

POTENCIALIDADES DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

NAIARA SERAFIM SANTOS MOTA*

Secretaria de Educação do Estado da Bahia

<https://orcid.org/0000-0001-7860-6705>

ANTONIO AMORIM**

Universidade do Estado da Bahia

<https://orcid.org/0000-0003-3236-9139>

RESUMO

Este artigo é parte integrante da pesquisa Gamificação aplicada à Educação de Jovens e Adultos¹ desenvolvida no Programa Profissional em Educação de Jovens e Adultos (MPEJA/UNEB). A questão investigativa que a norteou buscou saber quais são as potencialidades que a gamificação apresenta quando aplicada à Educação de Jovens e Adultos. Para tanto, este recorte tem por objetivo investigar as potencialidades da gamificação quando aplicada a educação de jovens e adultos para inovar a prática pedagógica na escola. Para composição do procedimento metodológico foi escolhida a pesquisa aplicada, de abordagem qualitativa com o dispositivo da pesquisa-ação. Os instrumentos utilizados foram o questionário, a observação participante e o grupo focal. Os colaboradores da investigação foram 30 alunos, sendo 13 do sexo feminino e 17 do sexo masculino, de uma turma da Educação de Jovens e Adultos do Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis, situado na cidade de Presidente Tancredo Neves – Bahia. Os resultados da pesquisa apontaram que a EJA também é um espaço para a inovação e os alunos estão abertos a novas formas de pensar, ser, aprender e agir no mundo e a gamificação criou um ambiente propício para a aprendizagem ao favorecer potencialidades como a autonomia, o foco, a criatividade, a autoria, a curiosidade e a colaboração entre os estudantes da EJA.

Palavras-Chave: Educação de Jovens e Adultos. Gamificação. Inovação. Ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

POTENTIALS OF GAMIFICATION IN THE EDUCATION OF YOUNG PEOPLE AND ADULTS

* Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia (PPGEduC /UNEB). Mestra pelo Programa Profissional em Educação de Jovens e Adultos (MPEJA/UNEB). Membro do Grupo de Pesquisa Laboratório de Estudos de Mídia e Espaço (LEME/UNEB) e participa do Grupo de Estudo e Pesquisa Gestão, Organização, Tecnologia e Políticas Públicas em Educação (GEPE/UNEB). Professora da Rede Estadual de Ensino da Bahia. E-mail: naiaramota_nw@hotmail.com

** Professor Titular Pleno da Universidade do Estado da Bahia. Pós-Doutorado em Difusão do Conhecimento pela UFBA. Doutorado em Psicologia pela Universidade de Barcelona – Espanha. Coordenador do Grupo de Pesquisa Gestão, Organização, Tecnologia e Políticas Públicas em Educação (GEPE/UNEB). E-mail: antonioamorim52@gmail.com

1 Pesquisa aprovada pelo CEP/UNEB em 12 de agosto de 2019 com parecer número: 3.502.281.

This article is an integral part of the Gamification research applied to Youth and Adult Education developed in the Professional Program in Youth and Adult Education (MPEJA/UNEB). The investigative question that guided it sought to know what are the potentialities that gamification presents when applied to Youth and Adult Education. Therefore, this clipping aims to investigate the potential of gamification when applied to youth and adult education to innovate the pedagogical practice at school. For the composition of the methodological procedure, applied research was chosen, with a qualitative approach with the action-research device. The instruments used were the questionnaire, participant observation and focus group. The research collaborators were 30 students, 13 females and 17 males, from a Youth and Adult Education class at Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis, located in the city of Presidente Tancredo Neves - Bahia. The research results pointed out that EJA is also a space for innovation and students are open to new ways of thinking, being, learning and acting in the world and gamification has created an environment conducive to learning by favoring potentialities such as autonomy, focus, creativity, authorship, curiosity and collaboration among EJA students.

Keywords: Youth and Adult Education. Gamification. Innovation. Teaching and learning.

RESUMEN

POTENCIALES DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS

Este artículo es parte integral de la investigación sobre Gamificación aplicada a la Educación de Jóvenes y Adultos desarrollada en el Programa Profesional en Educación de Jóvenes y Adultos (MPEJA/UNEB). La pregunta investigativa que la orientó buscó conocer cuáles son las potencialidades que presenta la gamificación cuando se aplica a la Educación de Jóvenes y Adultos. Por lo tanto, este recorte tiene como objetivo investigar el potencial de la gamificación cuando se aplica a la educación de jóvenes y adultos para innovar la práctica pedagógica en la escuela. Para la composición del procedimiento metodológico se optó por la investigación aplicada, con abordaje cualitativo con el dispositivo de investigación-acción. Los instrumentos utilizados fueron el cuestionario, la observación participante y el grupo focal. Los colaboradores de la investigación fueron 30 alumnos, 13 del sexo femenino y 17 del masculino, de una clase de Educación de Jóvenes y Adultos del Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis, ubicado en la ciudad de Presidente Tancredo Neves - Bahia. Los resultados de la investigación señalaron que EJA es también un espacio para la innovación y los estudiantes están abiertos a nuevas formas de pensar, ser, aprender y actuar en el mundo y la gamificación ha creado un ambiente propicio para el aprendizaje al favorecer potencialidades como la autonomía, el enfoque, la creatividad, autoría, curiosidad y colaboración entre los estudiantes de EJA.

Palabras clave: Educación de Jóvenes y Adultos. Gamificación. Innovación. Enseñando y aprendiendo.

INTRODUÇÃO

A Educação de Jovens e Adultos é o segmento de ensino da rede escolar pública brasileira que recebe os jovens e adultos que não completaram os anos da Educação Básica em idade apropriada e querem voltar a estudar. A modalidade se caracteriza como um espaço que recebe alunos com especificidades que devem ser consideradas ao propor uma estratégia pedagógica em sala de aula.

Conforme determina a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN 9394/96), a EJA tem como finalidade atender à camada da população que não teve acesso à educação durante a infância e adolescência. Os sujeitos jovens e adultos são cidadãos que por motivos pessoal, social, econômico ou cultural deixaram a escola regular no tempo em que deveriam estar estudando, a faixa etária dos alunos está entre 18 e 60 anos.

Esses alunos buscam na escola um espaço diferente, no qual consigam alcançar seus objetivos de realização pessoal e profissional. A inserção de metodologias inovadoras como a gamificação poderá engajá-los e motivá-los, valorizando suas diferentes habilidades, possibilitando principalmente uma aprendizagem mais significativa tendo em vista a sua participação como cidadão no contexto em que vive.

Na Educação de Jovens e Adultos há uma carência de propostas educacionais inovadoras, que leve para as turmas, principalmente no interior do estado da Bahia, um sentido e significado maior para continuarem estudando. Propostas educacionais que os incluam na sociedade da cibercultura, que os engajem e motivem a superarem suas dificuldades diárias.

A escolha em trabalhar com gamificação se deu pela crença na inovação como possibilidade para os alunos lançarem um novo olhar frente a sua realidade, pois uma das características dos games é possibilitar que as pessoas aprendam conforme seu próprio ritmo no jogo. Diante do exposto, buscou-se responder a seguinte questão investigativa: quais são as potencialidades

que a gamificação apresenta quando aplicada à Educação de Jovens e Adultos (EJA)? O estudo tem por objetivo investigar as potencialidades da gamificação quando aplicada à EJA para inovar a prática pedagógica na escola.

A fim de alcançar o objetivo supracitado, foi traçado o percurso metodológico que teve por base a pesquisa qualitativa, de natureza aplicada e abordagem qualitativa. Uma pesquisa de natureza aplicada visto que, por ser um estudo realizado durante o Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos (MPEJA/UNEB), a investigação precisava produzir uma intervenção prática que se desdobrasse em um produto final.

A realização dessa investigação se deu em uma turma de Ensino Médio da Educação de Jovens e Adultos, do Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis (CEMXAR) situado no bairro do Ginásio na cidade de Presidente Tancredo Neves – Bahia. O colégio em questão funciona nos três turnos, sendo o noturno o foco da pesquisa, por receber os alunos da EJA.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA INVESTIGAÇÃO

No que tange à natureza, por considerar que a gamificação é um fenômeno emergente no âmbito da pesquisa acadêmica em educação e pelo interesse dos pesquisadores em investigar sobre as potencialidades desta temática na Educação de Jovens e Adultos, optou-se por desenvolver uma pesquisa aplicada. Conforme (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 35), a pesquisa aplicada “[...] objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos, envolvendo verdades e interesses locais”. Este modelo de pesquisa busca produzir conhecimento para aplicação de seus resultados. A escolha também se concretizou à luz das orientações do Mestrado Profissional em Educação de Jovens e Adultos – MPEJA que, com base na pesquisa aplicada busca desenvolver propostas de intervenção nas escolas públicas, vislumbrando melhorar

o processo de ensino e aprendizagem na modalidade da EJA.

A abordagem escolhida foi a qualitativa, pois esta valoriza a compreensão do objeto estudado visando explicar o porquê das coisas, não se preocupando com resultados numéricos (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009). Esta escolha se deu frente a proximidade que a abordagem selecionada possibilita entre o pesquisador e o contexto a ser estudado, atentando para o espaço, a realidade local e a escuta da história trazida pelos sujeitos envolvidos no processo. Durante o processo investigativo foi considerado a escuta, a troca e a construção de novas experiências com os alunos e alunas da EJA.

A pesquisa-ação foi o dispositivo estratégico utilizado nesta investigação. Ela foi selecionada porque está em sintonia com a abordagem qualitativa, pois considera que a investigação é um processo em constante movimento. A escolha por esta estratégia é fortalecida na medida em que possibilita o desempenho de um papel ativo por parte dos pesquisadores, visando a transformação da realidade pesquisada. Essa transformação acontece na interação do pesquisador com os sujeitos da pesquisa, vislumbrando a escuta e a troca de novas experiências. Conforme Thiollent (2009), a investigação em questão pode ser organizada em fases flexíveis, as quais foram adotadas nessa investigação: a fase exploratória, fase do planejamento da ação, fase do plano de ação, fase de levantamento das informações e a fase de divulgação externa. Para esta pesquisa foram adotados como técnicas o questionário semiestruturado, observação participante e o grupo focal trabalhados ao longo das fases da investigação.

A pesquisa ocorreu em uma turma da Educação de Jovens e Adultos do ensino médio, eixo VII, do Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis na cidade de Presidente Tancredo Neves, Bahia. A referida cidade é um município situado no Território do Baixo Sul da Bahia e, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE 2018), sua população estimada é de 27 422 habitantes. Os

colaboradores foram 30 alunos e alunas da Educação de Jovens e Adultos, eixo VII, turma B do noturno, sendo 13 do sexo feminino e 17 do sexo masculino. Destes, 19 residiam na zona urbana e 11 moravam na zona rural; 19 eram solteiros (as), 06 viviam em união estável, 05 eram casados e 13 tem filhos (as). A maioria dos colaboradores são jovens-adultos, sendo 22 estudantes com faixa etária que vai de 20 a 28 anos e 8 com a faixa etária de 31 a 44 anos de idade considerados adultos.

GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DA EJA

A Educação de Jovens e Adultos tem uma trajetória marcada por lutas e por mudanças ao longo dos anos, sendo que, recentemente ganhou a atenção dos profissionais e pesquisadores da EJA a constante inserção de alunos cada vez mais jovens nesta modalidade. Um fenômeno denominado de juvenilização da EJA. A modalidade não é mais composta apenas de adultos que depois de anos voltou a escola, ela recebe também jovens a partir dos 15 anos que por algum motivo interromperam os estudos e agora retornam aos bancos da sala de aula nas turmas da EJA. Autores como Carvalho (2009, p. 2) sinalizam os possíveis fatores que contribuem para a juvenilização da EJA, sendo:

As deficiências do sistema de ensino regular público, como a evasão, repetência, que ocasionam a defasagem entre a idade/série, a possibilidade de aceleração de estudos (como o fato de concluir em menor tempo o Ensino Fundamental e Médio) e a necessidade do emprego, contribuem para a migração dos jovens à EJA.

Nesse sentido, a presença constante dos jovens na EJA tem forte relação com os problemas existentes na educação pública do país. Problemas não solucionados que geram a exclusão desses alunos que veem de realidades populares e não conseguem permanecer no tempo “regular” com a estrutura engessada da educação que existe até hoje.

Esses jovens compõem um novo cenário para a EJA, favorecem um encontro de gerações

que suscita nos educadores o desafio quanto qual prática pedagógica adotar. Neste contexto, é necessário considerar as particularidades desses jovens, eles possuem uma identidade própria e fazem parte de uma cultura com muito mais acesso as tecnologias digitais. Logo, “[...] da mesma forma que o encaminhamento dos jovens para a EJA denuncia uma situação de exclusão, reafirma a necessidade de uma abordagem política que atenda aos interesses dos mesmos” (MACEDO, 2017, p. 50). Assim, se intensifica a demanda por novas práticas pedagógicas que além de considerar a realidade e experiências dos alunos, devem estar em consonância com as demandas sociais contemporâneas.

Os alunos jovens e adultos são cidadãos que assumem responsabilidades e enfrentam realidades diárias como o trabalho, a família, os estudos e em muitos casos o desemprego. São sujeitos que acreditam na educação como um meio para o acesso ao mercado de trabalho e a um futuro melhor. Contudo, Arroyo (2007) chama a atenção para as mudanças que estão ocorrendo na sociedade e que vem mudando os modos de vida dos jovens e adultos populares. O autor sinaliza para uma realidade crescente de desemprego entre jovens e adultos populares que tem como resultado a ida desses sujeitos para o trabalho informal e o subemprego. Nesta modalidade de trabalho o cidadão não tem direitos assegurados e vivem em prol da sobrevivência imediata. Ao considerar essa realidade, Arroyo (2007, p. 8) ainda ressalta que:

No discurso da educação persiste o discurso das promessas de futuro e, talvez, o discurso deveria ser da garantia de um mínimo de dignidade no presente. Esta abordagem muda, e muito, o foco do olhar. Com os jovens e adultos com que trabalhamos, o que temos que fazer é evitar discursos do futuro e falar mais no presente. Intervir mais no seu presente do que prometer futuros que não chegarão.

Uma colocação radical e também necessária ao contexto atual da sociedade, em que o

autor convida os profissionais que trabalham com a EJA a conhecerem melhor seus alunos para a partir desse conhecimento proporem estratégias pedagógicas mais significativas a realidade de cada um. Trabalhar com a realidade presente dos alunos contribui para uma aprendizagem mais significativa, autônoma e conseqüentemente que influenciará de forma positiva em seu futuro.

Logo, ao considerar os sujeitos que fazem parte da EJA como cidadãos ativos na sociedade, que tem responsabilidades diversas e que veem o espaço escolar como um caminho para uma vida mais digna, é de se esperar que a educação busque todos os meios para a permanência destes na escola. É preciso propor uma educação que lhes possibilitem superar os desafios impostos pela sociedade da informação, com práticas pedagógicas dinâmicas, atrativas e engajadoras.

Desenvolver práticas pedagógicas gamificadas, por exemplo, pode contribuir para o maior envolvimento dos alunos da EJA em sala de aula, assim como despertar e ampliar potencialidades que os ajudarão em suas vivências. De acordo com Kapp (2012, p. 2) “[...] a “Gamification deve ser pensada como o conceito de usar a mecânica baseada em jogo, estética e pensamento do jogo para envolver as pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem, e resolver problemas” (tradução própria). O autor reforça que a gamificação pode ser pensada visando a aprendizagem das pessoas e para uma proposta gamificada eficiente em educação é necessário conhecer os elementos dos *games*.

Com base nos estudos de Werbach e Hunter (2012), os elementos dos games são organizados em Mecânica, Dinâmica e Componentes (MDC). As mecânicas são processos que direcionam e estimulam o jogador, as dinâmicas são aspectos controlados que não fazem parte diretamente do jogo e os componentes dizem respeito as instâncias específicas das mecânicas e das dinâmicas.

Quadro 1 – Dinâmicas, Mecânicas e Componentes dos *games*.

DINÂMICAS	MECÂNICAS	COMPONENTES
Restrições/Regras	Desafios	Conquistas
Emoções	Sorte	Níveis
Narrativa	Competição	Pontos
Relacionamentos	Cooperação	Missões
Progressão	<i>Feedback</i>	Tabelas de Líderes
Regras	Recompensas	Desafios de Nível

Fonte: Produzido pelos autores, em 2019, com base em Werbach e Hunter (2012).

É de extrema importância a compreensão dos elementos dos games, visto que é com base nesses elementos que se desenvolve a gamificação. Com vistas a análise mais detalhada, a seguir serão apresentados alguns elementos evidenciados, de forma mais objetiva, de qual seja a função de cada um no processo de gamificação.

As dinâmicas são aspectos controlados na gamificação que não fazem parte diretamente no jogo, são as restrições ou regras, emoções, narrativa, relacionamentos e progressão. Conforme Werbach e Hunter (2012), as restrições são as limitações colocadas no jogo, também chamadas de regras. As emoções são as percepções de quem joga, influenciando sua curiosidade, frustração, medo, felicidade, otimismo, diversão, surpresa e prazer. A narrativa é o enredo que envolve o jogo e é vivenciada pelo jogador. A progressão é a evolução do jogador e permite que ele acompanhe seu nível de aprendizado durante o jogo. E os relacionamentos são as interações sociais construídas no espaço do jogo que podem gerar sentimentos de cooperação entre os participantes.

No que tange as mecânicas, são os processos que direcionam e estimulam o jogador a realizar certas ações no jogo, sendo exemplos os desafios, sorte, competição, cooperação, feedback e recompensas. Os desafios são tarefas que requerem esforço intelectual para serem resolvidas, mas também é importante que seja

divertido e engaje o jogador a resolver. A sorte é um elemento aleatória que influencia os resultados. A competição promove a interação entre os jogadores e tem como resultados a ação de ganhar ou perder o jogo. A cooperação, assim como a competição, também promovem a interação entre os jogadores, contudo estes trabalham em harmonia para alcançar determinados objetivos. O feedback são as devoluções acerca do percurso do jogador que, se feito de maneira imediata, ajuda a aumentar o engajamento no jogo. As recompensas podem ser consideradas como premiações, benefícios para os jogadores por terem alcançado determinado nível no jogo, pode ser pensada de diversas formas, como pontos, vidas, medalhas dentre outros elementos. A recompensa como premiação material pode ser considerada uma motivação extrínseca, contudo o jogador também pode criar sua própria recompensa de maneira intrínseca e subjetiva pelo desejo em vencer o desafio proposto, de mostrar que é capaz e se sentir realizado.

Ainda segundo Werbach e Hunter (2012), os componentes são formas específicas de alcançar as mecânicas e as dinâmicas. São formados pelas conquistas, níveis, pontos, missões, tabelas de líderes e desafios de nível dentre outros elementos que são usados na gamificação em espaços digitais. As conquistas são os objetivos alcançados no jogo. Os níveis são as etapas no jogo, cada nível apresenta

um grau de dificuldade, tem um novo desafio a ser superado. Os pontos são representações numéricas do desempenho do jogador. A missão é um objetivo predefinido no jogo, é um desafio maior que o jogador deve cumprir. As tabelas de líderes representam de forma visual o desempenho e as conquistas dos jogadores. Os desafios de Nível são os desafios que devem ser realizados normalmente ao final do jogo, são mais complexos para o jogador.

É válido ressaltar que o quadro acima foi organizado com os elementos de *games* que também se adequam a gamificação em espaços não digitais, já que a gamificação não se dá apenas através da tecnologia. Contudo, em ambos os casos é necessário que se tenha atenção aos elementos que farão parte da estratégia gamificada para que não se resuma a uma proposta simplista, que utilize apenas o sistema de *points, badges and leaderboard* – PBL.

O sistema de pontos, medalhas e tabelas de líderes é uma forma mais simples de gamificar, na qual a recompensa extrínseca é a base. Logo, objetiva alcançar a mudança de comportamento dos jogadores por meio de recompensas o que pode comprometer o engajamento durante e após o processo. Ao gamificar na educação é importante que a estratégia seja completa o suficiente para engajar os indivíduos de forma intrínseca, fazendo-os participarem e se envolverem além do desejo pela recompensa. E este é o desafio de gamificar na educação e na EJA em específico, é preciso pensar em formas de engajá-los durante a estratégia não apenas pela recompensa ou premiação, mas pelo desejo de aprender a cada desafio.

No que tange a gamificação na Educação de Jovens e Adultos, os desafios que se colocam vão muito além de pensar a estratégia e os elementos que farão parte dela, é necessário conhecer a realidade dos sujeitos que farão parte da pesquisa e entender como é a relação deles com os games. Fardo (2013, p. 3) ressalta que:

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua

aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas.

É bem verdade que a educação é uma área com muitas possibilidades de aplicação da gamificação, principalmente ao considerar que os alunos já estão inseridos e convivem com a realidade digital e com os games. Contudo, no contexto da Educação de Jovens e Adultos a realidade pode não ser bem esta já que as especificidades dos sujeitos envolvem questões sociais que não favorecem o acesso a tecnologia de forma igualitária e com qualidade a todos. No âmbito dessa pesquisa, os alunos da EJA tinham pouco contato com os games e muita dificuldade de acesso a internet. Trabalhar com a gamificação nesse contexto foi um desafio que possibilitou repensar a prática pedagógica na modalidade além da mera inserção das tecnologias digitais em sala de aula.

Para tanto, é importante considerar sobre qual perspectiva a gamificação será planejada e realizada com os alunos da EJA. Conforme Schlemmer (2014, p. 77), a gamificação pode ser pensada a partir de pelo menos duas perspectivas, como persuasão e como construção colaborativa e cooperativa, sendo:

[...] enquanto persuasão, estimulando a competição, tendo um sistema de pontuação, de recompensa, de premiação etc., o que do ponto de vista da educação reforça uma perspectiva epistemológica empirista; e enquanto construção colaborativa e cooperativa, instigada por desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, o que do ponto de vista da educação nos leva à perspectiva epistemológica interacionista- -construtivista-sistêmica (inspirados, por exemplo, por elementos presentes nos Massively Multiplayer Online Role Play Games – MMORPG).

Em consonância com a autora acima, a estratégia gamificada pode ter a presença

das duas perspectivas, contando assim com a competição e a colaboração entre jogadores ou equipes de jogadores. Isso vai depender de como a estratégia é desenvolvida, como os desafios são direcionados e realizados.

Retomando o objetivo desta pesquisa, que visou investigar as potencialidades da gamificação quando aplicada à Educação de Jovens e Adultos para inovar a prática pedagógica na escola, é importante ressaltar que potencialidade foi entendida enquanto a possibilidade que algo ou alguém tem de transformar a realidade, uma capacidade que ainda não foi desenvolvida.

A gamificação aplicada à EJA pode transformar a realidade desta modalidade de ensino, favorecendo à inovação da prática pedagógica e maior motivação dos alunos durante as aulas, como pode também apresentar potencialidades ainda não desenvolvidas e apresentadas em pesquisas.

No contexto da EJA, o professor lida com diferentes gerações e isso, no primeiro momento, pode assustar e desmotivá-lo na realização de atividades gamificadas, visto que há uma diversidade de estilos de aprendizagem e os adultos supostamente não jogam *games*. Contudo, não se deve ignorar o poder que os *games* exercem sobre as pessoas e isso inclui várias gerações. Com base na 7ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB)² em 2020, 73,4% dos brasileiros disseram jogar jogos eletrônicos, independentemente da plataforma. Segundo a pesquisa 33,6% são os adultos de 25 a 34, 32,5% são jovens de 16 a 24 e desses 53,8% são mulheres.

A estatística sinaliza que os elementos dos *games* podem engajar várias gerações, atividades gamificadas que não são necessariamente *games*, podem envolver os jovens e adultos de diferentes gêneros, inclusive possibilitar um trabalho colaborativo no qual um apoiará o outro a partir de suas experiências. Desta forma, o aluno da EJA estará construindo sua

capacidade de buscar seu potencial pleno e se desenvolver, aprendendo sobre si mesmo, sobre o outro e sobre o mundo, tendo acesso a informações que lhe possibilitará avaliar criticamente o que acontece na sociedade.

É possível propor atividades gamificadas em sala de aula, para diferentes gerações e nesta proposta também é plausível incluir a utilização de recursos como o celular para ampliar as possibilidades de diversão e engajamento. Isto porque o espaço de realização da proposta gamificada pode ser físico e virtual, acontecendo na sala de aula e em espaços digitais através do celular ou do computador.

Dessa forma, a gamificação contribui com a autonomia e cria um ambiente propício para o aprendizado com o uso de tecnologia digital e neste espaço o professor irá oferecer o suporte necessários aos alunos, mobilizando-os a realizarem as etapas do processo gamificado de forma criativa e autoral. Ele contribui para que os jovens e adultos desenvolvam suas habilidades intelectuais, participando da vida coletiva, para que os mesmos sejam críticos, consciente dos direitos e deveres de cidadão e de sua participação na evolução da sociedade.

É importante enfatizar que gamificar não é, necessariamente, construir *game*, mas sim entender a dinâmica e a mecânica dos *games* e utilizar seus elementos na construção de espaços em educação mais prazerosos e engajadores. Neste sentido, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 90) ressaltam que “[...] é necessário um grande esforço de planejamento no sentido de criar uma estratégia educacional gamificada envolvente, que promova o aprendizado de conteúdos escolares”. Para tanto, os referidos autores apresentam uma sugestão, passo-a-passo, de como criar uma estratégia educacional gamificada. É válido ressaltar que essa proposta foi construída com base na experiência dos autores com o tema em vários espaços.

2 Artigo publicado no site [Drops de Jogos](#) em 4 de junho de 2020.

Quadro 2 - Como criar uma Estratégia Educacional Gamificada.

ETAPA	AÇÃO	ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA
01	Interaja com os Games	É fundamental que o professor interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis, etc.) para vivenciar a lógica dos games e compreender as diferentes mecânicas.
02	Conheça seu Público	Analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotina.
03	Defina o escopo	Defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidas, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, as atitudes e comportamentos que serão potencializados.
04	Compreenda o Problema e o Contexto	Refleta sobre quais problemas reais do cotidiano podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados.
05	Defina a missão/ Objetivo	Defina qual é a missão da estratégia gamificada, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
06	Desenvolva a Narrativa do Jogo	Refleta sobre qual história se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a história tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história.
07	Defina o Ambiente, Plataforma	Defina se o seu público vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala-de-aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
08	Defina as Tarefas e a Mecânica	Estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que seu público irá interagir. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie as regras para cada tarefa.
09	Defina o sistema De pontuação	Verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição).
10	Defina os Recursos	Planeje minuciosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisará analisar as tarefas).
11	Revise a Estratégia	Verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e exequíveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público.

Fonte: Alves; Minho; Diniz (2014, p. 91).

Antes da definição dos objetivos, os autores sinalizam a importância do professor interagir com o mundo dos jogos, visando um conhecimento e aproximação mais direcionada com a área. A segunda ação é fundamental para se desenvolver estratégias gamificadas na EJA, o professor precisa conhecer seus alunos, saber quais são seus anseios, seus hábitos e se costumam jogar ou usar os meios digitais para algum fim. Em seguida, deve-se escolher qual tema e conteúdo serão abordados, e esse momento, no que tange a EJA, é oportuno que o professor ouça os alunos e conheça quais temas são do interesse deles.

Ao conhecer os alunos, o docente poderá junto a turma levantar os problemas da realidade na qual eles estão inseridos e eleger uma situação problema para servir de base a estratégia gamificada. Essa 4ª ação favorece um envolvimento de forma mais significativa no planejamento e na realização da estratégia gamificada, pois considerar o contexto social no qual os educandos estão inseridos é a base para uma educação mais crítica e reflexiva. Em seguida, dar-se-á a escolha do objetivo ou missão da proposta gamificada, que conforme já foi sinalizado, deve ser clara, alcançável e mensurável.

As ações seguintes dizem respeito a produção da narrativa do jogo que deve ser atraente para os alunos e ter relação com o tema; a escolha do ambiente no qual vai se desenvolver a estratégia, considerando que pode envolver o espaço da sala de aula e também a inserção de recursos digitais; a definição das tarefas e mecânicas, a criação de regras para cada tarefa são ações que vão potencializar a interação dos sujeitos; o sistema de pontuação deve ser justo e equilibrado, assim como as recompensas, e devem ser exposta de preferência a cada tarefa realizada; os recursos devem ser bem definidos a cada etapa e o professor deve ter atenção as tarefas para saber como vai proceder a a análise para pontuação e recompensa; e por

fim é necessário uma revisão detalhada da estratégia a fim de se assegurar que os elementos dos games foram bem amarrados e irão envolver os alunos durante o percurso.

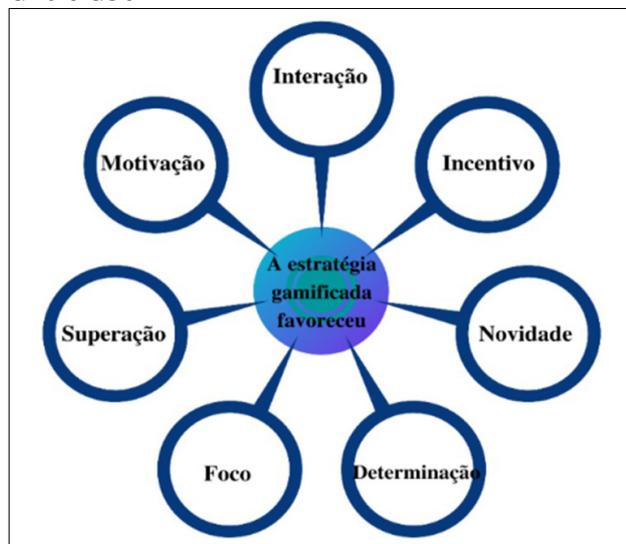
Nesse percurso, uma ação que não pode faltar são os *feedbacks* em cada etapa, pois além de estar relacionada ao sistema de pontuação e recompensa que motiva os alunos a continuarem, também auxilia na dinâmica da avaliação dos educandos, orientando-os sobre sua posição no jogo e os possíveis pontos de melhoria para avançar. Com base no exposto, a gamificação é uma estratégia pedagógica que pode proporcionar aos alunos da EJA liberdade na construção do conhecimento, incentivando a autoria e a colaboração de forma divertida e prazerosa.

POTENCIALIDADES DA GAMIFICAÇÃO NA EJA

Neste tópico são apresentadas as potencialidades observadas durante a realização de uma estratégia pedagógica gamificada junto a turma da Educação de Jovens e Adultos do Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis. Além da observação, foram realizados dois grupos focais que tiveram como moderação o engajamento dos pesquisadores.

Os grupos focais foram denominados de G20 e G30 e foram conduzidos com o apoio da técnica de gravação de áudio e de registro através de notas de maneira concomitante. Estes instrumentos favoreceram maior tranquilidade ao processo de mediação para observar e interagir com os participantes. Os participantes do G20 foram nomeados de A1 a A6 e os participantes do G30 foram nomeados de B1 a B6. A análise de cada pergunta norteadora foi realizada com base nas impressões dos participantes dos dois grupos concomitantemente. As falas colaborativas foram iniciadas partindo da avaliação da estratégia gamificada, na qual o G20 e G30 expressaram alguns consensos de ideias, conforme sinalizados na figura a seguir:

Figura 1: Avaliação da estratégia gamificada pelo G20 e G30



Fonte: Elaborado pelos pesquisadores, em 2020.

A figura acima apresenta a avaliação coletiva do G20 e G30 sobre a estratégia gamificada realizada ao longo da pesquisa. Foi possível perceber que os participantes de ambos os grupos gostaram muito da estratégia e levantaram pontos semelhantes em suas avaliações. Eles ressaltaram os principais elementos que vivenciaram ao conhecerem, planejarem e se tornarem jogadores de uma estratégia que ajudaram a construir. Sinalizaram que a proposta favoreceu ao processo de interação, de incentivo, de novidade, de determinação, de foco, de superação e de motivação individual e da turma como um todo. Esta percepção reforça que a gamificação é sim “[...] uma estratégia de ensino e de aprendizagem que tem ganhado espaço na área como metodologia ativa, inventiva, híbrida e múltipla quanto às suas características e possibilidades de experimentação” (LACERDA; SCHLEMMER, 2018, p. 648). Estas características favorecem à aprendizagem e o desenvolvimento de muitas potencialidades de forma individual e coletiva.

Para uma percepção mais detalhada da avaliação apresentada na figura acima, a seguir estão elencadas algumas falas dos participantes do G20 e G30 que expressam suas opiniões frente a estratégia gamificada.

Muito boa, porque incentiva mais os alunos a se interessar mais pelas atividades, em fazer

coisas diferentes que não fez ainda em outras aulas. (G20, A3)

O que eu percebi nessas aulas é que gerava menos bagunça. Todos prestaram muita atenção no que ia acontecer nas perguntas. (G20, A5)

Eu achei uma aula interessante, porque é diferente não é igual ao dia-a-dia, quando o professor fala assim que é para escrever e o povo não quer e no jogo o povo é viciado e aí os alunos se encorajou mais e interagiu mais na aula. Cada um fica com aquele negócio de um ganhar e outro perder, foca mais no objetivo. (G20, A2)

Eu achei bastante interessante, até porque a gente ganha mais raciocínio e olha as coisas com um olhar mais focado e diferente. Com isso a gente percebe que é bastante interessante, a gente aprende mais e mais e consegue progredir. (G30, B2)

Eu achei interessante. É uma forma diferente de sala de aula. (G30, B4)

A gente ver que é capaz de enfrentar os obstáculos. (G30, B6)

Os depoimentos dos sujeitos da EJA mostram que a gamificação, quando bem planejada, pode levar a um maior engajamento e motivação dos alunos em sala de aula. É perceptível nas falas que os elementos que foram inseridos na estratégia favoreceram uma mudança de mentalidade e postura da turma frente ao que conheciam e vivenciavam em sala de aula. O fato de compararem essa nova experiência com outras aulas e perceberem que com a gamificação conseguiram interagir e produzir mais, já é um indicativo de que alunos jovens e adultos também são sujeitos que quando colocados em meio a desafios e obstáculos buscam dar o seu melhor.

Na sequência das falas nos grupos focais, eles expressaram se gostaram ou não de trabalhar em equipe durante a estratégia. Todos sinalizaram que gostaram e ainda justificaram a importância da colaboração e das dificuldades vivenciadas nos grupos durante a realização da proposta. No quadro a seguir estão expostos os depoimentos dos participantes com as justificativas da importância do trabalho colaborativo e as dificuldades enfrentadas por algumas equipes.

Quadro 3 - Trabalho colaborativo e dificuldades vivenciadas no percurso

TRABALHO COLABORATIVO EM EQUIPE	DIFICULDADES ENCONTRADAS
Juntos tem mais cabeça para pensar e pra fazer mais, trabalhar mais. (G20, A1)	Alguns se esforçavam e outros não. (G30, B3)
Trabalhar em equipe, você se organiza, você junto dialoga, cada um fala uma coisa e ali vai criando uma forma. (G20, A6)	
Gostei muito de trabalhar em equipe porque o que eu não sei o outro da equipe já sabe e assim um aprende com o outro e vamos trocando ideais. (G30, B4)	
Em grupo é melhor que individual. Por mais que a gente tenha uma dificuldade o outro já corre atrás e busca entender. (G30, B6)	

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores, em 2020.

Com base nos depoimentos acima, é possível inferir que propor a realização da estratégia em equipe contribuiu para uma maior interação e colaboração entre os alunos. Durante todo o percurso as equipes foram desafiadas e precisaram pensar e agir em grupo. Além da colaboração em cada grupo também foi necessária a colaboração entre equipes para se alcançar o objetivo em determinado nível da estratégia. As ações gamificadas com proposta colaborativa favorece aos jogadores interagir, trocar experiência e saberes para realizar determinada tarefa (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014). Apesar da existência da competição entre os grupos, essa foi bem moderada pois, a proposta gamificada foi planejada com foco maior na colaboração, na qual para se chegar a um determinado nível os grupos precisavam contar com a expertise de outro grupo.

Conforme Fardo (2013, p.6):

[...] dois aspectos fundamentais dos games são a competição e a colaboração, e eles não precisam ser mutuamente exclusivos. Esses elementos podem ocorrer juntos com a narrativa e pode haver competição entre grupos, o que potencializa a interação e pode fornecer mais um contexto para os objetivos.

Por isso, a estratégia gamificada foi pensada numa perspectiva mais colaborativa e cooperativa, visando desenvolver nos participantes o desejo por superar os desafios propostos ao longo do percurso.

Ainda sobre o quadro, é possível perceber que apenas o G30 citou a dificuldade enfrentada durante a realização da estratégia. A dificuldade foi sobre o esforço de uns e a inércia de outros frente a execução dos desafios em cada nível. O participante que fez esse relato ressaltou que isso não interferiu na realização das propostas, mas que se toda a equipe estivesse engajada teriam resultados melhores. Um depoimento que mostra o interesse da equipe em envolver a todos e incentivar cada um a alcançar o objetivo em cada nível.

Nessa lógica de trabalho em colaboração e de incentivo mútuo nos grupos, os participantes foram questionados pelos mediadores se haviam se sentindo motivados a realizarem as propostas e o que os motivaram. Todos disseram que estavam motivados e relataram o que consideraram fator principal para manter a motivação durante toda a estratégia gamificada. As falas do G20 e G30 provocaram um diálogo aberto entre eles que possibilitou a moderadora maior segurança para destacar os depoimentos a seguir:

Era um trabalho diferente de tudo o que já tivemos que fazer. Queria fazer o melhor. (G20, A3)

Queria concluir o trabalho e ganhar no final. O prêmio também fazia parte, mas queria ganhar por ganhar. (G20, A5)

Mostrar que a gente pode. Mostrar que a gente é capaz de conseguir nossos objetivos. (G20, A6)

O prêmio também é legal, eu queria ganhar a nota e também o prêmio. (G20, A2)

A professora nos motivou. Entramos de cabeça, vamos fazer, vamos vencer e pronto. (G30, B1)

O incentivo da professora em fazer a gente aprender mais e mais. Ela se preocupou bastante com nosso aprendizado pra ver agente criar algumas ideias e avançar. (G30, B2)

Me senti bem motivada. Fez a gente raciocinar e buscar. A professora foi a grande incentivadora. Não lembrei que tinha prêmio no final. Gostei de ter participado. (G30, B4)

A gente não tinha aquela esperança de vamos ganhar, a gente queria mostrar que era capaz de fazer aquilo. (G30, B6)

Com base nos depoimentos acima, é possível notar duas situações distintas, na primeira os participantes disseram que se sentiram motivados pela professora e também pelo prêmio. Na segunda situação eles ressaltaram que queriam fazer o melhor para ganhar e assim mostrar que eram capazes de superar os desafios e alcançar os objetivos, independentemente da existência de um prêmio ao final. Neste aspecto, fica evidente que os participantes criaram suas próprias recompensas e seus próprios motivos para chegar ao final da estratégia.

Essa análise reforça a existência das duas vertentes da motivação, a extrínseca e intrínseca. As duas motivações são fundamentais ao trabalhar com sujeitos jovens e adultos, e é possível perceber nas falas que o grupo focal G30 ressaltou muito o papel exercido pelos professores para que eles se sentissem mais confiantes e assim entrarem “de cabeça” na proposta para provar para si e para os outros que eram capazes. Aqui é possível perceber a relação desta motivação com os aspectos emocionais como a autonomia, a confiança e o medo, na EJA esses aspectos são a florados, os sujeitos desta modalidade de ensino sentem a necessidade de aprender e mostrar a todos o que eles aprenderam. “Em sua essência, a gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas” (BURKE 2015, p. 4); para

tanto, pensar uma estratégia com base em assuntos que desperte o interesse e atenção dos alunos da EJA é fundamental para que se engajam a realizar.

A partir dos depoimentos, nota-se que os participantes apresentaram motivação intrínseca suficiente para se engajarem nos desafios de cada fase e isso se deu, no primeiro momento, devido a existência da motivação extrínseca e a estruturação da estratégia em níveis de dificuldades crescente. Os desafios foram colocados do mais simples para o mais complexo e na medida em que os participantes iam conseguindo avançar eles se engajam mais para o próximo nível. Esta ação é explicada por Fardo (2013, p.6) quando diz que “Proporcionar diferentes níveis de dificuldade para os desafios propostos pode auxiliar na construção de um senso de crescimento e avanço pessoal nos estudantes, e também faz com que cada um siga o seu próprio ritmo de aprendizagem”. Este é um fator importante na EJA, na medida em que eles percebem que estão avançando eles se esforçam mais para aprender. Por isso, eles ressaltaram nos grupos focais que ganhar o jogo não era tão esperado, mas superar os desafios propostos e chegar aos objetivos previstos.

Outro ponto que foi levantado nos grupos focais foi sobre a compreensão do conteúdo trabalhado durante a estratégia gamificada. Neste momento, é relevante enfatizar que a investigação foi realizada pela pesquisadora que era professora de Arte na turma. A estratégia foi pensada com base no conteúdo “Arte Contemporânea” escolhido pela turma durante a fase de planejamento da ação. A narrativa foi criada considerando este conteúdo e a realidade dos alunos, em cada nível os desafios traziam possibilidades dos alunos produzirem com base no conteúdo arte contemporânea. O objetivo da estratégia vislumbrou trabalhar a arte contemporânea de forma a possibilitar aos alunos criar de forma colaborativa com base em suas experiências de aprendizagens.

Antes mesmo de ouvir os depoimentos dos participantes acerca da compreensão do

conteúdo durante a estratégia, a observação já havia dado uma resposta a esta questão. O envolvimento dos alunos foi intenso e a cada nível o feedback aconteceu de forma rápida, assim os alunos jogadores já sabiam onde e como podiam melhorar, sanavam suas dúvidas e seguiam a realizar os desafios. Estes desafios estavam atrelados ao conteúdo e as equipes precisavam usar a criatividade e o conhecimento do tema para resolver problemas, se eles não compreendessem o conteúdo teriam mais dificuldades em superar os desafios.

Nesse sentido, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 80) reforçam que “O sistema de feedback é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos”. Por isso, é necessário e importante ter feedback constante durante todo o percurso da gamificação, assim o aluno é estimulado a procurar novas possibilidades para alcançar o objetivo. Logo, ao serem questionados se conseguiram compreender o conteúdo presente na estratégia gamificada os participantes expuseram os seguintes depoimentos:

Na brincadeira, a gente aprende mais, porque muitas vezes em aula agente não aprende tanto quanto praticando ali naquela situação toda. Colocar tudo na prática é melhor. A professora explicando e agente colocando a mão na massa a gente aprende mais. (G20, A1)

A gente tinha que acertar as perguntas, é igual ao jogo se a gente não souber jogar nunca vai passar de fase. (G20, A2)

Nas outras aulas é muito cansativo. (G20, A5)

Às vezes não entendemos nada em outras aulas e conversando, dialogando é que as coisas funcionam, na brincadeira. (G20, A6)

Gostei mais de ser prático. (G30, B1)

Penso que esse ano eu estudei arte. (G30, B4)

Na prática é mais fácil do que escrever. Na escrita você escreve, aprende e em poucos segundos esquece. (G30, B6)

Nos posicionamentos acima é evidenciado que a compreensão do conteúdo trabalhado

durante a estratégia foi favorecida pelas atividades práticas do tipo mão na massa, pela colaboração em equipe e entre equipes, pelo diálogo, pela diversão e pelos desafios ao longo do percurso. Todos esses elementos foram referenciados pelos participantes do G20 e G30 como significativos no processo de ensino e aprendizagem. É perceptível também, que eles citam outras aulas como cansativas, fazem relação de atividades escritas com atividades mais práticas e dizem ainda que quando só escrevem eles aprendem e logo esquecem.

A gamificação é uma estratégia pedagógica que, quando bem elaborada, possibilita aos alunos serem protagonistas no processo de ensino e aprendizagem. A gamificação enquanto metodologia ativa favorece uma aprendizagem ativa aos estudantes, isso é referenciado nos depoimentos quando os participantes enfatizam a conversa, a troca de experiência entre pares e a prática em sala de aula como meios para aprender.

Quando os participantes citam a prática em seus depoimentos, estão referenciando principalmente os desafios que realizaram em cada nível da estratégia. Eles foram desafiados a criarem, produzirem artisticamente com o objetivo de resolver um dado problema. A criatividade foi instigada durante todo o percurso, em alguns momentos buscaram apoio nas tecnologias para complementar a proposta. Contudo, a tecnologia não foi o aparato central da estratégia gamificada, isso sinaliza que a transformação do espaço educacional perpassa em muito a inserção da tecnologia, ou seja, essa transformação requer uma nova postura e mentalidade do professor.

Nos grupos focais, a moderadora provocou o debate em torno do desenvolvimento de potencialidades por meio da estratégia gamificada. Os participantes dos grupos colaborativos destacaram algumas ações que realizaram no percurso e consideraram que nunca fizeram ou não se achavam capazes de realizar tão ação. Neste contexto, a gamificação favoreceu aos participantes uma experiência mais instigan-

te e envolvente que fez com que se sentissem motivados a realizar determinadas ações que em outras aulas não fariam. Para ilustrar esta situação o G20 e G30 se posicionaram:

A participação é melhor em equipe. Foquei mais no objetivo. (G20, A2)

Eu tive que encenar (G20, A3)

Desenho. Eu não sabia desenhar, não sabia nem pra onde ia. A gente ia apresentar uma peça na sala, só que depois agente reuniu o grupo e fez um vídeo. Se a gente fosse apresentar na sala não ia conseguir. (G20, A6)

Antes eu olhava a arte e não dava muita atenção aquilo, mas agora já consigo olhar e perceber, buscar e identificar o que é arte. Se é uma foto, desenho ou uma coisa desse tipo. (G30, B2)

Pesquisei coisas que eu nem sabia que existia. (G30, B3)

Ler mais (G30, B4)

Com base nos depoimentos acima, é possível inferir que a estratégia gamificada foi muito além de apenas inserir alguns elementos de jogo, como pontos ou medalhas, ela foi planejada com uma abordagem colaborativa e cooperativa que favoreceu a mudança comportamental dos alunos participantes, o desenvolvimento de novas habilidades e a mudança de hábitos. Para tanto, é importante mencionar que em cada nível da estratégia os alunos foram desafiados a pensar e agir de várias formas o que favoreceu trabalhar diferentes habilidades. “Para cada habilidade a ser desenvolvida há uma técnica ou elemento mais adequado para este fim. Fato é que, desde habilidades psicomotoras até a solução de problemas, muitas são as possibilidades para o uso de soluções de aprendizagem gamificadas” (ALVES, 2015, p.108).

Na estratégia planejada e vivenciada nesta pesquisa, os alunos foram agentes ativos no processo de ensino e aprendizagem, já que participaram previamente de encontros para conhecer sobre a gamificação e colaboraram na escolha dos elementos e do conteúdo que fizeram parte da narrativa. Logo, coube a

professora e pesquisadora promover em cada nível desafios que engajassem e motivassem os alunos na busca por caminhos diversos de aprendizagem. Isso é evidenciado nos depoimentos quando os participantes disseram que realizaram ações que nunca haviam feito antes, pois o comum na escola na maioria das disciplinas é uma abordagem metodológica passiva, na qual os alunos ouvem, escrevem e leem sobre o conteúdo.

Nos desafios os participantes tiveram a oportunidade de resolver problemas a partir da criatividade e colaboração. Eles buscaram todos os meios a disposição para mostrar que compreenderam o conteúdo, que eram capazes de criar e inventar e que podiam ganhar o jogo. Neste processo, descobriram que o celular podia ser um aliado, pois antes mesmo de chegarem no nível que seria sugerido a inserção do celular na realização do desafio, eles já estavam com os smartphones em mãos para produzir uma obra de arte contemporânea.

Esse fato foi de extrema importância na pesquisa, pois sinalizou que quando o professor se coloca como mediador e favorece uma aprendizagem ativa aos educandos, estes se sentem seguros e com autonomia para buscar resolver situações problemas de diversas formas. É válido ressaltar que a orientação do professor é de extrema necessidade neste processo, pois ele é o responsável por sinalizar ao aluno acerca do conhecimento que ele precisa adquirir. Caso essa mediação não seja feita, o aluno tende a buscar o caminho mais fácil e fazer aquilo que ele já domina, não que isso não seja válido, mas o ideal é que ele se desafie e busque vivenciar novas aprendizagens, que lhe exijam mais criatividade, ousadia, descobertas e senso crítico.

Nesse aspecto, Schlemmer (2014, p. 78) sinaliza que:

Assim, tanto a presença dos jogos (integração de jogos nas experiências educacionais), quanto a construção de narrativas interativas utilizando diferentes mídias, bem como a gamificação, vêm crescendo em importância na educação, na medida em que as pesquisas evidenciam a sua contribuição para: 1) um maior envolvimento

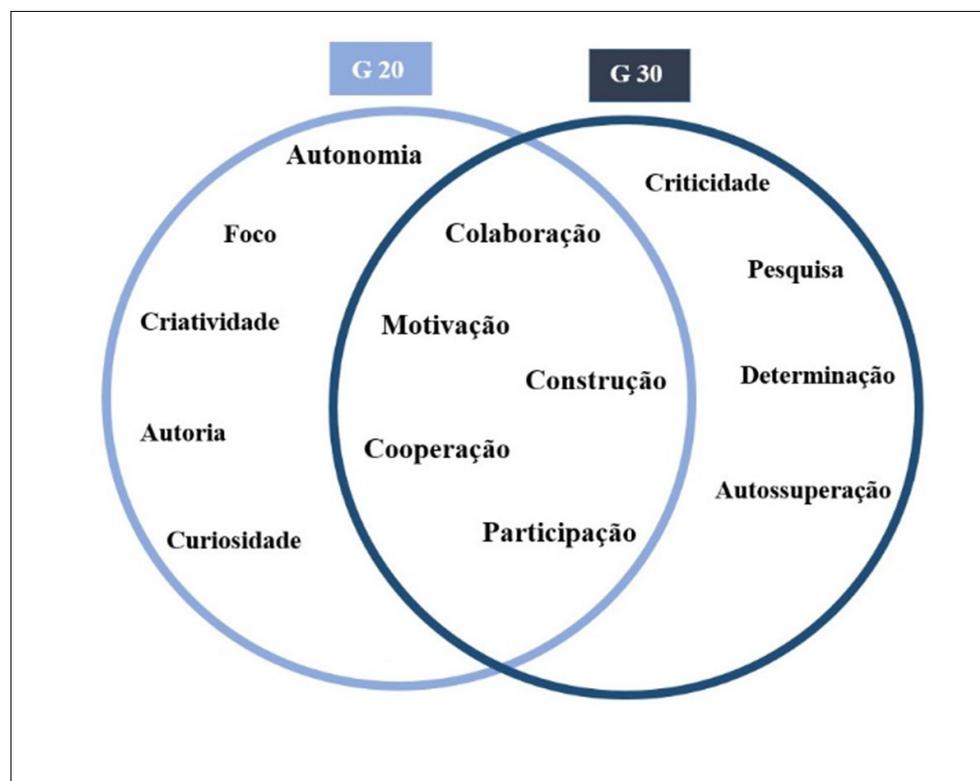
efetivo dos sujeitos nos processos de ensino e de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da autoria, da colaboração, da cooperação, bem como instigando a solução de problemas e o pensamento crítico; 2) ampliar as possibilidades da construção de sentidos – significação de conceitos, de forma divertida; 3) o desenvolvimento cognitivo e sociocognitivo, por meio da vivência de diferentes experiências.

Corroborando com a autora acima e com base nos depoimentos dos participantes da pesquisa, é possível inferir que a gamificação apresentou potencialidades relevantes tanto para os alunos quanto para os professores da EJA, favorecendo uma reconfiguração do ensino e aprendizagem e da sala de aula da Educação de Jovens e Adultos do Colégio Estadual Maria Xavier de Andrade Reis. As potencialidades que foram evidenciadas durante a pesquisa na turma da EJA e pelos alunos em seus depoimentos podem ser percebidas a nível individual

e coletivo. A nível individual os participantes ressaltaram a autonomia, criatividade, autoria, determinação, foco, curiosidade, criticidade, pesquisa e auto superação como as potencialidades que desenvolveram ao longo da estratégia. No que diz respeito ao coletivo os participantes enfatizaram a colaboração, motivação, construção, cooperação e participação enquanto potencialidades que foram trabalhadas nos grupos.

É importante salientar que a estratégia desenvolvida nesta pesquisa teve por objetivo averiguar quais potencialidades a gamificação apresentaria quando aplicada a Educação de Jovens e Adultos, para tanto, na figura a seguir foram elencadas as principais potencialidades evidenciadas nos depoimentos dos participantes de forma que as palavras que fazem parte da intersecção foram comuns ao G20 e G30.

Figura 2: Potencialidades da gamificação aplicada a Educação de Jovens e Adultos



Fonte: Elaborado pelos pesquisadores, em 2020.

A figura acima apresenta as potencialidades sinalizadas pelos participantes frente à estratégia gamificada. É relevante notar o que

foi ressaltado por cada grupo focal, sendo que o G20 trouxe em suas falas potencialidades como a autonomia, o foco, a criatividade, a

autoria e a curiosidade, enquanto o G30 falou sobre a criticidade, a pesquisa, a determinação e autossuperação. Cada grupo apresentou as potencialidades que mais perceberam individualmente, enquanto os participantes do G20 enfatizaram que tiveram mais foco, curiosidade e autonomia na realização dos desafios os participantes do G30 ressaltaram como se sentiram determinados a superarem e se autossuperarem em cada desafio.

Logo, é possível inferir que a estratégia gamificada atendeu a diferentes ritmos de aprendizagem, o que é importante para a educação de jovens e adultos já que a turma era formada por diferentes gerações. A figura ainda traz as potencialidades comuns nos depoimentos dos participantes de ambos os grupos, que dizem respeito ao coletivo, como a colaboração, motivação, construção, cooperação e participação. Apesar dos grupos focais trazerem diferentes pontos de vista, a observação pode averiguar que as potencialidades sinalizadas permearam ambos os grupos, na visão da pesquisadora todas as potencialidades citadas fariam parte de um único círculo.

Os alunos se engajaram na realização das propostas de atividades, estavam motivados e também motivaram os colegas a realizarem os desafios. A colaboração foi perceptível nos grupos e entre os grupos. Houve maior participação na aula. Os alunos tiveram um papel ativo na construção de aprendizagens. Trabalharam criativamente e cooperaram entre eles. Descobriram novas habilidades e novas formas de aprender. Resignificaram a função do celular e perceberam que ele vai além de ligar e mandar mensagens. Notaram que podiam estudar por meio dele, realizar seminários, produzir vídeo, conteúdo em áudio, imagens, jogar para se divertir e também aprender.

Superaram seus limites e enfrentaram a insegurança em busca de vencer e de alcançar os objetivos. A interação constante entre os professores e os alunos auxiliou no engajamento dos educandos e foi decisivo para manter a motivação durante todo o percurso. Os

investigadores foram desafiados a criar novos espaços de experimentação para o ensino e a aprendizagem em colaboração com os alunos, considerando a realidade e os conhecimentos prévios destes e a não familiaridade com os games e a gamificação. O grupo focal foi um espaço de trocas de experiências significativas entre os participantes, o que favoreceu uma maior compreensão sobre as potencialidades da gamificação quando aplicada na Educação de Jovens e Adultos.

A aprendizagem dos alunos e das alunas foi muito mais ativa com a gamificação do que nas aulas realizada sem a estratégia gamificada. Antes a turma era mais de ouvir, escrever e falar apenas para fazer uma pergunta ou esclarecer uma dúvida em sala de aula. Nas apresentações e nos trabalhos em grupos, mesmo com orientação, tinham dificuldade em criar e expor suas ideias uns com os outros. Muitos deixavam de realizar a proposta de atividade por não conseguirem avançar no processo criativo, por receio e vergonha de apresentar para toda a turma e por não se sentirem motivados a fazer apenas pela avaliação. Com a gamificação a aprendizagem ocorreu de maneira muito mais prazerosa, a mudança do espaço da sala de aula, a interação entre pares, os desafios a cada nível favoreceram a motivação da turma para realizar tudo o que foi proposto deixando de lado os receios e inseguranças para dar espaço ao desejo de aprender mais, superar os desafios e mostrar que eram capazes. Nesse processo, durante um mês a turma conseguiu criar artisticamente com muito mais qualidade, empenho e dedicação do que haviam feito nos meses anteriores de aula.

Uma estratégia gamificada precisa ser bem planejada, considerar a realidade dos educandos e ser instigada por desafios, missões e descobertas para então favorecer a construção colaborativa e cooperativa. Desta forma, a EJA se torna um terreno fértil para a gamificação, pois os alunos gostam de vivenciar novas experiências e ser desafiados por elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa evidenciou que uma estratégia gamificada precisa ser bem planejada, considerar a realidade dos educandos e ser instigada por desafios, missões e descobertas para então favorecer potencialidades com ênfase na colaboração e cooperação. Como fenômeno emergente, a gamificação tem muitas potencialidades de aplicação na educação de jovens e adultos, pois os alunos gostam de vivenciar novas experiências e ser desafiados por elas. Por isso, a gamificação favoreceu aos alunos da EJA potencialidades como a autonomia, o foco, a criatividade, a autoria, a curiosidade, a criticidade, a pesquisa, a determinação, autossuperação, a colaboração, a motivação, a construção, a cooperação e a participação.

Nesse sentido, a estratégia gamificada realizada durante a pesquisa foi eficiente por considerar a importância de conhecer a realidade dos alunos, ter objetivo claro, promover recompensas ao longo do percurso, ter níveis de dificuldades crescentes, feedbacks imediatos e um sistema de ranking visível. Logo, com a estratégia bem planejada, os docentes podem inserir recursos tecnológicos, no caso o celular, que dinamizou ainda mais a proposta, propiciando um ambiente lúdico que foi divertido e desafiador para os participantes. Mas, é importante enfatizar que a gamificação não exige aparatos tecnológicos para ser realizada e alcançar sucesso.

A gamificação na EJA contribuiu com a autonomia dos alunos e das alunas e criou um ambiente propício para a aprendizagem ativa. Neste espaço, os professores oferecem o suporte necessário aos estudantes, mobilizando-os a realizarem as etapas do processo gamificado de forma criativa e autoral. Desta forma, é possível concluir que a Gamificação é uma prática inovadora que tem e deve ser levada para sala de aula da EJA, pois tem potencial para engajar e motivar os estudantes jovens e adultos, valorizando suas diferentes

habilidades e favorecendo uma aprendizagem mais significativa.

A pesquisa também contribui para a formação dos professores da EJA, visto que traz uma abordagem recente de metodologia ativa para essa modalidade de educação. Com base no contexto histórico da EJA, para inovar nessa modalidade é preciso considerar suas especificidades e lutar em busca de sua valorização enquanto política pública de direito para os sujeitos que dela fazem parte, inclusive pela valorização e formação dos professores.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. Gamification: **Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: um guia completo do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ALVES, Lynn; MINHO, Marcelle; DINIZ, Marcelo. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane M. et al. (org.) **Gamificação da educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. p. 73 – 96.
- ARROYO, Miguel González. Balanço da EJA: o que mudou nos modos de vida dos jovens-adultos populares? **REVEJ@ - Revista de Educação de Jovens e Adultos**, v. 1, n. 0, p. 1-108, ago. 2007.
- BRASIL. Congresso Nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. **Diário da União**, p. 13-14, 23 de dezembro de 1996.
- BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- CARVALHO, R. V. **A juventude na educação de jovens e adultos**: uma categoria provisória ou permanente? 2009. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2937_1947.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2015.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos *games* aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.
- KAPP, K. M.; CONÉ, J. **What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning**. Department of Instructional Technology and Institute for Interactive Technolo-

gies, 2012.

LACERDA, M. M.; SCHLEMMER, E. Letramento Digital na perspectiva emancipatória, digital e cidadã no desenvolvimento de práticas educativas gamificadas. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 18, n. 58, p. 645-669, jul./set. 2018.

MACEDO, Janúbia S. S. **A formação docente e o fenômeno da juvenilização na educação de jovens e adultos:** desafios formativos. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação de Jovens e Adultos) - Universidade do Estado da Bahia, Salvador.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel. SILVEIRA, Denise Tolfo. (Org). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora de UFRGS, 2009.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul/dez 2014.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2009.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012. Disponível em: <<http://fliphtml5.com/ndhs/wtqf/basic/51-100>>. Acesso em 03 de outubro de 2019.

Recebido em: 11/4/2023
Aprovado em: 01/5/2023