

A GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA SOCIOEDUCATIVA: INFORMANDO, EDUCANDO E SERVINDO¹

Henrique Corrêa Lopes² ; Leonardo Guedes Henn³

Resumo

Por meio da utilização de uma metodologia ativa, a proposta deste trabalho tem por finalidade elucidar a gamificação como uma proposta pedagógica com a utilização do jogo eletrônico em uma unidade de atendimento socioeducativo que recebe em regime de internação adolescentes com delitos e infrações em cumprimento de medida socioeducativa, oportunizando dessa forma o desenvolvimento de práticas pedagógicas e educacionais voltadas para o desenvolvimento de raciocínio lógico, de integração e de interação entre esses adolescentes. objetivo desse texto é apresentar uma atividade desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Médio Humberto de Campos, em anexo ao Centro de Atendimento Socioeducativo (CASE) localizado na cidade de Santa Maria-RS, escola que garante a sequência educacional, sendo essa educação obrigatória para os adolescentes internos em cumprimento de medida socioeducativa, a fim de promover o engajamento dos discentes envolvidos. Sendo assim, trabalhado a atividade motora, o desenvolvimento cerebral, questões socioemocionais, de integração e interação.

Palavras-chave: Centro de Atendimento Socioeducativo; Interação; Jogos Eletrônicos.

Eixo-temático: Educação, Cultura e Comunicação (ECC)

¹ Oficina educacional desenvolvida na Escola Estadual de Ensino Médio Humberto de Campos, escola em anexo ao Centro de Atendimento Socioeducativo (CASE).

² Mestre em Ensino de Humanidades e Linguagens pela Universidade Franciscana (UFN), graduado em História pela Universidade Franciscana (UFN) com especialização em Ensino Religioso e docente na Escola Estadual de Ensino Médio Humberto de Campos. E-mail: henriquecorrealopes@gmail.com

³ Doutor em História, docente do curso de História e Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens - Universidade Franciscana - UFN, Santa Maria, RS. E-mail: lghenn@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A socioeducação é considerada uma oportunidade de integração social para jovens e adolescentes em conflito com a lei, e que sem a sua utilização, os atos infracionais passam a ser entendidas apenas como uma pena a ser cumprida.

Nesse sentido, a socioeducação pode ser caracterizada como uma forma humanizadora de ação e de execução e, assim como a Justiça Restaurativa, ambas estão voltadas para a ressocialização e a reeducação desses adolescentes em conflito com a lei, de forma a reparar o ato infracional em vez de somente punir o seu ofensor.

Portanto, a socioeducação objetiva o respeito ao adolescente, mesmo que esse seja um infrator, que esteja longe da realidade educacional e que para muitos possa ser considerado como irrecuperável, prezando pela segurança dos cidadãos e a educação desses adolescentes.

Para atender ao sentido humano da socioeducação, foi utilizada as metodologias ativas que estão comumente relacionadas a uma problematização, ou estratégia de ensino-aprendizagem, neste caso, da socioeducação, sendo uma importante ferramenta para motivar o docente, e um novo desafio para o aluno, que pode perceber nessa metodologia uma oportunidade para aperfeiçoar seu próprio desenvolvimento educacional e futuramente o profissional.

Conforme Mello (2019) a educação tradicional já está superada, sendo que seu processo de ensino e aprendizagem ainda está baseada em uma pedagogia diretiva com o professor sendo o centro do processo.

Com o desenvolvimento e a complexidade do sistema de interação, entende-se por redes sociais e os processos de comunicação de e no ensino, utilizando do espaço virtual, envolvendo não somente o indivíduo, mas toda a complexidade tecnológica envolvendo as plataformas digitais, plataformas essas relacionadas à educação e aos aplicativos.

Nessa complexidade tecnológica, há o envolvimento de formas de ensino, sejam elas tradicionais ou não, mas que estejam em envolvimento com as práticas pedagógicas e ao ensino interativo, virtual e cooperativo.

A diversidade humana, conforme destaca Alves (2014), gera uma complexidade divina em todos os campos do conhecimento, e que, aplicando a gamificação e seus processos de aprendizagem e sua capacidade de engajar o público ao qual atende, pode de certa forma interagir com o jogo.

Essa interação tem a capacidade de gerar uma aprendizagem interativa, instigadora e inovadora, modificando a razão e o comportamento humano, assim, esse ambiente de aprendizagem pode ser formado por assuntos relacionados a uma disciplina específica.

A utilização dessa gamificação em uma disciplina está relacionada a outros fatores e objetos de estudo, mas pode ser destacado como exemplo a criatividade, que segundo Gabriel (2013) caracteriza-se pela transformação e pela modificação de tudo e de todos a todo instante, apresentando novos desafios e oportunidades.

Essa criatividade pode estar também relacionada ao estilo de jogador, que gosta de fazer, de se envolver, em busca de um objetivo que é a conquista ou a vitória, esse relacionado ao jogo competitivo e de resultados, algumas vezes relacionados ao jogo cooperativo, ou há atos e atitudes socializadoras.

Atitudes que estão relacionadas ao engajamento que segundo Burke (2015) a gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos e que o principal objetivo é motivá-las.

A gamificação está ainda, baseada no jogo, na diversão, na descontração, no passatempo, que pode agregar ao jogador, raciocínio lógico, reflexos, interação e integração e quando inserido na competitividade completa-se ainda com a cooperação, com o conhecimento do jogo e suas habilidades.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A modernização desencadeou uma transformação que envolve não somente o progresso tecnológico, mas caracterizou-se por ampliar informações e conhecimentos, de melhorar as comunicações, sendo essas, relacionadas aos meios digitais.

A revolução digital que surge cada vez mais forte, diz respeito às tecnologias da informação, da comunicação e também da educação. São instrumentos inseridos

no contexto escolar, não somente exemplificados por aparelhos de exibição visual, como o data show, mas por uma estrutura cada vez mais moderna, sofisticada e ao mesmo tempo temporária, pois a tecnologia tem seu próprio processo de atualização e de modificação, transformando-a e modificando-a muito rapidamente.

Esses processos transformam máquinas e seus periféricos recicladores de uma realidade, transformadores e modificadores de valores, virtudes e culturas. São mudanças que fazem alterações no modo de agir e de pensar, criando novos pensamentos e questionamentos.

Segundo o texto de Gabriel (2013), essa revolução digital pode ser um poderoso instrumento para a educação, criando possibilidades que transformem objetivos em superação de obstáculos.

Que consolida a tecnologia como uma modificação social e cultural.

Conforme as plataformas digitais foram evoluindo, os jogos digitais também evoluíram. Na primeira década do século XXI vimos a formação e consolidação da estrutura de conexão global. Na década atual, os jogos estão se incorporando à estrutura social, e estamos atingindo uma nova dimensão da utilização dos jogos, com alcance global. (GABRIEL, 2013, p.248)

São plataformas que estão já inseridas no meio educacional, seja pelos mais variados sites de busca e pesquisa, ou por plataformas educacionais de ensino como o Google Classroom, por sites que disponibilizam de forma gratuita que livros e revistas sejam lidos de forma online ou simplesmente realizado o download, e dos mais variados aplicativos para celular de músicas, filmes, séries, livros, revistas, compra, venda, troca, pagamento, recebimento, aplicações, consultas, e etc.

Com todos esses exemplos, a tecnologia digital oferece aos educadores e as instituições educacionais, instrumentos, formas e funcionalidades que podem ser um instrumento mediador e otimizador na educação, compondo para aqueles que têm acesso a essa tecnologia um amplo e diversificado cenário de estudo e aprendizado, de informação e conhecimento, que gera a oportunidade do desenvolvimento pessoal, coletivo e social.

Segundo a autora Alves (2014), o game é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos limites de tempo e espaço segundo regras

livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo e acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e da consciência de ser diferente da vida cotidiana, que contém aspectos da realidade ou até mesmo a essência dela, mas o game não é uma cópia exata da realidade.

Assim, o game possui suas regras, suas conexões com objetivos, metas, alcance e superação.

Os games são elaborados de tal maneira que sabemos o que certifica a vitória. Este é um elemento concreto. Um game bem projetado permite que o jogador saiba exatamente quando ganha e quando perde, o que significa a vitória e como seu avanço é quantificado, seja por meio de um placar, uma afirmação de vitória como o “xeque-mate” do xadrez ou a conquista de um território maior que o de outros jogadores.

A gamificação consiste no uso de elementos de jogos e técnicas de design de jogos em contextos diferentes de jogos, utilizando de um contexto estético e mecânico suficiente para motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

A diversão é um elemento de extrema importância e faz com que tenhamos interesse e prazer em jogar. Jogamos porque é bom, por sentirmos prazer porque ao percebermos que estamos participando da construção de algo enquanto interagimos.

3. METODOLOGIA

A educação conforme Freire, é um movimento constante na existência humana, sendo que essa educação é contínua, de pesquisa e de conhecimento, que tenha e contenha habilidades, desperte a curiosidade e o respeito com a utilização de práticas educacionais.

A prática educativa implica ainda processos, técnicas, fins, expectativas, desejos, frustrações, a tensão permanente entre prática e teoria, entre liberdade e autoridade, cuja exacerbação, não importa de qual delas, não pode ser aceita numa perspectiva democrática, avessa tanto ao autoritarismo quanto à licenciabilidade. (FREIRE, 2018, p. 151)

Nesse pressuposto, o avanço da tecnologia trouxe para a humanidade além de modificações na estrutura educacional, transformações sociais, políticas, econômicas e culturais.

A elaboração desta oficina tenta proporcionar a alegria e a descontração, propondo trabalhar com as habilidades que envolvem várias idades e gêneros, proporcionando desafios, trabalhando de forma mais ampla o cérebro e suas conexões com a saúde e o bem-estar, ou seja, trazendo felicidade e interligando a educação com a gamificação.

Os jogos tendem a melhorar a memória de curto e longo prazo, ajudando ao cérebro a processar informações mais rapidamente e desenvolvendo habilidades presentes e necessárias tanto para jogos individuais, como para jogos coletivos, também chamados de multiplayer, onde há a necessidade da pontualidade, senso crítico e interpretativo, civilidade, interação, integração e espírito esportivo.

Sendo ainda, necessário em alguns casos elaborar estratégias e abordagens, táticas e análises, identificando pontos fortes e fracos, decisões de riscos e escolhas.

Não são apenas habilidades subjetivas que podem ser trabalhadas ao jogar, a maioria dos principais consoles agora tem a tecnologia para tirar os jogadores do sofá e colocá-los de pé, mas mesmo que não seja o seu caso, as habilidades motoras são instigadas junto com as capacidades mentais e até mesmo, instiga-se a visão. Desde que você não fique olhando para a tela por 10 horas seguidas ou sentado a meio metro de distância dela, jogar videogame pode melhorar a sua visão. (ISMART, 2021, online)

Desta forma a oficina será trabalhada de maneira expositiva, com apresentação em powerpoint do conteúdo histórico de cada videogame trabalhado, oferecendo ao aluno o conhecimento, características, informações e detalhes da criação e comercialização de aparelhos de videogames de uma geração totalmente diferente da qual eles, os alunos, fazem parte.

No contexto histórico poderão acompanhar a evolução tecnológica dos consoles, materiais utilizados, linguagens eletrônicas e o acompanhamento ao mesmo tempo da evolução da informática, de seus periféricos e sistemas.

Por outro lado, poderão contemplar questões sociais e culturais através da evolução durante as décadas dos anos de 1970, 1980 e 1990, do cotidiano temporal.

4. ETAPAS DA OFICINA

- a) Delimitação da temática e objeto de pesquisa.
- b) Pesquisa bibliográfica sobre o tema.
- c) Habilidades e competências trabalhadas com a temática escolhida.
- d) Escolha dos objetos a serem abordados nesta oficina (materiais e acessórios).
- e) Gerações de consoles (videogames) trabalhados.
- f) Elaboração de apresentação em powerpoint e vídeo sobre a evolução dos jogos eletrônicos.
- g) Apresentação física dos consoles a serem trabalhados na oficina, para conhecimento e informação de como ocorreu a evolução destes consoles por várias gerações, conforme relação abaixo serão abordados somente videogames que utilizam os jogos no sistema de cartucho e/ou estojo:
 - Videogame Atari ou Family Computer System;
 - Videogame Odyssey Magnavox;
 - Videogame Sega Master System;
 - Videogame Nintendo ou Family Computer;
 - Videogame Sega Mega Drive ou Sega Genesis;
 - Videogame Super Nintendo;
 - Videogame Neo Geo;
 - Videogame Nintendo 64.

- h) Ao final de cada oficina os alunos poderão jogar os games de cada console apresentado através de emuladores instalados em um computador pessoal (notebook) com o auxílio de joysticks (controles).

5. MATERIAIS UTILIZADOS

- Televisão,
- Notebook,
- Controles de jogos eletrônicos,
- Revistas sobre a temática trabalhada,
- Livros sobre gamificação,
- Consoles de videogames apresentados na oficina.
- Emulador (software capaz de reproduzir as funções de um programa ou, até mesmo, equipamentos de hardware não disponíveis naquele momento).

6. BASE CURRICULAR

Esta oficina faz parte do componente curricular Cultura e Tecnologias Digitais, que busca atender os seguintes objetivos:

- Alfabetização digital: com a compreensão e o conhecimento da utilização básica e do uso de instrumentos digitais;
- Letramento digital: conseguir analisar, aplicar e criar, quando possível, conteúdos utilizando a tecnologia;
- Fluência digital: contextualizar de modo natural a tecnologia no ensino e aprendizagem do aluno.

De forma lúdica e com a utilização de meios tecnológicos propor aos adolescentes participantes desta oficina, o conhecimento sobre as tecnologias digitais através dos jogos eletrônicos, desde a criação de jogos, hospedagem e criação de torneios de jogos eletrônicos, da análise de um novo mercado de trabalho oriundo desta temática e por fim, da utilização da gamificação nos processos educacionais, profissionais, familiares e sociais.

Corroborando com o apresentado pela Base Curricular Comum Curricular (BNCC) e referendado pelo Referencial Curricular Gaúcho de Ensino Médio (RCGEM).

7. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A gamificação é um instrumento mediador no ensino e aprendizagem como forma de mostrar uma nova interpretação e integração estudante/escola, mas essa gamificação não está baseada tão somente na criação de um jogo, mas em utilizar elementos e componentes dos jogos para gerar habilidades que possam ser utilizadas em outras áreas.

Desta forma, essas habilidades podem ser transformadas em interesse, engajamento, organização, planejamento e integração. Muitas pessoas gostam de jogos, sejam eletrônicos, de tabuleiro, cartas ou esportes em geral, todos possuem características semelhantes, como as regras que descrevem as características do jogo, o que pode e o que não pode ser feito, o objetivo, que está relacionado ao que está sendo buscado no jogo, sendo que sempre estão descritos de forma clara.

Na aplicabilidade desta oficina educacional, a formatação estava relacionada ao conhecimento prévio dos alunos que faziam parte desta ação e da possibilidade de ganhos financeiros com a utilização da gamificação.

As possibilidades de ganhos financeiros estão relacionadas há:

- Desenvolvimento de jogos eletrônicos
- Jogando jogos eletrônicos nas mais variadas plataformas (celular, videogame, computador, etc.)
- Testando jogos eletrônicos
- Compra e venda de itens jogáveis (esses itens são conquistados durante os jogos, algumas vezes relacionados aos níveis de evolução do jogo ou do jogador, dependendo do jogo, o aumento de nível pode demorar meses);
- Lives, com a transmissão de jogos em tempo real, podendo ainda ser com ou sem narrativa;
- Transmissão e postagem em plataformas especializadas, como por exemplo o youtube;

- Organização de torneios virtuais;
- Criação de páginas e blog pessoais, com o intuito de monetização.

Além de que os diferenciais podem aumentar suas conquistas, criando sites especializados e personalizados, criando espaços para patrocinadores, gerando notificações de novos eventos ou notícias e ainda, oportunizando o pagamento de inscrições de eventos, torneios e assinantes em geral para o site/blog.

Portanto, a utilização e conhecimento dos meios de gamificação, neste caso, eletrônica/virtual, pode agregar um ganho financeiro extra, ou até mesmo, a profissionalização desta forma de trabalho.

Na oficina educacional, foi observado o interesse de parte dos alunos que fizeram parte desta iniciativa, sendo que alguns apresentavam além do conhecimento na temática, o interesse de futuramente poder se divertir e ganhar algum dinheiro com essa experiência.

CONCLUSÃO

As oficinas educacionais têm como objetivo trazer algumas atividades que façam o processo de ensino/aprendizagem ser mais lúdico e prazeroso, trazendo além do conteúdo, e da informação, atividades relacionadas ao tema da oficina, tornando o conhecimento prático e simples.

Dessa forma, as oficinas são lugares de interação, de descoberta, de pensamento, onde é possível, criar possibilidades, entre elas a relação humana, ampliando a comunicação e a aproximação, criando estratégias para a convivência, para a vivência e para a construção do conhecimento.

A produção do conhecimento e as ações reflexivas, mobilizam através das interações um conhecimento multicultural, interativo e de maior interesse pelo aluno do aprendizado sendo este, um instrumento de ampliação da possibilidade de reinserção social, de uma ressocialização propriamente dita.

Durante a realização deste trabalho, o país estava enfrentando uma pandemia (COVID19), modificando as estruturas sociais, políticas e culturais, alterando ações e reações, diante disto, as instituições educacionais sofreram alterações em suas rotinas e por consequente, o corpo docente, com a busca pelo

conhecimento tecnológico e digital, por práticas pedagógicas, pelo conhecimento e aprimoramento da utilização de salas de aula virtuais, de plataformas educacionais e aplicativos de edição e produção de vídeos.

Desta forma, muitas pessoas começaram a utilizar de forma mais significativa os meios eletrônicos e digitais como forma de entretenimento, assim, a gamificação eletrônica proporcionou, conforme demonstrado nesta oficina educacional, os meios de diversão e de profissionalização.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao seu Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Educação Superior (PROSUC), pela concessão da bolsa que tornou possível a realização deste trabalho, ao Centro de Atendimento Socioeducativo, a Escola Estadual de Ensino Médio Humberto de Campos e a Universidade Franciscana que sempre me acolheu, na graduação, na especialização e no mestrado.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1.ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf. Com acesso em: 29 mar. 2022.

BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: Editora DVS, 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. 24.ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

GABRIEL, M. **Educar**: a (r)evolução digital na educação. São Paulo: Saraiva, 2013.

ISMART. **Já ouviu falar dos benefícios de jogar videogame?** Sim, eles existem!. São Paulo, 29 de agosto de 2021. Disponível em: <https://www.ismart.org.br/2021/08/ja-ouviu-falar-dos-beneficios-de-jogar-videogame-sim-eles-existem>. Acesso em: 14 de fevereiro de 2022.

MELLO, C. M. **Metodologias ativas**: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. 2.ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2019

Referencial Curricular Gaúcho Ensino Médio. Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202111/24135335-referencial-curricular-gaucha-em.pdf>. Com acesso em: 29 mar. 2022.