

USO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO APLICADA EM LÍNGUA ESPANHOLA: UMA ABORDAGEM NO COLÉGIO ESTADUAL MANUEL BOMFIM.

Monicque Raphaelle Imbassahy Santos Pereira¹
Lucas Cerqueira do Vale²

1 Especialista em Novas Tecnologias Educacionais pela Universidade Tiradentes (2018). Graduada em Letras Espanhol Licenciatura pela Universidade Federal de Sergipe (2011). Atualmente Professora Efetiva de Língua Espanhola da Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura (SEDUC), Coordenadora de Língua Espanhola do Pré- Universitário SEDUC e Professora Preceptora do Programa de Residência Pedagógica CAPES-UFS.

2 Mestre em Educação da Universidade Tiradentes. Especialista em Gestão de Instituições de Ensino Superior (2008) pela Faculdade de Tecnologia e Ciências - FTC, graduação em Ciência da Computação pela Universidade Salvador UNIFACS (2006). Atualmente professor titular da Universidade Tiradentes e Gerente de Tecnologias Educacionais do Grupo Tiradentes.

E-mail: lucas.vale@gmail.com

RESUMO

Entre os muitos aparatos tecnológicos voltados à educação, os jogos digitais são um dos que mais promovem engajamento e motivação nos aprendizes. A cultura lúdica se articula com a cultura tecnológica e cria mecanismos em que os estudantes são motivados a cumprir missões para alcançar objetivos e ganhar recompensas. Este artigo apresenta uma experiência com a metodologia ativa da Gamificação no Colégio Estadual Manuel Bomfim, no município de Arauá no estado de Sergipe, mostrando que é possível melhorar as práticas docentes mesmo em ambientes escolares com poucos recursos tecnológicos. Metodologicamente foi usada a técnica da Observação Participante na Disciplina de Língua Espanhola, onde a professora engajou os alunos em um *game* que utiliza *smartphone* e aplicativo leitor de *QR Code*. A experiência demonstra que o *game* carrega os elementos necessários para o processo de aprendizagem pela forma como os ambientes são construídos e de como o aluno é instruído, mostrando que a Gamificação é uma possibilidade de inovar na escola sem grandes rupturas curriculares, tornando prazerosa a maneira de ensinar e aprender.

PALAVRAS-CHAVE

gamificação, tecnologia, *game*, ensino, aprendizagem e Língua Espanhola.

ABSTRACT

Among the many technological devices aimed at education, digital games are one of the most engaging and motivating to learners. The ludic culture articulates with the technological culture and creates mechanisms in which the students are motivated into accomplishing missions to reach objectives and gain rewards. This article presents an experience with the active methodology of Gamification at Manuel Bomfim State School, in the municipality of Arauá in the State of Sergipe, demonstrating it is possible to improve teaching practices even in school environments with few technological resources. Methodologically, the Participant Observation technique was used in the Spanish Language Course, where the teacher engaged the students in a game that uses smartphones and a QR Code reader app. The experience shows that the game carries the elements necessary for the learning process by the way the environments are constructed and how the student is instructed, showing that gamification allows for innovation at school without major disruptions to the curriculum, making the learning and teaching processes pleasant.

KEYWORDS

gamification, technology, game, teaching, learning, Spanish Language.

1 INTRODUÇÃO

Para que o itinerário da pesquisa fosse sedimentado, optou-se pelo método de abordagem qualitativo. Método esse que dá maior ênfase à interpretação dos dados que a quantificação destes. Dentro deste método destacam-se os tipos de pesquisa que foram utilizadas durante o processo

de investigação. Isto é, foi também utilizado a observação participante, descrevendo a aplicação da Gamificação na atividade de interpretação de textos. Observa-se que o método qualitativo oferece diferentes possibilidades de se realizar pesquisa, a saber, a pesquisa documental, o estudo de caso e ainda a pesquisa etnográfica. Neste trabalho, optou-se pela ênfase ao estudo de caso.

Sobre a observação participante entende-se que é o próprio investigador o instrumento principal de observação. Ele integra o meio a investigar, ‘veste’ o papel de ator social, podendo, desta forma, ter acesso às perspectivas de outras pessoas e vivenciar as mesmas situações que eles. Logo, a participação tem por objetivo recolher dados (sobre ações, opiniões ou perspectivas) que um observador exterior não teria acesso. A observação participante é uma técnica de investigação qualitativa adequada ao investigador que busca a compreensão em meio social, que lhe é exterior e que irá permitir integrar-se nas suas atividades e vivências.

Em um segundo momento, foi definido o campo de observação que, nesta pesquisa, foi a aplicação da Gamificação na atividade de interpretação de texto, utilizando a tecnologia do *QR Code*. Os alunos foram, inicialmente, divididos em grupos, onde o líder do grupo deveria ter instalado previamente o aplicativo leitor de *QR Code* em seu *smartphone*. Ao iniciar a atividade, a professora passou as regras do *game*, bem como as orientações para ler os códigos e como agir a cada pista encontrada. Após encontrar a última pista, os alunos deveriam voltar à sala de aula para responder as perguntas do texto entregue a cada grupo. Vencia o *game* quem acertasse o maior número de questões, no menor tempo.

2 A ESCOLA

A educação tem dado sinais de que a escola tradicional não possui mais espaço na atual conjuntura educacional em que se encontram o Brasil e o mundo. ‘A escola seria, então, uma máquina antiquada. Tanto seus componentes quanto seus modos de funcionamento já não entram facilmente em sintonia com os jovens do século XXI’ (SIBILIA; 2012, p.13).

Dentro desse processo evolutivo da educação, surge um questionamento que passa a incomodar seus principais elementos: alunos e professores. Para tanto, as novas tecnologias passam a fazer parte do ambiente educacional atual e não se trata de uma substituição, mas de uma realidade de coexistência que tem se tornado cada vez mais presente e contribuído para uma transformação do que se conhecia como aprender e ensinar.

Por terem nascido na era digital, os jovens abraçam essas novidades e se envolvem com ela de maneira mais intrínseca e naturalizada, embora não se trate de exclusividade das gerações mais novas. Fazer uso da tecnologia, utilizando todo o potencial dos dispositivos eletrônicos, potencializa e cria inúmeras possibilidades para melhorar o desempenho dos atores principais do processo de ensino-aprendizagem.

A sala de aula escolar se converteu em algo terrivelmente chato e a obrigação de frequentá-la implica uma espécie de calvário cotidiano para os dinâmicos jovens contemporâneos, como afirma Sibilia (2012). Aos professores cabe a difícil tarefa de tornar a escola interessante com a finalidade de envolver os alunos nas atividades pedagógicas, em detrimento dos equipamentos eletrônicos com acesso livre a opções atraentes e dinâmicas, como as redes sociais. De acordo com Sibilia:

Não parece restar à escola outro remédio senão entrar no jogo como a única coisa que ela poderia ser: um produto entre inúmeros outros, que deve competir para captar a atenção de seus clientes potenciais, caso queira conquistar adeptos e subsistir. Mas fica em desvantagem por ser uma mercadoria pouco atraente, destinada a um cliente disperso e por definição, insatisfeito, que, por sua vez, vive enfeitado pela variada oferta que a maquinaria do entretenimento não para de produzir. (SIBILIA, 2012, p.66)

Ao longo do século XX, a didática tentou introduzir os jogos na sala de aula, no intuito de aliviar a carga associada ao maçante trabalho escolar, potencializando, desta forma, a aprendizagem de um modo lúdico e divertido.

Os jovens almejam que as aulas sejam diferentes, dinâmicas e até mesmo divertidas, dessa

forma, o uso das novas tecnologias no ambiente educacional aparece como necessidade de uma renovação na educação. Diante disso, um questionamento se torna pertinente: Como adequar essa geração nessas instituições de confinamento fundada há vários séculos e que continua fiel às suas tradições?

Na contemporaneidade, tudo e todos estão conectados na maior parte do tempo, gerando um mar de informações que, muitas vezes, os deixam inquietos e agitados na busca por novas informações.

3 POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A EDUCAÇÃO

O processo de formulação de políticas públicas é aquele através do qual os governos traduzem seus propósitos em programas e ações, que produzirão resultados ou as mudanças desejadas no mundo real (SOUZA, 2003, p. 13). Entender e estudar Políticas Públicas no âmbito da Educação é fundamental para compreender o processo de inserção das TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação) na educação e como ocorre a formação dos professores para atuar no espaço escolar.

Políticas Públicas Educacionais é tudo aquilo que um governo faz ou deixa de fazer em educação, ou seja, dizem respeito à educação escolar. Entende-se que educação é algo que vai além do ambiente escolar, é composta por elementos que estão inseridos socialmente, como na família, no trabalho, nos grupos de afinidade, caracterizado por comportamentos e condutas que resultam da observação, ensino e repetição. Porém, a educação só é escolar quando for delimitada por um sistema fruto de Políticas Públicas.

O sistema escolar funciona como uma rede composta por funcionários, professores, direção, alunos, pais e comunidade do entorno escolar, regidos pelo Estado, que define o sistema através de Políticas Públicas. Portanto, Políticas Públicas Educacionais são decisões do governo que incidem no ambiente escolar enquanto ambiente de ensino e aprendizagem.

Em 14 de junho de 2010, o Governo Federal, instruído pela Lei n° 12.249, lançou o PROUCA (Programa um computador por aluno) que tem

por objetivo promover a inclusão digital pedagógica e o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem de alunos e professores das escolas públicas, mediante a utilização de computadores portáteis denominados laptops educacionais. Porém, todo investimento será em vão se não houver capacitação dos profissionais para atuarem nesse novo modelo de ensino e aprendizagem, sob pena da escola continuar a ser a mesma instituição obsoleta e pouco atraente aos jovens contemporâneos.

A capacitação destes profissionais para utilizar tecnologia na sua prática docente deveria ser ofertada pelo Estado, uma vez que no Brasil, não há valorização da carreira do Magistério e os baixos salários muitas vezes não permitem que o professor destine parte dos seus vencimentos para a atualização profissional.

4 TIC's NA EDUCAÇÃO

A introdução de meios e artefatos tecnológicos no ensino não garante a melhora na eficácia da aprendizagem se o professor continuar com a mesma metodologia, já ultrapassada diante do alunato contemporâneo. Para garantir melhor aprendizagem, é necessário um novo método, que torne o ensino atrativo e, para tal, é preciso que o professor esteja disposto a aprender novas técnicas e inseri-las a ponto de modificar sua metodologia. Isso significa sair da zona de conforto e nem todos estão dispostos a fazê-lo.

SANCHO *et al*, (2006) destaca que:

Acreditamos que a escola, em relação às TIC's, precisa estar inserida num projeto de reflexão e ação, utilizando-as de forma significativa, tendo uma visão aberta do mundo contemporâneo, bem como, realizando um trabalho de incentivo às mais diversas experiências, pois as diversidades de situações pedagógicas permitem a reelaboração e a reconstrução do processo ensino-aprendizagem. (SANCHO *et al*, (2006), p.279)

Acrescentar tecnologia às atividades existentes na escola, sem modificar a metodologia, não produz bons resultados na aprendizagem.

O problema então, não é a tecnologia, mas como utilizá-la. A tecnologia adequada utilizada para as finalidades certas acaba sendo a melhor aquisição que uma instituição de ensino pode fazer, como afirma JANÉR (2018).

Neste novo contexto que a sociedade está inserida, a internet deixa de ser somente tecnologia de comunicação e torna-se a atividade central das áreas sociais, econômica e política. Castells (2004, p. 220) define que a internet não é apenas uma tecnologia. É a ferramenta tecnológica e a forma organizacional que distribui informação, poder, geração de conhecimento e capacidade de interconexão em todas as esferas de atividades. Com a evolução tecnológica da internet, as capacidades de ligações apontadas por Castells (2004), não poderiam ser estáticas, estarem presas a fio. Nesse sentido, Vale (2014) afirma:

Houve um grande avanço tecnológico que permitiu romper as limitações imposta por conexões físicas e geográficas, para dar início a uma nova era, a da mobilidade, onde pode-se mover com aparatos tecnológicos e estar sempre conectado. (VALE, 2014, p.46)

Em um novo paradigma, neste novo contexto, presencia-se o encolhimento físico e o crescimento da capacidade comunicacional desses artefatos tecnológicos, como *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, nos quais são inseridos, diariamente, novas funcionalidades, como afirma Vale (2014). Esta nova realidade direciona a um redimensionamento na forma como as pessoas trabalham, se relacionam, se comunicam, se divertem, estudam. Enfim, está mudando a vida dos envolvidos.

Essa tecnologia surgiu com a finalidade de permitir maior mobilidade de interlocução e encurtar distâncias através da comunicação por voz e mensagens de texto e, com o avanço tecnológico, houve maior inserção de elementos de rede, colocando o mundo nas mãos dos usuários, através da internet. Assim, Giardelli (2013, p. 48) afirma que é o celular, e não o computador, que leva o mundo digital às massas.

Ainda sobre o celular Giardelli (2012) afirma que:

Com ele, é a plateia que toma o palco, é o cidadão comum que se torna um repórter, um crítico,

um fotógrafo, um articulista durante 24 horas dos 365 dias do ano. Não é preciso olhar nenhum papel, não há necessidade de ligar o computador, não precisamos folhear uma revista ou um manual. Temos só de olhar a tela do celular para ser avisado. Em menos de um minuto, conversamos com um país inteiro, talvez com o mundo. (GIARDELLI, 2012, p.49)

Todas estas possibilidades de usos do celular apontadas por Giardelli (2012), podem ser associadas, também, a todos os artefatos tecnológicos como *tablets*, *smatphones* e similares, que propiciam o saciar destas novas necessidades perententes à vida de todos os indivíduos. As novas gerações têm acesso à informação em qualquer lugar e a qualquer hora e, também, uma maior necessidade de conectividade com outros indivíduos. Neste contexto, as tecnologias móveis ao tornarem-se parte integrante, estão a moldar a vida dos envolvidos e a abrir muitas possibilidades, como afirma Vale (2014).

Dentre muitas possibilidades, destaca-se o uso na educação, no que diz respeito ao uso de tecnologias móveis no processo de aprendizagem. Mattar (2013, online), afirma que ‘os dispositivos móveis podem, se integrados com eficiência, aumentar o envolvimento dos alunos e fornecer uma experiência de aprendizado mais rica para todos’.

Neste novo contexto de tecnologias móveis, ainda a maioria dos professores demonstra pouca intimidade e habilidade com ela, bem como, aponta como obstáculos a falta de formação e de recursos para a introdução tecnológica na prática docente. Porém, o que parece existir, de fato, é uma falta de esforço para reflexão e posterior modificação das concepções e práticas de ensino, ou seja, sair da zona de conforto. Para isso, é necessário empenho, esforço e persistência.

Sendo a aprendizagem um processo construtivo, cumulativo, intencional e colaborativo, exige esforço do professor para manter os alunos empenhados nas atividades. Sendo assim, Vale (2014, p.56) diz: ‘fazer uso da rede, utilizando todo potencial dos dispositivos móveis, potencializa e cria inúmeras possibilidades para melhorar a aprendizagem’. Portanto, os ganhos na aprendizagem são observados quando o professor acredita e se

empenha no processo de inclusão da tecnologia na educação, que o leva ao amadurecimento da prática e posterior domínio sobre ela.

Com esta metodologia de inclusão de tecnologia da informação e de comunicação, os professores podem desenvolver com os alunos atividades que favoreçam a conquista de conhecimentos disciplinares relevantes.

5 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Entre tantas opções de aparatos tecnológicos voltados à educação, os jogos digitais são os que mais promovem motivação e interesse nos alunos. Apesar dos diversos questionamentos sobre a sua eficácia na construção do conhecimento, é indubitável que quando alguém se sente motivado a aprender algo novo, esse conhecimento é assimilado de maneira mais satisfatória. Os *games* prendem a atenção dos jovens por um tempo superior ao que eles utilizam lendo um livro ou fazendo um trabalho escolar.

Diante da observação nessa mudança de comportamento, os educadores viram nesta metodologia ativa de ensino uma oportunidade de aliar conhecimento à diversão, fazendo com que as aulas sejam atrativas a uma geração acostumada a receber informações em velocidade superior ao que estavam acostumadas as gerações que os antecederam.

O uso de *games* na educação é uma proposta de ensino diferenciada e adaptativa, capaz de trabalhar as dificuldades e potencialidades de cada aluno de forma segmentada. ‘Gamificação é o processo de utilização da mecânica, estilo e o pensamento de *games*, em contexto não *game*, como meio para engajar e motivar pessoas, objetivando a aprendizagem por meio da interação entre pessoas, com as tecnologias e com o meio’ (PIMENTEL, 2018, online).

Este artigo se fundamenta na perspectiva de que a construção do conhecimento envolve a diversão, a motivação e o engajamento dos alunos em seus processos de aprendizagem, a partir da utilização dos jogos digitais na educação, tais como a gamificação da aprendizagem, jogos educativos e educacionais, bem como as novas visões de aprendizagem proporcionadas por estes jogos.

Para Kapp (2014, online), a Gamificação ‘faz uso dos elementos dos jogos em interações que são puro entretenimento, mas que estimulam a criatividade, o pensamento crítico, o engajamento e a motivação, o trabalho em equipe e a independência na solução de problemas”.

A inserção dos jogos digitais em sala de aula quebra um paradigma de que a escola está ligada à obrigação, tarefa e controle. Apesar dos jogos estarem presentes há bastante tempo no ambiente educacional, na forma de tabuleiros e de jogos de palavras, nunca foi colocado como objeto de aprendizagem, uma vez que, eram utilizados somente de forma lúdica como passatempos, entretenimento ou trabalhos em grupo.

Os jovens que crescem rodeados de tecnologia aprendem diferente dos seus antepassados e pensam diferente deles, ou seja, para estes jovens, não faz sentido e é pouco eficaz ensiná-los com técnicas diferentes do seu contexto. A proposta dos jogos digitais é promover a aprendizagem de forma lúdica e significativa, engajando os aprendizes na atividade proposta pelo *game*. O conteúdo continua sendo importante, mas o foco está na forma como esse conhecimento é assimilado pelo aprendiz.

Ainda que a aprendizagem não ocorra dentro do jogo, o *game* faz despertar o encanto por alguns conteúdos, aguçando o interesse para a pesquisa em determinados assuntos, uma vez que a ludicidade da aprendizagem faz com que as informações que interessam aos aprendizes sejam melhores assimiladas.

A Gamificação é um termo que está sendo bastante difundido no cenário educacional e consiste em usar mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar a aprendizagem, aplicando características dos *games* neste processo. O principal objetivo da Gamificação no ambiente escolar é aumentar o envolvimento, o comprometimento e tornar a sala de aula atraente aos aprendizes e, conseqüentemente, motivar ações e comportamentos em ambientes fora do contexto dos *games*. Além dos desafios propostos nos jogos, as recompensas também são primordiais para o sucesso da metodologia.

A inserção dos jogos no ambiente escolar estimula a competição saudável e desperta um sentimento de conquista própria, uma vez que, os

aprendizes desenvolvem uma noção de eficiência que os entusiasma a se engajar sempre mais na próxima tarefa. Desperta também a essência do trabalho em grupo, desenvolvendo o espírito de colaboração, solidariedade e união em busca do mesmo objetivo.

Uma das grandes vantagens da Gamificação é a inclusão do erro como parte natural do processo de aprendizagem. Na metodologia tradicional, historicamente, o erro não é bem tolerado e é tratado de forma punitiva, porém incluir e aceitá-lo como parte do processo de aprendizagem, estimula o aluno a fazer uma reflexão acerca dos motivos deste erro, sendo este, um processo semelhante ao que ocorre nos *games*.

O intuito da Gamificação não é somente levar jogos digitais à sala de aula, é gamificar o processo de ensino e aprendizagem, transformando-o em algo diferenciado na rotina escolar. O jogo promove motivação nos alunos e esse empenho fortalece o contexto da aprendizagem, transformando o cenário escolar e expandindo-o para além das paredes da sala de aula.

A Gamificação é um aliado em vários processos pedagógicos, uma vez que pode ser aplicada tanto ao conteúdo escolar quanto à prática social, estreitando as relações entre alunos e professores, contribuindo para a construção de conhecimentos sólidos, desenvolvendo habilidades e competências de maneira mais eficaz quando comparada aos métodos tradicionais de ensino.

Por se tratar de um advento em ascensão, a Gamificação tem poucos relatos de experiências no processo educacional por parte dos docentes. Fato este que ocorre também pela falta de capacitação dos profissionais desta área. É preciso que os educadores dominem bem esta metodologia antes de aplicá-la em seus projetos. Se a Gamificação for aplicada de maneira incorreta ou sem a capacitação satisfatória do profissional, poderá atingir de forma negativa o processo de ensino e aprendizagem.

6 A PRÁTICA NO COLÉGIO ESTADUAL MANUEL BOMFIM

Diante da limitação dos recursos tecnológicos do Colégio Estadual Manuel Bomfim, localizada no

município de Arauá/SE, a professora de Língua Espanhola deparou-se diante de um desafio: como gamificar uma atividade com os recursos disponíveis? A solução surgiu durante a aula da especialização, onde a professora de Didática apresentou uma atividade com metodologia ativa utilizando o celular e um aplicativo leitor de *QR Code*.

O *QR Code* (Quick Reponse, ou seja, resposta rápida, em inglês) é um código de barras bidimensional que pode ser escaneado através de um aplicativo que utiliza a câmera do celular para decodificar uma mensagem, que pode ser um texto ou um link, que levará o usuário a algum site. Para a execução deste aplicativo não é necessário o uso da internet, exceto se o *QR Code* direcionar o usuário a algum site.

Por esta particularidade, respeitando o princípio de que a atividade escolar deve ser integradora e não excluyente, o *QR Code* foi a tecnologia escolhida para a aplicação da Gamificação no Colégio Estadual Manuel Bomfim, já que poucos alunos daquela comunidade possuem internet 4G no celular e a escola não dispõe de rede wi-fi para alunos e professores.

A princípio, a professora decidiu executar a atividade com duas turmas do 3º ano do Ensino Médio, por se tratar de alunos que estavam em tensão pré-Enem. O objetivo da atividade foi fazer, de maneira lúdica, uma revisão de interpretação de texto, que é modelo de questão mais cobrado naquele exame.

A tarefa se assemelhava ao jogo de caça ao tesouro, onde os alunos tinham que seguir pistas codificadas e encontrar as perguntas referentes a cada questão. O texto escolhido continha cinco questões objetivas com apenas uma única alternativa correta. As pistas e perguntas foram codificadas em *QR Code* no site <https://br.qr-code-generator.com/> (acesso em: 18/04/2018). Todas foram coladas em pontos estratégicos da escola, seguindo o roteiro das pistas previamente codificadas.

As turmas foram divididas em equipes de 5 integrantes, onde cada equipe tinha um líder e este deveria ter instalado previamente em seu celular um aplicativo leitor de *QR Code*. Foram distribuídas cópias do texto e uma folha de resposta para cada equipe. A professora passou as orientações de como escanear os códigos e seguir as pistas. Cada etapa da tarefa tinha um tempo específico para ser executada e, ao final, vencia a equipe que

conseguisse acertar o maior número de questões em menor tempo.

Foram disponibilizados 6 minutos para a primeira leitura do texto. Após essa leitura, as equipes se posicionaram para que fosse dada a largada para a caça às perguntas. Para esta etapa da tarefa, foram disponibilizados 12 minutos. Caso esse tempo não fosse utilizado totalmente na caça às perguntas, poderia ser utilizado para respondê-las em sala ou fazer a leitura do texto quantas vezes mais fossem necessárias. A cada pista encontrada, o grupo deveria fazer uma selfie com o *QR Code* ao fundo. Para a próxima etapa da tarefa, a de resolução das questões, foram disponibilizados 7 minutos. Ao final deste tempo, a professora alertava os alunos para entregar a folha de respostas devidamente preenchida. Durante a execução das tarefas, a professora não poderia ser consultada a respeito de vocábulos desconhecidos, pois o papel dela seria conduzir e orientar os alunos durante a dinâmica da atividade. Diante de palavras desconhecidas, os alunos deveriam usar a técnica de inferência textual, amplamente desenvolvida em sala de aula durante o ano letivo.

Por se tratar de uma atividade fora do comum no ambiente escolar, na qual os alunos correram pelo pátio da escola, com o celular na mão para, supostamente, fazer fotos, despertou a curiosidade nos outros alunos, professores e equipe diretiva. Alguns professores acharam a atividade interessante e mostraram interesse em aprender aquela metodologia ativa. A diretora elogiou a iniciativa e a prática docente diferenciada da professora, enquanto a coordenadora pedagógica a advertiu negativamente por colocar os alunos para correr no pátio, alegando que aquela conduta tumultuava a escola. Os alunos que assistiram à atividade ficaram perguntando quando a professora faria algo semelhante com eles, pois acharam divertida a forma como os colegas estavam aprendendo.

A atividade foi realizada com as turmas do 3º A e 3º B em horários consecutivos e, por isso, houve um problema que não foi previsto pela professora durante a elaboração da tarefa: alguns alunos da turma que realizou a atividade no segundo horário usaram de má-fé e escanearam os códigos durante a realização da atividade pela primeira turma. Quando a professora foi iniciar a aula na turma B,

alguns alunos a alertaram que outros já estavam com as respostas em seus *smartphones* e que isso geraria uma vantagem para determinados grupos. Ela recolheu os *smartphones* e apagou o histórico do aplicativo leitor de *QR Code* e deu início à execução da atividade, seguindo as mesmas regras e cronograma da turma anterior. Ao final da atividade nesta turma, a equipe vencedora foi a que havia burlado a dinâmica da atividade, o que levou a professora a não validar os resultados obtidos nesta turma, gerando frustração nos alunos envolvidos.

Apesar do infeliz acontecimento não previsto pela professora, ela conseguiu avaliar os resultados na aprendizagem da turma A, que executou as tarefas de maneira correta e honesta. Os alunos ficaram satisfeitos e empolgados com a forma diferenciada de aprender e revisar os conteúdos para o Enem e lamentaram por terem feito essa atividade somente no final do ano, quando poderiam ter feito outras vezes durante o ano letivo.

Na segunda aplicação da metodologia, a professora escolheu somente uma turma do 1º ano do Ensino Médio. A elaboração da atividade foi feita de maneira semelhante à turma dos 3º anos, no ano anterior. Algumas mudanças foram feitas na execução da atividade por se tratar de uma turma que estava estudando a Língua Espanhola pela primeira vez.

Como a atividade foi aplicada no primeiro horário de aula, a professora chegou à escola antes dos alunos e espalhou as pistas e perguntas em locais estratégicos, onde os participantes da tarefa não conseguissem vê-las antes da execução da mesma e não acontecessem as mesmas falhas ocorridas na aplicação anterior.

Ao dividir as equipes, a professora distribuiu dicionários bilíngues para que os alunos pudessem consultar, caso tivessem dúvidas com algumas palavras desconhecidas por eles. Assim como na atividade aplicada nas turmas do 3º ano, durante a execução das tarefas, a professora não poderia ser consultada a respeito desse tipo de dúvida, pois o papel dela era conduzir e orientá-los durante a dinâmica da atividade. Ao final, venceria quem tivesse o maior número de acertos no menor tempo.

Desta vez, a aplicação da metodologia foi um sucesso. Todos os alunos estavam envolvidos com a mesma empolgação e engajados na execução das tarefas. Afinal, ninguém queria perder o

jogo. A prática docente da professora foi elogiada por toda a equipe diretiva e, mais uma vez, os colegas quiseram aprender como aplicar aquela metodologia ativa. Os alunos deram um *feedback* positivo, elogiando a gamificação da atividade, dizendo que conseguiram fazer a inferência textual de forma mais precisa, uma vez que não queriam perder tempo na competição olhando o dicionário para procurar vocábulos desconhecidos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Gamificação na educação é um fenômeno em ascensão que acontece de forma natural, devido à crescente popularidade dos *games*. Está claro que gamificar não é apenas inserir tecnologia na sala de aula, é preciso dar sentido ao uso das ferramentas tecnológicas para satisfazer os anseios dos autores envolvidos no processo. Ao professor cabe a tarefa de, constantemente, reciclar seus conhecimentos e fazer a capacitação necessária para adequar-se a esse novo modelo de ensino e aprendizagem.

A experiência no Colégio Estadual Manuel Bomfim mostrou que, ao gamificar a atividade, a professora conseguiu envolver os alunos, fazendo-os aprender e assimilar o conteúdo enquanto achavam que estavam apenas jogando. Mostrou também que toda inserção de novas práticas requer um amadurecimento, que vai acontecendo à medida que é implantada e que, assim como as atividades pedagógicas tradicionais, a metodologia da Gamificação precisa ser adequada ao perfil de cada turma, para que os resultados sejam satisfatórios.

Após essa prática, os alunos se mostraram mais interessados e envolvidos nas aulas de Espanhol, pois a professora conseguiu maior aproximação afetiva com a turma, despertando o interesse de outros alunos a aprender Espanhol com aquela professora que utilizava práticas pedagógicas diferenciadas, porque o importante na escola não é só estudar, não é só trabalhar, é também criar laços de amizade, é criar ambiente de camaradagem, é conviver, é se 'amarrar nela', como diz a poesia 'A escola', atribuída a Paulo Freire.

Com esta experiência, os outros professores mostraram-se interessados em aprender a meto-

dologia ativa como forma de motivação para melhorar o desempenho das suas aulas e a direção da escola ficou bastante empolgada com a possibilidade de tornar a escola mais atraente para os alunos. Observa-se que apesar das críticas, das dificuldades e escassez de recursos, o professor não deve desistir de inovar na educação.

Ao longo deste estudo, foi possível observar como a metodologia da Gamificação é importante para a atração do aluno à escola e como ela tem se tornado fundamental para melhorar o processo educativo na atual conjuntura social, onde as redes sociais e os *smartphones* travam uma disputa desleal e desigual com a escola. Com esta experiência, está provado que é possível inserir tecnologia na sala de aula, ainda que os recursos sejam escassos ou limitados, e para isto, basta conhecimento, capacitação e criatividade do professor.

8 REFERÊNCIAS:

- ALVES, L. R. G. (2007). **Nativos digitais: games, comunidades e aprendizagens**. In: U. C. de Moraes (Eds.). Tecnologia educacional e aprendizagem: o uso dos recursos digitais (pp. 233-251). São Paulo: Livro Pronto.
- ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2 ed. rev. e amp. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BOAVENTURA, Edvaldo M. **Metodologia da Pesquisa**: monografia, dissertação, tese. São Paulo: Atlas, 2007.
- BRITO, G. S. . Resenha: SANCHO, J. M. e HERNANDEZ, F. *et al.* (orgs). **Educar em Revista** (Impresso) , v. 28, p. 279-282, 2006.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Comunicação e Projetos Culturais LTDA – ME. 2016.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- GIARDELLI, Gil. **Você é o que você compartilha: e- agora: como aproveitar as oportunidades de vida e trabalho na sociedade em rede**. São Paulo: Gente, 2012.
- KAPP, K. M. **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. Pfeiffer. Hoboken, NJ. 2012.
- LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio. **Comunicação e mobilidade**: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. EDUFBA, Salvador, 2009.
- JANÉR, Lars. **Cinco regras de ouro para o uso de tecnologia na educação**. online: Disponível em: <http://www.administradores.com.br/noticias/tecnologia/cinco-regras-de-ouro-para-o-uso-de-tecnologia-na-educacao/111280/>, Acesso em: 30 Fev. 2018.
- LÉVY, Piérre. **As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro; 34. ed., 2008.
- MATTAR, João. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.
- FNDE. **Programa um computador por aluno (PROUCA)**. online: Disponível em: <http://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/eixos-de-atuacao/programa-um-computador-por-aluno-prouca>, Acesso em: 15 Abr. 2018.
- PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Conceituando Gamificação na Educação**.<http://fernandospimentel.blogspot.com.br/2018/01/conceituando-gamificacao-na-educacao.html> Acesso em: 4 Abr. 2018.
- SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. *et al.* (Org). **Tecnologias para Transformar a Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- SIBILIA, Paula. **Redes ou Paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SOUZA, Celina. **"Políticas Públicas: Questões Temáticas e de Pesquisa"**, Caderno CRH 39: 11-24. 2003.

VALE, Lucas Cerqueira do. **As práticas docentes na rede social educativa EDMODO**. Aracaju: Openrit. Disponível em: <<http://openrit.grupotiradentes.com/xmlui/bitstream/handle/set/1099/DISSERTAC%CC%A7A%CC%830-A-PRA%CC%81TICA-DOCENTE-NA-REDE-SOCIAL-EDUCATIVA-EDMODO.pdf?sequence=2>> Acesso em: 27 Fev. 2018.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do computador na Educação**. In VALENTE, J. A. (Org): Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

Recebido em: 6 de Novembro de 2018
Avaliado em: 2 de Fevereiro de 2019
Aceito em: 2 de Fevereiro de 2019
