GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO - UMA RESENHA SOBRE O LIVRO GAMES EM EDUCAÇÃO: COMO OS NATIVOS DIGITAIS APRENDEM

Luiz Antonio Felix Júnior[1]
Fernanda Tasso Salmoria[1]
Manoel Pereira da Rocha Neto[2]
Luciana Gondim de Almeida Guimarães[2]

Com a proposta de apresentar os jogos eletrônicos como ferramenta para facilitar o ensino e a aprendizagem, o livro de João Mattar, intitulado de **Games em Educação:** como os nativos digitais aprendem, publicado em 2010, na cidade de São Paulo, em suas 181 páginas, traz pesquisas em campos multidisciplinares que complementam sua proposta de mudanças na forma de ensino atual.

Inicialmente Mattar apresenta duas formas de ensinar o mesmo conteúdo, sendo uma delas formal e a outra com a utilização de um game, em seguida abre-se a discussão sobre as lacunas entre o ensino atual com uma geração totalmente tecnológica, informatizada e conectada. O autor relata que em seu livro **Filosofia da Computação e da Informação** ele já se debruçou sobre os efeitos positivos e negativos dos games, internet e o mundo virtual e neste livro ele trabalharia apenas nos benefícios desta prática.

Esta abordagem dos games em educação, conhecida por gamificação, é temática de estudos empíricos em várias áreas do conhecimento, seja no ensino básico, técnico ou superior, neste último estando presente no ensino presencial e a distância como forma de aproximar o discente o engajando.

Sobre a área da gestão é possível elencar alguns estudiosos que estão trabalhando esta abordagem, como o caso de Signori et al. (2018) que verificou a partir da gamificação a relação entre inovação na educação, engajamento e aprendizagem, concluindo que o nível de aprendizado dos alunos é mais alto quando exposto ao método de ensino gamificado.

1 IFAL - Instituto Federal de Alagoas
2 UNP - Universidade Potiguar

Silva e Mascarenhas (2018) que por meio da técnica da pesquisa-ação observou a gamificação como estratégia de ensino na disciplina de finanças nos cursos de administração, concluindo que esta técnica contribuiu para aumentar o engajamento ao curso de administração e serviu de estímulo para o desenvolvimento de competências desejáveis.

Já em uma perspectiva mais ampla Silva, Almeida e Lucena (2018) trabalharam uma ampla gama de metodologias ativas nos cursos de administração com intenções sobre o desenvolvimento de competências e habilidades, verificando que isso é possível na medida em que os discentes são colocados como protagonistas do processo de ensino aprendizagem, através da escuta do outro, da discussão, da problematização e da tomada de decisão em equipe.

Todos estes autores tratam sobre o engajamento, como ferramenta essencial para o incentivo a aprendizagem. E é dentro deste contexto que a ferramenta da gamificação aparece como parte de sistemas de recompensa e mecanismos sociais competitivos (SIGNORI et al., 2018).

O livro de Mattar (2010) expõe em um momento teórico e em outra oportunidade prática a aplicação desta prática de ensino, ou seja, o livro divide-se em duas partes, sendo a primeira sobre conceitos e teorias e abrange os capítulos: (1) "Estilo de aprendizagem dos nativos digitais", (2) "O uso de games na educação", (3) "Novo design instrucional para os nativos digitais" e a segunda parte sobre os games na prática e traz os capítulos: (4) "Design e produção de games educacionais", (5) "Experiência no exterior" e (6) "Experiências no Brasil".

Compilando diversos autores que tratam sobre o assunto, Mattar vai embasando sua própria percepção sobre o tema e afirma que "atualmente já existe bibliografia consistente que analisa o fenômeno dos jogos". (2010, p.xix). O autor Clark Abt, no seu livro **Serious games** (1970), já utilizava a palavra games para jogos em geral, segundo ele as situações políticas, sociais, internacionais e pessoais são jogos, mas seu potencial estaria na capacidade motivacional e o feedback das tomadas de decisões e a rápida con-sequência de suas ações.

O autor fundamenta com diversos autores (Honey, Munford, Kolb, Rita e Kenneth Dunn) a importância de se identificar os perfis de aprendizagem dos alunos para que se possa adequar os estilos de ensinagem dos professores. A partir da identificação dos perfis identificou-se também que a maioria das pessoas é multimodal, ou seja, tem fortes preferências por dois ou mais estilos, que se aproxima da teoria das inteligências múltiplas de Howard Gardner, onde ele descreve as características de cada inteligência e que os seres humanos desde a infância poderiam ser estimulados definido o indivíduo.

Com as novas gerações que nascem e crescem em um contexto digital, outras características e perfis surgem e exigem formas de aprendizagem mais interativas e tecnológicas, pois apresentam estilos cognitivos muito diferentes dos nascidos na era analógica. Os nativos digitais se comunicam de forma instantânea e se coordenam em grupos para jogos com múltiplos jogadores e buscam conhecimento de forma diferente, pois sabem que podem aprender a qualquer momento com as ferramentas de buscas on-line.

Segundo Mattar a utilização dos games tira o aluno de uma posição passiva e o coloca como agente direcionador do seu aprendizado, a reflexão e a interpretação são encorajadas e o fracasso é encarado como forma de aprender e recomeçar. Os jogos com simulações desenvolvem interações, prazer na experiência educacional juntamente com um objetivo de aprendizagem, é necessário apenas que ele seja utilizado de forma adequada.

O autor também provoca algumas reflexões como: o desenvolvimento de programas educacionais por pessoas que não são nativos digitais, qual seria a função do professor nesse novo cenário, ressaltando que essas novas formas de aprendizado não excluem o professor, pois ele tem papel importante na organização do conteúdo e acompanhamento do aluno ao longo do percurso e que hoje em dia não a possibilidade de dissociar tecnologia e educação.

Saindo da percepção conceitual Mattar trata sobre a forma como estes jogos são produzidos e considera que são vários os fatores que influenciam na forma do game como, o gênero do jogo, o estilo de aprendizagem da organização, o orçamento disponível para assim definir o tipo de game a ser utilizado. Na área de negócios Mattar menciona que o Bergeron faz menção a jogos como: Better Business Games, Wall Street Raider, Lemonade Tycoon, Tv Manager 2, Entrepreneur - The Game e Business Tycoon. O principal desafio de tais jogos, independente da área do conhecimento, parece ser a construção de jogos tão estimulantes quanto os jogos comerciais, como ponto de reflexão sugere-se a inclusão do participante como pessoa atuante no processo, dando a esta o poder de destaque no game.

Como experiência no exterior acerca da produção de jogos, Mattar retrata que a administração é uma das áreas em que o uso de jogos mais se desenvolveu e que em 2001 já se falava, por meio da obra de Marc Prensky, em casos práticos baseados em games focados em práticas administrativas, o que pode-se associar à proposta do game em educação, que se dá justamente na capacidade de se embutir o poder de decisão no usuário.

No tocante a experiência brasileira conclui-se com um baixo incentivo a esta área, mas é possível verificar experiências

por meio de eventos, entidades e softwares que buscam dar destaque a esta temática, nem sempre com fins educacionais, como alguns exemplos que seguem: Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragame), Comunidades Virtuais de Aprendizagem, Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, Rede Brasileira de Jogos e Educação, Livroclip, City Rain e Sustentabilidade, Jogo Tartaruga e educação ambiental.

Para finalizar a obra, Mattar apresenta a consideração de David Wiley que afirma para uma plateia de professores e gestores universitários que suas instituições serão irrelevantes em 2020. Mattar em suas considerações finais parece não concordar com este fato, mostrando que há uma necessidade de mudança, mas não de exclusão do que existe, mas de ressignificação deste presente, por isso fala-se em necessidade de novos líderes para as instituições de ensino; que a tecnologia não substituirá o professor, mas novas funções e experiências surgirão; as novas gerações não ficarão presas apenas a livros; o ensino presencial se integra com o ensino a distância; e que a inclusão de games, animações, vídeos e mundos virtuais online 3D são formas de trazer o conteúdo para a realidade.

De forma conclusiva, sobre o olhar para o trabalho de Mattar (2010) considera-se que a obra pontua aspectos importantes da nova realidade no campo da aprendizagem, principalmente na sua utilização no ensino presencial e não apenas no ensino a distância, seu uso não apenas nas graduações, mas também em todas as esferas do ensino.

De fato, conclui-se que todos os professores deveriam pesquisar meios que dessem atenção para a prática da metodologia ativa no seu cotidiano, considerando ser este um elemento de base para o desenvolvimento do estímulo na sala de aula, seja por meio da gamificação ou por intermédio de outras tantas práticas que favoreçam os estilos de aprendizagem, o que a obra consegue contemplar na sua primeira parte.

Destacando-se, desta forma, a preparação dos professores para esse novo contexto, em como realizar as avaliações dos discentes, uma vez que a utilização de jogos visa desenvolver habilidades que talvez só possam ser vistas em longo prazo. A visão realista do autor sobre as mudanças no cenário educacional e da forma de aprendizagem dos nativos digitais é fundamental para criar uma convergência entre docentes e alunos, que parecem estarem evoluindo em paralelo, ficando explícita a colaboração do livro para esta temática, quando a sua primeira parte trata dos aspectos teóricos e o segundo momento esboça as situações práticas e a aplicabilidade.

REFERÊNCIAS

SIGNORI, G. G.; GUIMARÃES, J. C. F.; SEVERO, E. A.; ROTTA, C. Gamification as an innovative method in the processes of learning in higher education institutions. Int. J. **Innovation and Learning**, v. 24, n. 2, p. 115-137, 2018.

SILVA, K. T M.; MASCARENHAS, I. P. Gamificação como experiência de aprendizagem: uma pesquisa-ação no curso de administração em Fortaleza - CE. **Revista Gestão Analítica**, v. 7, n.1, p. 145-162, 2018.

SILVA, G. K. B.; ALMEIDA, S. A. B.; LUCENA, A. P. C. Contribuições das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem do curso de bacharelado em administração. 2018. In: **Congresso Internacional de Educação e Tecnologias.** Disponível em: http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/785. Acesso em: 03 jan. 2019.