

I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA PARA A APLICAÇÃO DA CULTURA DIGITAL PREVISTA NA BNCC.

Neliane Alves de Freitas¹ (IFAP)
neliane.alves.95@gmail.com

Ederson Wilcker Figueiredo Leite² (IFAP)
ederson.leite@ifap.edu.br

RESUMO: A nova Base Nacional Curricular Comum – BNCC da Educação Infantil e Ensino Fundamental, apresenta mudanças significativas para a Educação Básica, transformações estas que devem ser implementadas até 2020, a novidade do documento são as competências que permeiam todas as componentes curriculares entre as quais se destaca a Competência 5 que dispõe da Cultura Digital. Uma vez que a tecnologia deve permear todo o currículo apresenta-se nesse trabalho a Gamificação, uma metodologia ativa que usa ferramentas de jogos em não jogos e se apresenta como uma grande proposta na educação, para promover o ensino e a aprendizagem no século XXI utilizando as tecnologias e ferramentas para alcançar os objetivos estabelecidos pela Cultura Digital.

Palavras-chaves: Gamificação; Metodologias Ativas; Cultura Digital; BNCC.

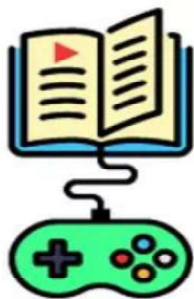
ABSTRACT: The new National Curricular Common Base - BNCC of Early Childhood Education and Basic Education, presents significant changes for Basic Education, changes that must be implemented by 2020, the novelty of the document are the skills that permeate all the curricular components among which highlights the Competence 5 that has the Digital Culture. Since technology must permeate the entire curriculum, Gamification is an active methodology that uses game tools in non-games and presents itself as a great proposal in education to promote teaching and learning in the 21st century using technologies and tools to achieve the goals set by Digital Culture.

Keywords: Gamification; Active Methodologies; Digital Culture; BNCC.

1 INTRODUÇÃO

A Base Nacional Curricular Comum – BNCC determina as competências e habilidades que devem ser alcançadas pelas componentes curriculares e é o documento que orienta quanto à construção do currículo da Educação Infantil ao Ensino Médio.

A chegada da BNCC nas escolas públicas e particulares provocou mudanças significativas no fazer pedagógico do professor e das instituições, além de alterações nos



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



materiais didáticos, pois é necessário repensar as práticas pedagógicas para adequar-se as novas orientações da Base.

A partir de 2019 todas as escolas que ofertam a Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e Anos Finais (6º ao 9º ano), devem-se adequar as recomendações da Base, o objetivo é que até 2020 esteja implementada em todas as escolas.

A novidade do documento são as 10 competências gerais que instruem as áreas do conhecimento e seus componentes curriculares e devem ser desenvolvidas pelos alunos, de acordo com a BNCC, a competência é a “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BNCC, 2018).

Pode-se afirmar que as competências funcionam como um “fio condutor” que permeiam todos os campos de experiências e áreas de conhecimento, desenvolvidas de acordo com a necessidade do aluno do século XXI, estimulando os valores, habilidades e preparando o educando para o mundo do trabalho.

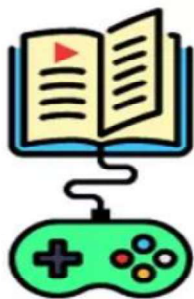
Dentre as competências apresentadas enfatiza-se a competência 5, chamada de Cultura Digital, trata do uso das ferramentas tecnológicas na educação, conforme o documento espera-se que o aluno possa “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BNCC, 2018).

Dessa forma, espera-se que o aluno possa aprimorar e utilizar os seus conhecimentos tecnológicos em sala de aula, uma vez que os alunos do século XXI são considerados “nativos digitais” por estarem em contato com o uso das ferramentas tecnológicas desde crianças, o que a BNCC propõe é que o professor use a tecnologia para desenvolver um aprendizado significativo.

No entanto, para desenvolver a competência 5 é necessário que as escolas incentivem e promovam capacitações aos professores apresentando-lhe metodologias para utilizar as tecnologias em suas aulas, pois precisa-se mudar a realidade do cenário educacional brasileiro, no qual tem-se professores analógicos e alunos digitais.

Partindo desse pressuposto, esse trabalho tem o objetivo de apresentar a metodologias ativa de gamificação que pode ser utilizada pelo professor nas componentes curriculares para promover a cultura digital de forma significativa, crítica e ética no âmbito escolar estando alinhado com o que propõe a BNCC.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



Esta pesquisa trata-se de uma abordagem metodológica qualitativa, de acordo com Gil (2008), o objetivo de uma pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto ainda pouco conhecido ou explorado. De acordo com MINAYO (2008), destaca que na pesquisa qualitativa, o importante é a objetivação, pois durante a investigação científica é preciso reconhecer a complexidade do objeto de estudo, rever criticamente as teorias sobre o tema, estabelecer conceitos e teorias relevantes.

Dessa maneira, a técnica escolhida para realizar a coleta de dados foi realizada através de uma pesquisa documental física e eletrônica a cerca da temática, sendo desenvolvida por meio de análise de conteúdo encontrado.

3 O QUE SÃO METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO?

A cerca do conceito de metodologia ativa, Coll (2000), afirma que são aquelas que levam à autonomia do aluno e ao autogerenciamento. O estudante é corresponsável por seu próprio processo de formação e é o autor da sua própria aprendizagem. E o professor, nesse cenário, será o orientador, motivador e facilitador da ação educativa, segundo Valente (2014).

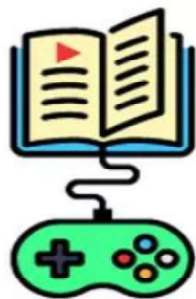
As metodologias ativas surgiram em um contexto de mudanças no modo de aprendizado dos alunos e da função do professor, pois as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas (MORAN, 2015. p.18).

A seguir cita-se uma estratégia que pode ser poder empregada nas componentes curriculares para promover a metodologia ou aprendizagem ativa em consonância com a competência 5: Cultura digital.

3.1 GAMIFICAÇÃO

A origem do termo “gamificação” surgiu do programador britânico, Nick Pelling, em 2002, a ideia de Nick era que conceitos e ferramentas do mundo dos games poderiam ser aplicados ao mundo real para motivar as pessoas a resolverem problemas, no entanto esse fenômeno recebeu mais notoriedade a partir de 2010 após uma apresentação realizada no TED - disponível em: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world#t-29972 - por Jane McGonigal, famosa designer norte-americana, autora do livro Reality is Broken - why games make us better and how they can change the world.

Para Fardo (2013, p. 2), a gamificação é um fenômeno em ascensão, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games. É uma metodologia que consiste na utilização de elementos dos jogos digitais em contextos educacionais para promover a motivação, envolver o aluno nas atividades, resolver problemas e potencializar as áreas do conhecimento para promover a aprendizado de forma dinâmica e atraente.



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



De acordo com Jane McGonigal (2011), são quatro as características básicas de um jogo: meta, regras, feedback e participação voluntária.

Meta: é um objetivo a ser alcançado, proposto desde o início do jogo, ao estabelecer uma meta o aluno sente-se motivado ao alcançá-la principalmente quando terá uma recompensa ao final para quem realizar primeiro a atividade.

Regras: estabelece limites para os “jogadores”, de maneira a tornar o alcance da meta mais prazeroso ao inserir normas a serem seguidas, através dessa característica o professor pode promover o bom comportamento dos alunos oferecendo bônus para quem seguir determinada orientação estabelecida inicialmente.

Sistema de Feedback: Deixar os alunos informados como está o andamento da atividade, ser for uma competição, informar quem está ganhando ou notificá-los sobre algo que estão errando e acertando.

Participação Voluntária: Espera-se que o aluno sinta-se a vontade para participar e não se sinta obrigado por que faz parte de atividade escolar, o interessante da gamificação é isso, que o aluno veja como algo dinâmico e para que ele possa aprender utilizando as ferramentas dos jogos no mundo real.

Há outras características dos jogos que o educador pode utilizar para gamificar suas dinâmicas em sala de aula:

Recompensas: atribuir bônus, pontuações e algumas “regalias” para quem seguir as determinações estabelecidas, por exemplo, para quem realizar toda a tarefa ou entregá-la no dia marcado.

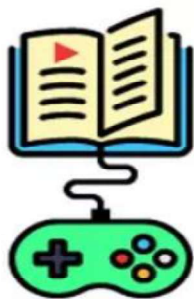
Pontuação: O professor pode criar um ranking na sala de aula, determinando uma pontuação inicial para todos o objetivo é manter a pontuação inicial, de acordo com o comportamento negativos o aluno pode perder certos pontos e ao final de cada bimestre apresentar o(s) aluno(s) que conseguiu manter-se na pontuação.

Competição: Para estimular o espírito competitivo saudável de maneira lúdica e educativa.

Colaboração: Fazer que os alunos se ajudem nas tarefas, promovendo o protagonismo e a produção do conhecimento.

O conceito de gamificação pode ser confundido ao estar relacionado diretamente com a palavra *games*, pois a mesma remete a um jogo digital, no entanto é necessário que o professor compreenda que a gamificação pode ser aplicada utilizando um jogo virtual educativo ou utilizando apenas as características de um jogo virtual em uma situação *off-line* sem nenhum aparato tecnológico dentro de sala de aula. Jane McGonigal (2011) apresenta as seguintes definições:

Gamification/Gamificação é a dinâmica que se cria ao se apropriar de características dos jogos eletrônicos e transpô-las para uma situação (virtual ou física) de não jogo. **Game-based learning/Aprendizagem baseada em jogos** é uma situação de



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



aprendizagem em que se utiliza um jogo já existente como ferramenta de ensino aprendizagem.

De acordo com Martins e Giraffa (2015), o professor com acesso a computadores e tablets preferem incorporar jogos às suas aulas ao invés de gamificar suas dinâmicas, esse estilo de jogo pode conter os seguintes elementos:

Personagem: é a imagem digital do estudante ou pode ser chamado de avatar.

Níveis/Desafios: São etapas determinadas pelos objetivos, ao atingi-las avança para a nova fase e assim sucessivamente.

Recursos: São os bônus recebidos pelo personagem (avatar) ao longo do percurso para o alcance do objetivo do jogo.

Colaboração: Ocorre por meio da interação entre os sujeitos que estão em rede (on-line).

Desempenho: É todo processo de ensino desenvolvido ao decorrer da atividade.

Pontuação: Constitui-se do resultado quantitativo por meio de pontos alcançados em todo o jogo.

Dessa forma é necessário que o professor identifique a diferença entre ambos conceitos para aplicá-los na prática com êxito sem que lhe cause transtornos ao apresentar a temática para o seu aluno, pois estes conceitos devem ficar bem nítidos a compreensão do aluno para que ele realize o que for proposto como propõe a BNCC, de forma significativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se que a gamificação é uma metodologia que pode ser um “fio condutor da cultura digital nas componentes curriculares, pois ela estabelece uma ligação expressiva entre a cultura digital com aluno ao utilizar ferramentas dos jogos na educação, o aluno por ser considerado um “nativo digital” espera-se que ele manuseie qualquer tipo de jogo digital desde criança, seja por dispositivos móveis ou computador.

Moran (2014) diz que estamos presenciando um momento diferente do ponto de vista do ensinar e aprender, pois ao chegar na escola o aluno do século XXI trás de casa esse conhecimento tecnológico que não deve ser descartado ou visto como algo ruim, mas como algo precioso que deve ser utilizado para promover o seu aprendizado significativo transformando o ensino brasileiro de acordo com a BNCC.

A Base é um documento que norteia a Educação Básica, mas para que a cultura digital alcance seus objetivos de fato é necessário que as escolas promovam a sua implementação oferecendo capacitação aos professores através de formação continuada, é necessário que cada professor realize um “upgrad” para aprimorar seus métodos e estar disposto a acompanhar as mudanças previstas no documento

REFERÊNCIAS



**I SIMPÓSIO INTERNACIONAL E
IV NACIONAL DE TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

DE 23 A 26 DE JULHO

WWW.SNTDE2019.COM.BR

UFMA | SÃO LUIS-MA



- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2019.
- FARDO, M. L. (2013). **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Revista Renote: Novas Tecnologias da Educação, Caxias do Sul, v. 12, p.1-9, jul. 2013. ISSN 1679-1916 (versão on-line).
- COLL, Cezar. **Psicologia e currículo: uma aproximação psicopedagógica a elaboração do currículo escolar.** São Paulo: Ática; 2000.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. In: **Anais do XI Seminário Jogos eletrônicos, educação e comunicação.** Salvador: UNEB (Universidade do Estado da Bahia), 2015. Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1236>> Acesso em: 21 jun. 2019.
- MCGONIGAL, Jane. (2011). **A realidade em jogo.** Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento.** 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2008.
- MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas.** In Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso em: 19 jun. 2019.
- MORAN, José M. **Metodologias inovadoras com tecnologias. Entrevista a João Matar.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pKi2K_xcTGM&feature=youtu.be>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- VALENTE, José Armando. **Aprendizagem ativa no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida.** [2014]. Disponível em <https://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/278_agurdar_proec_textopara280814.pdf>. Acesso em: 19 de jun. 2019.