

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X

Autor(es): FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, CHRISTIAN EDUARDO SANTOS GONÇALVES, GISELE CUNHA OLIVEIRA, ALCINO FRANCO DE MOURA JUNIOR, MARCELO MIRANDA LACERDA, ANNA LETÍCIA MAIA SILVA, SAMUEL CARLOS SANTO

## GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: desafios para a formação de professores<sup>1</sup>

### Introdução

Vivemos em plena era digital e cada vez mais a tecnologia assume papel decisivo na vida do homem e principalmente na educação. As tecnologias digitais, aliadas a uma metodologia adequada, podem dinamizar o processo ensino-aprendizagem e dar suporte a novas propostas educacionais mais colaborativas. Dentre os recursos que têm ganhado destaque nos últimos anos, está a gamificação, ou seja, a utilização de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos.

Considerando que gamificar o processo ensino-aprendizagem é proporcionar uma pedagogia mais inovadora e ativa coerente com as perspectivas dos alunos que estão cada vez mais imersos ao mundo digital e que não veem interesse nas aulas tradicionais dos professores também tradicionais, o Educar: Núcleo Interdisciplinar de Tecnologias Digitais na Educação, da Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, tem como objetivo realizar estudos e pesquisas para desenvolvimento de conteúdos pedagógicos digitais e metodologias para o uso dos mesmos no processo ensino-aprendizagem das disciplinas da educação básica, graduação e pós-graduação. O Núcleo atua diretamente na formação de professores, nos cursos de licenciatura em parceria com os cursos de graduação ofertados pela Unimontes e na pós graduação *Stricto Sensu* através de oficinas, seminários, orientações, palestras e apoio a atividades acadêmicas da comunidade escolar. A presente pesquisa emerge das práticas de formação de professores deste Núcleo em conjunto com Escolas Estaduais do norte de Minas Gerais. envolvendo desde a concepção conceitual de jogos, tipos, usos, vantagens e desvantagens, conscientização às práticas multidisciplinares na Educação Básica, ou seja, o possível diálogo entre jogos e educação, traçando possibilidades e propondo engajamento, atualização e formação. O objetivo deste trabalho é discutir, a partir da prática e relato de experiência as contribuições que o trabalho com games e gamificação tem realizado na formação de professores e em suas práticas em escolas estaduais do norte de Minas Gerais. Além da disseminação do uso de tecnologias digitais promovendo parcerias, inovação, colaboração e criação de produtos como jogos educativos contribuindo para a promoção, na Educação Básica, da convergência entre games, educação e formação docente.

O uso de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no dia a dia, seja social, profissional ou escolar dos indivíduos, é compreendido como *gamificação*. Embora a gamificação por vezes tenha se confundido com o ato de usar jogos na educação ou mesmo em criar jogos, o objetivo da mesma é utilizar as características encontradas nos jogos físicos e/ou digitais (mecânica, estética, dinâmicas) com o intuito de apropriar e agregar benefícios a educação formal como alternativa inovadora. Propomos e discutimos aqui o uso destas mecânicas como resposta aos problemas contemporâneos referentes ao ensino-aprendizagem de crianças e adolescentes baseados em autores como: Nick Pelling (2002), Deterding et al. (2011), Ulbricht e Fadel (2014), Thiebes et al. (2014), McGonigal (20012), Schlemmer (2014), Fardo (2013), Alves et al. (2004, 2015) e Vianna et al. (2013). Na educação a gamificação pode proporcionar maior engajamento dos estudantes e assim motivar a participação dos mesmos no processo ensino-aprendizagem. Assim o objetivo deste trabalho é discutir, a partir da realização desta pesquisa nas oficinas de gamificação do Educar: Núcleo Interdisciplinar de Tecnologias Digitais na Educação, da Unimontes, as perspectivas sobre o tema que possam contribuir para a promoção, na formação de professores, da convergência entre ludicidade, educação e tecnologia..

### Material e métodos

Quanto à metodologia, esta pesquisa de natureza qualitativa, pode ser classificada como exploratória e os procedimentos técnicos, utilizados foram a pesquisa bibliográfica, o levantamento e o estudo de caso. Para a coleta de dados foi utilizada a técnica do questionário enviado aos 391 (trezentos e noventa e um) acadêmicos das licenciaturas que participaram das oficinas de gamificação ministradas pelo Núcleo Educar em 2015 e a análise do trabalho final (gamificação de um conteúdo da educação básica) realizado por cada participante.

### Resultados e discussão

A análise dos questionários demonstraram que a gamificação pode ser utilizada pelos futuros professores na educação básica por ser lúdica, dinâmica e estar familiarizada com as novas práticas tecnológicas, entretanto, a análise de alguns produtos finais desenvolvidos ao longo destas oficinas, demonstraram que é ainda é preciso investir muito na

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO  
RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



ISSN 1806-549 X



formação de professores para o uso da gamificação na prática pedagógica, principalmente no estudo em um conjunto de elementos indissociáveis que muitas vezes não estão estruturados de maneira explícita, como o desafio, interação, engajamento e o Sistema de *Feedback*.

## Conclusão/Conclusões

Esta pesquisa confirmou também que é preciso investir na formação de professores por ser a forma mais viável de modificar a prática docente visto que pesquisas anteriores apontam uma resistência maior por parte destes que nasceram em outro tempo e por acharem que o uso de tecnologias demandam mais tempo e trabalho a profissão docente.

Por fim, os professores podem tornar-se autores, atores e colaboradores na construção do conhecimento, verdadeiros engenheiros da felicidades, conforme McGoOnigal (2012), através de metodologias capazes de engajar alunos-conhecimento, vislumbrar uma escola-digital-real possível, mais atraente e que de fato contribua para a construção do conhecimento.

## Agradecimentos

### Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio – PIBIC-EM

### Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- CAPES - MEC

Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID

### Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais – FAPEMIG

Programa Institucional de Iniciação Científica – PROINIC/FAPEMIG  
Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio – PIBIC-EM

### Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes

Programa ESTÁGIO REMUNERADO da Pró-Reitoria de Extensão - PROEX

## Referências

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

DETERDING, Sebastian et al. *Gamification: Toward a Definition*. In: CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts. Vancouver, 2011. Disponível em: <[http://gamification-research.org/wpcontent/uploads/2011/04/CHI\\_2011\\_Gamification\\_Workshop.pdf](http://gamification-research.org/wpcontent/uploads/2011/04/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf)>. Acesso em: 28 set. 2014.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como estratégia pedagógica : estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação., 2013. Dissertação (Mestrado). 104 f.

LACERDA, Marcelo M. O Professor de Língua Espanhola na era digital: da contextualização a prática. In: *Espanhol no Brasil: perspectivas teóricas e metodológicas*. Org. Alexandro T. Gomes, Valdecy de o. Pontes – 1 ed. – Curitiba, PR: CRV. 2015. p. 177-187.

MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

SCHLEMMER, Eliane. *Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais*: design e cognição em discussão. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul/dez 2014.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. *Educação gamificada*: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, Luciane Maria et al (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

VIANNA, Ysmar et al. *Gamification Inc.*: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book]. <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-o-que-e-mmorpg-.htm> acesso 08/05/2016

# 10<sup>o</sup>

# FEPEG FÓRUM

ENSINO • PESQUISA  
EXTENSÃO • GESTÃO

RESPONSABILIDADE SOCIAL: INDISSOCIABILIDADE  
ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



Realização:



Apoio:



ISSN 1806-549 X

**Palavras-chave:** Gamificação; formação de professores; processo ensino-aprendizagem