



GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE SÃO LUÍS DO MARANHÃO

THAYLANE CAROLINE SAMENEZES BULHOES; ALINE CRISLANE DO NASCIMENTO CANTANHEDE; ANA CLARA SOUSA DOS SANTOS; THALYANA MORAES SILVA; THAYLSON SAMINES MENEZES

RESUMO

A gamificação utiliza elementos de jogos para resolver problemas e aumentar o engajamento em diferentes contextos, especialmente na educação. Essa abordagem torna o ensino mais eficaz e dinâmico, contribuindo para manter os estudantes motivados e interessados nos estudos. Ao aplicar a gamificação analógica em sala de aula, busca-se criar um ambiente mais atrativo e interativo, despertando a curiosidade e o envolvimento dos alunos. Este trabalho relata a aplicação da gamificação analógica em uma turma do 9º ano de uma escola municipal em São Luís do Maranhão, por meio do jogo "Corrida da Evolução". O tabuleiro, confeccionado com materiais recicláveis como papelão e tampas de garrafas, foi projetado para que as equipes avançassem casas ao responder corretamente perguntas sobre o tema evolução. Essa dinâmica, além de estimular a participação ativa, incentivou o trabalho em equipe, a comunicação e a competitividade saudável entre os alunos. Durante a atividade, os estudantes demonstraram maior engajamento, respondendo corretamente a grande parte das perguntas propostas. Essa participação evidenciou a eficácia da estratégia para promover o aprendizado, a retenção do conteúdo e o interesse pela disciplina. Pesquisas recentes, reforçam a relevância da gamificação como ferramenta para estimular a interação entre educadores e alunos, além de promover o desenvolvimento humano e cultural. Nesta atividade, observou-se o fortalecimento de habilidades essenciais, como autonomia, comunicação e cooperação, bem como um maior domínio do conteúdo por parte dos estudantes. Além de potencializar a motivação, a gamificação proporcionou um ambiente colaborativo e inovador que favoreceu o desenvolvimento educacional e pessoal, consolidando-se como uma prática eficaz no contexto escolar.

Palavras-chave: Autonomia; Engajamento, Aprendizado, Colaboração, Motivação.

1 INTRODUÇÃO

As metodologias ativas de aprendizagem se baseiam em pedagogias reflexivas e é críticas, que buscam proporcionar a interação entre os indivíduos e promover a valorização da construção dos saberes. Atualmente, com as transformações e difusão tecnológica, faz-se necessário pensar em técnicas pedagógicas inovadoras que incentivem e circunda o estudante, ao tempo que coopera com a construção do aprendizado (Rebouças *et al.*, 2023).

No contexto atual, entre as variadas metodologias ativas que existem está a gamificação, processo pelo qual utiliza-se a lógica e a dinâmica dos games para a interação dos alunos na solução dos mais diversos problemas (Rebouças *et al.*, 2023). A gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para solucionar problemas e para motivar o engajamento de um determinado público (Vianna *et al.* 2023). Esta metodologia pode ser aplicada em áreas que busque fazer com que as pessoas se envolvam mais, como na educação, em manter os estudantes engajados e motivados com os estudos, é um desafio, que pode ser superado usando

estratégias de ensino modernas. É fundamental considerar que por meio de mecanismos de normas, objetivos e resultados, dentre outros que se encontram nos games, as pessoas são mais facilmente motivadas e sociabilizadas, e demonstram maior receptividade à aprendizagem (Rebouças *et al.*, 2023).

A gamificação não está restrita ao uso de tecnologias digitais, ela pode ser elaborada de forma completamente analógica, com a utilização de materiais simples e métodos criativos que possibilitam o engajamento e a motivação (Rodrigues; Straub, 2023). A gamificação analógica, apesar de não utilizar ferramentas tecnológicas, continua sendo uma abordagem eficaz para impulsionar o aprendizado, promovendo a participação ativa dos alunos. Jogos de tabuleiro, por exemplo, são uma forma clássica deste tipo de metodologia, eles não só proporcionam um ambiente de interação e colaboração entre os participantes, mas também estimulam o raciocínio lógico (Silva, 2023).

Essa prática se justifica pelo fato de ser uma ação que utiliza elementos e técnicas de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, para aumentar a eficácia e o envolvimento do ensino. Dessa forma, usando esse método torna a sala de aula mais atrativa e dinâmica despertando o interesse dos alunos, deixando-os curiosos e engajados para estudar. Logo, o objetivo do trabalho é aplicar a gamificação analógica em sala de aula usando recursos que despertam o interesse dos alunos a estudar.

2 MATERIAL E MÉTODOS

2.1 Caracterização da área de atuação

As ações deste trabalho foram realizadas em São Luís, O público-alvo neste trabalho foram uma turma do 9º ano contendo aproximadamente 25 estudantes, em uma escola municipal de São Luís do Maranhão, localizada na Rua do Arroz, Qd.40- Nº 110- no Bairro Coroado (figura1).

Figura 1: Escola Municipal Fonte: Google Maps



2.2 Tipo de estudo e abordagem

Este projeto trata-se de uma atividade intervencionista de metodologias de Educação, caracterizando-se por uma metodologia ativa, com abordagem prática, que visando à produção do conhecimento sobre a realidade a ser estudada de forma integrada a um processo educativo e participativo. o aprendizado ativo emerge como um novo paradigma para a oferta de educação de qualidade, colaborativa, envolvente e motivadora, com capacidade para responder à maioria dos desafios existentes nas instituições de ensino, demonstrando que a educação não pode ser considerada mais uma prática simples (Misseyni, 2018).

2.3 Procedimentos metodológicos

A gamificação aplicada foi do tipo analógica, onde foi feito um tabuleiro chamado

"corrida da evolução" que foi confeccionado com papelão, tampas de garrafas pets e E.V.A, o tabuleiro marcava um ponto de partida das equipes e uma linha de chegada, como mostra na figura 2. O critério para avançar as casas do tabuleiro era responder as perguntas sobre o conteúdo de evolução corretamente.

Figura 2: Tabuleiro



Fonte: Autores, 2024.

A atividade ocorreu em quatro etapas:

1. Primeiramente foi explicado à turma como seria a atividade, e suas regras.
2. A turma foi dividida em quatro equipes, cada equipe com cores diferentes (azul, verde, rosa e roxo). Os grupos escolheram um representante que ficaria responsável por responder as perguntas, mas que poderia consultar a equipe antes de dar a resposta.
3. Início do jogo: Foram lançadas as perguntas para as três equipes ao mesmo tempo. A cada pergunta respondida corretamente a equipe avançava uma casa e ganhava um ponto. caso errasse, permaneceria na casa em que estava.
4. venceu a equipe que respondeu as perguntas corretamente e cruzou mais rápido a linha de chegada.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

É muito importante que existam olhares para o avanço de inúmeros acontecimentos mundialmente. Dessa forma, os avanços a novos tipos de tecnologias vêm se multiplicando dentro e fora de aparelhos tecnológicos, visando uma melhor alternativa para seus usuários.

Com isso, as novas formas metodológicas vêm se instaurando cada vez mais dentro a sala de aula por parte de alunos e professores através de métodos que buscam um melhor desempenho no ambiente escolar, onde essas metodologias podem ser facilmente instauradas a gamificação que por sua vez pode acabar proporcionando uma melhor autonomia e desenvolvimento.

De acordo com Barros e Cavalcante 2023, a gamificação se destaca como uma abordagem promissora para intensificar o engajamento e a motivação estudantil, além de desafios substanciais. Dessa forma, foi possível observar a autonomia que os alunos tinham ao explicarem seus entendimentos ao assunto da aula durante toda a atividade, tomando assim, que de todas as 10 perguntas que abordava o assunto da aula 7 foram respondidas corretamente.

Silva 2023, também aborda a importância da comunicação entre educador e educando, no sentido de proporcionar avanço no ensino e na aprendizagem, na evolução da cultura e, por consequência, o máximo desenvolvimento humano.

Figura 1- Discussão entre o líder e os membros de sua equipe.



Fonte: Autores, 2024.

Por conseguinte, na figura 1, foi analisado que de todas as perguntas relacionadas ao assunto da aula, os alunos tiveram seu melhor desempenho ao terem uma breve discussão e comunicação entre os líderes e os membros de sua equipe, chegando assim em um acordo de qual seria a possível resposta correta.

Figura 02- Alunos explicando a questão para o desempate.



Fonte: Autores, 2024.

Já na conclusão da atividade mostrado na figura 2, que por sua vez acabou gerando empate entre duas equipes, onde foi perceptível também, a autonomia e confiança que os alunos tinham ao explicarem sobre a questão proposta pelo professor que se relacionava a um experimento desenhado no quadro mostrado em aula, sendo notável a comunicação entre a sala de aula e a postura de trabalho em equipe, além claro, do total entendimento sobre o tema da aula.

4 CONCLUSÃO

A aplicação da gamificação analógica em sala de aula mostrou-se uma estratégia eficaz para promover o engajamento dos alunos e melhorar o aprendizado. A atividade, baseada no tabuleiro "Corrida da Evolução", incentivou a participação ativa dos estudantes, proporcionando um ambiente dinâmico e colaborativo. Os resultados obtidos demonstraram não apenas um aumento na motivação dos alunos, mas também uma melhoria significativa na compreensão e retenção do conteúdo abordado. Portanto, a gamificação não apenas tornou o processo de ensino mais atrativo, como também fortaleceu habilidades como autonomia, comunicação e trabalho em equipe, fundamentais para o desenvolvimento educacional e pessoal dos alunos.

REFERÊNCIAS

BARROS, Ricardo Torres de; CAVALCANTI, Helderlene Pereira Rocha. A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O APRIMORAMENTO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 11, p. 223–234, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i11.12135. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12135>. Acesso em: 28 jun. 2024.

REBOUÇAS, Marcos Sergio Carvalho; MARQUES, Carla Katarina de Monteiro; BEZERRA, Diogo Pereira. **Gamificação na educação profissional e tecnológica**. Revista Eletrônica Ensino Interdisciplinar, Mossoró, v. 9, n. 29, abr. 2023.

RODRIGUES, Juliana Cristina Schmidt Schons; STRAUB, Sandra Luzia Wrobel. **Gamificação no ensino fundamental: metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes**. Revista Even. Pedagog., v. 14, n. 2 (36. Ed), p. 424-432, jun./jul. 2023. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rebs>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SILVA, Kimberlly Caetano Menezes da. Comunicação entre aluno e professor em sala de aula: reflexos da aprendizagem. 18 f. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras), Fundação Universidade Federal de Rondônia, 2023.

SILVA, A. R. L. DA et al. Gamificação na Educação. [s.l.] Pimenta Cultural, 2014.

SILVA, Valdineide Cabral da. Gamificação como estratégia de aprendizagem nas séries finais do ensino fundamental. Maceió, 2023.