

Utilização da gamificação enquanto metodologia ativa em prol da diminuição dos casos de evasão escolar relacionados ao desinteresse acadêmico

Use of gamification as an active methodology to reduce dropout cases related to academic disinterest

Rômulo José do Couto

Resumo

Tendo em vista o problema da evasão escolar que tem assolado as escolas brasileiras, pesquisa-se sobre a utilização da gamificação enquanto metodologia ativa em prol da diminuição dos casos de evasão escolar que estejam relacionados ao desinteresse acadêmico, a fim de verificar o potencial de tal metodologia frente a estes casos. Para tanto, é necessário analisar a relevância da gamificação enquanto ferramenta mediadora; debater seu potencial motivador no processo de ensino aprendizagem e por fim, avaliar seu possível desempenho no que diz respeito aos casos de evasão escolar. Utiliza-se, para tanto, de revisão de literatura para a devida fundamentação da pesquisa em questão. Diante disso, verifica-se que a gamificação mostra-se uma grande aliada no que tange a diminuição dos casos de evasão escolar que estejam relacionados ao desinteresse acadêmico, tendo em vista seu potencial motivacional, bem como sua aplicabilidade em parceria das variadas tecnologias da informação e comunicação.

Palavras-chave: Gamificação; Evasão escolar; Motivação.

Abstract

In view of the school dropout problem that has plagued Brazilian schools, this study investigates the use of gamification as an active methodology to reduce dropout cases related to academic disinterest, in order to verify the potential of such methodology against these cases. To this end, it is necessary to analyze the relevance of gamification as a mediating tool; discuss its motivating potential in the teaching-learning process; and, finally, evaluate its possible performance with regard to dropouts. To this end, a literature review is used as a basis for the research in question. Thus, it appears that gamification is a great ally in reducing the cases of school dropout that are related to academic disinterest in view of its motivational potential, as well as its applicability in partnership with various information and communication technologies.

Keywords: Gamification; School Dropout; Motivation.

INTRODUÇÃO

A evasão escolar é um problema a ser enfrentado na educação brasileira, sendo causado por diversos fatores relacionados ao contexto social, econômico e educacional do sujeito aprendiz. Sendo assim, observa-se a relação recorrente entre os casos de evasão escolar e o desinteresse acadêmico, sendo necessário a utilização de metodologias ativas as quais possam de fato ser atrativas aos nossos alunos.

Vale ressaltar que os educandos devem ser vistos como indivíduos viventes em um meio sociocultural, os quais trazem consigo conhecimentos e costumes derivados desse meio, conhecimentos estes que devem ser levados em consideração para que possamos de fato proporcionar um ensino significativo (AUSUBEL, 1963), estando atentos enquanto educadores, aos interesses e anseios dos nossos alunos.

Sendo assim, tendo em vista a evolução tecnológica emergente na sociedade contemporânea, verifica-se a relevância da utilização da gamificação enquanto metodologia ativa em prol da diminuição dos casos de evasão escolar que estejam relacionados ao desinteresse acadêmico, levando em consideração a possibilidade da utilização de tal metodologia em parceria com tecnologias da informação e comunicação.

Para tanto, é preciso analisar a relevância da gamificação enquanto ferramenta mediadora; debater seu potencial motivador no processo de ensino aprendizagem, e por fim, avaliar seu possível desempenho no que diz respeito aos casos de evasão escolar. Utiliza-se de revisão de literatura para a devida fundamentação da pesquisa em questão.

A GAMIFICAÇÃO EM PROL DE UM ENSINO SIGNIFICATIVO

Muito se discute no meio educacional sobre o desinteresse apresentado por alunos do ensino fundamental, sendo muitas vezes desestimulante para os profissionais da educação dos quais é comum se ouvir afirmações de que os alunos não prestam atenção na aula e até que são preguiçosos (MORALES e ALVES, 2016), e segundo Garcia, Halmenschlager e Brick (2021), “O desinteresse também encontra-se na lista dos principais motivos de baixa frequência escolar elencados pelo Ministério da Educação (MEC) do Brasil” (p.281).

Segundo Knüppe (2006):

A desmotivação gera graves consequências como a repetência e a evasão escolar. Nas escolas públicas, muitas crianças, por repetirem várias vezes a mesma série, optam por sair da escola e ingressar no mundo do trabalho, o qual traz um retorno financeiro, causando assim a evasão nas escolas (p.282).

A fim de obtermos uma intervenção viável para os casos de desinteresse os quais deixam os nossos alunos desmotivados, observa-se a importância de nos atentarmos enquanto educadores ao aspecto social dos nossos alunos, levando em consideração que os mesmos são seres viventes em um meio sociocultural onde são constantemente estimulados, estímulos estes que impactam diretamente na vida de nossos alunos e na atuação dos mesmos em sociedade (VIGOTSKY, 2018), buscando desse modo, uma pedagogia de fato

voltada a incentivar a participação do educando, motivando-o a interagir em sala de aula.

Segundo Vigotsky (2018):

[...] O único educador capaz de formar novas reações no organismo é a própria experiência. Só aquela relação que ele adquiriu na experiência pessoal permanece efetiva para ele. É por isso que a experiência pessoal do educando se torna a base principal do trabalho pedagógico (p.63).

Em seu livro *Psicologia Pedagógica*, Vigotsky (2018) nos traz explicações relativas ao indivíduo aprendente em aspectos biológicos, psicológicos e sociais, de modo que podemos notar que enquanto seres aprendentes estamos sempre nos adaptando ao meio em que estamos inseridos, na medida em que nosso sistema nervoso capta os variados estímulos derivados do mundo a nossa volta.

Sendo assim, em observância a constante evolução individual da qual os nossos alunos vivem em decorrência dos estímulos derivados de seu meio sociocultural, podemos notar a importância de um ensino adaptado às vivências dos mesmos, estimulando-os de modo que tal aprendizado possa ser significativo para sua aplicação em seu convívio social (AUSUBEL, 1963).

Segundo Morales e Alves (2016) “se o ensino for descontextualizado e não fizer sentido para o aluno, provavelmente, não despertará o interesse, não havendo atenção e participação” (p.3). Seguindo as explicações de tais autores, é possível proporcionar maior interesse no educando no concernente aos conteúdos educacionais, se enquanto educadores utilizarmos de metodologias de ensino as quais possam ter relação com o contexto social dos nossos alunos.

Dessa forma, observa-se que o meio sociocultural onde nossos alunos vivem atualmente é permeado com a evolução tecnológica, sendo estes a cada dia mais atraídos por jogos e dispositivos eletrônicos, tornando-se interessante a utilização de tais ferramentas comuns à experiência dos nossos jovens como metodologia de ensino, afim de despertar o interesse dos educandos, motivando-os através da gamificação, levando em consideração que tal metodologia utiliza-se de recursos de jogos em vista de um ensino mais interativo, o qual pode ser adaptado ao contexto tecnológico do qual nossos alunos estão socialmente inseridos.

A partir do mencionado, verifica-se que a utilização da gamificação enquanto metodologia ativa pode trazer resultados reais no concernente a motivar a participação dos alunos em sala de aula. Através de recursos de jogos, a gamificação nos traz a possibilidade de um processo de ensino-aprendizagem de fato mais imersivo.

Para Martins e Giraffa (2018):

A gamificação pode ser considerada uma readaptação da cultura lúdica às técnicas condicionantes da cibercultura, um movimento natural imbricado ao desenvolvimento humano por meio da interação com o lúdico e com o ciberespaço (p.9).

Sendo assim, a gamificação funciona como uma atividade lúdica, sendo adaptada aos tempos atuais onde a cibercultura se faz tão presente no meio sociocultural de nossos alunos, o que nos mostra que tal metodologia ativa, pode de fato trazer um ensino mais atrativo, levando em consideração a adaptação de

tal proposta lúdica em relação ao meio sociocultural dos educandos onde prospera a cibercultura.

Segundo MORALES e ALVES (2016):

Os estudantes preferem aulas práticas e quando é necessário trabalhar a fundamentação teórica demonstram total desinteresse. O que os mantém na escola é a necessidade do certificado para ingressar no mercado de trabalho ou frequentam as aulas por obrigação, ficando apáticos frente a qualquer iniciativa dos professores (p.4).

Podemos notar uma preferência por aulas práticas dado a maior observância no emprego de tais conteúdos no meio social dos educandos, as quais apresentam-se mais relevantes para os mesmos, tornando-se de grande relevância a utilização de metodologias ativas como a gamificação aplicadas a matérias mais teóricas, levando em conta a interação proporcionada por esta metodologia, potencializando um maior interesse relativo a tais matérias que normalmente apresentam-se desinteressantes aos discentes, estimulando a participação e o interesse à tais matérias.

Segundo Gonçalves et al, (2016):

A gamificação apresenta importante potencial no ambiente educacional, visto que sua contribuição principal se dá na motivação extrínseca e intrínseca, e no engajamento dos estudantes durante o processo de aprendizagem (p.1306).

Para Knüppe (2006) “A motivação intrínseca está relacionada ao interesse da própria atividade, que tem um fim em si mesma e não como um meio para outras metas” (p.280) já a extrínseca “está relacionada às rotinas que vamos aprendendo ao longo de nossas vidas (KNÜPPE, 2006, p.280).

Para FERREIRA (2016), nossos alunos possuem acesso a muita informação, portanto, para que esses alunos sejam motivados, é necessário que seja investido em um modelo pedagógico que os permita sentir-se seduzidos a participar do seu desenvolvimento escolar, buscando compreendê-los, dando-lhes acesso a uma forma de aprender que seja coletiva, participativa e desafiadora.

Não obstante, o papel do educador será o de estimular os alunos através de tais metodologias, neste caso a gamificação, em busca do conhecimento, criando gosto pelo saber. Tendo em vista a capacidade de estimular a autonomia frente a resolução de problemas de forma criativa, a gamificação pode promover as condições necessárias para a formação de indivíduos críticos e autônomos em sociedade (FERREIRA, 2016).

Pra Cunha, Barraqui e Freitas (2017):

A gamificação promove contribuições importantes de como intervir em problemas de aprendizagens, motivação e engajamento dos estudantes em um ensino lúdico e atrativo. As estratégias gamificadas, ativam as motivações para tornar o ensino uma experiência desafiadora de forma a intervir na realidade escolar, envolvendo respectivamente os seus autores como protagonista do processo ensino aprendizagem. Com estratégias gamificadas, aplicadas como ferramentas valiosas para criar experiências significativas no ensino aprendizagem que podem contribuir de forma positiva na formação do cidadão (p.1743).

Por meio da gamificação é possível estimular a socialização, motivar e ensinar de maneira mais atrativa e descontraída, tal metodologia potencializa atividades cognitivas tais como a comunicação, assertividade, resolução de conflitos interpessoais, dentre outros (MARTINS e GIRAFFA, 2018).

Para Bissolotti, Nogueira e Theresinha (2014):

Os games conseguem manter os jogadores concentrados em uma atividade durante horas, apenas para vencer um amigo, ultrapassar desafios e descobrir o fim da história. Na cultura atual, quase sempre o trabalho é associado com algo difícil, que requer muito esforço, entediante, uma obrigação. Mas nos jogos, o trabalho não é associado apenas a isso, pois os jogadores frequentemente passam horas formulando estratégias e depois passam muitas horas derrotando seus inimigos, coletando itens e até negociando com outros jogadores. Tarefas essas que exigem concentração, dedicação e inteligência. Os games dão trabalho, assim como o estudo, por requisitar a atividade mental dos jogadores através de seus mecanismos (p.07).

Sendo assim, podemos observar a aplicabilidade da gamificação em prol do engajamento dos alunos em matérias teóricas, levando em consideração o interesse demonstrado pelos jovens em resolver problemas em ambientes de jogos, onde estão o tempo inteiro sendo estimulados a resolver problemáticas de forma colaborativa, buscando meios para tais resolução, não se importando se vão precisar passar horas atrás de itens ou desenvolvendo métodos para obter êxito na atividade.

Para Freitas, Maia e Basílio (2018), o intuito da gamificação não é criar um game que aborde um problema recriando esse problema em um mundo gamificado, e sim, utilizar das metodologias utilizadas nos games para a resolução de problemas enfrentados no mundo real, podendo utilizar de tal metodologia para o engajamento de matérias as quais os alunos não vejam aplicabilidade em seu meio sociocultural, ressignificando a aprendizagem de modo a levantar interesse por tais matérias levando em consideração que os discentes demonstram maior interesse por matérias as quais relacionam-se de maneira mais clara com a sua atuação no “mundo real”.

Segundo Freitas, Maia e Basílio (2018):

Utilizar das técnicas disponíveis ou de elementos da gamificação para promover uma alternativa no processo de ensino aprendizagem dos alunos do ensino médio, pode ter efeitos significativos, tendo em vista que a maioria dos jovens gostam de desafios ou de algo que possa submeter competitividade. Ser competitivo de forma saudável e por algo que poderá lhe render bons frutos, é satisfatório, pois é nesse sentindo que são desenvolvidos novos métodos, ou aplicações dos mesmos conhecimentos tradicionais, integrando essa geração dos nativos digitais (p.1039).

Conforme o autor supracitado, os jovens gostam de desafios, ou algo que possa submeter a competitividade, podendo ser de fato muito saudável trabalhar essa competitividade de forma colaborativa, tendo em vista que estes alunos após a escola se verão inseridos em um mercado de trabalho totalmente competitivo, o que explica a preferência dos nossos alunos por matérias práticas.

Os autores Alves, Minho e Diniz (2014) falam sobre as recompensas como elemento presente na gamificação com o intuito de motivar os alunos, e comparam o sistema de recompensas utilizado na gamificação com o sistema

de fidelidade, utilizado pelos restaurantes e demais estabelecimentos, que é utilizado como ferramenta para fazer com que seus clientes se sintam motivados a utilizar novamente aqueles serviços, em outras palavras, os alunos ou os clientes nessa analogia se sentem premiados.

Alves, Minho e Diniz (2014) dão ênfase no fato de que os alunos irão encontrar diversos obstáculos durante uma atividade gamificada, e para que possam de fato transpor esses obstáculos e alcançar seu objetivo na brincadeira, o aluno precisará desenvolver um bom trabalho em grupo, recebendo pequenas recompensas ao longo do percurso, até que possa obter êxito na atividade.

Observa-se que o desafio é o elemento que proporciona a propulsão para que os alunos possam sentir-se motivados, estando desse modo, sempre engajados, em busca da resolução de alcançar objetivos de curto, médio e longo prazo por meio de estratégias que estimulam suas habilidades cognitivas (ALVEZ, MINHO e DINIZ, 2014).

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de *rankeamento* e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVEZ, MINHO e DINIZ, 2014 p.83).

Podemos notar que a gamificação além de toda a proposta interativa possui um grande potencial de quebra de paradigmas e de inovação na área da educação, uma vez que a escola é moldada ao universo dos jovens, funcionando como um processo de adaptação dos métodos de ensino-aprendizagem, de modo que a educação se encaixe na especificidade da inovação tecnológica e da realidade vivida por nossos alunos em seu contexto sociocultural, de modo a trazer um ensino de fato mais humanizado, preparando o educando para o mercado de trabalho, onde se verão obrigados a conviver dia após dia encarando a competitividade deste.

Sem dúvidas, uma educação a qual se preocupa em colocar o indivíduo aprendente e suas especificidades no centro do processo de ensino-aprendizagem, procurando compreender o contexto social que estes vivem, trazendo para a sala de aula metodologias inovadoras como a gamificação, haja vista o seu potencial atrativo com o público jovem, possui grandes chances de diminuir os casos de evasão escolar que estiverem relacionados com o desinteresse acadêmico.

A GAMIFICAÇÃO ENQUANTO FERRAMENTA MOTIVADORA

Conforme o mencionado até o momento, a gamificação mostra-se uma ferramenta muito promissora levando em consideração o meio sociocultural em que nossos alunos estão inseridos (MARTINS & GIRAFFA, 2018), o qual encontra-se cada dia mais tecnológico e, mesmo considerando a desigualdade social como empecilho que dificulta o acesso a aparelhos eletrônicos, tais tecnologias mostram-se cada dia mais atraentes aos nossos alunos.

Não obstante, a gamificação enquanto metodologia ativa possui sem dúvida alguma, características compatíveis para a implementação de novas

tecnologias em sala de aula, possibilitando que alunos das variadas classes sociais possam se divertir com as atividades aplicadas em sala de aula, diminuindo os casos de desinteresse acadêmico e facilitando o acesso e conhecimento relativo a novas tecnologias da informação aos nossos alunos de classes mais baixas, possibilitando assim, uma inclusão digital.

Se levamos em consideração o sentido da palavra motivação como observação ou idealização de um objeto final o qual desejamos, ou motivo pelo qual fazemos o que fazemos, seja qual for a atividade, devemos notar que faz parte do papel do educador mediar um ensino onde os educandos possam visualizar a aplicação dos conhecimentos em seu meio social e sua atuação enquanto cidadãos como motivo pelo qual fazem o que fazem enquanto alunos, ou dizendo em outras palavras, que compreendam por que estudam o que estudam.

Segundo Tolomei (2017), os conteúdos expostos em sala de aula serão sem dúvida de maior interesse para os alunos se esses assuntos foram contextualizados com sua realidade tecnológica, tornando-se menos cansativa, e mais interessante do ponto de vista do educando.

Para Tolomei (2017):

A ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade. Primeiramente por estimular o cumprimento de tarefas para o avanço no curso com o objetivo de alcançar as recompensas, e segundo por ser de fácil acessibilidade, tendo em vista que sua utilização pode ocorrer com celulares, tablets e computadores (p.149).

Conforme o exposto pelo autor supracitado, bem como o exposto até aqui, nota-se o real potencial da gamificação no que se refere a proporcionar atividades educativas de fato imersivas, pois tal metodologia ativa utiliza-se de ferramentas de jogos, podendo ser muito bem utilizada em consonância com propostas de inclusão digital, o que se mostra de fato relevante, tendo em vista que nossos alunos encontram-se inseridos em um meio sociocultural de fato cada dia mais tecnológico, o que acaba motivando-os.

Conforme já exposto, a motivação dos nossos alunos está ligada consciência da aplicação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula em seu meio sociocultural, tendo em vista que estar motivado é ter em mente o motivo pelo qual fazemos o que fazemos, no caso dos alunos, a compreensão do porque fazem o que fazem (estudar), leva-os a um ensino de fato mais significativo (AUSUBEL, 1963), e com maior potencial formativo de cidadãos críticos.

CONCLUSÃO

Em face ao que foi apresentado, nota-se a possível otimização do processo de ensino-aprendizagem, otimização esta que pode ser alcançada quando as metodologias de ensino utilizadas como ferramenta mediadora são produzidas e adaptadas em observância ao contexto sociocultural do indivíduo aprendente.

Para tanto, verificou-se que a gamificação enquanto metodologia ativa apresenta-se sem dúvida como uma grande ferramenta no que se refere a aplicação de atividades contextualizadas com a realidade tecnológica a qual permeia a sociedade contemporânea, possibilitando um ensino mais imersivo, atrativo e motivador aos nossos alunos.

Dado o exposto, a gamificação mostra-se uma grande aliada no que tange a diminuição dos casos de evasão escolar que estejam relacionados ao desinteresse acadêmico, tendo em vista seu potencial motivacional, bem como sua aplicabilidade em parceria das variadas tecnologias da informação e comunicação.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. D. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: AL, L. M. E. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-79.

AUSUBEL, D. P. **The Psychology of Meaningful Verbal Learning**. New York: Grune & Stratton, 1963.

BISSOLOTTI, K.; NOGEUIRA, H. G.; THERESINHA, A. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **CINTED- Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, p. 1-11, Dezembro 2014.

CUNHA, G. C. A.; BARRAQUI, L. P.; FREITAS, S. A. A. D. Uso da gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental brasileiro. **VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2017)**, p. 1742-1744, 2017.

FERREIRA, A. E. METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA COM DOCENTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Realização**, v. 3, n. 6, p. 12-22, 2016.

FREITAS, F. A. D. S.; MAIA, P. H. M.; BASÍLIO, J. O. PROGAME - AMBIENTE EDUCACIONAL GAMIFICADO COM ELEMENTOS DOS DESCRITORES DE MATEMÁTICA DO SISTEMA PERMANENTE DE AVALIAÇÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DO CEARÁ. **Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2018)**, n. VII, p. 1032-1041, 2018.

GARCIA, A. L. C.; HALMENSCHLAGER, K. R.; BRICK, E. M. DESINTERESSE ESCOLAR: Um Estudo Sobre o Tema a Partir de Teses e Dissertações. **Contexto & Educação**, p. 2080-300, 2021.

GONÇALVES, L. L. et al. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. **V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016)**, p. 1305-1310, 2016.

KNÜPPE, L. Motivação e desmotivação: desafios para as professoras do Ensino Fundamental. **Educar**, Curitiba, n. n. 27, p. 277-290, 2006.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. POSSIBILIDADES DE RESSIGNIFICAÇÕES NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EMERGENTES DA GAMIFICAÇÃO. **Educação Temática Digital**, p. 05-26, 2018.

MORALES, M. D. L.; ALVES., F. L. O DESINTERESSE DOS ALUNOS PELA APRENDIZAGEM: Uma intervenção pedagógica. **OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR, PDE ARTIGOS**, PARANÁ, v. 1, n. 1, p. 2-18, 2016.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, Valonguinho – Niterói – RJ, v. 7, n. 2, p. 145–156, 2017. ISSN 2177-8310.

VIGOTSKY, L. S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.