

## GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL DA PANDEMIA DA COVID-19: PERCEPÇÕES DE ESTUDANTES DE UM CURSO TÉCNICO DO IFNMG

*GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL CONTEXT OF THE COVID-19 PANDEMIC:  
PERCEPTIONS OF STUDENTS ON AN IFNMG TECHNICAL COURSE*

<sup>1</sup>Caio Bruno Wetterich  
<sup>2</sup>Diego Albuquerque Carvalho  
<sup>3</sup>Lidinei Santos Costa\*  
<sup>4</sup>Lívia de Fátima Silva Mendes

<sup>1</sup>IFSP - E-mail: [wetterich.caio@ifsp.edu.br](mailto:wetterich.caio@ifsp.edu.br)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7707-388X>

<sup>2</sup>IFRJ - E-mail: [diego.carvalho@ifrj.edu.br](mailto:diego.carvalho@ifrj.edu.br)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9166-9126>

<sup>3</sup>IFNMG - E-mail: [lidnei10@yahoo.com.br](mailto:lidnei10@yahoo.com.br)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9106-1583>

<sup>4</sup>IFNMG - E-mail: [livia.mendes@ifnmg.edu.br](mailto:livia.mendes@ifnmg.edu.br)  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6042-7926>

\*Autor de correspondência

Artigo submetido em 12/03/2021, aceito em 21/08/2024 e publicado em 05/09/2024.

**Resumo:** A pandemia do novo coronavírus (Covid-19) ensejou a substituição das aulas presenciais por aulas remotas, demandando a resignificação do ensino. Nesse contexto, tornou-se relevante o uso de metodologias ativas, como a gamificação, que se apropria dos elementos dos jogos para facilitar a aprendizagem e aumentar o engajamento dos alunos. Assim, buscou-se verificar a percepção dos discentes do curso Técnico em Eletroeletrônica do IFNMG Campus Avançado Porteirinha em relação ao uso da gamificação durante as aulas remotas. Os dados foram coletados por meio da aplicação de questionário aos alunos do referido curso. Os discentes apontaram que se sentem pouco motivados com o novo formato de aulas, pois as metodologias usadas pelos docentes nem sempre facilitam a aprendizagem dos conteúdos complexos e que a gamificação pode favorecer à aprendizagem devido ao seu caráter lúdico.

**Palavras-chave:** pandemia; aulas remotas; metodologias ativas; gamificação.

**Abstract:** The covid-19 pandemic has led to the replacement of face-to-face classes with remote classes, prompting a redefinition of teaching. In this context, the use of active methodologies, such as gamification, which appropriates elements of games to facilitate learning and increase student engagement, has become relevant. Thus, an investigation was conducted to verify the perception of students in the Technical Course in Electronics at IFNMG Campus Avançado Porteirinha regarding the use of gamification during remote classes. Data were collected through a questionnaire administered to students of the mentioned course. The

students indicated that they feel less motivated with the new class format, as the methodologies used by teachers do not always facilitate the learning of complex content, and that gamification can favor learning due to its playful nature.

**Keywords:** pandemic; remote classes; active methodologies; gamification.

## 1 INTRODUÇÃO

Inúmeros foram os impactos do isolamento social imposto pela pandemia da covid-19. Foi um momento que modificou as diversas relações sociais, dentre elas a educação e o modo de se conceber o ensino. A suspensão dos calendários letivos das aulas presenciais, um longo período sem aulas e o retorno do ensino remoto mediado pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação<sup>1</sup> (TDICs) foram fatos que resultaram na necessidade de ressignificar o modo de ensinar. Ministras aulas de forma remota, por meio das tecnologias, foi um dos maiores desafios impostos aos docentes e discentes, considerando que era um ambiente e um formato diverso e desconhecido para muitos deles.

Esse contexto demandou grande capacidade, por parte dos professores, em manter os alunos motivados e engajados nas atividades pedagógicas, as quais precisam ser dinâmicas, para que o discente se sinta participante do processo de ensino. Nisso, destaca-se o uso de metodologias ativas, que busca dar maior protagonismo ao discente na construção do conhecimento, tornando o docente em mediador, instigando o aluno à superação das próprias dificuldades.

É nesse sentido que se ressalta a importância da gamificação como metodologia ativa que utiliza os elementos de jogos em ambientes externos aos jogos, tornando as atividades de ensino mais lúdicas e prazerosas, engajando o aluno, em comparação ao ensino transmissivo e tradicional.

Por isso, buscou-se verificar a percepção dos discentes do curso Técnico em Eletroeletrônica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais (IFNMG) Campus Avançado Porteirinha, em relação à utilização da gamificação durante as aulas remotas. Buscou-se responder, neste estudo, ao seguinte questionamento: os discentes consideram que a gamificação dos conteúdos curriculares do Curso Técnico em Eletroeletrônica possibilita maior motivação e engajamento durante as aulas remotas?

Quanto à metodologia, a pesquisa se classifica como descritiva, de abordagem quantitativa, utilizando como instrumento de coleta de dados o questionário, aplicado aos alunos de uma turma do referido curso.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Um vírus mortal, descoberto na China, em 2019, fez com que a sociedade mundial experimentasse novos modos de viver e de se relacionar. Denominado de novo coronavírus ou Sars-CoV-2 (do inglês *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus*), causador da doença covid-19 (do inglês *Disease Virus Corona* do ano 2019), foi considerado extremamente contagioso criando um cenário pandêmico que demandou, como medida sanitária de prevenção, o isolamento social. Com isso, as escolas foram obrigadas a suspender os calendários letivos, a

---

<sup>1</sup> As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) referem-se aos artefatos tecnológicos que permitem a navegação na internet e o compartilhamento de informações.

fim de proteger a todos da contaminação. A suspensão das aulas presenciais ocorreu em meados de março de 2020 em diversas escolas, dentre elas no IFNMG, até o mês de agosto do mesmo ano, quando foram retomadas de forma não presencial, mediadas pelas TDICs, em um processo excepcional devido ao contexto.

Esse retorno trouxe grande preocupação para os docentes, que não tiveram a formação necessária para compreender o ensino remoto, bem como lidar com a tecnologia a ser utilizada nas aulas. Além disso, muitos discentes também não possuíam *expertise* em fazer cursos remotos. Nesse caso, foi necessário refletir sobre o ensino, reformular as ideias arraigadas do tradicional para a nova realidade, de forma que os estudantes se motivassem a continuar o processo de ensino-aprendizagem interrompido pela pandemia.

Essa reflexão é o que Freire (1996)<sup>2</sup> denomina de pensar certo, inerente à prática docente crítica, capaz de reavaliar as próprias ações num movimento dialético entre fazer e pensar sobre o que se está fazendo, corrigindo as próximas práticas. Assim sendo, no contexto em questão, tornou-se urgente refletir sobre os procedimentos metodológicos utilizados, necessários para transformar o ensino não presencial num momento enriquecedor e de aprendizado para o discente, principalmente quando se considera que a tecnologia será a mediadora desse aprendizado. Esta, por vezes, é alvo de resistência e preconceito devido às grandes mudanças que impregnou na educação. Além disso, nem sempre foi utilizada com o intuito de contribuir com o enriquecimento e inovação do ensino, mas para continuar com as aulas maçantes e desestimuladoras (Assis, 2018).

A proposta, então, é que se ultrapasse o modelo tradicional e se use a criatividade para gerar novas experiências de aprendizagens aos discentes, alocando a tecnologia como ferramenta para a produção de aulas mais atrativas. Para Chagas-Ferreira e Vilarinho-Rezende (2013, p. 13): “Num tempo em que os estudantes têm amplo e livre acesso às TICs [Tecnologias da Informação e Comunicação], carecemos não apenas de uma mudança paradigmática e epistemológica, mas principalmente metodológica”. Essa mudança pode ser feita, principalmente, por meio da criação de cenários de aprendizagem e de socialização inovadores, que facilitem a aprendizagem significativa.

O discente, nesse caso, precisa ser o protagonista na construção dos próprios saberes desenvolvendo uma aprendizagem ativa, estimulada por métodos de ensino democráticos. Por isso, o foco principal desses métodos é a participação, a experimentação, a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos, a superação de desafios etc. Assim, o conhecimento irá solidamente se constituindo por meio da articulação entre teoria e prática, pois conforme Antunes (2007), a aprendizagem resulta da experiência e esta só pode ser vivenciada se o discente deixar de ser passivo para ser ativo na própria aprendizagem.

As metodologias ativas têm se apresentado com grande potencial na atualidade em virtude dos novos desafios da educação, dentre eles o momento pandêmico, já que são estratégias que facilitam a interação docente-discente no processo de ensino, assumindo um caráter bilateral. São cada vez mais impulsionadas pelo avanço da tecnologia, que permite a implantação de modelos híbridos e flexíveis de atividades pedagógicas.

---

<sup>2</sup> Na obra “Pedagogia da autonomia”, Freire aborda sobre a prática docente e como ela deve ser constituída para incentivar a autonomia do discente, ou seja, que o docente seja um profissional comprometido com a formação de cidadãos críticos, éticos e livres. FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Camargo (2018) destaca ainda que as metodologias ativas facilitam o desenvolvimento de competências pessoais e profissionais no discente, possibilita que os saberes sejam vistos de forma holística, estimula a criatividade, o espírito empreendedor, a ação e a reflexão sobre o conhecimento, ao invés de sua memorização e reprodução.

O surgimento dessas metodologias remonta ao início do século XX, com destaque para autores como Dewey, Kilpatrick, Anísio Teixeira, Blonsky, Freinet, Claparède, Paulo Freire e Montessori que estimularam, através de suas teorias, a superação do ensino tradicional e a articulação da teoria com a prática. Na atualidade, as tecnologias facilitaram a reinterpretação e aplicação dessa metodologia que, somente será ativa se o professor tiver ciência de que o discente não é um receptáculo do conhecimento, mas um ser ativo na sua construção, praticando, desconstruindo e reconstruindo-o pela reflexão.

Logo, o uso da tecnologia pela tecnologia na educação adquire sentido nulo. De acordo com Bates (2017, p.159): “O que importa é se o design da aula atende às necessidades de mudança de uma era digital. Todavia, adicionar tecnologia à dinâmica ou replicar o mesmo design no mundo virtual não significa atender às demandas de mudança”. O que se busca, ao utilizar as TDICs, é dar novo sentido ao ensino, ressignificando-o conforme as demandas dos discentes, pois estes são outros, inseridos em um novo tempo, clamando pela mudança das práticas educativas.

Estes novos tempos se tornaram mais contundentes na educação em virtude da pandemia vivida. Gerou diversas incertezas em docentes e discentes sobre os rumos que o ensino tomaria, pois, o retorno das aulas de forma remota não foi um processo simples. Isso devido a diversos fatores, como a vulnerabilidade social de alguns estudantes e a consequente exclusão digital, os quais não serão explorados aqui. Junte-se a isso a dificuldade de motivar os discentes a não evadirem e a retomarem de onde se parou o processo de ensino-aprendizagem.

Em meio a inúmeras dificuldades e estranhamentos, tal cenário desafiou os docentes a buscarem a superação das próprias dificuldades, a usarem mais a tecnologia, a aprenderem novas metodologias, capazes de tornar as aulas menos estáticas.

Essa é a proposta da gamificação (do inglês *gamification*), um tipo de metodologia ativa que utiliza os elementos dos jogos para tornar a aprendizagem mais lúdica e simplificada, buscando engajar o estudante. Tal método aplica a mecânica, dinâmica e estética dos jogos em contextos de não jogos, buscando maior engajamento e motivação dos discentes nas atividades desenvolvidas. Diferencia-se dos jogos por não ser uma atividade voluntária, em razão do contexto de aprendizagem, além de não eliminar totalmente o contexto real.

Segundo Huizinga (1996), os jogos são artefatos que existem antes mesmo da própria cultura do homem estando presentes na sociedade desde os tempos remotos, marcando-a fortemente. É algo imaterial, fora dos limites da realidade e da vida comum. O ato de jogar leva as pessoas a evadirem de suas vidas reais, como um “intervalo na vida cotidiana”, para desfrutarem de momentos de satisfação e realização temporárias.

Assim, considerando as vantagens trazidas pelos jogos, Alves (2014) diz que a gamificação constrói um sistema que faz com que os aprendizes ou jogadores se empenhem em superar um desafio abstrato em troca de *feedback* e resultados concretos demonstrando emoções que, sem tais fatores, não se tornariam tão visíveis. Desse modo, o jogo propiciará muito mais que engajamento, mas o sentido de participação e superação das próprias dificuldades. Essa é uma proposta que deve ser explorada pelo ensino, tendo em vista que a escola ainda mantém um caráter ultrapassado e desinteressante.

Conforme Alves, Minho e Diniz (2014), os jogos estão estritamente relacionados à geração jovem, por fazer parte do cotidiano desta, sendo amplamente disseminado na sociedade pela indústria do entretenimento, por meio da utilização das tecnologias. Isso facilita bastante seu uso na educação, ao se tratar de uma linguagem conhecida e poder promover resultados mais satisfatórios, envolvendo emocional e cognitivamente os discentes.

É nesse sentido que Mattar (2010, p. 55) complementa: “O modo de funcionamento dos games é semelhante ao modo como a nova geração aprende. Trata-se, em ambos os casos, de eficientes experiências situadas de aprendizagem”. Ao invés de utilizar o sistema tradicional de aulas expositivas e notas, utilizam-se elementos como desafios, *ranking*, *feedback* imediato, progressão, medalhas, tentativa e erro etc., que farão com que os discentes se sintam motivados a enfrentar desafios, lidando com fracasso e correndo riscos, além de estimular a criatividade e a resolução de problemas complexos. Tais características se aproximam da realidade do aluno e do que enfrentará na sociedade, no campo pessoal e profissional. É uma nova possibilidade de desenvolvimento de habilidades que seria impossível somente pelo ensino transmissivo.

Outro fator importante de se ressaltar no processo de gamificação é o estímulo à motivação intrínseca e extrínseca, inerentes à ação de jogar. A resolução de problemas e os cenários lúdicos para simulação são fatores que afetam tais motivações (Busarello, 2016). Logo, o desenvolvimento de atividades gamificadas deve ser capaz de estimular as razões íntimas do discente para a resolução das atividades (prazerosas e lúdicas), dos desafios propostos, independente de recompensas, pela simples realização pessoal. Além disso, é possível ativar também a motivação externa, criando um ambiente e elementos que, além de promover a aprendizagem, ofereçam recompensas ou evite punições.

Portanto, ao se ressaltar as possibilidades que a gamificação propõe para o ensino, defende-se que seu uso seja feito intencionalmente, com o devido respeito às características individuais dos discentes, ao modo de aprender e ao direito de participarem da construção do processo de ensino-aprendizagem. Reitera-se, com base em Libâneo (1990), que a aprendizagem ativa é favorecida com atividades práticas, a fim de se consolidar o conhecimento e habilidades. O uso dos elementos de jogos é uma das perspectivas para essa assimilação dos saberes, pois propicia momentos de superação de desafios e de resolução de problemas complexos.

Além disso, é uma forma de o docente tornar-se também ativo, frente aos desafios pedagógicos impostos no cenário atual, pois como aposta Aguiar (2020, p. 59), “[...] assim como o mundo, os professores também já não serão mais os mesmos na vida pós-pandemia. É certo que, ao retornar ao ambiente de sala de aula, todos estarão bem mais preocupados com o que é ser professor”. Essa preocupação deve ser em torno do ensino oferecido e o que pode e deve ser modificado. As TDICs serão, certamente, uma das principais ferramentas de um ensino ativo, porém lembrando que qualquer técnica utilizada sem a intenção de formar sujeitos ativos e críticos, se torna sem sentido.

### 3 PROCESSOS METODOLÓGICOS/MATERIAIS E MÉTODOS

Esta pesquisa é parte do estudo sobre gamificação apresentado ao Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT (Costa, 2021). Buscou-se avaliar o perfil dos discentes e se estes consideravam que a gamificação poderia contribuir com a aprendizagem e engajamento no curso Técnico em Eletroeletrônica do IFNMG Campus Avançado Porteirinha, configurando-se como uma pesquisa diagnóstica, a fim de se analisar a predisposição dos discentes à realização das atividades gamificadas.

Classifica-se como pesquisa aplicada, de abordagem quanti-qualitativa utilizando-se como procedimento de coleta de dados o levantamento (*survey*) com aplicação de questionário, por meio do *Google Forms*, a uma turma composta por treze alunos (Gil, 2008).

Para traçar o perfil dos discentes, inseriu-se no questionário indagações acerca da idade daqueles, considerando que o curso é misto, constituído por estudantes na modalidade concomitante e subsequente. Além disso, indagou-se acerca da percepção deles sobre o gosto pelo estudo, sobre os conteúdos e metodologias utilizadas no curso, as aulas remotas e sobre a gamificação.

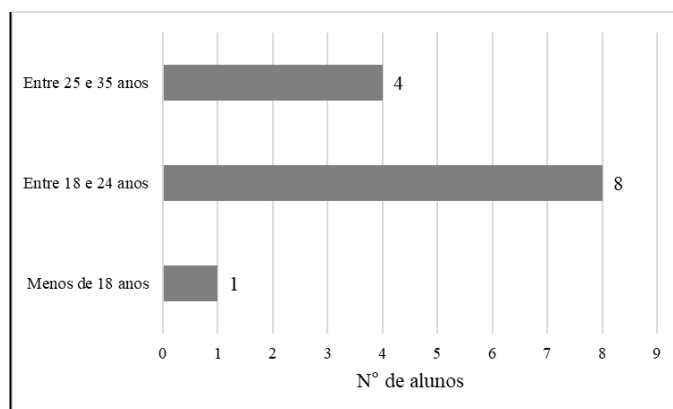
Nas questões que buscavam identificar a percepção dos discentes, empregou-se a escala tipo *Likert*, contendo quatro opções (concordo totalmente; concordo parcialmente; discordo parcialmente; discordo totalmente). Evitou-se a alternativa neutra pelo fato de se buscar obter a opinião dos respondentes (Gil, 2008). Assim, a partir das opções citadas, os discentes poderiam se posicionar de alguma forma sobre os temas investigados.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

No intuito de verificar a percepção dos discentes em relação à utilização da gamificação durante as aulas remotas, desenvolveu-se um questionário que buscasse estabelecer um perfil daqueles, identificando as suas opiniões, a fim de que se pudesse construir um planejamento de gamificação baseado nesses resultados.

Por ser um curso misto (concomitante/subsequente), seu público, por vezes, apresenta uma faixa etária diversificada. Os alunos da turma pesquisada apresentam-se, em sua maioria (oito alunos), entre 18 e 24 anos, enquanto quatro está entre 25 e 35 anos, e somente um possui menos de 18 anos.

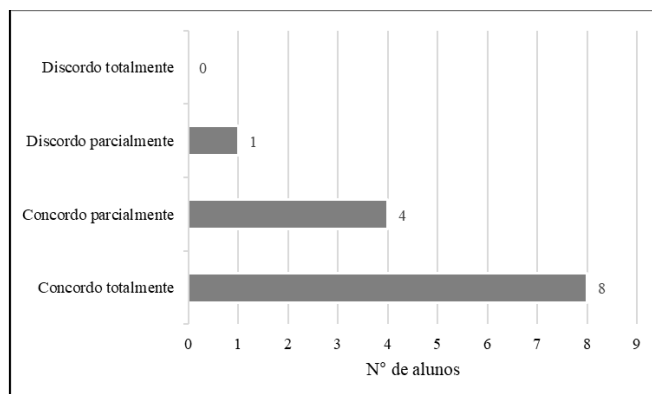
Gráfico 1 - Idade dos alunos participantes da pesquisa



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.



Gráfico 2 - Gosto pelos estudos



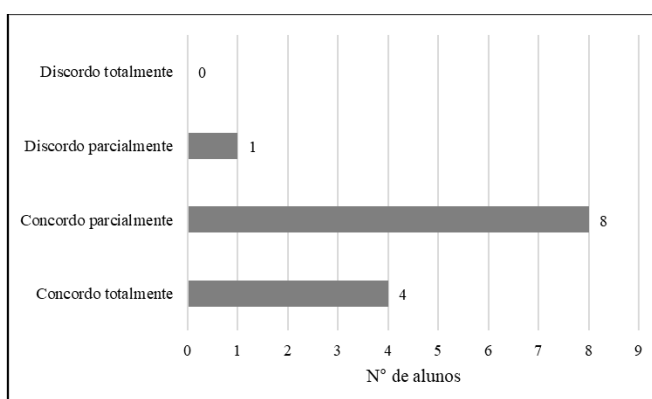
Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Importante analisar, a partir do Gráfico 1, que a idade pode impactar na forma como os discentes aprendem, na sua relação com os estudos e como veem os jogos, como forma de entretenimento e possibilidade de aprendizagem. Alguns ainda estão cursando o Ensino Médio em outra escola (concomitante) e outros já terminaram essa fase e retomaram os estudos em um curso técnico por ser uma oportunidade de adquirir uma formação sólida para ingressarem ou se manterem no mundo do trabalho.

Buscando essa percepção em relação aos estudos, principalmente por se tratar de um curso da EPT de livre adesão, indagou-se aos discentes se gostam de estudar, cuja resposta foi a seguinte: oito concordam totalmente; quatro concordam parcialmente; um discorda parcialmente e nenhum discorda totalmente, conforme Gráfico 2.

A resposta da maioria concordando totalmente com o gosto pelo estudo é um importante indicativo acerca da pré-disponibilidade dos discentes, principalmente no momento de pandemia, quando as aulas estavam sendo remotas e demandavam um grande esforço por parte de todos. O desafio, portanto, era motivá-los a gostarem e manter os estudos, principalmente no curso em questão, que apresenta conteúdos, em parte, de difícil compreensão, exigindo metodologias que facilitassem a aprendizagem. O Gráfico 3 apresenta a resposta dos discentes sobre tais conteúdos.

Gráfico 3 - Complexidade dos conteúdos do curso



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

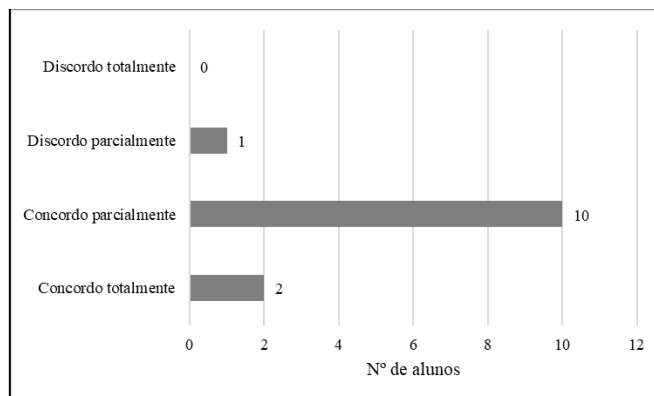
A maioria concorda parcialmente (oito alunos) de que os conteúdos sejam de difícil compreensão, enquanto quatro dizem que concordam totalmente com a pergunta e um discorda parcialmente. Importante destacar, no contexto desta indagação, o fato de que se trata de um curso de EPT, cujos conteúdos são direcionados para a formação profissional dos discentes, e o quanto estes buscam nos cursos oferecidos pelo IFNMG uma possibilidade para ingressarem no mundo do trabalho.

Daí a importância de que compreendam bem e sejam capazes de aplicar os conhecimentos na prática. Portanto, a metodologia para a construção desses saberes deve levar em conta todos esses fatores, proporcionando experiências diversas, além da preocupação com a forma como um indivíduo aprende. Nesse sentido, considera-se a proposição de Antunes (2007, p. 31), quando aponta que a aprendizagem ocorre quando o sujeito é conduzido “[...] a se mostrar progressivamente autônomo na resolução de tarefas, na transformação de informações em conhecimento, na interpretação, utilização e transformação de conceitos, na prática de determinadas iniciativas em múltiplos desafios”. Essa deve ser a preocupação em formar esses futuros trabalhadores, dando-lhes condições de superar desafios e pensar autonomamente.

No *continuum* da análise das respostas dos discentes, é possível perceber a diferença como aprendem quando se analisa a percepção deles sobre as metodologias utilizadas no curso, pois 10 dos respondentes concordam parcialmente que a metodologia seja adequada a esses conteúdos; dois alunos concordam totalmente; um discorda parcialmente; e nenhum discorda totalmente, como mostra o Gráfico 4.

Os resultados mostram a boa aceitação dos discentes em relação às metodologias utilizadas no curso, quando a maioria concorda parcialmente. É uma boa premissa para se refletir sobre a prática docente e as necessidades desses discentes, sobre o que lhes falta para que as metodologias sejam totalmente favoráveis à aprendizagem. Considera-se, portanto, que a adequação do ensino ao perfil dos alunos e ao tipo de conteúdo seja uma boa estratégia que contribua para a aprendizagem diversificando os métodos e técnicas, colocando-as a serviço do desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Gráfico 4 - Adequação da metodologia docente aos conteúdos do curso



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

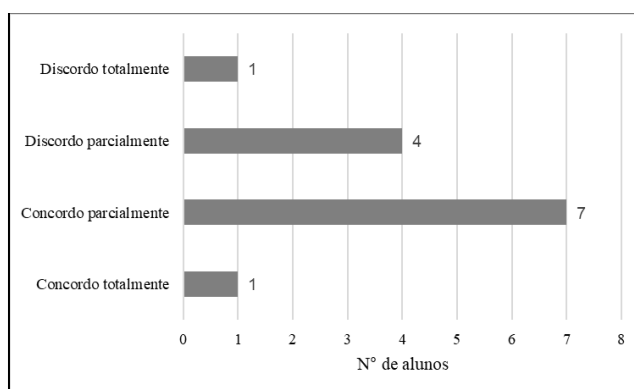
É na crítica ao ensino conteudista que Libâneo (1990) pondera que aulas tradicionais, iguais para todas as matérias, e a dificuldade em proporcionar maior dinamismo aos conteúdos faz com que se estabeleça uma rotina enfadonha, a qual faz com que os discentes percam o interesse pela escola. Por isso, o autor afirma que o ensino demanda uma boa leitura sobre o



que é a aprendizagem e o entendimento dos fatores internos e externos que a influenciam. Logo, é um processo complexo que pede uma predisposição docente para a criação de momentos dinâmicos e participativos, a fim de engajar todos os alunos.

Entretanto, no momento da pandemia, as aulas remotas foram um desafio a todos os envolvidos. Para os docentes, por muitos não terem experiência com o uso de TDICs, com aulas *on-line* e como se estabelece uma verdadeira conexão com os discentes. E, também para estes, que por sua vez, talvez não estivessem acostumados a gerenciar seu tempo de estudos, por meio da aprendizagem autônoma, das ferramentas digitais e da forma de interação com o docente. Tal cenário tornou-se propício à desmotivação dos alunos para participar ativamente das aulas. Por isso, foi perguntado aos eles se se sentiam motivados a participar das aulas remotas. Dessa forma se obteve o seguinte resultado: sete discentes concordam parcialmente que se sentem motivados; um se sente totalmente motivado; quatro discordam parcialmente que se sintam motivados; e um se sente totalmente desmotivado, conforme Gráfico 5.

Gráfico 5 - Motivação para participar das aulas remotas

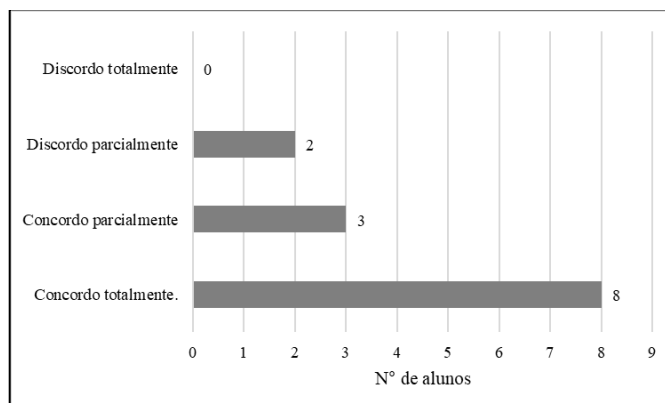


Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Não é demais reforçar as dificuldades enfrentadas pelos alunos na pandemia, em virtude da suspensão abrupta dos calendários, o longo tempo longe da sala de aula e o seu retorno num formato desconhecido para muitos, além dos fatores externos à escola (questões socioeconômicas, familiares etc.). Foi preciso, antes de tudo, a acolhida, para que esses discentes se sentissem motivados, que se adaptem às aulas mediadas pelas TDICs, que consigam aprender de uma forma um pouco diferente do que ocorria antes. Desse modo, essa relativa desmotivação em relação às aulas tem vários motivos externos que podem ser apontados, mas também os internos à escola, que dizem respeito às metodologias das aulas, as quais nem sempre atendem aos anseios de todos os estudantes.

Daí a importância desta pesquisa, em avaliar um caminho diverso para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, que é a gamificação de alguns conteúdos do curso. Indagou-se, portanto, se os discentes gostavam de jogos obtendo-se a seguinte perspectiva: oito alunos concordam totalmente; três concordam parcialmente; dois discordam parcialmente; e nenhum discorda totalmente, de acordo com o Gráfico 6.

Gráfico 6 - Gosto pelos jogos



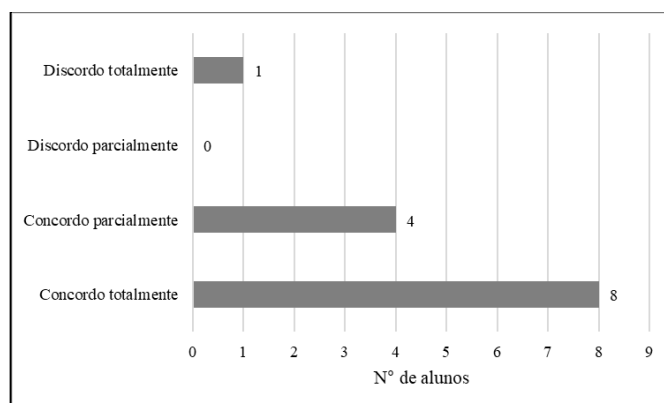
Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Considerando que o jogo é cultural, que é bastante disseminado nos dias atuais por meio das mídias digitais e que os entrevistados são bastante jovens, tais aspectos justificam o resultado obtido com esse questionamento, pois se refere a um elemento que acompanha o indivíduo desde a infância. Além disso, o jogo proporciona momentos enriquecedores e prazerosos, nos quais as pessoas se veem envolvidas, despertando emoções e sentimentos variados. Segundo Mattar (2010, p. 55): “Games geram envolvimento como nenhuma outra mídia, o que se deve a vários fatores: diversão, jogo, regras e estrutura, objetivos, interatividade, resultados e feedback, fluxo etc.”. Nisso, o autor segue afirmando que os educadores podem aprender muito com os *designers* de jogos, pois estes são capazes de criar jogos que mantêm os jogadores completamente engajados do início ao fim, por meio de desafios. Este é o grande embate docente: manter os discentes sempre engajados nas aulas.

Ainda nesse intuito, foi questionado se os elementos de jogos (*ranking, feedback, competição* etc.) poderiam favorecer ao maior engajamento e interesses pelos conteúdos do curso. Dos discentes, oito apontaram que concordam totalmente; quatro concordam parcialmente; um diz que discorda totalmente; e nenhum discorda parcialmente, de acordo com o Gráfico 7.

Quando os discentes afirmam, em sua maioria, que concordam totalmente com os elementos de jogos para a melhoria da aprendizagem, estão falando de algo significativo para eles, algo que é uma referência cultural. Apesar de o Gráfico 7 não apresentar uma unanimidade, revela o desejo da maioria por uma metodologia que os auxilie a apreender melhor os conhecimentos do curso. Isso significa a abertura para que sejam realizadas as atividades gamificadas. Além disso, deve-se destacar a importância da democracia, ao consultá-los sobre a propensão à gamificação. É um princípio defendido por Freire (1996), ao dizer que ensinar é saber escutar, que não é determinando ditatorialmente um processo de ensino que se alcança a tão almejada sociedade democrática e solidária. É a partir da escuta que se aprende.

Gráfico 7 - Engajamento e interesse nas aulas por meio dos elementos de jogos



Fonte: Dados da pesquisa, 2020.

Corroborando esse pensamento, Mattar (2010, p. 61) complementa: “É possível, entretanto, enxergar a educação muito mais como um exercício de construção (*construction*) em que nem os resultados finais, nem as ferramentas a serem utilizadas são totalmente definidos com antecedência”. Portanto, a possibilidade de ressignificação do ensino por meio de metodologias ativas, dentre elas a gamificação, é uma tentativa que se faz para favorecer a aprendizagem dos discentes e contribuir com a formação destes. A utilização dos elementos de jogos é uma estratégia propícia a ser utilizada no ensino, principalmente no contexto emergencial, no qual os discentes apresentaram certo estranhamento e desmotivação em relação às aulas remotas.

## 5 CONCLUSÕES

A literatura aborda exaustivamente sobre a necessidade de transformações do ensino, que há muito tempo clama por atualizações, pois se modificou a forma de ensinar e aprender e a escola insiste em se manter alheia às mudanças da sociedade. Com isso, as aulas tornam-se desinteressantes aos discentes, na sua maioria jovens que, no entender de Assis (2018, p.16), “[...] se movem ao sabor das mudanças [...] são sedentos por novidades, precisam estar motivados a todo momento, parece que vão do êxtase à apatia em questão de minutos”.

Esse perfil de alunos pede que o ensino esteja conectado à realidade que conhecem, que tem significado para eles. Não se pode negar que isso é um desafio para os docentes, ao terem que se atualizar e desenvolver habilidades para a criação de aulas mais inovadoras.

Na pandemia da covid-19, tais desafios se tornaram mais contundentes em razão da necessidade de as aulas tomarem o formato remoto. Por isso, verificou-se nesta pesquisa a aceitação dos discentes à gamificação. Obteve-se que a maioria gosta de jogos e acredita que seus elementos podem contribuir para melhorar o engajamento e o interesse pelas aulas, principalmente quando se considera que as aulas mediadas pelas TDICs foi um fator novo para eles.

Verificou-se também que eles estavam parcialmente motivados a estudar de forma remota, e que consideram os conteúdos do curso, em parte, de difícil compreensão, o que demandou um ensino mais dinâmico e participativo, que os permitisse colocar em prática os conhecimentos adquiridos.

Por isso, a proposta da gamificação é uma forma de envolver os discentes, de motivá-los a participarem das aulas e tornar o ensino mais significativo, considerando que a pandemia e o isolamento social causaram uma ruptura do processo de ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, F. R. M. de. Pandemia da COVID-19 e demandas de atuação docente. **Revista Diálogos Acadêmicos**, Fortaleza, v.9, n.1, jan./jun. 2020, p.58-59. Disponível em: <https://revista.unifametro.edu.br/index.php/RDA/article/viewFile/268/222>. Acesso em: 23 mar. 2024.
- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et all (orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.74-97.
- ANTUNES, C. **Novas maneiras de ensinar, novas maneiras de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- ASSIS, S. **Educação para o século XXI**: desafios e oportunidades para uma transformação pedagógica. 1. ed. - Rio de Janeiro: Albatroz, 2018.
- BATES, A. W. **Educar na era digital**: design, ensino e aprendizagem. Tradução João Mattar. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.
- BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultura, 2016.
- CAMARGO, F. Por que usar metodologias ativas na aprendizagem? In: CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018, p.13-19.
- CHAGAS-FERREIRA, J.; VILARINHO-REZENDE, D. Objetos de aprendizagem: criatividade aplicada aos processos educativos. In: ULBRICHT, V. R. et all (orgs.). **Contribuições da criatividade em diferentes áreas do conhecimento**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2013, p.11-44.
- COSTA, L.S. **Gamificação em Eletrônica Digital**: possibilidades de estímulo à aprendizagem. Orientador: Caio Bruno Wetterich. Dissertação de mestrado. PROFEPT/IFNMG. Montes Claros, 2021. Disponível em: <https://ifnmg.edu.br/dissertacoes-e-produtos-educacionais-profeppt>. Acesso em: 23 mar. 2024.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 1990.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.