

## **GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE APRENDIZAGEM ATIVA NO ENSINO SUPERIOR**

### **Gamification as an active learning methodology in higher education**

**Aramis da Silva Monteiro Ponat<sup>1</sup>, Cleidir José Furlani<sup>2</sup>, Helenilze Espindula Rossi Coser Zanoni<sup>3</sup>, Lilian Hoffmann<sup>4</sup>, Simone Batista Fernandes Estevão<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Docente, Faculdade da Região Serrana, aramismonteiro@professorfarese.com.br.

<sup>2</sup>Docente, Faculdade da Região Serrana, cleidirfurlani@professorfarese.com.br.

<sup>3</sup>Docente, Faculdade da Região Serrana, helenilzerossi@professorfarese.com.br.

<sup>4</sup>Docente, Faculdade da Região Serrana, lilianhoffmann@professorfarese.com.br.

<sup>5</sup>Docente, Faculdade da Região Serrana, simonebatista@farese.edu.br.

## **INTRODUÇÃO**

No momento que se pisava pela primeira vez em uma sala de aula podia-se entender quão grande era aquele desafio. Desde então, a preocupação seria com a utilidade do conteúdo que seria lecionado e também com qual legado queria-se que os alunos se apropriassem, assim, ser professor é muito mais do que um slide ou quadro, ou atividades previamente recomendadas. Muitos produtos ou serviços considerados inovadores são baseados em ideias de outros ou em adaptações que recebem uma nova forma, transformando-as em êxito para os usuários.

Ser inovador onde todas as outras fontes já foram esgotadas torna-se algo quase que impossível, mas é preciso entender que tornar o ambiente acadêmico em algo produtivo não é uma opção, e sim, uma necessidade, pois o futuro do mercado de trabalho exige que os profissionais sejam produtivos, inovadores, criativos.

De acordo com os estudos de Carbonell (2002, p. 19), a inovação educacional trata-se de

[...] um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E, por sua vez, introduzir, em uma linha renovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino aprendizagem, modelos didáticos e outra forma de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe.

O processo de aprendizagem depende de uma referência ideológica e embasada. Faz-se necessário a utilização de recursos como: gamificação, práticas simuladas, atividades de busca interativa utilizando os recursos disponíveis.

Segundo Dewey (1974), a utilização de desafios educacionais no formato de problemas mostra-se coerente com o modo como as pessoas, naturalmente, aprendem. Segundo esse autor, a educação deve voltar-se à vivência de experiências ao invés da transmissão de temas abstratos.

Bruner (1996) considera necessário que as Metodologias Ativas acionem representações que construímos sobre o mundo, e exploradas por meio de narrativas, essas representações traduzem a interface entre o indivíduo e o social, e permitem um maior acesso sobre o modo de pensar, os desejos e interesses das pessoas, numa determinada cultura.

Para Vygotsky (2001), a interação entre “sujeito” e “objeto” e entre pessoas com diferentes repertórios possibilita zonas de desenvolvimento proximal que impulsionam a aprendizagem.

Chickering e Gamson (1987) incluíram o uso de metodologias ativas dentre os sete princípios para uma boa prática educacional. Esses autores chamam a atenção para a realização de atividades que envolvam a cooperação, a interação, a diversidade e a responsabilidade dos educandos, especialmente em pequenos grupos.

Durante o segundo semestre de 2021 a prática de gamificação foi introduzida no formato avaliativo interdisciplinar na Faculdade da Região Serrana (FARESE)

A Olimpíada Interdisciplinar da FARESE (O I F) teve como foco a interação de todas as turmas dos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Direito e Engenharia onde foram utilizadas as mesmas perguntas que antes eram executadas em uma atividade de dentro de sala aula para a construção de um jogo altamente competitivo, onde todas as turmas claramente reportaram o seu melhor a cada rodada.

Este trabalho foi desenvolvido para responder a seguinte questão: Como a gamificação possibilita a transformação na melhoria das práticas de ensino e aprendizagem?

A pesquisa tem por objetivo analisar como a gamificação possibilita a transformação na melhoria das práticas de ensino e aprendizagem.

Esta pesquisa justifica-se pela importância da utilização de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem, neste caso, a utilização das ferramentas de jogos competitivos interdisciplinares.

Além da Introdução, este estudo foi estruturado da seguinte forma: material e métodos; resultados e discussão; considerações finais e referências bibliográficas.

## MATERIAL E MÉTODOS

O trabalho tem por fundamento uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa. De acordo com Marconi e Lakatos (2018, p. 298) “as pesquisas descritivas, por sua vez, objetivam descrever as características de uma população, ou identificar relações entre variáveis.”. Em equivalência escolheu-se a abordagem qualitativa.

É um processo de reflexão e análise da realidade através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo estruturação. Esse processo implica em estudos segundo a literatura pertinente ao tema, observações, aplicação de questionários ou/e entrevistas e análise de dados, que deve ser apresentada de forma descritiva (OLIVEIRA, 2005, p. 41).

A pesquisa foi realizada na Faculdade da Região Serrana – FARESE, localizada no município de Santa Maria de Jetibá/ES, com os cursos de graduação em Administração, Ciências Contábeis, Engenharia Ambiental Sanitária e Direito, envolvendo todas as turmas de cada curso.

Para a pesquisa, as metodologias utilizadas foram: pesquisa bibliográfica, intervenção didático pedagógica com proposta de ensino e aprendizagem por meio da metodologia ativa gamificação e pesquisa de satisfação dos alunos por meio do formulário Google Forms. Segundo Cervo (1983, p.55) a pesquisa bibliográfica “busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado tema ou problema”.

Na intervenção, o processo de efetivação foi pensado e desenvolvido por uma proposta organizada na metodologia ativa gamificação, na busca por inovação, dando forma à O I F. Os

jogos foram calculados para que as turmas se enfrentassem de forma igualitária, no intuito de proporcionar autonomia e participação ativa dos alunos.

Para verificar a satisfação do aluno, foi realizado 01 (uma) pesquisa, por meio do Google Forms, com 05 (cinco) perguntas fechadas para os alunos, com o propósito de verificar sobre a aceitação e avaliação deles nos processos de estudos realizado a partir da metodologia ativa gamificação.

Na busca por inovação desenvolvemos a O I F. Os jogos foram pensados e planejados para que as turmas se enfrentassem de forma igualitária. Respeitando as diferenças de grau de conhecimento entre os períodos, a competição foi formada a partir de rodadas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A O I F teve como foco a interação de todas as turmas dos cursos de Administração, Ciências Contábeis, Direito e Engenharia Ambiental e Sanitária. Como forma de avaliar os resultados e melhorias quanto à organização, bem como produtividade das atividades escolares através da percepção e satisfação dos alunos com relação à O I F, foi realizada 01 (uma) pesquisa, por meio do Google Forms, com 05 (cinco) perguntas fechadas para os alunos dos referidos cursos, no total de 120 alunos, com intuito de saber sobre a avaliação dos mesmos nos processos de estudos realizados com metodologias ativas. Os questionários foram enviados para os alunos dos quatro cursos de graduação, sendo obtidas 98 respostas, conforme demonstrado nas figuras 01 a 05.

Figura 1- Em sua opinião, a utilização de jogos competitivos de cunho acadêmico possui aproveitamento pedagógico para sua formação?

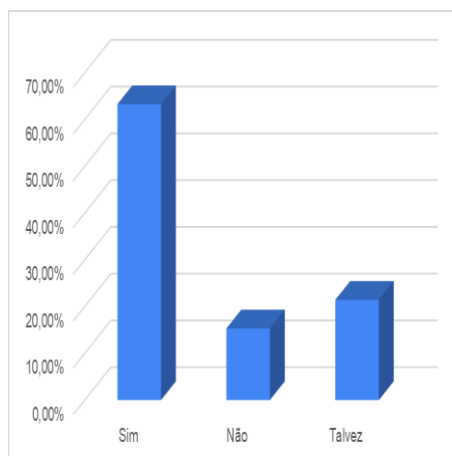


Figura 2- Como você avalia a didática empregada no conteúdo disponibilizado pelo professor antes da olimpíada?

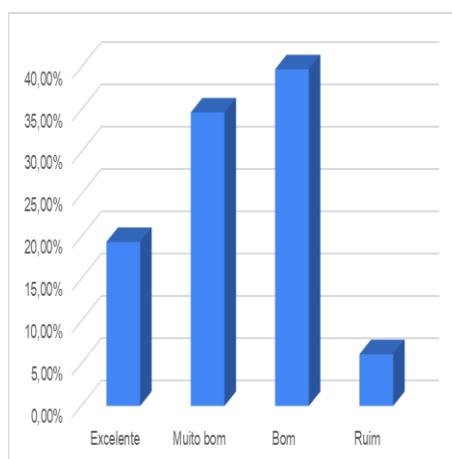


Figura 3 - Diante de sua percepção, você acredita que a O I F seja mais didática do que a avaliação realizada em sala de aula de forma individual?

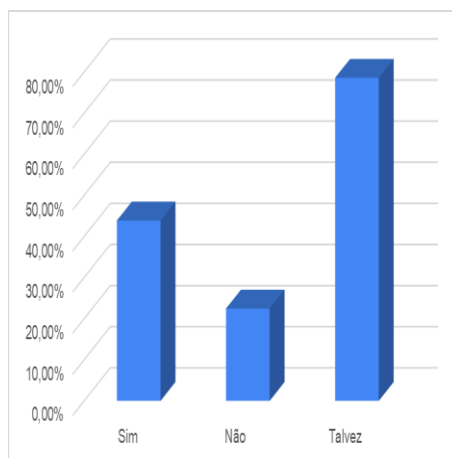


Figura 4 - Referente ao prêmio ofertado pela instituição ao finalista, você considera saudável a prática voltada para meritocracia, na qual premia-se um vencedor?

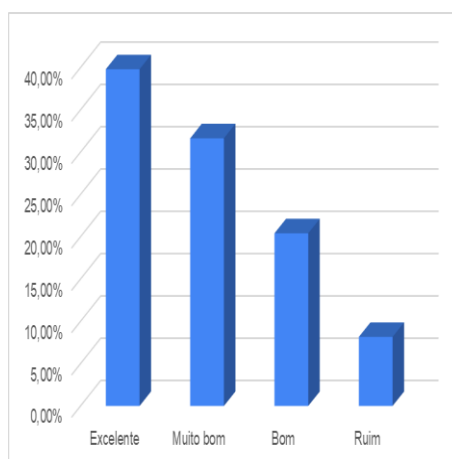
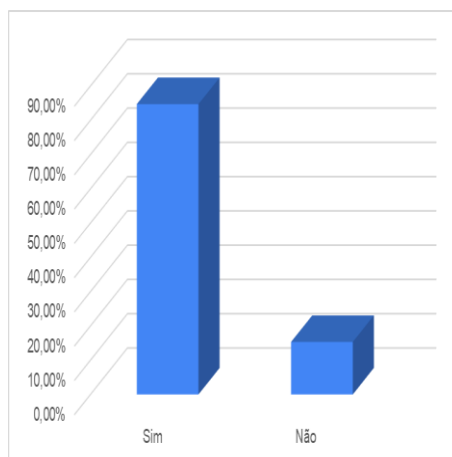


Figura 5 - Na sua opinião, a O I F deve ser replicada para os próximos anos?



Diante dos resultados dos gráficos, percebe-se que a O I F é uma importante forma de troca de conhecimento, interdisciplinaridade, bem como socialização dos alunos no processo de ensino aprendizagem. Esta constatação vem de encontro com as percepções de Vygotsky (2001), que constatou que a interação entre “sujeito” e “objeto” e entre pessoas com diferentes repertórios possibilita zonas de desenvolvimento proximal que impulsionam a aprendizagem. Chickering e Gamson (1987) incluíram o uso de metodologias ativas dentre os sete princípios para uma boa prática educacional.

Verifica-se, também, que apesar de alguns alunos não terem avaliado como positiva a realização do evento, mais de 80% dos mesmos entendem que a O I F devem ser replicadas nos próximos anos. Essa percepção segue o entendimento de Morin (2000), que diz que o princípio da dialogia reconhece diferentes explicações/perspectivas em relação a uma determinada leitura de mundo.

Assim, os fatores negativos observados nas respostas e demonstrados nos gráficos acabam servindo de parâmetro para melhorias nos eventos futuros.

Desde a estruturação do uso metodologias ativas no currículo da graduação o processo de metodologias vem se aperfeiçoando, consequencia de sugestões e resultados aplicados.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa analisou como a gamificação possibilita a transformação na melhoria das práticas de ensino e aprendizagem. Este artigo aponta para uma visão pedagógica e uma metodologia de ensino baseada nos princípios da educação para a liberdade proposta por Freire (1967).

E o primeiro ponto em debate é o privilégio da prática. A prática educativa baseada na liberdade e na criatividade ajuda a despertar no educando um lugar de protagonismo e desejo, considerando que um trabalho vivo é a sua força motriz que movimenta o desejo. Apesar de ter havido algumas negativas elencadas na discussão dos dados obtidos, nota-se que houve uma forte adesão dos alunos para que a O I F fosse replicada nos anos posteriores, o que nos dá indícios de que o legado para os alunos foi atingido na maneira como o conteúdo lecionado foi aplicado na ferramenta dos jogos competitivos interdisciplinares.

A pedagogia Freireana concatena com as metodologias ativas pois tem em seu cerne uma educação baseada na tomada de decisão, e na responsabilidade do ato de educar e ser educado. As transformações no campo educacional seguiram uma linha histórica que evoluiu para a utilização de metodologias ativas como forma de potencializar resultados de ensino-aprendizagem e no contexto da O I F a promoção da interação interdisciplinar, do estímulo da meritocracia implicando o educando para o seu protagonismo, além da socialização entre os cursos da instituição.

Qualquer proposta pedagógica de inovação está sujeita a limitações e desafios a serem superados, provavelmente o engajamento do educando será sempre uma questão a ser refletida pela equipe docente e pedagógica, pois a promoção de uma educação sistêmica, atravessada pelas práticas de trabalho e pelo pensamento crítico adotado para a realização de qualquer proposta pedagógica, requer dos envolvidos forte mobilização afetiva, pois é exatamente nesse campo que os significados e sentidos da ação são construídos na mente do educando.

Seguindo a linha de uma sociologia da educação, há que se atentar para que pesquisas futuras e ideias para a O I F transitem entre temas emergentes, como democracia, liberdade, criticidade e de decolonização das mentes e dos corpos para que possamos efetivamente construir uma educação emancipatória e libertadora aplicadas aos campos interdisciplinares dos quais a comunidade acadêmica da O I F esteve envolvida.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUNER, J. **A cultura da educação**. Lisboa: Edições 70, 1996.

CARBONELL, J. **A aventura de inovar: a mudança na escola**. Trad. F. Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

CHICKERING, A. W.; GAMSON, Z. **Appling seven principles for good practice in undergraduate education**. San Francisco: Jossey-Bass, 1987.

DEWEY, J. **Experiência e Método Filosófico**. In: DEWEY, John. **Experiência e Natureza** Trad. M. O. R. P. Leme. São Paulo: Abril Cult. e Ind., 1974.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A., 1967.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia Científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2000.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Recife: Ed. Bagaço, 2005.

VYGOTSKY, L. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.