

PRÁTICA PEDAGÓGICA GAMIFICADA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: REFLEXÕES SOBRE UMA EXPERIÊNCIA

Elaine dos Reis Soeira¹

Introdução

O presente relato de experiência apresenta os resultados de uma prática pedagógica gamificada, desenvolvidas com estudantes de cursos de licenciatura em Ciências Biológicas e Geografia, numa instituição de ensino pública, no Estado da Bahia.

Há algum tempo tenho adotado uma prática de desenvolver uma avaliação do componente curricular, considerando alguns fatores como os aspectos metodológicos, os materiais didáticos e a mediação pedagógica. Considerando o *feedback* recebido ao encerrar alguns componentes curriculares no final de 2022, decidi experimentar, com as turmas com as quais já havia trabalhado, uma metodologia ativa, por meio de uma prática pedagógica gamificada desenvolvida ao longo do primeiro período letivo de 2023.

As metodologias ativas têm como pressuposto conceitual deslocar os estudantes da condição de receptores de conteúdos, tal qual na educação bancária descrita por Freire (1996), para uma condição de aprendizagem ativa, construtiva, autônoma, colaborativa, por meio da interação entre os pares e os objetos do conhecimento. Esse fundamento está presente no ideário educacional desde há mais de um século (DAROS, 2018; ARAÚJO, 2015), nas proposições de teóricos de referência, como destacado por Moran (2018).

[...] Dewey (1950), Freire (1996), Ausubel et al. (1980), Rogers (1973), Piaget (2006), Vygotsky (1998) e Bruner (1976), entre tantos outros e de forma diferente, têm mostrado como cada pessoa (criança ou adulto) aprende de forma ativa, a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao nível de competências que possui. Todos esses autores questionam também o modelo escolar de transmissão e avaliação uniforme de informação para todos os alunos. (p. 2-3)

Assim, pode-se compreender que as metodologias ativas têm como objetivo fundante trazer os estudantes para o centro do processo educativo, tornando-os construtores e não meros receptores de conteúdos, não são algo tão novo, tendo em vista que educadores o que diversos pesquisadores e educadores propuseram em suas teorias ao longo do último século, indo de encontro da padronização metodológica e avaliativa embasadas na transmissão-recepção, desconsiderando as necessidades e os estilos de aprendizagem dos estudantes.

Além das proposições teórico-metodológicas, as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) e suas aplicações educacionais têm impulsionado as práticas

¹Professora do Instituto Federal de Baiano, Campus Santa Inês, elaine.soeira@ifbaiano.edu.br;

pedagógicas com metodologias ativas (BACICH; MORAN, 2018), devido às possibilidades para personalizar e hibridizar o ensino e a aprendizagem.

Dentre as metodologias ativas, nesse experimento optou-se pelo uso da gamificação. Conforme Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), a gamificação “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo.” (p. 14) Isto é, incorpora-se os elementos e a estrutura presente nos jogos, tais como regras, sistemas de pontuação e progressão, recompensas, bonificação, penalizações, dentre outros, para situações em que, normalmente, não seriam próprias dos jogos, tais como ensino-aprendizagem nas situações formais, treinamentos e formações empresariais, além de programas de recompensas utilizados por muitas corporações.

A transposição das mecânicas e das dinâmicas dos jogos para contextos diversos tem o propósito de agregar a tais realidades os mesmos impactos gerados no contexto original, a exemplo do engajamento, da motivação e do comprometimento pessoal para o alcance dos objetivos e da resolução dos problemas propostos. Adiciona-se ainda o fato de que o indivíduo, ao vivenciar a situação de jogo embasada numa narrativa, ele passa de mero expectador para um participante capaz de interferir na história e contribuir com o seu desfecho. Tal perspectiva foi explorada na experiência realizada com as turmas mencionadas anteriormente.

Metodologia

O planejamento didático do componente curricular foi realizado de modo a contemplar uma proposta avaliativa, de cunho formativo e processual, que possibilitasse aos estudantes o desenvolvimento de diferentes propostas de atividades, explorando e aprofundando os conceitos e conteúdos abordados ao longo do semestre, por meio do cumprimento de missões e objetivos.

As missões e objetivos cumpridos não apenas ajudavam a compor o aspecto somativo da avaliação – o qual precisamos cumprir em função das normas institucionais – como fomentavam um processo formativo, no qual os estudantes refletiam sobre avanços e dificuldades, da mesma forma que a professora podia acompanhar a apropriação conceitual e, propor intervenções, se necessário, no intuito de que, coletivamente, fosse possível vivenciar uma avaliação da aprendizagem não coercitiva e não punitiva (LUCKESI, 2011; HOFMANN, 1998; PERRENOUD, 1999).

O conjunto de atividades que compôs as missões e os desafios foi denominado de Percurso de Aprendizagem Gamificado (PAG), contemplando atividades como análise de

documentos, produções textuais, análise de situações-problema, elaboração de materiais educativos e uma atividade estilo “caça ao tesouro”, na qual, a partir de charadas, precisavam encontrar pistas contendo *qr codes* que davam acessos a desafios e levavam a uma pista viva, ou seja, uma convidada que iria dialogar com as turmas sobre o tema que estava em debate.

Para além da formalidade avaliativa, o PAG teve como plano de fundo uma narrativa futurista, na qual uma jovem buscava resgatar valores inestimáveis para a Educação, os quais haviam sido deteriorados por meio de práticas socioeducacionais antidemocráticas, autoritárias e excludentes. Assim, a cada objetivo, eles acumulavam mais experiência no jogo e ficavam mais próximos do desfecho.

Como ambientação para o percurso PAG, foi escolhida a ferramenta Classcraft[®], na sua versão básica (assinatura gratuita), pois ela já está estruturada de modo a contemplar a mecânica e a dinâmica própria dos jogos, restando ao educador a criação da narrativa e a definição das missões e dos objetivos, considerando o período letivo com o qual irá trabalhar. A ferramenta conta com 3 categorias de personagens (Guerreiro, Sacerdote e Mago) com poderes e características próprios, podendo ser customizados pelos estudantes à medida em que progredem nas fases e ganham pontos de experiência e moedas de ouro. Ainda se pode acrescentar um diferencial do Classcraft[®] que são as “ferramentas de aula”, que reúnem uma série de propostas para dinamizar as aulas e avaliar os estudantes, a exemplo dos “eventos aleatórios”, que trazem desafios para serem cumpridos individualmente ou em grupos, gerando recompensas ou punições, e os “campos de treinamento de Elda”, os quais simulam uma batalha de conhecimentos, individuais ou coletivas.

Semanalmente, os estudantes estavam realizando atividades relativas às missões e objetivos, e, conforme a data de envio, podiam conquistar pontos de experiência regulares e a pontos de experiência adicionais, o que gerou um engajamento na maioria dos estudantes, no sentido de finalizarem as propostas na data antecipada, para elevarem sua pontuação e avançarem no jogo.

Ao final do semestre foi proposta a “grande missão”, na qual os estudantes utilizando os talismãs conquistados em uma das missões e assumindo a “identidade” dos seus personagens, foram envolvidos na construção do desfecho, tendo papel preponderante na solução do problema enfrentado pela personagem central da narrativa.

Resultados e discussão

Os resultados apresentados foram obtidos no processo de autoavaliação discente e autoavaliação do componente curricular realizado ao final do período letivo. Vinte quatro

estudantes participaram da oferta do componente curricular, sendo nove do curso de Geografia e 15 do curso de Ciências Biológicas.

No decorrer do semestre foi perceptível o engajamento dos estudantes com a realização das atividades (missões), que ajudavam a compor a avaliação de forma processual e, ao mesmo tempo, geravam avanços no jogo, por meio dos pontos de experiência (XP). Havia a possibilidade de obtenção de pontos extra com a entrega antecipada das atividades, o que provocou uma organização maior dos estudantes que, ao invés de requererem a ampliação de prazos, passaram a cumprir as metas de forma mais ágil.

A evidência de maior engajamento e motivação comprova-se com as respostas fornecidas na autoavaliação, que indicam que “sempre” ou “quase sempre”, a maioria dos estudantes investiu na realização das atividades dentro do prazo, dedicou-se às leituras e aos estudos dos materiais propostos, mesmo nas situações em que a avaliação somativa não estava presente. Outro fator que aponta os resultados favoráveis em relação à metodologia adotada refere-se ao grau de apropriação dos conteúdos e ao alcance dos objetivos de aprendizagem, os quais foram considerados entre os pontos “4” e “5”, numa escala de cinco pontos, sendo o último o grau mais satisfatório.

Questionados sobre a metodologia utilizada no componente curricular, houve unanimidade entre os estudantes, avaliando a experiência de forma positiva e proveitosa. Foi sinalizado o clima de leveza e descontração, mesmo diante de temas densos e complexos, ao mesmo tempo que motivou a aprendizagem. A fala do Estudante 3, ilustra o que foi percebido pelos demais estudantes, além de corroborar Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), no que se refere aos impactos da gamificação em contextos de não-jogo.

Avalio como ótima, pois a docente usou de várias estratégias que fogem do comum para apresentar os conteúdos de forma que deixou as aulas mais "leves" e os alunos mais tranquilos. A metodologia de usar o jogo foi tão interessante pois deixou os alunos com maior vontade de aprender de forma divertida. (Estudante 3)

Além dos benefícios em termos de aprendizagem e engajamento, diversos estudantes sinalizaram que a experiência os fez pensar sobre seu processo formativo como professores. Destaca-se a análise apresentada pelo Estudante 4.

Estamos em curso de licenciatura e por isso devemos sempre estar atentos na busca por metodologias que favoreçam o processo de ensino-aprendizagem e como estudantes agora podemos notar que a metodologia utilizada tornou a aula mais dinâmica, logo, poderemos testar com nossos futuros alunos já que funcionou conosco. (Estudante 4).

Considerações finais

Como primeira experiência utilizando um PAG em cursos de licenciatura, acredita-se que os resultados foram favoráveis e ratificam a relevância do uso de metodologias ativas e

inovadoras, em vistas a trazer os estudantes para o centro do processo de construção do conhecimento. Além dos aspectos positivos indicados pelos estudantes, registra-se que do ponto de vista docente, a experiência foi enriquecedora e tornou visível pontos fortes da metodologia e pontos que podem ser aperfeiçoados em experiências futuras.

Palavras-chave: Avaliação da aprendizagem. Classcraft. Formação de professores. Metodologia ativa. Percurso de Aprendizagem Gamificado.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. C. S. Fundamentos da Metodologia de Ensino Ativa (1890 – 1931). **37ª Reunião Nacional da ANPED**, 2015, UFSC – Florianópolis. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/sites/default/files/trabalho-gt02-4216.pdf>>. Acesso em 30 ago. 2023.

BACICH, L.; MORAN, J. Prefácio. In: MORAN, J. BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. (*e-book*)

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Orgs) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 11-37.

DAROS, T. Metodologias ativas: aspectos históricos e desafios atuais. In: CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 8-12.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HOFFMANN, J. K. **Pontos e Contrapontos - do Pensar e Agir em Avaliação**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. 22ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, J. BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. (*e-book*)

PERRENOUD, P. **Avaliação**: da excelência à regulação das aprendizagens - entre duas lógicas. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.