

# GAMIFICAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS: UM NOVO REPENSAR SOBRE O ENSINO DO SÉCULO XXI

*GAMIFICATION AND ACTIVE METHODOLOGIES: A NEW THOUGHT ABOUT 21st  
CENTURY EDUCATION*

Natanael Vieira <sup>1</sup>

## RESUMO

Ao olhar para o atual ensino nota-se uma grande repetição de métodos no que trata o repasse de conhecimento, a escola adere uma posição tradicional e acaba por não se adequar a modernidade. Pensando nisso, esta pesquisa preocupou-se fazer uma ampla coleta de informações sobre metodologias ativas e gamificação em pesquisas publicadas em periódicos, tendo como realização uma investigação dentro dos ideais de uma pesquisa bibliográfica, com o objetivo de fomentar as suas respectivas importâncias e propor uma possível medida pedagógica escolar. Com base nas análises feitas resultou-se em alguns resultados: As metodologias ativas aquecem o uso das novas tecnologias fazendo promover a adequação do ensino dentro do contexto tecnológico da maioria dos alunos; deixa o aluno num pilar de protagonismo e construtor de seus próprios conhecimentos, além de dinamizar as aulas, elas proporcionam uma revolução modernizada dentro do contexto escolar. Por sua vez, a gamificação tem por pensamento o repasse de conteúdos através das características dos jogos, ou seja, esse método possui como idealização a motivação e engajamento em suscitar nos alunos uma maior vontade para aprender. Nesse aspecto, as metodologias ativas e a gamificação são medidas pedagógicas relevantes e eficientes para o ensino. No entanto, esta indagação teve contribuições de alguns teóricos: Zichermann e Cunningham (2011) e Vianna et al. (2013); Hamari, Koivisto, Sarsa (2014) e outros. Sendo assim, é válido dizer que a gamificação além de exercer um papel de engajar os alunos, ela está inserida no contexto social da maioria dos alunos, tanto no aspecto tecnológico quanto nos aspectos de games; as metodologias ativas servem de forma importante para inclusão de muitos alunos para ter uma melhor assimilação de conhecimento.

**Palavras-chave:** Metodologias; Gamificação; Ensino; Estratégias.

## ABSTRACT

When looking at the current teaching, there is a great repetition of methods regarding the transfer of knowledge, the school adheres to a traditional position and ends up not adapting to modernity. With this in mind, this research was concerned with making a wide collection of information on active methodologies and gamification in research published in journals, with the purpose of conducting an investigation within the ideals of a bibliographic research, with the objective of fostering their respective importance and proposing a possible school pedagogical measure. Based on the analyzes made, some results resulted:

Active methodologies heat up the use of new technologies, promoting the adequacy of teaching within the technological context of most students; leaves the student on a pillar of protagonism and builder of his own knowledge, in addition to streamlining classes, they provide a modernized revolution within the school context. In turn, gamification aims to pass on content through the characteristics of the games, that is, this method has as its idealization the motivation and commitment to arouse in the students a greater desire to learn. In this regard, active methodologies and gamification are relevant and efficient pedagogical measures for teaching. However, this question had contributions from some theorists: Zichermann and Cunningham (2011) and Vianna et al. (2013); Hamari, Koivisto, Sarsa (2014) and others. Therefore, it is valid to say that gamification, in addition to playing a role of engaging students, is part of the social context of most students, both in terms of technology and games; active methodologies serve an important way to include many students in order to have a better assimilation of knowledge.

**Key-words:** Methodologies; Gamification; Teaching; Strategies.

---

<sup>1</sup> Graduando do 7º período em Letras - UEMA - E-mail: natanaelvieira357@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Ao atentarmos como os métodos utilizados dentro do meio educacional é notório perceber atitudes tradicionais que deixam em retrocesso o aspecto da aprendizagem dos alunos. E com isso acarreta que na maioria das vezes os aprendizes se sentirão desmotivados em querer aprender um novo conteúdo, pois sempre são as mesmas técnicas utilizadas nesse ciclo de aprendizado.

Pensando nisso, este artigo pretende-se analisar e discutir em torno das metodologias ativas e a gamificação, enfatizando os seus principais benefícios quando aplicados numa determinada escola ou diferente disciplina. Ademais, esta investigação é de caráter bibliográfico, pois fez uso de artigos e sites para ter um melhor entendimento e clareza acerca do objeto desta pesquisa.

Além disso, refletir em torno desses dois fatores demonstrará as diferentes ações que os professores podem ingressar dentro dos conteúdos ministrados, mas sem tirar a essência principal, que é transmitir um conhecimento viável para que o aluno faça a diferença e exerça o seu papel na sociedade.

## CONCEITOS METODOLOGIAS ATIVAS

As metodologias ativas são ferramentas essenciais para uma nova dinamização no ensino atual, uma vez que suas diversas funções fazem enormes diferenças nas assimilações de conhecimentos por partes dos alunos, sendo que esse mecanismo deixa os discentes como protagonistas e ativos na formulação de seus aprendizados. Com isso, Bastos (2006, p.10) diz:

O conceito de metodologias ativas se define como um “processo interativo de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema.” Ainda segundo o autor docente deve atuar como um facilitador, para que o estudante faça pesquisa, reflita e decida por ele mesmo o que fazer para alcançar os objetivos.

Mantendo a consonância, BERBEL (2011) por sua vez diz:

Podemos entender que as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos. (BERBEL, 2011, p. 5).

Ademais, sabe-se que as metodologias ativas é um conjunto lógico de ações com a finalidade de desenvolver nos alunos novas competências. No entanto, é válido dizer que há algumas realizações que podem ser transformadas em uma metodologia ativa, tais como: Sala de aula invertida, aprendizagem profunda, Tutoria entre pares, Técnicas de perguntas e outras.

Borges e Alencar (2014) ponderam:

Podemos entender Metodologias Ativas como formas de desenvolver o processo do aprender que os professores utilizam na busca de conduzir a formação crítica de futuros profissionais nas mais diversas áreas. A utilização dessas metodologias pode favorecer a autonomia do educando, despertando a curiosidade, estimulando tomadas de decisões individuais e coletivas (BORGES E ALENCAR, 2014, p.2)

Além disso, as metodologias ativas estão muito relacionadas com a postura do docente, da forma de avaliação e de como ele respeita os conhecimentos pré-definidos dos alunos. Somado a isso, é fulcral demonstrar alguns fundadores das (MAs):

Quadro – Principais fundadores da metodologia ativa

Autores	Títulos das obras em vernáculo	Datas de publicação
William James	Princípios de Psicologia	1890
John Dewey	Meu credo pedagógico	1897
William James	Palestras pedagógicas	1899
John Dewey	A escola e a criança	1906
Adolphe Ferrière	A lei biogenética e a escola ativa	1910
John Dewey	Democracia e Educação	1916
John Dewey	A Filosofia em Reconstrução	1919
Adolphe Ferrière	A escola ativa	1922
Edouard Claparède	A educação funcional	1931

Fonte: Araujo (2015)

## 1 METODOLOGIAS ATIVAS ATUANTE NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

Ao usar as metodologias ativas no ensino de determinado assunto, é visível ver que o aluno será automaticamente ativado, e assim ele fará parte do processo ensino-aprendizagem, ou seja, ele será estimulado e não irá se importar em ser desafiado pelas técnicas ativas dos professores.

Com esses métodos advindos das MAs, é possível transformar o contexto escolar onde será aplicado, não apenas nesse fator, mas em um conjunto importante dentro do meio educacional (escola, alunos, professores e outros. Desse modo, os professores deverão adequar-se e se engajar para buscar materiais e informações cujas enaltecem as metodologias ativas. Além disso, elas não possuem uma fórmula feita, mas pode ser adequada em diferentes contextos, indo de cada aspecto criativo dos professores.

Levando em conta esses aspectos e fatores, é notável perceber que as metodologias ativas servirão como uma personalização da aprendizagem dos alunos, engajando-os e deixando-os como buscadores de seus próprios conhecimentos.

### Quadro – Tipos de metodologias ativas de ensino-aprendizagem

Tipos	Referências
Aprendizagem baseada em problemas	Gomes et al. (2010) e Marin et al. (2010)
Pedagogia da problematização	Marin et al. (2010) e Paranhos e Mendes (2010)
Problematização: Arco de Margueres	Marin et al. (2010), Pedrosa et al. (2011), Gomes et al. (2010) e Prado et al. (2012)
Estudos de caso	Gomes et al. (2010), Pedrosa et al. (2011) e Limberger (2013)
Grupos reflexivos e grupos interdisciplinares	Gomes et al. (2010) e Carraro et al. (2011)
Grupos de tutoria e grupos de facilitação	
Exercícios em grupo	Pedrosa et al. (2011)
Seminários	Gomes et al. (2010) e Pedrosa et al. (2011)
Relato crítico de experiência	Gomes et al. (2010)
Mesas-redondas	Gomes et al. (2010)
Socialização	Carraro et al. (2011)
Plenárias	Pedrosa et al. (2011)
Exposições dialogadas	Pedrosa et al. (2011)
Debates temáticos	Pedrosa et al. (2011)
Leitura comentada	Pedrosa et al. (2011)
Oficinas	Pedrosa et al. (2011)
Apresentação de filmes	Pedrosa et al. (2011)
Interpretações musicais	Pedrosa et al. (2011)
Dramatizações	Pedrosa et al. (2011)
Dinâmicas lúdico-pedagógicas	Maia et al. (2012)
Portfólio	Gomes et al. (2010) e Paranhos e Mendes (2010)
Avaliação oral (autoavaliação, do grupo, dos professores e do ciclo)	Marin et al. (2010)

Fonte: Paiva (2016)

## 2 ENTENDIMENTOS SOBRE GAMIFICAÇÃO

Ao falar sobre gamificação surgem vários conceitos e possibilidades para a sua aplicação, mas ressalta-se que por mais que os significados se distanciam sempre retornam para o seu principal objetivo dentro de uma determinada aplicabilidade. Nesse impasse é de suma importância dizer que gamificação é o uso de recursos de jogos em diferentes contextos. Nisso, Stewart e Misuruca (2012) conceitua:

A gamificação como um conceito que se baseia, em marketing, mídia e estudos comportamentais relacionados com a saúde, bem-estar, mas também tem sido explorada em torno de áreas antes desconhecidas como locais de trabalho e educação por meio da proliferação de 'emblemas' e elementos competitivos (2012, p. 41).

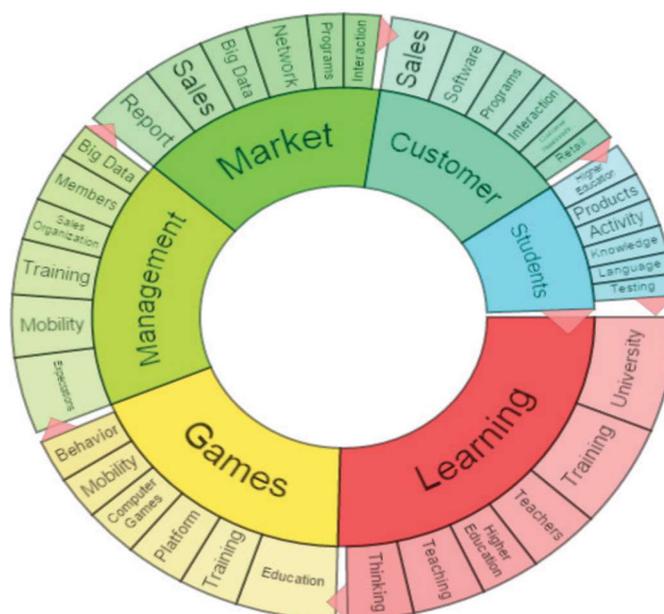
Zichermann e Cunningham (2011) e Vianna et al. (2013), diz que *gamification* se apresenta como uma sistemática:

- 1- Para a resolução de problemas;
- 2- Para o aumento da motivação;
- 3- Para o engajamento de determinados públicos.

Com isso, Deterding (2012) destaca:

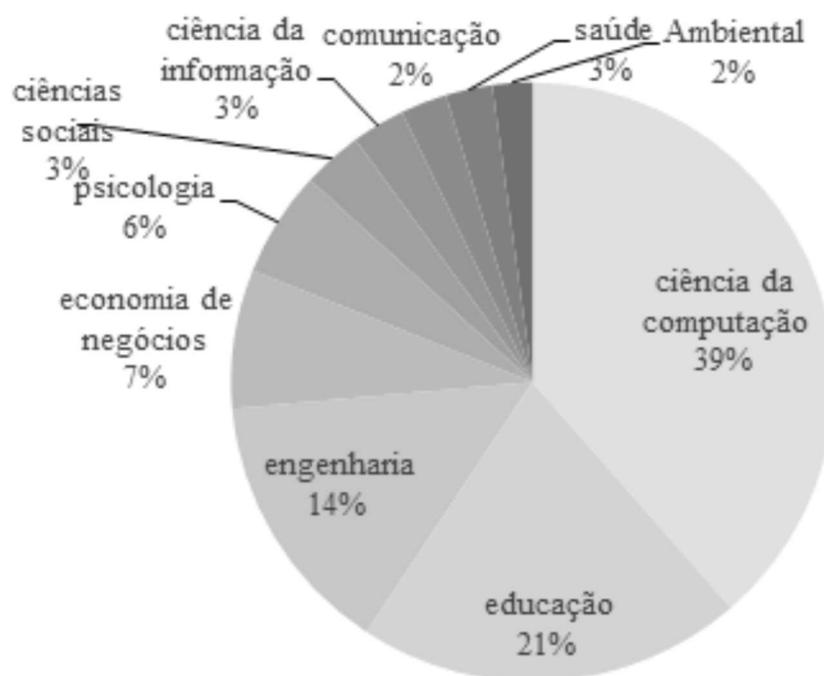
*Gamification* se apropria de elementos dos jogos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e estimular o comportamento do indivíduo. (DETERDING, 2012)

Com base nisso, é possível ver que a palavra gamificação está atrelada a outros conceitos e conseqüentemente a outras composições. Vejamos a imagem abaixo:



**Fonte:** Portal de Periódicos Capes/MEC, 2016. Base de dados *OneFile* (GALE), 2016.

Sabendo do pressuposto que a gamificação esta ligada em várias composições, é de fácil afirmação dizer que a mesma também atua em diversas áreas e contextos, seja profissional ou educacional. Pois ela possibilita muita abrangências de discussirvidades e aplicabilidades, sendo ampliada em diferentes formas ou situações. Desta forma, o gráfico a seguir mostra não só essas possibilidades e atuações da gamificação, mas também as referidas porcentagens, onde em ambos os setores ocorrerá uma melhor aquisição da aprendizagem.

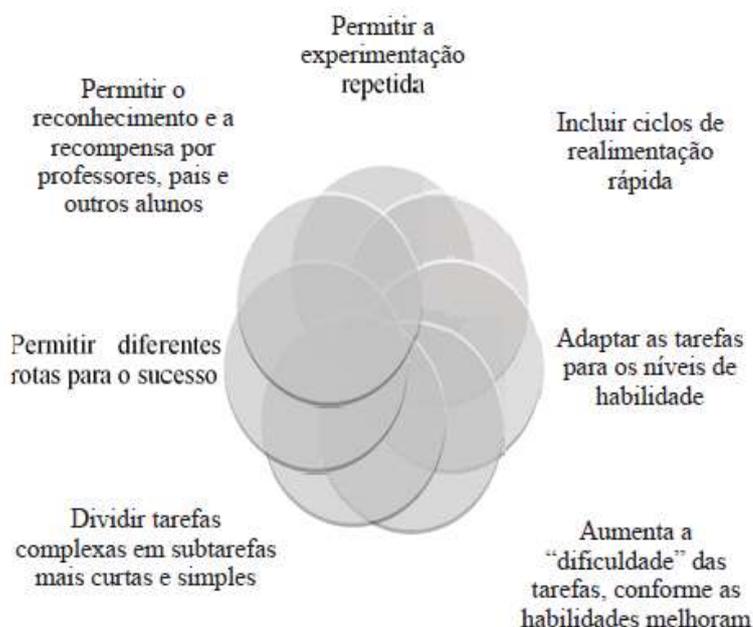


**Fonte:** Portal de Periódicos Capes/MEC, 2016. Base de dados *Scopus (Elsevier)*, 2016.

Mediante aos dados supracitados anteriormente, vale ressaltar a importância de aplicar a gamificação através do ensino, surgindo como uma nova metodologia de repasse, pois, de certo modo, gamificar já está presente na vida da maioria dos alunos. E isso reforça o que Prensky (2001) ratifica, para eles, todas essas tecnologias sempre existiram e são utilizadas como algo que sempre fez parte de suas vidas.

Por meio disso, gamificar um assunto que será ministrado numa determinada turma, seja de qualquer nível, aumentará de forma fulcral as possibilidades dos alunos aprenderem mais facilmente, além de possibilitar aos mesmos desfrutar de uma técnica eficiente e revolucionária. Com base nessa afirmativa, sabe-se que os estudantes

aprendem, não por jogar jogos específicos, mas eles aprendem como se estivessem jogando um jogo (DETERDING, 2012).



Fonte: Simões et al., 2013.

Por meio disso, Mattar (2010, p. XIV) critica as escolas atuais:

Revista Científica da Faculdade Quirinópolis

Saber aprender (e rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões (rápidas e baseadas em informações geralmente incompletas), lidar com a tecnologia, ser capaz de filtrar a informação etc. são habilidades que, em geral, não são ensinadas nas escolas. Pelo contrário: as escolas de hoje parecem planejadas para matar a criatividade. (MATTAR, 2010, p. XIV).

Nesse sentido, vale destacar o porquê de inserir a gamificação dentro do contexto educacional.

### 3 GAMIFICAÇÃO ATUANTE NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

A gamificação mostra-se como um fenômeno atuante no ensino e na aprendizagem atualmente. Alves afirma que:

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus *smartphones* (ALVES, 2015, p. 2).

Desse modo, aprendizagem e tecnologia dialogam em várias situações. Ainda para Alvez:

Em termos de aprendizagem, quando pensamos em *gamification* estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance. (Alves 2015, p. 41)

Outrossim, (Tolomei *apud* Gee, 2004) pontua os princípios que os jogos exercem em prol da aprendizagem:

**1- Identidade:** Aprender alguma coisa em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. “Os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (Gee, 2004).

**2- Interação:** Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e aja. E o jogo, conforme as atitudes do jogador, oferece *feedbacks* e novos problemas. Em jogos *online*, os jogadores interagem entre si, planejando ações e estratégias, entre outras habilidades.

**3- Produção:** Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias, individualmente ou em grupo.

**4- Riscos:** Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertar.

**5- Problemas:** Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível nos jogos.

**6- Desafio e consolidação:** Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que “empurram” o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente.

Desta forma, a gamificação impulsionará e engajará os alunos a chegarem a um determinado nível ou pontuações. Pois, vemos nos diferentes tipos de jogos a alta competitividade e muito foco para conseguir ganhar. Sendo que nunca ninguém entra

num jogo para perder. Com isso, gamificar atrelado ao meio educacional pode ser uma metodologia de ensino de extrema relevância, tendo como primordial a criatividade do docente e os métodos que a gamificação pode auxiliar no repasse do conhecimento.

## CONCLUSÃO

Com base nas discussões estabelecidas dentro das discursividades desta pesquisa resultou encontrar como resultados principais: A gamificação além de exercer um papel de engajar os alunos, ela está inserida no contexto social da maioria dos alunos, tanto no aspecto tecnológico quanto nos aspectos de games; As metodologias ativas servem de forma importante para inclusão de muitos alunos para ter uma melhor assimilação de conhecimento.

Com isso, esses dois fatores se inserem dentro da educação como ferramentas tecnológicas, modernas e atuais, pois proporcionam amplas possibilidades de deixar o aluno como protagonista, fortalecendo ainda mais os pensamentos da gamificação e das metodologias ativas.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, José Carlos Souza. **FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA DE ENSINO ATIVA** (1890-1931). 37ª Reunião Nacional da Anped, Florianópolis, p. 1-18, 04 out. 2015.

ALVES, Flora. ***Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.*** 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. ***Gamificação: diálogos com a educação.*** In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

BASTOS, C. C. **Metodologias Ativas.** 2006. Disponível em: <http://educacaoemedicina.blogspot.com.br/2006/02/metodologias-ativas.html>, Acesso em: 11 de Março. 2020.

BECK, C. (2018). **Metodologias Ativas: conceito e aplicação.** Andragogia Brasil. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/metodologias-ativas/> Acesso: 14 de agosto de 2020.

BERBEL, N. As Metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1 p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: . Acesso em: 17 jun. 2017.

CAPES. **Portal de Periódicos Capes.** Disponível em: <http://periodicos.capes.gov.br/>. Acesso em 14 de julho de 2020.

DETERDING, Sebastian et al. **From game design elements to gamefulness: defining gamification.** In: Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. ACM, p. 9-15, 2011.

GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem.** *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./ jun. 2009. Disponível em <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em 20 abr. 2020.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.** Ead em Foco. Valonguinho – Niterói – Rj, p. 1-12, 30 abr. 2017.

STEWART, James; MISURUCA, Gianluca. **The industry and policy context for digital games for empowerment and inclusion:** Market analysis, future prospects and key challenges in videogames, serious games and gamification. Institute for Prospective and Technological Studies, Joint Research Centre, 2012.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira. **METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINOAPRENDIZAGEM: REVISÃO INTEGRATIVA.** Sanare, Sobral, p. 1-9, jun. 2016.

PRENSKY, Marc. **The Digital Game-Based Learning Revolution.** In: McGraw-Hill, Digital Game-Based Learning. Marc Prensky, 2001.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

Enviado em: 24/11/2020.

Aceito em: 17/02/2021.