



**INTEGRA**  
EaD 2020

## 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](mailto:bere.nina.bia@gmail.com)

Elaine da Silva Santos Goulart  
[elainesilsan@gmail.com](mailto: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.