumas reflexões iniciais sobre como o conceito de pensamento de jogo pode auxiliar o formador docente a pensar em elementos que devam ser trazidos para as aulas nas licenciaturas para fomentar práticas que estimulem o engajamento e a motivação de estudantes da contemporaneidade.

Como afirmamos anteriormente, nossa intenção não é esgotar o assunto, mas sim encorajar mais discussões sobre a temática que, ao nosso ver, é bastante pertinente, tendo em vista que é preciso tornar a educação mais próxima da realidade dos estudantes como um todo.

Vislumbramos mais pesquisas relacionadas ao tema e estamos atualmente pensando em diversas possibilidades de formação docente, no âmbito universitário, para ampliação dessas discussões.

## AGRADECIMENTOS

À Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lina Morgado, coordenadora do Laboratório de Educação a Distância e E-learning da Universidade Aberta de Lisboa, e às minhas colegas supervisoras de pós-doutorado Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria de Jesus Relvas e Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Susana Oliveira, que possibilitaram a produção deste trabalho, apostando em mim e dando-me total liberdade para exercitar minha criatividade intelectual.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2014.

\_\_\_\_\_. **Gamification e aprendizagem**. 2020. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/gamification-e-aprendizagem-flora-alves/?originalSubdomain=pt> Acessado em: 12/09/2022.

AYRES, Marcel. **Interações lúdicas através de jogos mediados por Tecnologias Digitais no contexto da pandemia**. Disponível em: <https://marcelayres.com.br/2020/05/26/interacoes-ludicas-atraves-de-jogos-mediados-por-tecnologias-digitais-no-contexto-da-pandemia/>. Acessado em: 12/09/2022.

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

DETERDING, S.; KHALLED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification**: toward a definition. Vancouver, BC, Canada. ACM. 2011.

ENGESTRÖM, Yrjo. **Aprendizagem Expansiva**. São Paulo: Pontes, 2016.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. São Paulo: Cortez, 1991.

GERBER, H. R. **Problems and Possibilities of Gamifying Learning: A Conceptual Review**. Internet Learning Journal, 2014.

GOMES, Cláudia Cristina da Silva. **Gamificação no Ensino Superior Online**. 2017. 484 p. Tese (doutorado em Educação) – Universidade Aberta de Lisboa, Lisboa, Portugal. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/7393> Acessado em 25/07/2021.

HOOKS, B. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Trad. de Marcelo Brandão Cipolla. 2 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

LANDERS, R. N., ARMSTRONG, M. B., & COLLMUS, A. B. (2017). How to Use Game Elements to Enhance Learning: Applications of the Theory of Gamified Learning. In M. Ma, Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.). **Serious Games and Edutainment Applications** (Vol. 2, pp. 457-483).

LARRÉ, Julia. **Atividade Social Acadêmica do ensino de língua inglesa: o que os aprendizes nos dizem sobre isso?** Revista Brasileira de Linguística Aplicada. 2018, v. 18, n.3, p. 531 – 560. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/nqPNd8XpJbFrPvTbdM5Fp4H/abstract/?lang=pt> Acessado em: 01/08/2021.

LIBERALI, A. R.; LIBERALI, F. Para pensar a metodologia de pesquisa nas ciências humanas. **FAINC**. Santo André, v.1, n.1, julho/dez 2011, pp. 17-33.

MARX, K.; ENGELS, F. **A ideologia alemã** (1845-46). Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/marx/1845/ideologia-alema-oe/index.htm>>. Acessado em: 12/09/2022.