



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM: GAMIFICAÇÃO

Berenice Alves da Silva Altafini
bere.nina.bia@gmail.com

Elaine da Silva Santos Goulart
elainesilsan@gmail.com

Resumo: as metodologias ativas de aprendizagem têm contribuído de maneira significativa para o aprendizado dos alunos, os quais urgem por novas formas de ensino, já que a aprendizagem troca sua roupagem cada vez mais rápido, devido principalmente à constante inovação tecnológica. Neste contexto, apresentamos aos professores da Rede Municipal de Ensino de Campo Grande - MS, o curso de Formação Continuada intitulado “Aprender com auxílio de recursos digitais e gamificação”. O curso de formação teve por objetivo: apresentar os principais conceitos de gamificação; explorar na perspectiva da gamificação alguns recursos pedagógicos; propiciar aos participantes atividades gamificadas. Assim como o título da formação sugere, foi utilizada a metodologia ativa de aprendizagem que visa a autonomia, criatividade e o engajamento docente. Outro ponto relevante é que a metodologia em questão concede ao aluno a posição central no processo ensino-aprendizagem, diferente das metodologias elencadas como tradicionais. Nesse prisma, o professor configura-se como agente importantíssimo no referido processo, pois tem a missão de mediar a aprendizagem, direcionando o caminho mais adequado a ser seguido de acordo com a característica de cada aluno, isso facilita o processo. De maneira a possibilitar o engajamento dos alunos, dando-lhes autonomia durante o percurso da aprendizagem. A partir do desenvolvimento das atividades práticas vivenciadas no curso, foi possível observar que os objetivos propostos foram alcançados, extrapolando as expectativas, pois os professores que não utilizavam a metodologia em suas aulas afirmaram que passariam a utilizar. O que foi possível constatar por meio de um grupo fechado no *Facebook*, em que os professores enviaram as atividades realizadas em sala de aula com seus alunos.



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

Palavras-chave: Gamificação, Metodologia Ativa de Aprendizagem, Formação de Professores.

1) Introdução

O delineamento do cenário educacional do século XXI nos apresenta novos desafios frente a questões relacionadas ao contexto escolar, tais como: A maneira de aprender sofreu mudanças? Como ensinar os alunos advindos da "era digital"? Quais metodologias são adequadas para atender às demandas atuais?

É em meio a tantos questionamentos que fecunda a ideia de proporcionarmos um curso de formação continuada, destinado aos professores da Rede Municipal de Ensino de Campo Grande-MS, que aliasse a teoria à prática, dando suporte ao docente para que possa empregar os conhecimentos construídos no decorrer deste curso no seu fazer pedagógico. Para tanto, elencamos uma metodologia ativa de aprendizagem, a fim de oferecer aos docentes meios para que construam de maneira autônoma o conceito de Gamificação.

O curso de formação continuada “Aprender com auxílio de recursos digitais e gamificação” teve por objetivo: apresentar os principais conceitos de gamificação; explorar na perspectiva da gamificação alguns recursos pedagógicos; propiciar aos participantes atividades gamificadas. Sendo ministrado pelos professores técnicos da Secretaria Municipal de Educação.

A falta de motivação dos alunos é um ponto costumeiramente apontado pelos professores quando se trata de ensino-aprendizagem. Sendo assim, é comum ouvirmos que os alunos não têm interesse em aprender. Acreditamos que isto está intrinsecamente ligado ao fato de que a maneira que o professor ensina implica diretamente no interesse ou não do aluno frente às atividades propostas. Isto é, a metodologia que o docente elege define todo o percurso de aprendizagem.



6 a 9 de Outubro de 2020
Campo Grande - MS



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

Dessa forma, ao optarmos por uma metodologia ativa de aprendizagem, dividimos a responsabilidade de aprender com o aluno. Pois a participação deste é fundamental para que a aprendizagem seja consolidada. E é justamente o que propicia a metodologia em questão, na qual o aluno é visto como protagonista de sua aprendizagem, cabendo a ele participar ativamente em todo processo de ensino-aprendizagem.

Para Fadel e Ulbricht (2014), o termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em menos de dez anos, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo, inclusive, os autores ainda salientam que alguns elementos da gamificação já eram utilizados na educação, por exemplo, as recompensas, engajamentos, dentre outros.

2) Percurso de experiência

Metodologia ativa de aprendizagem: gamificação, é um dos cursos que foram ofertados em outubro de 2018 para os professores e profissionais da educação, no programa de formação continuada da Secretaria Municipal de Educação - SEMED: "Reflexões Pedagógicas: diálogos entre a teoria e a prática". A formação foi realizada no laboratório de informática da SEMED, e foram utilizados os seguintes recursos tecnológicos: computadores, *notebook*, *internet*, *smartphones*, jogos *online*, folhas de sulfite e canetas. A formação foi organizada e realizada em cinco momentos:

No primeiro momento, os cursistas participaram de um desafio utilizando a ferramenta *Kahoot*, o objetivo era que experienciassem a utilização do jogo no contexto educacional, proporcionando, assim, as primeiras impressões sobre os elementos dos jogos e a sua relação com as práticas pedagógicas.



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

No segundo momento, apresentamos algumas curiosidades sobre os jogos na sociedade, bem como apresentamos o conceito da gamificação na educação de acordo com as ideias de Deterding (2011) e Kapp (2012).

Já no terceiro momento, trabalhamos a gamificação na prática, ou seja, organizamos cinco grupos e solicitamos aos cursistas que desenvolvessem atividades gamificadas possíveis para utilização na sala de aula com os seguintes recursos: Grupo 1- Recurso: computador e a plataforma *Kahoot*; Grupo 2- Recurso: *smartphone* e o jogo Perguntados; Grupo 3- Com recurso digital (sem *internet*); Grupo 4- Sem recurso digital; Grupo 5- Utilizando jogos em plataformas ou *sites*.

No quarto momento, os grupos realizaram a socialização do plano de aula, destacando as atividades elaboradas, identificando os elementos dos jogos utilizados fora do contexto do jogo - gamificação. Na medida em que os grupos apresentavam os planos de aula, tiveram a oportunidade de refletir sobre a diferença entre a aprendizagem passiva - em que o aluno apenas ouve e a aprendizagem ativa, na qual o aluno participa ativamente em todo processo de ensino-aprendizagem.

No último momento, apresentamos um espaço denominado "Aprendendo com auxílio de recursos digitais e gamificação" construído como grupo fechado, plataforma *Facebook*, com intuito de socializar as práticas pedagógicas e a utilização da gamificação na sala de aula com seus alunos, ainda, disponibilizamos materiais complementares sobre a temática e um questionário com a avaliação do curso.

3) Desdobramentos da experiência

Ao propor uma formação com a metodologia diferenciada, observamos que a maioria dos cursistas apresentavam uma concepção distorcida ou nada sabiam sobre o conceito de gamificação. Ao explorar os elementos dos jogos na educação, vários professores mencionaram sobre o engajamento, um dos elementos da gamificação que contribui para o ensino-aprendizagem.



Fonte: das autoras- alunos da REME utilizando o *Kahoot*

No grupo fechado criado na plataforma *Facebook*, os professores postaram as atividades e fotos utilizando a gamificação na sala de aula, nesse sentido, observamos vários relatos sobre a aprendizagem ativa dos alunos e o interesse nas aulas que faziam uso da referida metodologia. Os professores, ainda, solicitaram que fossem oferecidas outras formações aprofundando a utilização da gamificação na sala de aula, bem como com outras metodologias ativas de aprendizagem.



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM



Fonte: Facebook.com/groups

4) Principais resultados alcançados

A utilização da metodologia ativa gamificação proporcionou a reflexão sobre outras metodologias que visam à criatividade, ao engajamento, à autonomia, e à criticidade tanto do aluno como do professor. Um dos pontos fundamentais que a metodologia permite é a co-responsabilidade do aluno no processo de ensino-aprendizagem, nesse sentido o professor continua responsável em mediar o processo, sendo o ator preponderante, porém a aprendizagem tem como centro o aluno.

Os objetivos propostos para formação foram alcançados, pois os cursistas tiveram conhecimento sobre os principais conceitos de gamificação, exploraram alguns recursos pedagógicos na perspectiva desses conceitos e elaboraram atividades gamificadas.

Outro aspecto que merece destaque é a contribuição no grupo do *Facebook* com fotos e relatos dos professores que desconheciam a metodologia, ou seja, os professores que não utilizavam a metodologia em suas aulas afirmaram que passaram a utilizar, e relataram um interesse maior da turma.



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

5) Considerações finais

A formação "Metodologia ativa de aprendizagem: gamificação" oportunizou aos formadores e professores o estudo de uma metodologia que vem ao encontro dos desafios e questionamentos da educação no contexto atual. Nesse sentido, faz-se necessário estudar e vivenciar diferentes metodologias ativas, o que poderá contribuir para que os alunos desenvolvam as habilidades necessárias para atender às demandas educacionais. Tais como: criticidade, autonomia, resolução de problemas entre outras previstas nos documentos norteadores da educação brasileira.

Vale ressaltar que, ao propor a gamificação no contexto educacional, é preciso atentar-se para a questão da competitividade. Embora nossa sociedade seja competitiva, a proposta apresentada visa ao trabalho em equipe, à ajuda mútua e de maneira alguma fomentar a competitividade entre os discentes.

O curso contou com a parceria entre a Divisão de Tecnologia Educacional/ DITEC, a Superintendência de Gestão das Políticas Educacionais/SUPED/SEMED e professores das escolas municipais de Campo Grande/MS.

Esta formação continuada configurou-se como um importante instrumento para a prática pedagógica, possibilitando ao professor ampliar seu repertório profissional, tornando-o um agente habilitado para propor mudanças no cenário escolar e assim alcançar o principal objetivo da escola que é a aprendizagem efetiva do alunado.



INTEGRA
EaD 2020

EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS EM CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO: MÚLTIPLOS OLHARES PARA APRENDIZAGEM

6) Referências

Fadel, Luciane Maria. Ulbricht, Vania Ribas. Batista, Claudia Regina. Vanzin, Tarcísio. organizadores. **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

DETERDING, S. **Gamification: using game design elements in non-gaming contexts**. In: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2011, Vancouver, Canada. Proceedings, Vancouver, 2011. p. 1-4. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf> . Acesso em: 20 jan. 2020.

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