

A GAMIFICAÇÃO E O ENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: DISCUSSÕES INICIAIS¹

Kelly Gabriela Poersch², Isabel Koltermann Battisti³

¹ Trabalho realizado a partir da pesquisa, em nível de mestrado, que está sendo desenvolvida pelo Programa de Pós-Graduação em Educação nas Ciências/ UNIJUÍ.

² Bolsista UNIJUÍ; estudante do curso de Mestrado em Educação nas Ciências; integrante do GEEM; kelly.poersch@unijui.edu.br.

³ Professora Orientadora. UNIJUÍ-PPGEC-GEEM; isabel.battisti@unijui.edu.br.

RESUMO

A gamificação conquistou um papel central na maneira como os jovens interagem com a tecnologia, visa incorporar características dos jogos no mundo real para engajar pessoas. No contexto educacional, a gamificação emprega a dinâmica, estética e pensamento baseado em jogos para transformar tarefas em desafios, incentivando a participação, recompensas e progressão por níveis, o que pode resultar em maior engajamento e motivação dos estudantes, porém, essa integração exige reflexões importantes. Na presente escrita, tem-se como objetivo discutir a integração das tecnologias em processo de aprendizagem escolar a partir da gamificação. Este objetivo é delimitado a partir da seguinte questão: “Quais possibilidades a gamificação pode oferecer no sentido de qualificar o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem?”. Apresenta-se discussões no campo teórico com vistas a contribuir na constituição de uma base sólida capaz de ampliar as condições de produção de argumentos que de fato possibilitem novas interpretações e, assim, novos entendimentos e compreensões acerca do tema a partir do recorte proposto para este momento. Entendemos, através do presente estudo, que um dos maiores desafios é projetar a gamificação de maneira que ela realmente alcance os objetivos de aprendizagem e para isso, os elementos de jogos precisam estar alinhados a este propósito. É fundamental ressaltar que a implementação eficaz da gamificação requer uma abordagem cuidadosa, levando em consideração os aspectos motivacionais, pedagógicos e éticos no sentido de criar uma experiência de aprendizado enriquecedora, para assim, alcançar o sucesso no desenvolvimento dos estudantes através desta possibilidade pedagógica.

Palavras-chave: Gamificação. Aprendizagem. Motivação. Engajamento.

ABSTRACT

Gamification has gained a central role in the way young people interact with technology, aims to incorporate features of games in the real world to engage people. In the educational context, gamification employs dynamics, aesthetics and game-based thinking to transform tasks into challenges, encouraging participation, rewards and progression by levels, which can result in greater engagement and motivation of students, however, this integration requires important reflections. In this writing, the objective is to discuss the integration of technologies in the process of school learning from gamification. This objective is delimited from the following question: "What possibilities can gamification offer in order to qualify the involvement of students in the learning process?". Discussions in the theoretical field are presented with a view to contributing to the constitution of a solid base capable of expanding

the conditions for the production of arguments that in fact enable new interpretations and, thus, new understandings and understandings about the theme from the perspective proposed for this moment. We understand, through the present study, that one of the biggest challenges is to design gamification in such a way that it actually achieves the learning objectives and for this, the elements of games need to be aligned with this purpose.

Keywords: Gamification. Apprenticeship. Motivation. Commitment.

INTRODUÇÃO

Frente a uma sociedade que utiliza a linguagem digital para se comunicar, seja por meio do celular, computador ou internet, de jovens que usufruem da tecnologia digital para realizar muitas de suas tarefas e ações, torna-se evidente que a interação humana e as formas de entretenimento passaram por uma transformação significativa. Essa nova dinâmica de comunicação e engajamento trouxe consequências inovadoras, como a introdução da gamificação no ambiente escolar.

Através do considerar elementos e dinâmicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, a gamificação conquistou um papel central na maneira como os jovens interagem com a tecnologia e atingem seus objetivos. No entanto, essa integração da gamificação também instiga e necessita de reflexões importantes, pois, embora possa ser uma maneira eficaz de incentivar a participação e a produtividade dos estudantes em sala de aula, há o risco de transformar tarefas importantes em meros desafios que envolvam recompensas e competitividade. Na medida em que o professor incrementar continuamente bonificações para que o estudante mantenha seu engajamento na atividade, pode resultar no eventual esgotamento dessa motivação na ausência de estímulos (RAMOS; MARQUES, 2017), e, por contrapartida, impossibilitar o desenvolvimento intelectual do estudante.

De acordo com Deterding (2011), a incorporação da Gamificação começou a ser mencionada em referências a partir de 2008, mas sua adoção ocorreu de fato em 2010. Essa abordagem surgiu com o propósito de trazer os elementos dos jogos, do ambiente virtual para o mundo real, visando envolver ativamente as pessoas. Então, em 2010 o termo “Gamification” se difundiu amplamente, graças a Yu-Kai Chou, cujas investigações sobre o comportamento humano em relação aos jogos ganharam popularidade no âmbito empresarial. Desde seu surgimento, a Gamificação tem se espalhado gradualmente e encontrou aplicação

no ambiente escolar, buscando envolver e estimular os estudantes, características particularmente cruciais na realidade atual.

No entanto, no âmbito educacional, é importante não confundir a Gamificação com o uso restrito de jogos em sala de aula, visto que, para Kapp (2012, p. 10), a gamificação é definida como “o uso de mecânicas, estética e pensamento baseado em games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Ou seja, a Gamificação utiliza elementos de jogos como desafio, recompensas, ranking, feedback e tempo para possibilitar um ambiente dinâmico, com estudantes engajados nos processos de ensino e aprendizagem. Diante do exposto, na presente escrita, tem-se como objetivo discutir a integração das tecnologias em processo de aprendizagem escolar a partir da gamificação. Este objetivo é delimitado a partir da seguinte questão: “Quais possibilidades a gamificação pode oferecer no sentido de qualificar o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem?”

O referido estudo relaciona-se aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), de forma especial ao 4º - Educação de Qualidade.

METODOLOGIA

O estudo aqui apresentado se constitui como um recorte de uma pesquisa maior que tem como objetivo identificar e analisar, em aulas de matemática, elementos da gamificação capazes de ampliar as condições de estudantes de um curso técnico em informática, apropriarem-se do conceito função. Possui abordagem qualitativa com enfoque na Gamificação em contextos educativos.

No presente texto apresenta-se discussões no campo teórico com vistas a contribuir na constituição de uma base sólida capaz de ampliar as condições de produção de argumentos que de fato possibilitem novas interpretações e, assim, novos entendimentos e compreensões acerca do tema a partir do recorte proposto para este momento. As discussões consideram, especialmente, os autores Fardo (2013) e Alves (2015).

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: POSSIBILIDADES DA QUALIFICAÇÃO DO ENVOLVIMENTO DOS ESTUDANTES

Introduzir recursos de gamificação na sala de aula representa uma abordagem inovadora e eficaz para desenvolver o aprendizado dos estudantes. A gamificação, ao incorporar elementos de jogos em contextos educacionais, traz consigo uma série de benefícios significativos que promovem maior engajamento, participação ativa e o desenvolvimento intelectual dos estudantes. Segundo Alves (2015),

[...] em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance. (p. 41)

A gamificação, na perspectiva apresentada por Alves (2015), é capaz de tornar o processo de aprendizado mais envolvente e divertido ao transformar tarefas em desafios interativos. Os estudantes são incentivados a participar da aula, através de elementos competitivos, obtenção de recompensas e progressão por meio de níveis, que podem despertar um senso de realização e motivação contínua, mantendo-os focados e interessados nas matérias ensinadas. Fardo (2013, p. 3) amplia tais discussões ao indicar que a

[...] linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural.

Contudo, caso os estudantes se acostumem a realizar tarefas apenas por recompensas extrínsecas, como pontos ou prêmios, sua motivação intrínseca (motivação que vem de dentro) pode diminuir. Isso pode resultar em uma falta de engajamento quando as recompensas não estão mais presentes, bem como a competição, que embora possa ser estimulante, o excesso dela pode levar à exclusão e ao desânimo de participantes que não se sintam confortáveis competindo ou que não estejam conseguindo se destacar. Assim, enquanto a gamificação representa uma perspectiva empolgante da interação digital e do entretenimento, é essencial adotar uma abordagem que faça o equilíbrio entre os elementos envolventes dos jogos com a compreensão da importância de responsabilidades e interações, resultando em um cenário onde a tecnologia não apenas entretém, mas também capacita e desenvolve os jovens de maneiras significativas.

Fardo (2013) apresenta, ainda, algumas estratégias passíveis de adoção com o propósito de estabelecer uma conexão mais próxima entre os estudantes e o conceito de

gamificação. Menciona a importância de possibilitar diferentes caminhos para que o estudante chegue ao resultado, bem como, proporcionar ciclos rápidos de feedback, com o propósito de permitir ao estudante avaliar se está atingindo os resultados desejados e, caso não esteja, para que procure adotar uma abordagem alternativa. Além disso, propõem aumentar a dificuldade das tarefas conforme a habilidade dos alunos, para que cada um siga o seu próprio ritmo de aprendizagem. Dividir tarefas complexas em outras menores, incluir o erro como parte do processo de aprendizagem, incorporar uma narrativa como contexto dos objetivos, promover a competição, a colaboração nos projetos e levar em conta a diversão também são trazidos pelo autor, visto que pensar nestes aspectos “pode melhorar a experiência que os indivíduos têm dentro dos ambientes de aprendizagem, o que acaba por potencializar a aprendizagem como um todo” (FARDO, 2013, p. 7)

Alves (2015) apresenta um roteiro com passos para a aplicação da gamificação, citando o conhecimento do objetivo de aprendizagem, bem como as tarefas para chegar a solução, conhecer os jogadores, que neste caso, pensando no âmbito educacional, serão os estudantes. Aprofunda a discussão indicando a importância em utilizar ferramentas apropriadas capazes de possibilitar o desenvolvimento da habilidade de pensar como um designer de games, além de assegurar a presença da diversão, o que também foi citado por Fardo (2013). Por fim, considera um passo que contempla a experimentação da solução de aprendizagem gamificada, sugere a criação de protótipos para garantir o sucesso na atividade proposta.

Observa-se que é preciso muito estudo e determinação para qualificar o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem, visto que, não há uma fórmula para implementar a gamificação em sala de aula, pois, segundo Fardo (2013), os jogos apresentam uma ampla gama de elementos, o que resulta em diversas possibilidades de aplicação, e, conseqüentemente, resultados finais que podem variar consideravelmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao trazer recursos de gamificação para a sala de aula, os educadores podem criar um ambiente que se alinha com experiências digitais dos estudantes. Isso não apenas pode aumentar o entusiasmo pelo aprendizado, mas também preparar os estudantes para enfrentar um mundo em constante evolução, onde a capacidade de adaptação, resolução de problemas e

colaboração são fundamentais. Portanto, a integração da gamificação não apenas enriquece a experiência educacional, mas também amplia as condições de aprendizagem e, assim, de desenvolvimento dos estudantes. Contudo, cabe lembrar que a gamificação não é sobre tornar tudo um jogo, mas sim sobre tornar o aprendizado tão envolvente quanto um jogo. No entanto, há vários desafios a serem enfrentados ao implementar a gamificação em ambientes educacionais.

Entendemos, através do presente estudo, que um dos maiores desafios é projetar a gamificação de maneira que ela realmente alcance os objetivos de aprendizagem e para isso, os elementos de jogos precisam estar alinhados a este propósito. Em síntese, a gamificação demonstra-se como uma abordagem pedagógica inovadora e promissora na medida em que esta contribui no alcance das finalidades educativas previstas para cada etapa da educação básica. No entanto, é fundamental ressaltar que a implementação eficaz da gamificação requer uma abordagem cuidadosa, visto que, devem ser consideradas as necessidades individuais de cada estudante, bem como os objetivos curriculares, para assim, alcançar o sucesso no desenvolvimento dos estudantes através desta possibilidade pedagógica.

Em resumo, a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para melhorar o processo de aprendizado, ampliando as condições para o envolvimento dos estudantes e promovendo o desenvolvimento de habilidades. No entanto, a implementação deve ser cuidadosa e equilibrada, levando em consideração os aspectos motivacionais, pedagógicos e éticos no sentido de criar uma experiência de aprendizado enriquecedora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Flora. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.** 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.
- DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”.** New York, USA, 2011: ACM Press.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Renote – Novas Tecnologias na Educação, v. 11, nº 1, 2013.
- KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** Pfeiffer, 2012.
- RAMOS, V. P. P., & MARQUES, J. J. P. (2017). **Dos jogos educativos à gamificação.** Revista De Estudios e Investigación En Psicología y Educación, 319–323. <https://doi.org/10.17979/REIP E.2017.0.01.3005>