

Gameificação nas aulas de Filosofia

Angélica Antonechen Colombo¹

Instituto Federal do Paraná, Filosofia, Brasil¹

RESUMO

Hoje em dia é preciso ir além das metodologias tradicionais de ensino para dar significado ao processo de aprendizagem e torná-lo verdadeiramente relevante. É sabido que toda atividade humana requer avaliação, pois sem avaliar nossas ações somos incapazes de refletir acerca das relações postas. Por meio da avaliação, pode-se dizer que ocorre uma aprendizagem significativa quando um indivíduo consegue relacionar uma nova informação a algum aspecto relevante já existente em sua estrutura de conhecimento. Vale ressaltar que o dinamismo e as múltiplas possibilidades, fruto das novas tecnologias, exercem um enorme fascínio sobre as pessoas, especialmente entre as crianças e os adolescentes. T tamanha atração e encantamento podem – e devem – ser usados a favor da educação e é justamente isso que a gameificação propõe. Neste aspecto a gameificação representa uma oportunidade para os educadores incrementarem as aulas com relevância, dinamismo e interatividade. Além disso, é um potente instrumento para a mensuração do desempenho de docentes e discentes. Apresentar a gameificação como prática de avaliação nas aulas de filosofia é a proposta deste trabalho. A pesquisa foi realizada no Instituto Federal do Paraná - Campus Jaguariaíva, com alunos do Técnico em Biotecnologia Integrado ao Ensino Médio, tendo como resultados a produção de jogos filosóficos que foram utilizados nos processos avaliativos do componente curricular. O presente trabalho visa ilustrar os primeiros passos dessa pesquisa, que se prestou primeiramente em apresentar as características da gameificação e suas aplicações, e tem como proposta de continuidade desenvolver um RPG Digital de Filosofia.

Palavras-chave: Gameificação, filosofia, avaliação, metodologia.

1 INTRODUÇÃO

Cada período histórico e cada sociedade trazem consigo uma determinada concepção de ensino - aprendizagem e, portanto, uma concepção diferenciada de avaliação. Assim, avaliar é imprescindível, porque o ato de educar está diretamente vinculado à ação-reflexão-ação. Nesse contexto, a formação global do indivíduo para o exercício da cidadania depende da qualidade de ensino oferecida pela escola, e essa qualidade, por sua vez, depende das diversas dimensões e aspectos da escola, dentre eles, a forma como a escola avalia a aprendizagem de seus alunos. Em outras palavras, a avaliação mensura o aprendizado dos alunos, a eficácia das metodologias utilizadas e, também, visa ser instrumento de reflexão sobre o processo de ensino-aprendizagem. Ao utilizar diferentes recursos para atingir os alunos nas suas maiores dificuldades a escola vê na diversidade uma possibilidade de inovar, permitindo assim alcançar os objetivos da aula, e assim permitir que os alunos adquiram o conhecimento. As abordagens pedagógicas mais

*e-mail: angelica.colombo@ifpr.edu.br

aceitas e comprovadas hoje em dia revelam que a aprendizagem significativa depende não apenas da adoção de novas tecnologias, mas também da mudança das metodologias, de professores mais valorizados e capacitados, maior envolvimento das famílias e outros.

Neste caminho de reconstrução de significados e significações da escola encontramos na gameificação, uma alternativa de engajamento atual e viável, pois envolve os alunos em uma determinada situação de aprendizagem, despertando a curiosidade, interesse e qualidade na realização de uma proposta didática a partir dos conceitos e dinâmicas dos jogos. O professor ao propor projetos e atividades com seus alunos com os princípios da gameificação, se baseará na aplicação de mecanismos, dinâmicas, elementos e técnicas de jogos e outros contextos, como nos indica Turkle:

“Os jogos de vídeo são micromundos computadorizados interativos. (...) Os jogos requerem capacidade complexas e diferenciadas. Alguns começam a constituir uma socialização na cultura de computador: interagimos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamos-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interagindo com um dinâmico gráfico no ecrã. E quando dominamos a técnica de um jogo, pensamos em generalizar as estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender” [13].

Sendo assim, vale a pena destacarmos algumas contribuições e considerações sobre os jogos na educação, para termos condições de apropriação de seus princípios e desenvolver propostas com a gameificação de forma mais apropriada e direcionadas também para os processos avaliativos.

O mercado de jogos nos últimos anos se tornou o maior mercado de entretenimento, os alunos podem jogar fora da escola em diversos dispositivos, então porque não aproveitar a dinâmica e os princípios dos jogos para motivar e engajar? A partir de propostas que tenham desafios, você precisará estabelecer regras, metas claras e bem definidas, efeito surpresa, conquista por pontos, linearidade dos acontecimentos, estatísticas com o acompanhamento do desempenho, superação de níveis e até a criação de avatares, quando for o caso, e o aluno ainda aprende com o erro, que não é visto nesse processo como uma perda de aprendizagem, mas sim um ganho no contexto da realidade do estudante. Na educação os alunos muitas vezes não conseguem associar um motivo ou objetivo ao elemento de estudo, por isso é importante pensar em atividades ligadas ao contexto real, propor desafios em uma proposta didática gameificada, diminui o medo do fracasso e ao mesmo tempo cria um ambiente desafiador que leva a aprendizagem.

Qual seria a vantagem da gameificação em contextos educacionais, no que confere os processos de avaliação? Alves reflete a respeito das novas tecnologias presentes da vida de todas

as pessoas, e que já chegaram às instituições de ensino, mas que não estão sendo utilizadas como potencializadores do ensino/aprendizagem, pelo contrário elas estão sendo até banidas desses ambientes:

“É importante compreender essa linguagem que emerge das diferentes telas - do computador, do celular, entre outras - pois do contrário, essa relação dialógica deve permear todas as interações, principalmente as pedagógicas, pode distanciar os alunos não só dos professores, mas também da escola” [2].

Respondendo à questão acima, podemos perceber que as vantagens se encontram nas possibilidades de estabelecer uma proposta na qual os alunos consigam acompanhar o resultado de suas ações e aprendizagens, pois fica mais fácil entender a relação das partes com o todo, como acontece nos jogos. Uma segunda vantagem é que os alunos envolvidos percebem que seus objetivos e ações colaboram para algo maior e mais importante, resultantes dos elementos utilizados a partir dos jogos utilizados de forma criteriosa na escola, da mesma forma que realizam dentro dos mundos virtuais.

Ao propor aos alunos a gamificação como elemento para uma situação de aprendizagem, deve-se observar se esta leva a tomada de decisão e avaliações, se dá sentido à conceitos de difícil compreensão, se fixa os conteúdos, se é motivador e permite a criatividade, o senso crítico, a participação, a competição sadia e o prazer de aprender, ou seja, se promove a aprendizagem. A gamificação pode, portanto, contribuir para atingirmos diferentes objetivos e metas de aprendizagens, desde a mera fixação de conteúdo, as formas de avaliar, até a socialização, as relações afetivas e a colaboração.

2 TEORIA

Para que a função do jogo seja de fato algo que tenha como resultado um caráter que possa ser mensurado dentro do aspecto social, é necessário encontrar nos jogos um emprego que assegure um efeito fecundo, nesse caso, para o processo de ensino/aprendizagem. Deparamo-nos com um conceito muito novo, utilizado em ambientes de trabalho, que busca levar aos usuários desses estabelecimentos uma forma de se relacionar com todos os meios de maneira mais fácil, interativa e interessante. Gamification é um método que concede as pessoas novos modos de se conectar com diversos produtos, de tal forma que o jogo não seja utilizado nesta ocasião apenas para entretenimento, mas que possua uma aplicabilidade produtiva onde esta prática está sendo inserida. Vejamos como isso ocorre a partir das palavras de Kapp [5]: “[...] careful and considered application of game thinking to solving problems and encouraging learning using all the elements of games that are appropriate”¹.

João Mattar [7] aponta em seu livro *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem* que as habilidades com mídias digitais mais necessárias hoje não estão sendo ensinadas ou favorecidas nas escolas, um sinal da necessidade de os sistemas educativos reexaminarem o que ensina, e observa também que as fronteiras entre trabalho, diversão e aprendizagem estão desaparecendo, um sinal de que os educadores precisam repensar as suas práticas. Para o autor a escolarização afirma os valores de instituições existentes em vez de desafiar ideias antigas com as novas, fazendo pouco para romper sistemas estabelecidos. Já os games permitem questionar esses sistemas ou simular como viver bem, em vez de simples afirmações sobre a mera realidade de conceitos do mundo, dando, dessa forma, uma atribuição social e

formadora de valores aos jogos utilizados nos ambientes de ensino/aprendizagem.

Como utilizar os games em educação? Eis a pergunta mais feita por todos os membros das comunidades escolares. Como, nós professores, aprenderemos e ensinamos os nossos alunos utilizando os games? Mattar e James Paul Gee possuem uma série de respostas plausíveis e bem fundamentadas para nos responder as essas dúvidas e que nos coloca em berlinda, mostrando a nós professores que é possível aprender a ensinar esses nossos alunos que já nasceram imergidos na tecnologia e se saíram muito bem em ambientes de aprendizagem que aplicam a gamificação:

“Assim, ironicamente, do mesmo jeito que o que você aprende ao jogar um bom videogame é como jogar aquele jogo, também o que você aprende ao aprender biologia deve ser como jogar aquele jogo. Porém, tanto no caso da biologia como no dos videogames, não se trata de um “vale-tudo” – não estamos aqui defendendo um “progressivismo” permissivo. Você tem que habitar a identidade que o jogo oferece (seja Battle Mage ou a de um biólogo pesquisador) e você tem que jogar de acordo com as regras. Você tem que descobrir quais são essas regras e como elas podem ser melhor usadas para atingir objetivos. Talvez a palavra “jogo” seja incômoda – alguns preferem falar em “simulação” [4].

Percebe-se que o jogo em si, esvaziado de conteúdo, ou apenas na função de entretenimento não interessa ao método de gamificação. É necessário aproveitar das habilidades dos alunos - os nativos digitais, conhecedores desses ambientes midiáticos-, da melhor maneira possível durante o processo de aprendizagem. Mattar [7] vai elencar diversas formas de usar os games nas salas de aulas, dentre elas estão as propostas de um aprendizado tangencial que se dá por meio do envolvimento, a valorização dos erros cometidos pelos alunos integrados totalmente ao aprendizado, a interação e participação dos alunos em todo o processo, a aprendizagem lúdica mais interessante ao aluno, entre outras.

Consequentemente, uma proposta que visa levar aos alunos uma nova forma de aprender traz aos professores e membros da comunidade escolar novas possibilidades de trabalhar os conteúdos, bem como, novas habilidades para aprenderem também, buscando novos desafios para fazer a escola e o processo de aprendizagem mais envolvente e eficiente:

“Então a sugestão que lhes deixo não é “usem videogames na escola” – apesar de essa ser uma boa ideia – mas sim: “Como podemos tornar a aprendizagem, dentro e fora das escolas, mais parecida com os games no sentido de usar os tipos de princípios de aprendizagem que os jovens veem todos os dias nos bons videogames quando e se estiverem jogando esses games de um modo reflexivo e estratégico?” [4].

A definição de um game como instrumento de transformação da realidade trata da identificação de mudanças comportamentais, organizacionais, econômicas, sociais e culturais provocadas pela difusão de games nos mais variados campos como educação, cultura, ativismo político e social, aprendizagem, saúde individual e coletiva, jornalismo e sistemas de informação, conflitos globais, sustentabilidade ambiental e transformações nos espaços urbanos.

Nas palavras de Gee [4] o jogo pode sim ensinar e levar aos ambientes de ensino/aprendizagem uma maneira diferente de lidar com os conteúdos e com as práticas pedagógicas, pois os jogos utilizados pelo método gamification apresentam uma função social de transformação da realidade que resulta em uma formação de valores culturais e históricos e que possuem a

habilidade de mudar o futuro dos nossos alunos que serão os próximos CEOs, presidentes, inventores, cientistas, etc.

3 DISCUSSÃO

A proposta do uso da gameificação foi utilizada durante as aulas de filosofia, objetivando ser realizada continuamente, não apenas como um dos processos avaliativos, mas também, no decorrer das aulas, como um instrumento didático para o docente e para os alunos capaz de oferecer subsídios de reflexão sobre os temas estudados. A partir dos conteúdos do componente curricular, o professor propôs que os alunos se reunissem em equipes e iniciassem as atividades organizados de acordo com a metodologia da gameificação na qual o professor coordenou. Como resultados os grupos de alunos produziram jogos filosóficos que foram utilizados como um instrumento de aprendizagem significativa e também como recurso didático para o componente curricular. Com a produção dos jogos o docente pode mensurar o aprendizado dos conceitos trabalhados durante as aulas além das dificuldades que surgiram aos alunos durante a elaboração dos jogos.

A presente pesquisa pretende apresentar os dados que demonstram a relevância do estudo sobre o uso da gameificação nos ambientes educacionais e suas consequências, evidenciando a contribuição desta análise enquanto nova forma de lidar com os indivíduos que nasceram imersos na tecnologia, e como ela pode ser utilizada de forma produtiva pelos professores, como instrumentos avaliativos no processo de ensino e aprendizagem. Mas antes de ilustrarmos como se deu o trabalho desenvolvido durante a aplicação da gameificação desta pesquisa, vamos entender porque a aprendizagem baseada em jogos funciona. Marc Prensky em seu livro “Aprendizagem baseada em Jogos Digitais” afirma:

“A aprendizagem baseada em jogos digitais funciona principalmente por três razões:

1. O envolvimento acrescentado vem do fato de a aprendizagem ser colocada em um contexto de jogo. Isso pode ser considerável, principalmente para as pessoas que odeiam aprender.
2. O processo interativo de aprendizagem empregada. Isso pode, e deveria assumir muitas formas diferentes dependendo dos objetivos de aprendizagem.
3. A maneira como os dois são unidos no pacote total. Há muitos modos de fazê-lo e a melhor solução é altamente contextual” [9]

Mesmo que até o momento desta pesquisa ainda não tenha sido utilizado os jogos digitais para o uso da gameificação, essas características podem ser visivelmente notadas durante o percurso da aplicação dessa metodologia. Os preceitos básicos da gameificação já foram utilizados no decorrer das aulas em que foram aplicadas.

O projeto realizado nas aulas de filosofia do ensino médio integrado do Instituto Federal do Paraná no Campus de Jaguariaíva dividiu-se em 4 etapas. Em um primeiro momento a docente responsável pela disciplina apresentou aos discentes os processos avaliativos do componente curricular apoiados na metodologia de gameificação. Apresentou os conceitos presentes na gameificação e iniciou o desenvolvimento dos conteúdos correspondentes ao componente curricular de Filosofia. Esses conteúdos firmam-se nos parâmetros curriculares nacionais do 1º ano do ensino médio para a disciplina de Filosofia.

Os processos avaliativos seriam constituídos por 3 etapas: elaboração dos jogos com os conteúdos ministrados,

jogabilidade dos jogos produzidos pelos discentes e relatório de experiência pelo uso da gameificação. A proposta ainda se estendeu, projetando construir em parceria com os discentes um RPG Digital de Filosofia em projetos de extensão, ensino e pesquisa que existem na Instituição.

Os jogos elaborados pelos alunos se estruturaram basicamente como jogos de tabuleiro ou de cartas, abrindo exceções para um jogo baseada no *Twister*, no qual os filósofos ficavam no lugar das cores do tapete do jogo e a roleta continha informações, teorias, citações correspondentes aos filósofos do tapete, no qual os jogadores deveriam acertar antes de se posicionar. Um outro jogo que se diferenciou da maioria, foi o *Robô Filósofo*, um jogo de perguntas e respostas programado em um robô LEGO do Grupo de Robótica da instituição.

Dos jogos produzidos podemos citar um jogo físico criado a partir de um jogo digital. O *Filosofados* jogo inspirado no *Perguntados*, jogo multijogador de plataformas Android, iOS, Windows Phone.

No *Filosofados* os discentes utilizaram as mesmas características de jogabilidade do jogo digital e inseriram no jogo físico. Após apresentação dos jogos os discentes iriam testar sua jogabilidade e corrigir eventuais erros. Feito isso, todos os alunos da classe poderiam jogar os jogos dos colegas para testar seus conhecimentos em Filosofia e conhecer novos tipos de jogos. Nesse processo o docente iria acompanhar os alunos jogando e verificar a dinamicidade do jogo e as corretas aplicações dos conteúdos do componente curricular, bem como o aproveitamento do conteúdo pelos alunos que jogavam. Após algumas aulas jogando os alunos entregaram um relatório de experiência no qual diziam como foi ter sido avaliados por meio da metodologia da gameificação.

Em sua maioria os alunos afirmaram a eficácia da metodologia principalmente pelo fato de que tanto ao produzirem os jogos, quanto ao jogarem eles precisaram ter os conhecimentos dos conteúdos ensinados pela professora, o que aumentou o aprendizado, além de destacarem a ludicidade durante as aulas, o que favorecia aos alunos acompanharem os estudos com maior engajamento.

Os resultados alcançados durante o semestre no qual a metodologia da gameificação foi utilizada foram satisfatórios, tanto no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem, quanto aos processos avaliativos. O feedback dos discentes foi de grande importância para mensurar a aplicação da gameificação, seus erros e acertos e análises para as próximas etapas da pesquisa.

4 CONCLUSÃO

Ao propor aos alunos a gameificação como elemento para uma situação de aprendizagem, deve-se observar se esta leva a tomada de decisão e avaliações, se dá sentido à conceitos de difícil compreensão, se fixa os conteúdos, se é motivador e permite a criatividade, o senso crítico, a participação, a competição sadia e o prazer de aprender, ou seja, se promove a aprendizagem. A gameificação pode, portanto, contribuir para atingirmos diferentes objetivos e metas de aprendizagens, desde a mera fixação de conteúdo, as formas de avaliar, até a socialização, as relações afetivas e a colaboração.

Consideramos justificadas as razões para apresentar esse projeto aos docentes e discentes interessados em trabalhar com a metodologia da gameificação em seus componentes curriculares, pois a mesma tem caráter abrangente no que tange os processos de ensino e aprendizagem. Considera-se importante prover

diferentes métodos para os profissionais da educação lidar com as máximas possibilidades de oferecer recursos diferenciados em sua prática docente. Sugerir essa metodologia irá contribuir para o desenvolvimento da pesquisa que está em desenvolvimento e sendo aplicada na instituição de ensino citada e também para os que participarão conhecer novas propostas didáticas.

REFERÊNCIAS

- [1] L, R. G Alves. Games e interatividade: mapeando possibilidades. *Obra Digital: Journal of communication and technology*, v. 5, 2013.
- [2] L, R. G Alves. *Game over: Jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.
- [3] L, R. G Alves. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. In *Educação, Formação & Tecnologias*; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008.
- [4] J, Paul Gee. *What Videogames Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York, Palgrave Macmillan, 2004.
- [5] K, M. Kapp. *The gamification of learning and instruction: game- based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- [6] J, McGonigal. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro, Bestseller, 2012.
- [7] J, Mattar. *Games em Educação: como os nativos digitais aprendem*. 1. ed. v. 1. São Paulo: Pearson, 2009.
- [8] G, Schawartz. *Brinco, logo aprendo: Educação, videogames e moralidades pós-modernas*. Editora Paulus, São Paulo, 2014.
- [9] M, Prensky. *Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- [10] M, Prensky. "Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!". São Paulo: Phorte, 2010.
- [11] M, Prensky. *Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?* MCB University Press, Vol. 9 No. 6. 2001.
- [12] L, Santaella, e P, Almeida Cunha Arantes, (ed). *Estéticas Tecnológicas Novos Modos De Sentir*. Coleção comunicação e semiótica. São Paulo: EDUC, 2008.
- [13] S, Turkle. *O segundo Eu: Os computadores e o espírito humano*. 1ª ed, Editorial Presença, Lisboa, 1989.
- [14] Games For Change – < <http://gamesforchange.org.br/>> [Acessado em 20.6.2017]
- [15] Games Studies - <<http://gamestudies.org/>> [Acessado em 20.6.2017]