

GAMIFICAÇÃO COMO UMA FERRAMENTA FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maria Laura Alves Vieira Denerio¹

Claudete de Jesus Ferreira da Silva²

RESUMO: O objetivo deste artigo é apresentar uma experiência de sala de aula, através da aplicação dos conceitos da gamificação na construção de uma prática pedagógica em uma turma do 1º ano do ensino fundamental, procurando aplicar os conceitos de gamificação e entender sua contribuição para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A pesquisa consistiu em aplicar conceitos de jogos como premiar com estrelinhas os alunos que desempenhassem mais satisfatoriamente determinadas atividades afim de motivá-los. A pesquisa caracterizou-se como bibliográfico, exploratório e descritivo com abordagem qualitativa tendo como objetivo destacar a gamificação como ferramenta facilitadora da aprendizagem, explorando aspectos de sua mecânica e fatores motivacionais. Para o embasamento teórico buscou-se alguns autores como, Fardo 2013, Lima 2002, Johnson 2011, Seixas 2014 Schlemmer 2014, Alves 2015 dentre outros. Como resultado final, observou-se uma melhoria no interesse e participação dos alunos nas atividades desenvolvidas em sala de aula.

Palavras-chave: Gamificação. Motivação. Aprendizagem.

ABSTRACT: The objective of this article is to present a classroom experience, through the application of gamification concepts in the construction of a pedagogical practice in a class of the 1st year of elementary school, trying to apply the concepts of gamification and to understand its contribution to the improvement of Process of teaching and learning. The research consisted of applying game concepts such as rewarding students who performed more satisfactorily certain activities in order to motivate them. The research was characterized as bibliographic, exploratory and descriptive with a qualitative approach aiming to highlight gamification as a facilitator of learning, exploring aspects of its mechanics and motivational factors. For the theoretical basis, we sought some authors such as, Fardo 2013, Lima 2002, Johnson 2011, Seixas 2014 Schlemmer 2014, Alves 2015 among others. As a final result, there was an improvement in student interest and participation.

Keywords: Gamification. Motivation. Learning.

¹ Graduada em Licenciatura em Pedagogia (UESPI); Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional com Docência no Ensino Superior (UVA); Graduada em Licenciatura em Informática (IFPI- PARFOR)

² Graduada em Tecnólogo em Processamento de Dados (UESPI); Especialista em Banco de Dados (IFPI), Mestre em Tecnologia e Gestão em EAD(UFRPE) .

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo discorre sobre o uso da gamificação como uma ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Manoel Alves de Oliveira, localizada no povoado taboca do pau ferrado zona rural do município de Teresina – PI durante 3 meses.

De maneira específica, têm-se como objetivo como o uso da gamificação em sala de aula contribui para facilitar o processo de ensino e aprendizagem?

Na busca de respostas para essas indagações procurou-se suporte em alguns autores através de pesquisas bibliográficas de caráter exploratório. O primeiro contato com os sujeitos pesquisados deu-se por meio da observação e posteriormente, foram definidos os critérios das atividades gamificadas em sala de aula. Durante o período definido para execução de tais atividades os alunos foram avaliados diariamente e /ou semanalmente conforme critérios preestabelecidos.

O interesse acerca da temática pesquisada deu-se através da busca de estratégias para tentar diminuir o alto índice de faltas dos alunos da referida turma, assim como o baixo desempenho nas atividades.

A partir da exposição da pesquisa espera-se que essa prática de uso de gamificação em sala de aula continue sendo utilizada não só na turma pesquisada, mas que essa ferramenta se estenda por toda a escola. De acordo com os resultados obtidos percebe-se que seu uso foi de suma importância, pois contribuiu significativamente para que os educandos adquirissem determinadas habilidades, servindo, inclusive, como prática estimulante para a motivação dos sujeitos.

Em termos estruturais, o presente trabalho encontra-se dividido em três grandes partes. A primeira diz respeito aos fundamentos teóricos que dão base à proposta empreendida, ou seja, a prática da gamificação, seguindo os postulados de Schlemmer (2014); Fardo (2013), dentre outros. Nesse primeiro momento, conceitua-se a prática da gamificação bem como discorre-se sobre a importância dessa prática na escola e sua contribuição para o efetivo rendimento escolar dos alunos. Na segunda parte, apresenta-se a metodologia utilizada para a execução da prática da gamificação. Posteriormente, expõe-se os resultados obtidos seguidos das considerações finais e das referências.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Gamificação

Nos dias atuais está cada vez mais difícil prender a atenção dos alunos e consequentemente fazer com que estes desenvolvam as habilidades referentes a cada ano de ensino. Nesse contexto, a gamificação configura-se como uma arma poderosa tendo em vista a busca por estratégias que possam contribuir para dar um significado ao processo de aprendizagem e torná-lo verdadeiramente relevante. Mas, o que de fato é gamificação?

Schlemmer (2014) afirma que a gamificação é a utilização da mecânica dos games, estilos e formas de pensar, em contextos não games, como forma de resolução de problemas e engajamento de sujeitos, no caso os alunos.

Dessa forma, percebe-se que a gamificação representa uma oportunidade para os educadores incrementarem suas aulas com dinamismo e interatividade. Além disso, é uma potente arma para a mensuração do desempenho de docentes e discentes.

Fardo (2013) mostra alguns importantes elementos em relação às características e conceitos de gamificação, como desafios, conjunto de regras, interatividade, feedback, objetivos, conflito, cooperação, competição, recompensas, níveis, narrativas, possibilidade de errar e iniciar todo o processo novamente, motivação e diversão.

Schlemmer (2014, p. 79) em relação à gamificação, diz que:

A gamificação pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas: enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista; e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva à perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica.

Assim, quando se fala em educação gamificada, por exemplo, estamos falando principalmente de incentivar os alunos a aprenderem se divertindo. Isso faz da gamificação um dos principais braços da ludicidade em sala de aula, pois desperta o interesse dos educandos, aumenta a vontade de aprender e potencializa o prazer enquanto se estuda.

2.1.1 Gamificação na Escola e seu Papel na Aprendizagem

A escola é o ambiente onde a criança constrói o conhecimento de forma sistêmica, onde por sua vez, contempla a diversidade e suas diversas formas de habilidades e capacidades existentes por cada aluno.

Nesse sentido, segundo Lima (2002, p. 46), “é dever da escola ampliar a experiência humana, portanto, a escola não pode ser limitada ao que é significativo para o aluno, mas criar situações de ensino que ampliem a experiência, aumentando os campos de significações” .

Desse modo, a escola é considerada um espaço de aprendizagem, onde devem sempre oferecer aos alunos práticas pedagógicas adequadas e diferenciadas, propondo de forma contínua alternativas que lidem com as diversidades. Pensando na melhoria da aprendizagem é que a gamificação atua como mola propulsora.

A gamificação surge como uma possibilidade de ligar a escola ao universo dos jovens objetivando a aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de classificação e recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. Para Fardo (2013, p. 63):

A gamificação pode promover a aprendizagem devido muitos de seus elementos serem baseados em técnicas motivacionais e professores veem usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para determinadas atividades e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos.

Através da gamificação o processo de aprendizagem tem maior aceitação e participação, pois o estudante deixa o papel passivo de assistir às aulas, para assumir a posição de protagonista em sala de aula. Sem que percebam, as crianças desenvolvem habilidades e competências fundamentais para a vida adulta.

2.1.2 Gamificação no Ensino Fundamental

A educação não é mais a mesma de tempos passados e consequentemente a maneira de transmissão dos conteúdos acompanhou essas mudanças, sejam elas desde a educação infantil, passando pelo ensino fundamental até o ensino superior. Visando acompanhar essa nova geração tecnológica é que os professores estão

buscando cada dia mais incrementar suas aulas e torna-las mais atrativas. Nesse contexto a gamificação atua como elemento fundamental, pois mesmo que não se use os jogos como forma de atrair a participação dos alunos nas aulas, atua como forma de motivação dos mesmos.

Nesse aspecto, gamificação pode ser aplicada a atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo. Schmitz, Klemke e Specht (2012) exemplificam que no processo de aprendizagem a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante. Sua utilização contribui na criação de um ambiente ímpar de aprendizagem, com a eficácia na retenção da atenção do aluno (CAMPIGOTTO; McEWEN; DEMMANS, 2013 p. 74 – 86).

Um dos principais méritos da gamificação é promover uma aprendizagem prazerosa, de forma atrativa e desafiadora. Ao vivenciar o aprendizado como um jogo, o estudante se torna protagonista do processo e desenvolve maior autonomia para explorar novos conhecimentos.

Entretanto, para ser aplicada no ensino com bons resultados, a gamificação deve estar muito bem embasada em preceitos pedagógicos. Afinal, o objetivo da gamificação não é trazer um jogo para a sala de aula, mas sim aproveitar a dinâmica dos games para promover a assimilação de conteúdos didáticos, promovendo a interação dos participantes com o tema principal.

3. METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida teve caráter bibliográfica, quanti-qualitativo onde foi feito um levantamento de autores que discorressem a cerca desta temática e dados coletados a partir da pesquisa de campo. A abordagem da pesquisa teve caráter qualitativo tendo em vista que a mesma valoriza o processo de ocorrência bem como sua interpretação e significado. Segundo afirmação de Richardson (apud LAKATOS, 2010, p. 271):

A pesquisa qualitativa “pode ser caracterizada como a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentados pelos entrevistados, em lugar da produção de medidas quantitativas de características ou comportamento” (LAKATOS, 2010, p. 271).

Através da abordagem qualitativa o pesquisador tem contato direto e prolongado com o sujeito e com o ambiente, possibilitando vivenciar situações ímpares e a partir das mesmas obter informações precisa que possam dar suporte ao trabalho que se propõe a realizar.

Assim, tornou-se possível a escolha da metodologia qualitativa que se utilizou nesta pesquisa. A partir disso, fez-se o levantamento dos sujeitos que possam vir a ser o objeto de estudo desta pesquisa, com o objetivo de verificar de que forma o uso da gamificação contribui para melhorar o desempenho dos alunos.

Para realização desta pesquisa foram utilizados dois instrumentos de coleta de dados, a observação e o sistema de premiação através de “estrelas”. Onde foram escolhidos três itens: 1- para casa feito, 2-comportamento em sala de aula e 3-frequência. O primeiro e o segundo item foram observados diariamente durante 30 dias e o terceiro semanalmente por igual período.

O primeiro contato com o ambiente pesquisado deu-se através da observação, nesse momento a pesquisadora, teve contato direto com a realidade estudada. Após essa observação foram selecionados os alunos de uma das turmas de 1º ano do ensino fundamental, por essa turma apresentar grande índice de infrequência, baixo desempenho e serem indisciplinados.

Com base nisso, após seleção inicial, elaborou-se os critérios a serem observados pela pesquisadora em sala de aula. Criou-se 3 tabelas com os nomes das crianças e respectivo item a ser observado e de acordo com os prazos determinados iam sendo premiados com estrelas as crianças que atingissem determinado objetivo.

As tabelas foram organizadas da seguinte forma: Tabela para casa. tabela comportamento e tabela frequência.

Estas tabelas tinham duas colunas, uma com os nomes dos alunos e a outra com um espaço para inserção das estrelas correspondentes à pontuação de acordo com o critério analisado.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O uso de ferramentas, como jogos, promove artifícios necessários para um melhor desempenho da criança em sala de aula. Percebeu-se que através do uso de elementos de jogos como forma de motivação contribuiu de forma significativa para o desempenho da turma. Os alunos passaram a falta menos, prestar mais atenção às aulas e conseqüentemente melhoraram seus desempenhos em sala.

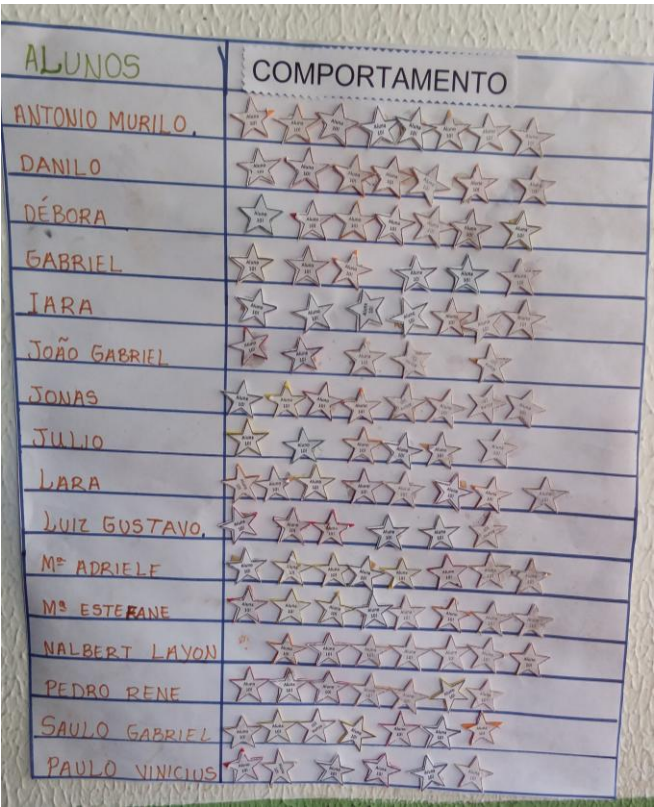
As imagens abaixo representam de forma mais direta a prática realizada e os resultados obtido em relação aos itens analisados.

Figura 1- Quadro de pontuação para atividade para casa

ALUNOS	
ANTONIO MURILO.	* * * *
DANILO	* * * *
DÉBORA	* * * *
GABRIEL	* * * *
IARA	* * * *
JOÃO GABRIEL	* * * *
JONAS	* * * *
JULIO	* * * *
LARA	* * * *
LUIZ GUSTAVO.	* * *
M ^a ADRIELE	* * * *
M ^a ESTERANE	* * * *
NALBERT LAYON	* * * *
PEDRO RENE	* * * *
SAULO GABRIEL	* * * *
PAULO VINICIUS	* * * *

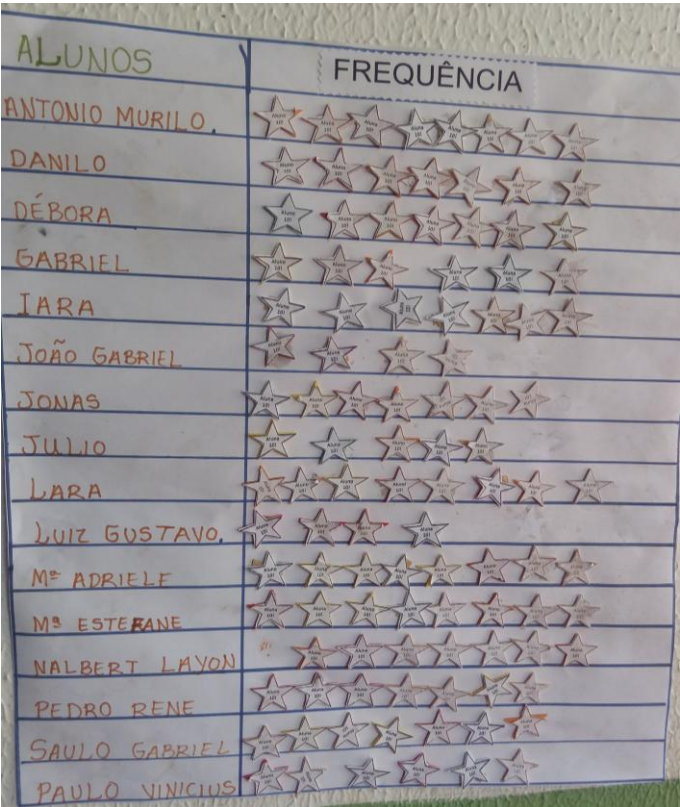
Fonte: Dados da pesquisa

Figura 2- Quadro de pontuação para comportamento em sala de aula



Fonte: Dados da pesquisa

Figura 3- Quadro de pontuação para freqüência



Fonte: Dados da pesquisa

De acordo com os dados da pesquisa apresentado acima podemos perceber que houve um significativo avanço dos alunos em relação ao comportamento em sala de aula, para casa feito e a frequência.

Desta forma, o estudo do presente tema é de fundamental importância para a reflexão dos docentes sobre sua profissão, assim como a professora da instituição pesquisada, para que possa refletir sobre a sua prática, terá assim a oportunidade de aprimorar seu desempenho profissional, propiciando desta forma uma aprendizagem significativa aos seus respectivos educandos no âmbito social, bem como pessoal. Além da reflexão, trará também aos principiantes no meio acadêmico fonte de pesquisa e referência para as próximas pesquisas que se propuserem realizar acerca desta temática, assim como dar continuidade a referida pesquisa.

5. CONCLUSÃO

Este artigo abordou a conceituação do termo gamificação, investigando a influência dos elementos de jogos como fatores motivacionais e facilitadores da aprendizagem. Compreende-se que através da gamificação cria-se espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. O objetivo da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo através de várias tarefas a ser realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente favorável a aprendizagem.

É importante ressaltar que apesar de perceber os benefícios da gamificação, esta deve ser usada como ferramenta que auxilie o professor em sala de aula, mas não pode se constituir como solução para mudar o sistema de ensino tornando-o mais prazeroso e efetivo. Essa mudança passa por questões que vão desde infraestrutura mínima nas escolas, melhores condições de trabalho para os docentes e processos de formação permanente possibilitando que os mesmos busquem práticas inovadoras, dinâmicas e atentas ao desejo dos alunos. A inovação deve ser compreendida como uma rede colaborativa (JOHNSON, 2011) dinâmica onde professores e alunos constroem trilhas diferenciadas para aprender de forma lúdica, sem uma preocupação apenas em ranquear os alunos por médias e desempenhos quantitativos.

Dessa forma, mesmo com os benefícios do uso da gamificação na educação, é preciso resgatar o desejo de aprender na escola e esse resgate vai além dos elementos que compõem a gamificação.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification como Criar Experiências de Aprendizagem**

Engajadoras Um Guia Completo: Do Conceito a Prática. 2ª Ed. São Paulo: Ed: DVS Editora, 2015.

CAMPIGOTTO, Rachelle; McEWEN, Rhonda; DEMMANS, Carrie. Especially social: Exploring the use of an iOS application in special needs classrooms. *Journal Computers & Education*, Virginia, v. 60, p. 74–86, 2013.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

G192 Gamificação na educação / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

JOHNSON, Steven. **De onde vem as boas ideias.** Zahar: São Paulo, 2011

LAKATOS, Eva Maria. Metodologia científica. 5 – Ed. – 4. Reimpr. – São Paulo: Atlas, 2010.

LIMA, Elvira Souza. **Quando a criança não aprende a ler e a escrever.** São Paulo: Editora Sobradinho, 2002.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais: Design e Cognição em Discussão. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*. Salvador. 2014.

SEIXAS, Luma da Rocha. A gamificação como estratégia pedagógica: Estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado). UFPE, Recife, 2014.