

# GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO EM HISTÓRIA<sup>1</sup>

## *GAMIFICATION AS A HISTORY TEACHING STRATEGY*

**Carlos Henrique da Costa Barreto<sup>2</sup>, Rosemary Pereira de Almeida<sup>3</sup> e Taís Steffenello Ghisleni<sup>4</sup>**

### RESUMO

Este estudo tem por foco o uso da Gamificação como estratégia de ensino, assunto trabalhado na disciplina de Seminários Integrados II, do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana. Aborda a elaboração de um projeto de Gamificação através de um jogo de tabuleiro envolvendo um fato da história: a Revolução Francesa, com base em suas lições históricas e mudanças resultantes desse acontecimento que nos envolvem até hoje. O estudo projeta a execução do game numa escola pública municipal de periferia em Santa Maria (RS) onde nem todos os alunos possuem acesso às tecnologias digitais, e que, devido à pandemia, ainda não foi colocado em prática. Sua metodologia dividiu-se em dois momentos: 1) pesquisas bibliográficas qualitativas com base em Gabriel, Alves, Busanello e Knoll para embasar conceitos trabalhando no Referencial Teórico sobre gamificação, educação inovadora, ensino híbrido, metodologias ativas e ludificação entre outros; 2) a elaboração do próprio game e de sua dinâmica para ser executada após o controle da pandemia e normalização dos sistemas. Como resultados teóricos, até o momento temos as várias manifestações dos autores sobre a importância da educação inovadora na academia, e de seu interesse pelas práticas da gamificação e demais metodologias ativas como alternativa para adaptar a escola ao século XXI para alunos e professores contemporâneos, da Educação 3.0.

**Palavras-chave:** Gamificação; História; Jogo de Tabuleiro; Metodologias Ativas.

### ABSTRACT

*This study focuses on the use of Gamification as a teaching strategy, a subject dealt with in the discipline of Integrated Seminars II, of the Master in Teaching Humanities and Languages at the Franciscan University. It approaches the elaboration of a Gamification project through a board game involving a fact of history: the French Revolution, based on its historical lessons and changes resulting from this event that still involve us today. The study projects the execution of the game in a municipal public school on the outskirts of Santa Maria (RS), where not all students have access to digital technologies, and which, due to the pandemic, has not yet been put into practice. Its methodology was divided into two moments: 1) qualitative bibliographic research based on Gabriel, Alves, Busanello and Knoll to base concepts working on the Theoretical Framework on gamification, innovative education, hybrid teaching, active methodologies and gamification, among others; 2) the elaboration of the game itself and its dynamics to be carried out after controlling the pandemic and normalizing the systems. As theoretical results, so far we have the various manifestations of the authors about the importance of innovative education in academia, and their interest in the practices of gamification and other active methodologies as an alternative to adapt the school to the 21st century for contemporary students and teachers, from Education 3.0.*

**Keywords:** *Gamification; History; Board Game; Active Methodologies.*

1 Artigo resultante de Iniciação Científica.

2 Aluno do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana - UFN. Bolsista FAPERGS. E-mail: carloshcb123@gmail.com

3 Aluna do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da UFN. E-mail: rosemary.almeida@ufn.edu.br

4 Orientadora. Professora do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da UFN. E-mail: taisghisleni@ufn.edu.br

## **INTRODUÇÃO**

Este estudo tem como foco uso da Gamificação como estratégia de ensino, assunto trabalhado na disciplina de Seminários Integrados II do curso de Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana. Devido a pandemia da Covid-19, busca-se alternativas de ensino aprendizagem a distância, olhando para a nova realidade. Uma das alternativas é o uso das tecnologias, mais especificamente, o uso de uma prática conhecida por “Gamificação”, como estratégia de ensino. Por conseguinte, salientamos nossa problemática: Como a gamificação pode tornar o ensino de história mais atraente e efetivo neste momento de Pandemia?

Considera-se a gamificação como todo o processo de empregar mecânicas, estéticas e dinâmicas relativas aos games numa finalidade de motivar, envolver pessoas e resolver problemas. Desse modo, o presente estudo trata de utilizar metodologias ativas na educação seguindo a linha do Projeto de Pesquisa Dissertativa: Concepções e Práticas Pedagógicas de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental: Um estudo exploratório com professores de Santa Maria, RS.

O projeto de gamificação foi elaborado para se executar presencialmente em duas turmas de oitavo ano do Ensino Fundamental Anos Finais em uma escola pública municipal da periferia, onde poucos alunos tem acesso a tecnologia digital, e portanto devido à pandemia da Covid-2019, é um projeto que não foi colocado em prática, mas tanto sua estrutura quanto suas implicações teóricas igualmente permanecem e serão discutidas no presente trabalho. Por conseguinte, pesquisa desenvolvida tem caráter qualitativo e exploratório uma vez que no levantamento bibliográfico, utiliza-se artigos, livros e vozes de autores: Flores Alves, Martha Gabriel, Inácio Busarello, Graziela Knoll e alguns dos vários autores citados por esses.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

### **DOS MODELOS DE EDUCAÇÃO ATÉ A GAMIFICAÇÃO**

Se hoje podemos debater sobre práticas como a da gamificação, relevaremos que ao longo da história os seres humanos perpassaram por várias revoluções pensamentais, estruturais ou tecnológicas que impactaram de diferentes formas as sociedades existentes, tal como seus setores e cenários. Dentro do cenário educacional, conforme o trabalho de Barreto, Becker e Ghisleni (2019) na mesma linha sobre os benefícios da Gamificação como prática de ensino, é possível pontuar três momentos em que a educação avançou de um patamar para o outro, onde cada um deles ficou conhecido como um distinto modelo de educação: 1.0, 2.0 e 3.0.

Por conseguinte, traremos - conforme a visão histórica construída pelos autores - uma contextualização desses modelos e do período contemporâneo à que se desenvolveram com o objetivo de

fundamentar tais revoluções mentais até o presente momento onde nos encontramos ao auge da chamada Era Digital refletindo sobre práticas inovadoras como a Gamificação, o uso dos games, seus princípios e demais aspectos que compõem o emprego da tecnologia contemporânea na educação. Todo o tópico deve ser compreendido como construtor teórico do presente trabalho e servirá de embasamento para atividade prática realizada e então discutida no Item 3: Jogo de Tabuleiro Educativo.

## **Educação 1.0 - A educação da era filósofa**

O grande precursor deste modelo foi o filósofo Sócrates (469 aC. - 399 aC.) e este foi o seu período e local de surgimento: na Grécia Antiga, juntamente de outros filósofos como Platão e Aristóteles, a quem também conhecemos como precursores da maioria de muitos dos sistemas mentais que temos hoje. A educação 1.0 se estruturava de pequenos grupos de estudantes guiados por um único mestre que, conforme Fava (2012), era a figura mais importante detentora de conhecimento, ainda que não excluísse de vez a voz de seus alunos; o mestre atuava como um “guia” mediando as discussões e atividades. Por essa razão foi comum que vários filósofos aprendizes desenvolverem correntes mentais totalmente diferente de seus mestres: porque, em suma, a troca de conhecimento na Educação 1.0 era “aberta”, em forma de diálogo (FAVA, 2012).

Sócrates formou os primeiros grupos deste modelo e teve como aprendiz, dentro outros, o filósofo Platão. Este, por sua vez, cresceu, instruiu-se e formou novos grupos de aprendizes, onde um deles era Aristóteles, que da mesma forma progrediu e diferentes pensamentos que temos hoje tiveram origem (MOTA, 2017). E assim, as execuções desse modelo se baseavam em exercícios e atividades em templos (locais específicos de aprendizagem) ou simplesmente ao ar livre: seu principal objetivo era o desenvolvimento da argumentação, da indagação, da reflexão à cerca dos aspectos do mundo e do questionamento - o que forma os princípios básicos da filosofia (BOTELHO, 2019).

No entanto, havia um ponto limitante à Educação 1.0: a sociedade contemporânea à este modelo era estruturada em cidadãos ricos e aristocratas, pessoas de classe média-baixa e escravos. Acontecia que somente as pessoas alfabetizadas das altas classes, filhos de nobres ou da realeza - em grande maioria, ainda jovens - tinham acesso aos pequenos grupos para exercer as práticas da Educação 1.0 e, por essa razão, grande parte da população não tinha acesso, o que fazia deste um modelo bastante exclusor e elitista, como observam os autores à seguir:

Naquela época, os conhecimentos eram tidos como importantes apenas para uma pequena parte da sociedade, que era fundamentalmente agrária e manufatureira, e sendo assim, não era exigida grande especialização por parte do setor trabalhador, e, conseqüentemente, uma educação básica de poucos, normalmente os mais nobres, era suficiente para movimentar todos os setores (BARRETO; BECKER; GHISLENI, 2019, p. 5).

E ainda, embora a Educação 1.0 seja elencada como uma das precursoras da democracia - o que pode parecer contraditório dado este caráter excludor - devemos considerar como era a democracia em seu surgimento: também limitada à um sistema de classes sociais elitizadas bastante diferente do que temos hoje. Mas, como veremos no próximo modelo, esta característica logo veio a desaparecer graças aos novos formatos de mundo que se surgiram. A educação começou efetivamente a se popularizar para todas as classes assumindo um formato bem diferente e iniciando um novo caminho para chegar, de fato, ao modelo democrático atual.

## **Educação 2.0 - A educação industrial e mecânica**

Na segunda metade do século XVIII, pela Europa, subitamente o mundo presencia uma industrialização e mecanização em massa de todos os nossos sistemas, setores, tecnologias e aspectos da sociedade. Essa era a Revolução Industrial (CAVALCANTE, 2011). E, refletindo sob uma das máximas da autora Gabriel (2018, p. 7) de que “tecnologia e humanidade andam sempre de mãos dadas”, reconhecamos que mais uma vez a educação foi guiada pelo novo sistema provindo da revolução tecnológica contemporânea. Por conseguinte, da mesma forma que “a Revolução Industrial concentrou os trabalhadores em fábricas” (CAVALCANTE, 2011, p. 3), a educação começa a concentrar os alunos dentro da sala de aula. Assim entra em cena o modelo da Educação 2.0.

Enquanto as pessoas passavam a trabalhar em fábricas com ferramentas mecânicas, as escolas tiveram que se modificar da mesma forma. Os alunos agora se dividiam por idade, todos faziam a mesma coisa e usavam ferramentas mecânicas, como papel e lápis, além de passarem por uma rígida supervisão, que correspondia ao ambiente de trabalho (BARRETO; BECKER; GHISLENI, 2019, p. 8).

É nesse momento que, pela primeira vez, o ensino realmente começa a se democratizar e se tornar mais acessível para a população. Isto pois, também pela primeira vez, é que a educação se torna obrigatória, um direito do cidadão e não apenas um luxo referente à classe social como fora em períodos ou séculos anteriores (RODRIGUES, 2019). Por outro lado, temos nesse modelo 2.0 um ensino bem mais rígido e regrado: todas as turmas têm o seu horário de aula; uma ou mais matérias específicas de trabalho conforme o ano escolar; um único professor detentor de todo o conhecimento; e um currículo escolar obrigatório à se cumprir (FREDDRIZI, 2017).

Assim é possível observar no ensino que temos hoje como são vários os aspectos herdados diretamente da Educação 2.0 da era industrial. Praticamente toda instituição de ensino que não componha algum núcleo de inovação (totalmente Educação 3.0, o que veremos no tópico seguinte) ou de disrupção ao Ensino 2.0 possui um sistema de sala de aula com enfileirados de classes individuais (para trabalhos individuais) janelas altas e um longo quadro logo à frente. Esse layout foi pensado com o único propósito de reunir todos os alunos num ambiente sem distração, de frente para o professor. Em vista disso,

a Educação 2.0 traz o trabalho individual, repetitivo e mecânico em sala de aula (no mesmo modelo de espaço físico que ainda se utiliza), como ferramenta para a construção de um conhecimento que adequasse os indivíduos à sociedade e ao mercado de trabalho em expansão, independentemente de suas precariedades (CYRINO, 2015, p. 84).

O ponto principal que destaca-se na Educação 2.0 é o uso dos sistemas de avaliação - sendo esta normalmente uma prova final voltada em grande parte à exatidão, lógica matemática, memorização ou repetição de tarefas, os aspectos de um mundo industrial e mecanizado. Todos os alunos precisam cumprir atividades letivas e adquirir o conhecimento com a finalidade de serem testados: a nota que recebem é o item máximo que definirá seu rendimento dentro de todo o percurso letivo, e nada mais. Segundo Lombardi (2012), foi por essa razão que vários teóricos contemporâneos à Revolução Industrial, como Karl Marx e Engels, começaram a questionar a eficácia da Educação 2.0 e de sua salubridade à sociedade.

Esses pensadores criticaram e reconheceram ser um eventual agente causador de doenças, fadigas mentais e aprisionamento da população todos estes aspectos da indiscutível “mecanização” mundial, tais como o modelo de produção Fordista, o sistema proletariado, a indústria e tudo o que isto refletia dentro da Educação 2.0. Porém era este o sistema de ensino que o mundo conhecia, e que, apesar dos contras que poderia trazer, estava garantido como direito democrático e se mostrava acessível à população. Assim a Educação 2.0 permaneceu - e ainda permanece - com a sociedade por toda a era industrial, sendo apenas repensada quando a próxima grande revolução tecnológica acontece.

### **Educação 3.0 - A educação inovadora**

No início da década de 90, algo novo se inicia pelo mundo: a internet se populariza tornando-se bem mais acessível à escolas, empresas e até mesmo às casas. Assim, as formas de comunicação se expandem, a informação cresce, os formatos de consumo se modificam e, mais uma vez, os setores da nossa sociedade se moldam em favor da nova tecnologia que possibilita a globalização. Dessas modificações, como aponta a autora Gabriel (2010), o mundo vivencia a chamada Era Digital, nossa mais atual grande revolução tecnológica. Sem ficar de fora, obviamente, o cenário educacional chega à um novo patamar de possibilidades que ressignificam (e desconstruem) os modelos e formatos de ensino anteriores.

Segundo Almeida e Silva (2011), o uso cotidiano das tecnologias, das mídias e dos novos formatos de informação da Era Digital foi o elemento chave à favorecer uma nova configuração social com um novo modelo de se pensar. É isto o que os autores chamam de “modelo digital de pensar” (ALMEIDA; SILVA, 2011, p. 3). Por conseguinte, essa é a característica chave para se compreender e diferenciar a nova Educação 3.0 dos modelos anteriores: são as práticas e metodologias educacionais totalmente aliadas à tecnologia digital contemporânea. Esta estrutura pode variar desde pequenas atividades em aulas até currículos escolares completos totalmente disruptivos aos modelos 1.0 e 2.0.

Este modelo mostra benefícios principalmente aos estudantes, conforme Fuhr (2018, p. 2), quando observa que a aliança entre tecnologia e aprendizagem “estimula cada vez mais os estudantes a desenvolverem a autonomia, a criatividade, a flexibilidade, a participação”. Em outras palavras, a Educação 3.0 proporciona um fator de protagonismo aos alunos que nos modelos anteriores não era possível: ao invés de termos agora apenas a figura do mestre como expoente e detentor de todo o conhecimento, existe um diálogo e uma troca muito mais aberta entre alunos e professores. Trata-se, portanto, de um ensino bilateral.

A Educação 3.0 proporciona ao aluno uma maior mobilidade entre os campos de conhecimento, uma vez que uma de suas propostas é justamente colocá-lo como protagonista de sua jornada acadêmica, transformação esta que é embasada principalmente através de um reposicionamento do professor em relação aos seus alunos, deixando o “posto” de superioridade e assumindo um lugar de horizontalidade perante eles [...] permitindo-lhes desenvolver seus papéis de acordo com suas aptidões. (BARRETO; BECKER; GHISLENI, 2019, p. 10).

Vemos, desse modo, que a Educação 3.0 é em essência um aproveitamento de todos os pontos positivos dos outros dois modelos citados: é o aproveitamento da voz dos alunos, do diálogo e dos grupos de conhecimentos da Educação 1.0 juntamente do sistema de ensino, avaliação e preparação da Educação 2.0, com uma ressignificação tanto do professor quanto do próprio aluno. E, como Sant’ana, Suanno e Silva (2017, p. 161) bem observa “nesta direção, compreende-se que Educação 3.0 propõe a reconstrução de sentido da educação escolar de modo a torná-la mais plural, ubíqua, tecnológica e contextualizada, permitindo a formação integral dos estudantes”. Por essa razão, a Educação 3.0 é mais do que um novo modelo, apenas, mas uma nova margem de experimentações e possibilidades para o uso tecnológico contemporâneo positivo dentro do ensino e aprendizagem (SANT’ANA, 2017).

É com essa premissa, também, que concluímos o pensamento desta contextualização sobre os modelos de ensino ao longo da história: a Educação 3.0 se mostra como o primeiro modelo aberto às práticas para ludificar o ensino. E a prática trabalhada - que já pode ser compreendida após este debate - é a chamada prática de Gamificação, ou, o do uso dos games dentro das metodologias de ensino, o tema central deste trabalho e assunto dos próximos tópicos.

## APRENDIZAGEM E PRINCÍPIOS DA GAMIFICAÇÃO

De seguimento, então é possível adentrar ao tema de Gamificação. Como vimos pela estruturação de Barreto, Becker e Ghisleni (2019), e, considerando a fala de Busarello (2016), a aprendizagem, é um processo que faz parte do ser humano, sempre presente em todos os momentos da vida, influenciando assim seu modo de ser e agir, em variados contextos e práticas. Na contemporânea Educação 3.0, busca-se estimular a aprendizagem através de meios multi e transdisciplinares com o intuito de elevar os níveis motivacionais e de engajamento dos indivíduos com o propósito de proporcionar experiências mais efetivas e relevantes ao sujeito (TUNCEL e AYVA, 2010).

Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor que motiva o indivíduo, para Busarello:

Gamificação é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos (BUSARELLO, 2016, p. 18).

O engajamento é definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente. O nível de engajamento do sujeito é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do sistema, influenciando o processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido.

A motivação intrínseca é o próprio desejo exclusivo e interno do indivíduo, já a motivação extrínseca é(são) aquele(s) desejos que estão fora do ambiente do game, que ajuda mas não é o objetivo principal. Os cenários lúdicos são os locais onde ocorre a ação, portanto, onde o indivíduo interage com o meio e os elementos, que são todas as coisas que fazem parte do game.

O primeiro princípio da gamificação, por Alves e Gabriel, (KAPP, 2012) relata que o embasamento em jogos consiste na criação de um ambiente ou sistema em que as pessoas queiram investir sua cognição, tempo e energia. Isso favorece indivíduos em desafios abstratos, definidos por regras, que tenham interatividade e feedbacks que resultem em respostas que possam ser quantificadas, resultando nas reações emocionais. Já os segundo e terceiro princípios tratam, respectivamente das mecânicas, ou seja, os blocos de regras extremamente importantes utilizadas no processo de Gamificação. As mecânicas por si não são suficientes para transformar uma experiência dada em uma experiência engajada, mas contribuem para isso. E da estética, que corresponde ao olhar e ao sentir da experiência, os quais são elementos essenciais no processo. Compreendendo a maneira como a experiência é esteticamente percebida pelo indivíduo.

Por fim, o último princípio aborda o pensamento em um jogo como o atributo mais importante no processo de Gamificação. Assim, é definido como a ideia e pensamento de converter uma tarefa enfadonha ou monótona em uma atividade motivadora, aplicando elementos como: competição, exploração, cooperação e narrativa. Torna-se um gerenciador de fatos virtuais que promovem insights em operações no mundo real.

## ELEMENTOS NARRATIVOS EM *GAMIFICAÇÃO*

As características trazidas dos jogos favorecem a aprendizagem do indivíduo. A narrativa hipermédia, identifica-se que o espectador pode viver a história assim como nos jogos, segundo Flora Alves (2020).

Ambientes narrativos exploram histórias de experiências, e essas experiências são fundamentais para constituir a memória, a comunicação e o próprio conhecimento dos indivíduos de acordo com Gordon (2006). Ver uma história é diferente de viver uma história. A pessoa que participa da

história de outro, sem interferir, é ver a história, o viver a história é quando a pessoa desenvolve a própria história, isto é, realiza as ações para a resolução de problemas.

Segundo Gabriel:

estudos da Universidade de Princetown mostram que os cérebros se sincronizam enquanto uma estória é contada, criando empatia, ...têm o poder de nos conectar, quando a estória é contada, áreas equivalentes no cérebro do emisso e receptores são ativadas - é como se o contador estivesse implantando ideias no cérebro dos receptores (GABRIEL, p. 130, 2012).

As estórias precisam ser interessantes para que os alunos contenham ensinamentos importantes, podendo ser uma ótima técnica para se criar conteúdos educacionais no ambiente hipermediático segundo Gabriel (2012).

A produção de estórias feitas por pessoas que criam, usam, produzem conteúdos e estórias permitem que professores, criadores de conteúdo e educadores ampliem o universo ficcional que envolve a educação, incluindo a participação ativa e interativa dos estudantes. E as novas tecnologias digitais não apenas favorecem mais intensamente a participação, como também necessitam delas, pode-se citar a transmídia *storytelling*.

Segundo a Dr<sup>a</sup> Pamela Rutledge (GABRIEL, 2012), não importa que tecnologia usemos, o significado começa no cérebro. Os motivos psicológicos pelos quais as estórias são tão poderosas: As estórias sempre foram a maneira principal de comunicação; elas estão relacionadas a colaboração e conexão; nós as utilizamos quando pensamos.

O modelo de Jung apresenta duas atitudes de personalidade e quatro funções de orientação, são essas, as atitudes: Extroversão e a Introversão. Já as funções estão divididas em dois grupos: Funções Racionais: Pensamento e Sentimento; Funções Irracionais: Sensação e Intuição.

Estudos definiram três tipos de preferências de *Games*, divididas nas categorias: Visual: Podem ter habilidades artísticas e um forte senso de estética e cor; Auditivos: Gostam de receber instruções verbais, precisam ouvir para aprender; Cinestésicos: Aprendizes cinestésicos aprendem melhor fazendo ou tocando. São pessoas que têm preferência por aprenderem pela experiência e precisam fazer algo para saber.

**Figura 1** - Tipos de Jogadores segundo Richard Allan Bartle.



Há quatro tipos de Jogadores, conforme Bartle, o primeiro são os: Predadores (*Killers*): Estes são os jogadores que entram em um jogo para ganhar e derrotar o adversário. Eles estão dispostos a fazer o que for necessário para eliminar o seu oponente. A meta não é apenas vencer, mas matar tantos jogadores quanto possível. No gráfico criado por Bartle para posicionar os tipos de jogadores (Figura 1), os Predadores ocupam a posição que demonstra seu **interesse em agir sobre outros jogadores**.

Também existem os Conquistadores ou Realizadores (*Achievers*): Estes são os tipos de jogadores cuja posição no gráfico de Bartle demonstra que querem agir em relação ao mundo. Eles estão em busca de realizações no contexto do game e **querem estar no topo da liderança**. E ainda os Exploradores (*Explorers*): Este é o jogador em busca das razões e motivos. Atento ao ambiente do jogo e seus desafios. No gráfico de Bartle, estão posicionados de acordo com seu **interesse de interagir com o mundo do game**.

Para fechar a tipagem, citamos os Comunicadores ou Socializadores (*Socializers*): São indicados no gráfico de Bartle como pessoas interessadas em interagir com outros jogadores. São pessoas cujo interesse está inclinado aos relacionamentos com outros jogadores e gostam também de organizar os demais. O jogo é um meio pelo qual ele **pode interagir com outros**.

Brincar contribui para a formação do cérebro e faz com que os animais sejam mais hábeis e adaptáveis. Promovendo empatia e possibilitando a formação de grupos mais complexos Para os humanos, ainda torna-os mais criativos e inovadores.

As atividades gamificadas podem ser capazes de engajar diferentes públicos e gerações. Este engajamento está diretamente ligado à importante que o conteúdo tem para as pessoas para quem você constrói o game e a forma que você utiliza para promover a aprendizagem, ainda afirma Alves (2015). Com o desenvolvimento de habilidades complexas: é possível aprender a resolver problemas e desenvolver outras habilidades como: Tomada de decisão; Desenvolvimento de habilidades de liderança; Inovação.

É fato que, ao pensarmos na utilização de *Gamificação* para a aprendizagem, estamos em busca de uma solução interativa que promova engajamento e aprendizagem. Justamente por isso o maior equívoco é imaginar que a utilização do *Gamificação* irá suprir outras lacunas no processo de desenvolvimento de um conteúdo como, por exemplo, uma identificação equivocada quanto aos objetivos que se deseja alcançar (ALVES, 2020).

## DIFERENÇAS ENTRE *GAMES* E GAMIFICAÇÃO

Começando este debate com uma diferenciação básica entre as dinâmicas, estruturas e particularidades entre cada conceito - pertinente ao desenrolar do trabalho - segue na Figura 2 os principais pontos à se considerar:

Figura 2 - Games x Gamificação.

Games	Gamificação
Sistema fechado definido por regras e objetivos	Pode ser um sistema que apresente tarefas com as quais se coleciona pontos ou recompensas
A recompensa pode ser Exclusivamente intrínseca, o que significa dizer que o jogo acontece pelo jogo	Recompensa intrínseca pode ser uma opção e acontece com menos frequência, especialmente no campo da instrução
custo do desenvolvimento de um game em geral é alto e o desenvolvimento complexo	Em geral é mais simples e menos custoso para desenvolver
Perder é uma possibilidade	Perder pode ou não ser possível dependendo do que se quer alcançar, uma vez que estamos em busca de motivar alguém para fazer algo específico ligado a um objetivo
O conteúdo é formatado para moldar-se a uma história e cenas do jogo	Características e estética de games são adicionadas sem alterações sensíveis de conteúdo
É sempre voluntário, o jogador pode escolher jogar ou não jogar e ainda quando parar	Quando utilizado como estratégia instrucional, jogar não é uma opção. É preciso pensar na atratividade para conseguir o engajamento mesmo não sendo voluntário

Fonte: Alves (2015) - **Gamificação**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras, p. 131-132 (Adaptado).

Além disso, a Gamificação não necessariamente precisa utilizar ambientes ou interfaces digitais de jogos, ou seja, é possível haver Gamificação mesmo com materiais físicos ou analógicos. Apesar disso, a Gamificação por meio de interfaces digitais, como *Ludos Pro*, facilita muito na implementação e no controle das variáveis e na coleta de informações, como, por exemplo, no acompanhamento das atividades executadas pelos participantes.

Na prática, a Gamificação representa o uso de elementos dos jogos, como a estética, o design e suas regras e recompensas, em situações que não se caracterizam como jogos. Por jogo, compreendemos tratar-se de uma subclasse de brincadeiras e de diversão, mas com uma composição que contém um ou mais elementos, tais como: regras, metas, objetivos, resultado e feedback conflito/ competição/ desafio/ oposição, interação, representação ou enredo (KNOLL, 2019).

Ainda como Tenório, citado por Knoll (2019): Os rumos da educação contemporânea demandam do educador a adoção de novas práticas para atender o objetivo de ensinar e aprender. Evitar que os alunos se dispersam durante as atividades e para que as realizem em aula.

A Gamificação faz parte das Metodologias Ativas, concepção de aprendizagem que assegura aos alunos uma postura de protagonistas de seu próprio conhecimento, pois, os conteúdos não são somente adquiridos, mas elaborados e reelaborados através de métodos colaborativos. A partir de projetos contrói-se competências, segundo Valente (2014).

Segundo Busarello (2016) em *Gamificação: princípios e estratégias*, os games ajudam na resolução de problemas. Motiva e engaja, em um ambiente lúdico e divertido, também revela aptidões e emoções positivas. A Gamificação é uma alternativa para trabalhar com os alunos, como ferramenta de auxílio à aprendizagem, analisando as vantagens e desvantagens de sua utilização.

O cérebro humano precisa de um problema, e a tecnologia é um recurso que gera inovação na forma de executar as atividades. Essa ferramenta, sendo digital ou não, cria ordem e evita a mecanização de exercícios.

## **JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO**

O projeto de Gamificação foi elaborado através de um jogo de tabuleiro denominado de “**Liberdade, Igualdade e Fraternidade**”, uma alusão a Revolução Francesa. Tendo como visão pedagógica a conscientização da necessidade pela busca de nossos direitos, o game tem por objetivo educativo identificar e relacionar os processos desse momento histórico com os direitos que temos hoje e suas origens. A meta do é que o grupo vencedor (que atinja mais pontos) seja presenteado com um passeio. Assim, se por um lado o ensino de História - disciplina onde pensada esta dinâmica - pode ser considerado como bastante teórico e cansativo, quase relativo ao ensino regrado e arcaico da Educação 2.0 que Cyrino (2015) e Lombardi (2012) levantam, é apropriado que seja através da ludificação da Educação 3.0 o caminho para torná-lo mais atrativo aos alunos, e daí a escolha de um game em tabuleiro.

Portanto, para este game cada turma será dividida em cerca de quatro grupos, estes com mais ou menos cinco alunos em cada; Os próprios alunos organizarão o roteiro do jogo, podendo este ser construído tanto em uma folha de papel como em dispositivo eletrônico: celular ou computador. A formulação dos roteiros será feita a partir de uma fundamentação teórica: um texto-base sobre Revolução Francesa que será dado pela professora, mas ao mesmo tempo sem excluir a liberdade dos alunos em pesquisar mais sobre o assunto, por sua autonomia - enriquecendo o trabalho. Durante todo o processo de criação do jogo, a professora ficará supervisionando e controlando o tempo, também fazendo a marcação dos pontos e sanando as dúvidas.

Numa interpretação à fala anterior de Fava (2012), a professora não será aqui a docente detentora do conhecimento, mas a “guia”: mediará a atividade para os alunos ao mesmo tempo em que lhes dá a liberdade para buscarem conhecimento e enriquecerem seus trabalhos, dinâmica do game. Por essa razão o game atua, também, como ferramenta de incentivo e instigação aos alunos no avanço do conteúdo da disciplina. E essa atividade, conforme executada dentro dos grupos, estabelece uma correlação direta ao pensamento do autor sobre a Educação 1.0, o que logo contempla o de Fuhr (2018), por sua vez, quando busca na Educação 3.0 as atividades que instiguem a participação do aluno de modo à eles desenvolverem seu protagonismo dentro da jornada de ensino e aprendizagem.

Então ao game, de seguimento, possui um tempo previsto para os alunos jogarem de 1 hora. A confecção do roteiro (regras, jogabilidade, etc) é de duas horas, o tempo de apresentação por grupo é de 15 minutos, e assim, no total será 1h de apresentações. Estes tempos previstos são para a modalidade presencial, mas a reunião e discussão dos grupos para organização de como será o seu game ficará de acordo com o interesse e disponibilidade de cada, fora do ambiente escolar. Os elementos utilizados e disponibilizados incluem folhas de papel e dados para a prática do jogo. O material para confecção dos tabuleiros será de acordo com a criatividade de cada grupo, podendo assim, ser utilizado material reciclável.

A discussão será realizada no grande grupo com a apresentação do game de cada equipe e, após isso, ocorrerá o grande debate, onde as ideias políticas, econômicas, sociais e religiosas serão discutidas, defendidas ou criticadas. A avaliação será realizada tanto pela professora como pelos alunos. A professora avaliará o andamento conforme: -10 pontos para erros de interpretação; +10 pontos para pontualidade nas tarefas. Além destes, pular ou faltar etapas da elaboração do trabalho presencial também ocasionará em descontos na pontuação geral do grupo, o qual também receberá uma análise avaliativa sobre o interesse e o envolvimento de seus membros participantes. Igualmente, os alunos autoavaliarão seu empenho na elaboração do trabalho.

Conforme se vê, esta é uma atividade que visa a avaliação dos alunos no avanço da disciplina, tal e qual poderia ser feita sob qualquer outra maneira tradicional à Educação 2.0 por meio da memorização e da repetição de tarefas ou questões referentes ao conteúdo (CYRINO, 2015). No entanto, um pontos aqui faz com que esta seja uma atividade disruptiva ao modelo: além da óbvia abordagem gamificada, quando a dinâmica propõe ao aluno uma oportunidade de autoavaliação que será considerada pelo docente na construção de sua nota, ressignificam-se os papéis de ambos dentro da sala de aula. Conforme a ludificação tira o aspecto de avaliação como um fim e lhe torna propriamente em mais uma etapa de toda a experiência de aprendizado do aluno, é assim que suas vozes são contempladas “não delegando a tarefa apenas aos docentes e às instituições de ensino” como tal na visão de Barreto, Becker e Ghisleni (2019, p. 19).

Por conseguinte, vale lembrar que este projeto foi elaborado de forma prática, conforme a realidade dos alunos da periferia, com poucas condições financeiras, portanto, sem acesso a grandes tecnologias e internet. Assim, poderão utilizar outros meios e formas de buscas, como por exemplo pesquisas em bibliotecas públicas ou na biblioteca da escola. Mas então, como relacionamos por completo a prática de Gamificação aqui descrita com a inovadora Educação 3.0 se o game não se utiliza - em essência - da tecnologia digital contemporânea?

A resposta e conclusão para este tema, ora, está na abordagem da atividade: a ludificação e o diálogo construídos pelo game coloca os alunos como protagonistas da atividade. É uma reflexão de papéis aos membros discentes que somente passou a se considerar por este modelo educação contemporânea. É o que, pela visão dos autores Barreto, Becker e Ghisleni (2019) justamente compõe a

Educação 3.0: o aproveitamento dos pontos positivos de todos os modelos através do diálogo, do questionamento e da participação (Educação 1.0); e da aprendizagem, das memorizações e do conteúdo (Educação 2.0). O Projeto de Gamificação é principalmente construído sob metodologias ativas que ressignificam o papel do professor, do aluno e da educação em geral, tornando-a plural e contextualizada, tal como determinam Sant'ana, Suanno e Silva (2017) sobre as práticas 3.0.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o estudo elaborado, a aprendizagem tem como desafio fazer com que o conhecimento que precisa ser adquirido pelo aprendiz passe de memória de curto prazo para a de longo prazo. Assim, aliando a prática de gamificação ao aprendizado pode a educação encontrar soluções engajadas bem como um sistema de treinamento personalizado que ainda ajuda no esclarecimento de questões psico-comportamentais de vários tipos de jogadores - ou - “alunos” participantes. Por essa razão, destacamos uma conclusão de que torna-se inevitável ao meio educacional o interesse pela inserção de ações de gamificação nas metodologias letivas; Tal realidade é atual, é um tema pertinente e se manifesta tanto no cotidiano discente quanto no docente, o que gera buscas para se compreender como é possível melhorar resultados de maneira mais efetiva com seu uso em sala de aula.

Por conseguinte, a gamificação e os games compõe uma linguagem já relativamente conhecida entre os estudantes e os nativos da Era Digital. Seja isto pelo anteriormente abordado “modelo digital de pensar” ou pela vivência cotidiana das pessoas com essas tecnologias, este é o formato que conquista o engajamento de seu público, nesse caso, os alunos. E o engajamento, por si, vai além do estar presente: com a utilização de técnicas positivas, incentiva os alunos a desenvolverem habilidades como a resolução de problemas; habilidades motoras; as qualidades de liderança; a autoconfiança para tomadas de decisões mais, precisas e seguras; aprimora a criatividade e muda os hábitos e conceitos da Educação.

Sendo assim, o projeto “Gamificação como estratégia de ensino em história” está apenas no início. Entretanto, é por este trabalho e pela visão dos vários autores citados ao embasamento do tema que concluímos não ser mais possível se trabalhar exclusivamente sob práticas relativas aos modelos de ensino passados (Educação 1.0 e 2.0) da mesma forma que trabalhávamos antes. Por isso, após a pandemia ser controlada, quando o mundo recuperar relativa normalidade em seus sistemas, elevarão-se as necessidades de se modificar os métodos de sala de aula para que os professores se tornem professores da Educação 3.0 e sucessoras: professores do Século XXI, para alunos do Século XXI. Portanto, o uso da Gamificação se torna recomendável não só para tornar a aprendizagem mais divertida, mas criativa e interativa capaz de alavancar inovações no modo de aprender e ensinar, em alunos e professores.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, M. E. B de.; SILVA, M. da G. M. da. **Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempos de web currículo**. Revista e-curriculum, v. 7, n. 1, 2011.

ALVES, F. **Gamificação: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática**. 2. Ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARRETO, C. H. da C; BECKER, E. L. S.; GHISLENI, T. S. **Gamificação: uma prática da educação 3.0**. Research, Society and Development, v. 8, n. 4, p. 2, 2019.

BOTELHO, R. **Formação Humana na Educação Ateniense**. Bauru: Universidade Sagrado Coração, 2009.

BUSARELLO, R. I. **Gamificação: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CAVALCANTE, Z. V.; SILVA, M. L. S. da. **A importância da revolução industrial no mundo da tecnologia**. 2011.

CYRINO, L. A. de C. **A LEITURA E A EDUCAÇÃO 3.0: DEMANDAS UBÍQUAS PARA A FORMAÇÃO DO LEITOR LITERÁRIO**. Comunicações do 13.º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural, p. 81. 2015.

FAVA, R. **Educação 3.0**. São Paulo: Saraiva, 2014.

FREDDRIZI, A.; et al. **As escolas e a sociedade do futuro**. In: Carvalho, M. T. (Org.). Educação 3.0: novas perspectivas para o ensino. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2017.

FUHR, R. C. **Educação 4.0 e seus impactos no Século XXI**. Educação no Século XXI. v. 36, Tecnologia, p. 61, 2018.

GABRIEL, M. **Educ@r: a (R)evolução digital na educação**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

GABRIEL, M. **Você, eu e os robôs: pequeno manual do mundo digital**. São Paulo: Atlas, 2018.

GABRIEL, M. **Marketing na era digital**: conceitos, plataformas e estratégias. Novatec Editora, 2010.

KAPP, K. M. **The Gamificação of learning and instruction**: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KNOLL, G. F. **Gamificação como prática de avaliação no Ensino Superior**. Revista Tecnologias na Educação - Ano 11 - número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII. Disponível em: <https://bit.ly/33XWkpK>. Acesso em: 15 out. 2020.

LOMBARDI, J. C. **Educação e ensino na obra de Marx e Engels**. Campinas: Alínea, 2011.

MOTA, R. **A arte da educação**. Rio de Janeiro: Obliq, 2017.

RODRIGUES, G. M. **As revoluções industriais e seu impacto na educação**. Associação Brasileira de Mantedoras de Ensino Superior (ABMES). Disponível em: <https://bit.ly/3yeHqcV>. Acesso em: 23 jan. 2021.

SANT'ANA, J. V. B. de; SUANNO, J. H.; SILVA, B. do R. S. **Educação 3.0, Complexidade e Transdisciplinaridade**: um estudo teórico para além das tecnologias. Revista Educação e Linguagens, v. 6, n. 10, 2017.

VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no Ensino Superior**: a proposta da sala de aula invertida. Educar em revista, Curitiba, Ed. Esp. , n. 4, p. 79-97, 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3eYnnba>. Acesso em: 30 dez. 2020.