

Eixo temático: O Professor, a Docência e as suas Práticas Pedagógicas no contexto das TDIC.

TRANSFORMANDO O APRENDIZADO: UM GUIA PRÁTICO PARA ENGAJAR ALUNOS POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO

TRANSFORMING LEARNING: A PRACTICAL GUIDE TO ENGAGING STUDENTS THROUGH GAMIFICATION

Andréia de Cássia dos Santos (GPEMEN/UENP – andreaia.santos1@etec.sp.gov.br)

Annecy Tojeiro Giordani (GPEMEN/UENP - annecy@uenp.edu.br)

Resumo:

A metodologia ativa Gamificação tem sido empregada com mais frequência nos planos de aulas das escolas e por professores inovadores que buscam maior engajamento de seus alunos. Muitas vezes, saber utilizar tal metodologia, torna-se desafiador pela falta de conhecimento de como aplicá-la, resultando na retomada da metodologia tradicional. Este estudo tem como objetivo apresentar um passo a passo da criação de gamificações para aulas em todos os níveis de ensino; e trazer experiências de práticas pedagógicas que utilizam a Gamificação como forma de engajar os alunos e diversificar o ensino, incentivando uma aprendizagem mais ativa. Diferentemente dos jogos, a Gamificação pode facilitar o processo de motivação e engajamento dos alunos mais facilmente, por não exigir que sejam contemplados todos os pilares dos jogos, podendo-se utilizar um único elemento para gamificar. Isto leva o professor a pensar novas possibilidades de ensinar e entender que a Gamificação poderá lhe possibilitar melhora no comprometimento, na motivação e na participação dos seus alunos nas aulas. Inicialmente, é disponibilizada uma noção geral das Metodologias Ativas, seguida de uma abordagem mais direcionada à Gamificação no ensino à educação de escolares, ou seja, são apresentados os 5 passos para gamificar, a serem: Conhecer os pilares dos jogos; Definir as necessidades pedagógicas e os objetivos educativos; Criar um protótipo para a Gamificação; Testar a Gamificação criada e Colocar a Gamificação no plano de aula. Estudo contemplou uma pesquisa bibliográfica relacionada a autores que abordam a temática gamificação seguindo assim (Alves, 2015), (Boller; Kapp, 2018), (Burke, 2015), (Chou, 2023), (Darolt, 2021), (Dickmann, 2021), (Eugenio, 2020), (Lopes, 2011) e (Santaella; Nesteriuk; Fava, 2018), além da aplicação em sala de aula de práticas pedagógicas baseadas nessas obras, gerando experiências práticas vivenciadas com alunos e que podem ser utilizadas por outros professores com suas turmas. Assim, buscou-se despertar a curiosidade no professor para que busque soluções inovadoras à prática do ensino de sala de aula, com vistas a autonomia dos seus alunos. Também, que o professor integre em sua rotina escolar a prática de gamificar suas aulas para trabalhar de forma mais dinâmica, conteúdos, avaliações e tarefas.

Palavras-chave: gamificação, metodologias ativas, ensino, aprendizagem, práticas pedagógicas.

Abstract:

The active Gamification methodology has been used more frequently in school lesson plans and by innovative teachers seeking greater engagement from their students. Often, knowing how to use such a methodology becomes challenging due to the lack of knowledge on how to apply it, resulting in the resumption of traditional methodology. This study aims to present a step-by-step guide to creating gamification for classes at all levels of education; and bring experiences of pedagogical practices that use Gamification as a way to engage students and diversify teaching, encouraging



more active learning. Unlike games, Gamification can facilitate the process of motivating and engaging students more easily, as it does not require that all the pillars of games be covered, and a single element can be used to gamify. This leads the teacher to think about new teaching possibilities and understand that Gamification can enable them to improve their students' commitment, motivation and participation in classes. Initially, a general notion of Active Methodologies is provided, followed by an approach more focused on Gamification in teaching schoolchildren, that is, the 5 steps to gamification are presented, as follows: Knowing the pillars of games; Define pedagogical needs and educational objectives; Create a prototype for Gamification; Test the Gamification created and Insert Gamification into the lesson plan. The study included bibliographical research related to authors who address the topic of gamification as follows (Alves, 2015), (Boller; Kapp, 2018), (Burke, 2015), (Chou, 2023), (Darolt, 2021), (Dickmann, 2021), (Eugenio, 2020), (Lopes, 2011) and (Santaella; Nesteriuk; Fava, 2018), in addition to the application in the classroom of pedagogical practices based on these works, generating practical experiences lived with students and which can be used by other teachers with their classes. Thus, we sought to awaken curiosity in teachers to seek innovative solutions to the practice of classroom teaching, with a view to ensuring the autonomy of their students. Also, that the teacher integrates the practice of gamifying their classes into their school routine to work in a more dynamic way, content, assessments and tasks.

Keywords: gamification, active methodologies, teaching, learning, pedagogical practices.

Referências

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender**: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BURKE, Brian. **Gamificar**: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CHOU, Yu-ka. **O método Octalysis**: gamificação para além dos pontos, medalhas e rankings. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2023.

DAROLT, Viviani. **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, 2021.

DICKMANN, Ivanio (org). **Start**: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021.

EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo**: descomplicando a Gamificação para educadores. São Paulo, SP: Évora, 2020.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação**: Criar, Fazer, Jogar. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio; FAVA, Fabrício (orgs). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018