

EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS DE GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INOV-ATIVA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Recebido em: 10/04/2023
Aceito em: 09/05/2023
DOI: 10.25110/educere.v23i1-013

Viviani Darolt ¹
Carmen Silvia Grubert Campbell ²

RESUMO: O objetivo desse estudo foi desenvolver a gamificação na concepção dos docentes a fim de contribuir para a ampliação de conhecimentos a respeito do uso dos elementos dos jogos durante as aulas de Educação Física. Vinte e cinco professores participaram da pesquisa-formação em metodologias inov-ativas e em gamificação, durante seis encontros *on-line*, para atuarem no Ensino Fundamental I e II da rede pública municipal de Cuiabá-MT. Os instrumentos para coleta de dados foram os recursos de áudio e vídeo, caderno de campo, entrevistas semiestruturadas, questionário inicial e final. Relatos de experiência de formação continuada com professores de Educação Física e aplicação da gamificação em suas aulas foram registrados. Os docentes avaliaram a formação continuada em gamificação e a aplicabilidade da metodologia após a realização de uma experiência de oito horas/aula com uma turma do Ensino Fundamental de sua escolha. Durante os encontros formativos os professores estudaram a BNCC e a matriz curricular a fim de desenvolverem os conteúdos e habilidades preconizados de acordo com a faixa etária do estudo, além de realizarem estudo detalhado sobre a metodologia da gamificação. Durante a formação houve trocas de experiências e reflexões sobre a própria prática, a elaboração do projeto de aulas gamificadas, o período de implementação nas escolas, além de visitas nas instituições em que os docentes solicitaram apoio. Questionário inicial e uma entrevista semiestruturada foram aplicados para interpretação dos dados e análise de conteúdo. A formação resultou em engajamento dos docentes no conhecimento e implementação da metodologia da gamificação, refletindo em maior motivação, aprendizado e participação dos alunos nas aulas.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física; Gamificação; Formação Continuada.

GAMIFICATION TRAINING EXPERIENCES AS AN INNOV-ACTIVE STRATEGY IN ELEMENTARY EDUCATION

ABSTRACT: The objective of this study was to develop gamification in the teachers' conception in order to broaden the knowledge regarding the use of game elements during Physical Education classes. Twenty-five teachers took part in this research-training in innov-active methodologies and in gamification during six online meetings to work in Elementary School I and II of the public school system of Cuiabá-MT. The instruments for data acquisition were audio and video resources, record notebook, semi-structured interviews, initial and final questionnaire. Experience report of continuing education with Physical Education teachers and application of gamification in their classes were recorded. The teachers evaluated the continuing education in gamification and the applicability of the methodology after conducting an eight-hour class experience with and Elementary School class of their choice. During the training meetings, the teachers

¹ Doutoranda em Educação Física pela Universidade Católica de Brasília (UCB).

E-mail: vidaroltrabelo@gmail.com

² Doutora em Ciências Fisiológicas pela Universidade de São Paulo (USP).

E-mail: campbellcsg@gmail.com

studied the BNCC and the syllabus for the targeted age group in order to develop the contents and skills appropriately, besides carrying out a detailed study of the gamification methodology. During the training there were exchanges of experiences and reflections on the practice itself, the elaboration of the project of gamified classes, the period of implementation in schools, in addition to visits to institutions where teachers request support. An initial questionnaire and a semi-structured interview were applied for data interpretation and content analysis. The result was the engagement of teachers in the knowledge and implementation of the gamification methodology, reflecting in greater motivation, learning and participation of students in classes.

KEYWORDS: Physical Education; gamification; Continuing Education.

EXPERIÊNCIAS FORMATIVAS DE GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INNOVADORA-ACTIVA EM PRIMARIA

RESUMEN: El objetivo de este estudio fue desarrollar la gamificación en la concepción de los profesores con el fin de contribuir a la expansión del conocimiento sobre el uso de elementos de juego durante las clases de Educación Física. Veinticinco docentes participaron de la investigación-formación en metodologías innovadoras-activas y gamificación, durante seis encuentros en, para trabajar en la Escuela Primaria I y II de la red pública municipal de Cuiabá-MT. Los instrumentos para la recolección de datos fueron recursos de audio y video, cuaderno de campo, entrevistas semiestructuradas, cuestionario inicial y final. Se registraron informes de experiencia de educación continua con profesores de Educación Física y aplicación de gamificación en sus clases. Los profesores evaluaron la educación continua en gamificación y la aplicabilidad de la metodología después de realizar una experiencia de ocho horas / clase con una clase de escuela primaria de su elección. Durante las reuniones formativas, los profesores estudiaron el BNCC y la matriz curricular con el fin de desarrollar los contenidos y habilidades recomendadas según el grupo de edad del estudio, además de realizar un estudio detallado sobre la metodología de gamificación. Durante la capacitación hubo intercambios de experiencias y reflexiones sobre la práctica en sí, la elaboración del proyecto de clases gamificadas, el período de implementación en las escuelas, así como visitas en las instituciones en las que los profesores solicitaron apoyo. Se aplicó un cuestionario inicial y una entrevista semiestructurada para la interpretación de los datos y el análisis de contenido. La capacitación resultó en la participación del profesorado en el conocimiento e implementación de la metodología de gamificación, reflejándose en una mayor motivación, aprendizaje y participación de los estudiantes en las clases.

PALABRAS CLAVE: Educación Física; Gamificación; Educación Continua.

INTRODUÇÃO

A Educação vem sofrendo grandes mudanças no que diz respeito as metodologias utilizadas, ferramentas tecnológicas, espaços de aprendizagem e equipamentos. No entanto, o conhecimento permanece centrado na figura do professor. Sancho (2006), acredita que há a dificuldade de transformação dos contextos educacionais, na perspectiva da incorporação das tecnologias digitais, porque está centrada na figura do professor.

Partindo dos estudos de Sancho (2006), o ensino dominante nas escolas geralmente está baseado na reprodução de conteúdo pelos alunos, as lições vêm de forma hierárquica, não permitindo assim maior interação do estudante com seu próprio aprendizado.

Para Litto (2018, p. 9): “O uso de computadores nas salas de aula, ou simplesmente a complementação do ensino tradicional com alguns exercícios que o aluno acessa pelo telefone celular, não representam ações fundamentais para os jovens que chegam às escolas e universidades do país e dos quais nosso futuro depende totalmente.”

Para Klein et al. (2020), a tecnologia na educação visa estimular o aluno a aprender mudando também o meio. Segundo Klein et al. (2020, p.282): “Esse estímulo ocorre, principalmente, na inserção de novos conteúdos para aprendizado e promove ao professor o papel não somente de transmitir o conhecimento, mas também em adquiri-lo por meio de novas tecnologias.”

Sendo assim, metodologias inovadoras podem estar mais distantes da educação do que se imagina, pois, de forma errônea a tecnologia e a inovação são tratadas como o mero uso de algum equipamento digital.

Partindo dessa lógica, as metodologias inov-ativas, ativas e a gamificação proporcionam novas maneiras de implementar os processos de ensino e aprendizagem.

Para Filatro e Cavalcanti (2018, p. 4), as metodologias inov-ativas, “englobam a inovação e aspectos distintos do processo de ensino e aprendizagem em uma matriz de planejamento ou design instrucional.”

As metodologias ativas são consideradas como formas diferenciadas de pensar os processos de ensino aprendizagem, diferentemente do ensino tradicional, os princípios básicos dessas metodologias estão relacionados ao protagonismo do aluno em sua aprendizagem, transformando os estudantes de passivos ouvintes, em ativos e produtores de conhecimento. (SILVA e DAROLT, 2021, p.23).

Nessa perspectiva, as metodologias ativas fazem parte de um grupo de metodologias educacionais que valorizam a personalização do ensino, o aluno como ator principal da própria aprendizagem e a uma maior dinamização das aulas, colocando o professor como tutor do estudante instigando-o no intuito de deixar o processo de ensino-aprendizagem mais atraente.

As metodologias ativas são estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e colaborativa que envolvem e engajam os estudantes no desenvolvimento de projetos e/ou atividades práticas. Nos contextos em que são adotadas, o aprendiz é visto como um sujeito ativo, que deve participar de

forma intensa de seu processo de aprendizagem (mediado ou não por tecnologia), enquanto reflete sobre aquilo que está dizendo. (FILATRO e CAVALCANTI, 2018, p.12).

Numa visão mais aprofundada, essas metodologias permitem maior envolvimento do educando na construção do conhecimento, dando significado ao conteúdo educacional, permitindo que alcance níveis mais altos de compreensão, além de permitir relações interpessoais e a melhora ou ampliação de habilidades. Para Bacich e Moran (2018), a aprendizagem ativa é significativa quando avançamos os níveis de conhecimento, dos mais simples para os mais complexos, baseados nas interações pessoais.

Cabe ressaltar que a gamificação é considerada por muitos autores como metodologia ativa e para Filatro e Cavalcanti (2018) está alocada nas metodologias imersivas. Partindo daí, podemos dizer que a gamificação é uma metodologia baseada em jogos que, por sua vez, juntamente com as habilidades e conteúdos previstos para a faixa etária, orientam o trabalho dos docentes durante essa pesquisa. Segundo Silva, Sales e Castro (2019), a metodologia utiliza os elementos e *design* de *games* em contextos fora deles.

Gamificar não significa apenas jogar durante a aula. De acordo com estes autores: “[...] no processo de gamificação os elementos devem estar interconectados, fazendo com que o produto final possa produzir uma experiência próxima a de um *game* completo”. Para eles o uso da gamificação em sala de aula vem proporcionando maior interação entre os participantes, engajamento nas atividades e interesse no conteúdo.

Gamificação não é o mesmo que usar ou criar jogos com contexto social ou educacional. A ideia não é trabalhar jogos fechados, que são produtos e recursos culturais em si mesmos, mas sim incorporar os elementos da linguagem dos jogos em contextos externos a eles. Esses elementos visam engajar e motivar os jogadores a competir, mudar de nível, vencer desafios e superar-se. (FILATRO e CAVALCANTI, 2018, p.163).

Partindo do pressuposto apresentado anteriormente, cabe o seguinte questionamento: É possível legitimar a contribuição da metodologia da gamificação na prática pedagógica dos professores de Educação Física no Ensino Fundamental?

Sendo assim, numa avaliação do momento educacional em que vivemos, justificamos a importância desse estudo para proporcionar mais informações sobre a gamificação aos docentes através da formação realizada, na busca da diversificação das aulas de Educação Física, melhor aproveitamento dos alunos em relação a aprendizagem e maior engajamento na realização das atividades. Esse texto pretende apresentar uma

experiência gamificada desenvolvida com professores de Educação Física atuantes no Ensino Fundamental da rede pública municipal de Cuiabá/MT, tendo como orientação as metodologias inov-ativas, ativas e dentro delas a gamificação numa perspectiva de aplicabilidade da metodologia na escola.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

O objetivo desse estudo foi desenvolver e, em seguida, avaliar o uso da gamificação pelos docentes no processo ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Objetivos Específicos

- Desenvolver uma formação voltada para as metodologia da gamificação;
- Implementar a proposta nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental
- Registrar os relatos de experiências gamificadas desenvolvidas pelos docentes;
- Avaliar a efetividade da gamificação na participação, motivação e no processo ensino aprendizagem das aulas de Educação Física;

METODOLOGIA

A proposta desse estudo é apresentar uma experiência de formação continuada, e em seguida a aplicação da metodologia da gamificação nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental da rede pública municipal de Cuiabá/MT. A pesquisa está baseada nas metodologias inov-ativas e voltadas para a reflexão e ação docente.

Inicialmente, foi realizada uma reunião entre a professora organizadora da formação, o assessor pedagógico da Educação Física e o representante da diretoria de ensino da secretaria municipal de educação de Cuiabá. A reunião teve o objetivo de apresentar a proposta de formação continuada e a implementação do projeto de gamificação, além da realização dos procedimentos legais para a autorização do desenvolvimento do estudo. Uma segunda reunião foi destinada a abordagem sobre os pontos importantes que deveriam ser respeitados, como a matriz curricular, “A escola Cuiabana”, além de documentos que orientam o Ensino Fundamental.

A pesquisa foi implementada após a deliberação da secretaria de educação do município com o encaminhamento de ofício pelo assessor pedagógico para as escolas um

ofício, convidando-as para participação na pesquisa-formação, bem como o *link* de inscrição e o cronograma de realização da formação.

Efetivamos seis encontros *on-line* com duração de 3 horas cada, duas vezes por mês totalizando três meses de formação. Os professores de 93 escolas atuantes no Ensino Fundamental foram convidados a participar e, informados pela equipe gestora de suas instituições de ensino. Vinte e cinco professores de 25 escolas participaram da pesquisa. As escolas dos docentes participantes localizavam-se nas regionais, norte, sul, leste e oeste, incluindo as escolas urbanas e do campo, de Ensino Fundamental I e II. As inscrições foram realizadas de forma digital através de um *link* enviado para e pela secretaria de educação. Atrelado à inscrição, foi encaminhado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), o cronograma, e o questionário inicial também *on-line*. Vinte e cinco professores se interessaram, confirmaram sua inscrição, e implementaram a gamificação na escola. O processo de formação dos docentes foi dividido em formação continuada e a aplicação da gamificação na escola.

Importante saber, que o questionário inicial aplicado no início da formação, objetivava avaliar as dificuldades e anseios dos docentes, fatores estes que orientaram os estudos, as reflexões e a colaboração intragrupo, sendo essa uma das premissas desse trabalho.

Os conteúdos, observações, reclamações e dúvidas advindas dos encontros formativos foram registrados a partir das anotações em caderno, e também pela matriz analítica de acompanhamento, preenchida a cada encontro pela pesquisadora.

Durante as reuniões os docentes participantes elaboraram um projeto de gamificação para aplicação na turma da escola escolhida.

Após a formação e treinamento, a implementação das aulas gamificadas ocorreu durante 8 horas/aulas por aproximadamente 1 mês. Quando solicitadas foram realizadas intervenções da pesquisadora como. Um exemplo de intervenção, foi quando uma professora, que estava desenvolvendo a gamificação com uma turma de 4º Ano do Ensino Fundamental, pediu a orientação de como agir em uma atividade específica (queimada), pois, não entendia que os alunos não precisavam vencer o jogo para ganhar os pontos, a gamificação propõe o engajamento e a participação dos alunos, e não meramente a pontuação de um vencedor. Sendo assim, houve a visita à escola por dois dias para auxiliar a docente no entendimento da metodologia.

Durante a realização da formação e aplicação da gamificação, ocorrida durante o ano de 2023, foi disponibilizado um canal exclusivo de comunicação para o esclarecimento de dúvidas dos docentes.

No último encontro os participantes relataram e trocaram experiências com os demais professores. Em seguida a entrevista semiestruturada (grupo-focal), contendo cinco perguntas que foram respondidas aleatoriamente. A entrevista foi realizada em 5 salas com 5 integrantes cada, totalizando 25 professores, esta foi gravada e transcrita para posterior exploração de conteúdo. Somente os docentes que participaram de todo o processo do estudo (formação + implementação da gamificação) foram entrevistados.

As perguntas apresentadas aos grupos durante a entrevista semiestruturada foram as seguintes: 1 – Porque você optou em participar da formação continuada proposta pela pesquisa? 2 – As atividades desenvolvidas durante a formação contribuíram para melhorar sua prática pedagógica? 3 – As discussões e as experiências relatadas durante a formação, sobre gamificação, ajudaram a minimizar dificuldades que você encontra na sua prática pedagógica? 4 – Você percebeu alterações na sua aula com a formação em gamificação? 5- Expresse sua opinião sobre a metodologia da gamificação.

Após a conclusão da pesquisa, os professores realizaram relatos de experiência em formato de vídeo anexado ao site da secretaria de educação, na internet (Youtube) no canal “Formação Gamificação”. Alguns relatos tornaram-se capítulos do Livro “Gamificar em sala de aula: ensino fundamental”, publicado em 2023 (DAROLT; MENEGUETI; FRAGA, 2023).

UNIVERSO DA PESQUISA

O universo da pesquisa foi a ação didático pedagógica de 25 professores de Educação Física atuantes na rede de Ensino Fundamental de Cuiabá/MT, sem distinção de sexo ou gênero, independente de classe, cor, grupo social, idade e/ou tempo de carreira. O grupo de professores participou de processos de pesquisa-ação colaborativa e de formação continuada voltada para a gamificação permeada por jogos/games e pelas ferramentas tecnológicas. A proposta de intervenção foi apresentada no primeiro encontro com os docentes, e aqueles que aceitaram participar da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecimento (TCLE), comprometendo-se a comparecer e colaborar em todo o processo. Essa pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Católica de Brasília.

CARACTERÍSTICAS DA PESQUISA

Esta pesquisa possui características de abordagem qualitativa, tendo como estratégia a pesquisa-formação colaborativa, com intenção de promover mudança da realidade de sala de aula em que os professores estão inseridos. A proposta visa trabalhar na perspectiva da reflexão-ação docente, com a presença do fator imprevisibilidade, já que as estratégias utilizadas no estudo partem de situações relevantes e emergentes listadas pelos participantes.

Para a pesquisa-formação foram feitos levantamentos iniciais realizados com os docentes, o que permitiu melhorar a organização e implementação da formação continuada.

Durante a aplicação da pesquisa-formação, o contexto relaciona-se com a prática pedagógica inserida na perspectiva da inovação, associando formas possíveis de aprendizagem docente considerando o meio.

A ideia central da pesquisa-formação consistia em manter os docentes envolvidos em suas ações didático-pedagógicas durante a intervenção. Para análise do envolvimento dos docentes na pesquisa foram realizadas anotações, registros fotográficos, questionário, entrevistas semiestruturadas, conversas com o grupo, além de gravações de áudio e vídeo.

DESIGN METODOLÓGICO E PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Os encontros formativos durante a pesquisa-formação foram realizados em 4 fases.

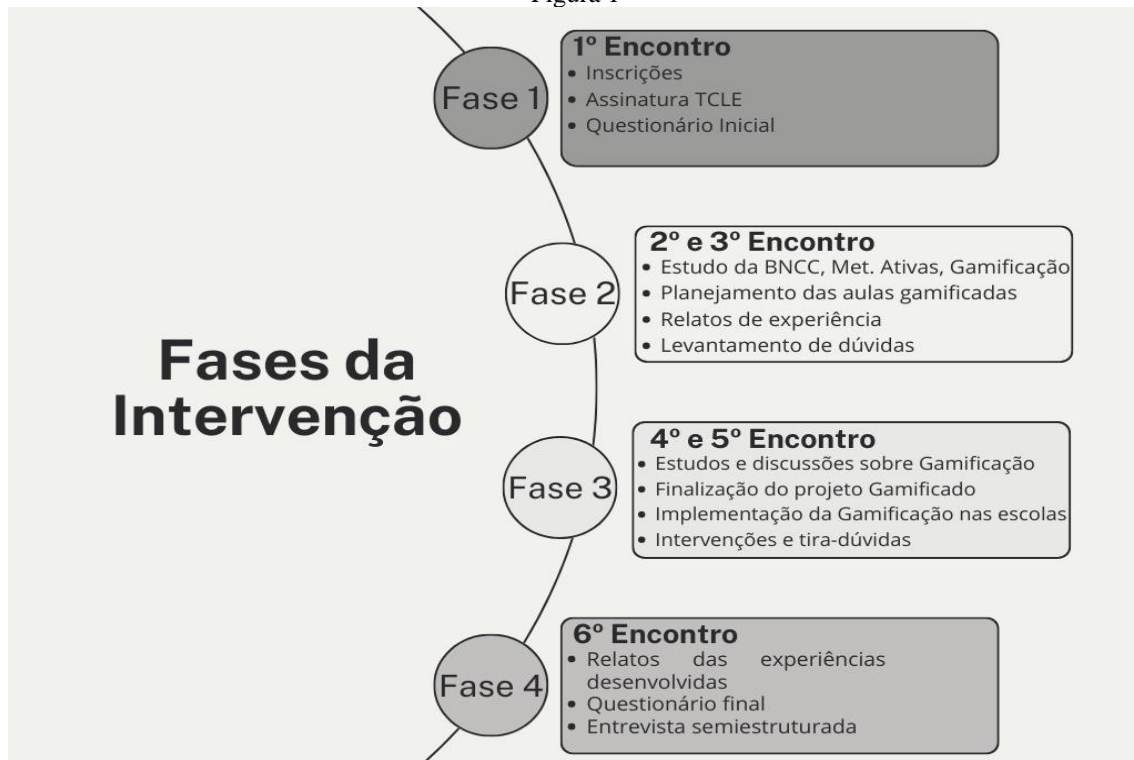
Na fase 1 houve a coleta de dados dos docentes participantes por meio da aplicação de questionário inicial no primeiro encontro.

Na fase 2, durante o 2º e 3º encontros formativos foram realizadas dinâmicas, leituras, discussões, e a construção do planejamento gamificado. Algumas experiências exitosas contribuíram para as discussões e melhor entendimento metodológico.

Na fase 3 foram realizados o 4º e 5º encontros, com novos estudos e discussões sobre o tema, além de momentos para se tirar dúvidas dos docentes. Nesse período, foram elaborados os desenhos dos projetos docentes, a implementação da metodologia da gamificação nas escolas, e as intervenções, quando necessárias.

Na fase 4, os docentes foram convidados a compartilharem relatos de experiência exitosos desenvolvidos dentro da metodologia gamificada, além da entrevista semiestruturada, realizada no final desse estágio.

Figura 1



Fases da Intervenção

A interpretação dos dados foi baseada na análise de conteúdo das entrevistas realizadas.

Importante ressaltar que essa pesquisa partiu da necessidade de mudança do formato das aulas de Educação Física durante a pandemia da COVID-19, num contexto de completa inovação e uso das tecnologias digitais.

Instrumentos para coleta de dados

A presente pesquisa utilizou como instrumento de coleta de dados os recursos de áudio e vídeo, anotações da pesquisadora (caderno de campo), entrevistas semiestruturadas, registros fotográficos, questionário inicial (somente para nortear o trabalho colaborativo), além de intervenções que se fizeram necessárias ao longo do processo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo possibilitou que os professores visualizassem e compreendessem a necessidade de mudanças em suas ações didático-pedagógicas, além de permitir que entrassem em contato com as diferentes possibilidades de engajamento no aprendizado e

implementação da metodologia estudada. O engajamento dos docentes na pesquisa-formação refletiu na postura e prática dos docentes, à medida que colocaram o aluno como o centro do processo ensino-aprendizagem.

Ao analisar as cinco perguntas aplicadas no sexto encontro aos docentes, foram observados fatores que evidenciaram a importância da formação continuada para os professores ao longo da vida profissional, e as conseqüentes mudanças ocorridas em suas aulas após implementação da gamificação, tais como:

Quando perguntados sobre a contribuição das atividades desenvolvidas em grupo durante a formação na prática pedagógica docente, a resposta positiva foi unânime. O trabalho colaborativo empregado na metodologia do estudo demonstrou mudanças positivas no comportamento profissional dos docentes que participaram da formação do início ao fim. Alguns docentes responderam que sua intenção em participar do estudo era de se atualizar perante a metodologia, enquanto outros já conheciam a teoria sobre o assunto, mas não sabiam como aplicá-la na prática.

Eu optei em participar da formação continuada pra poder adquirir mais conhecimento do tema proposto, pois eu tinha um conhecimento mais teórico, e com a formação eu pude ter a oportunidade de aplicar a teoria na prática (sic) (P2).

Outro grupo considerou a oportunidade de melhorar e aumentar a participação dos alunos nas aulas de Educação Física, uma vez que, após o período de pandemia da COVID-19, os docentes alegam enfrentar grandes dificuldades para manter os estudantes envolvidos nas atividades propostas.

Eu optei em participar desse projeto pra testar essa metodologia com os meus alunos, já que eu buscava o engajamento e participação de todos eles, e nada melhor do que fazer um teste com esse tipo de metodologia (sic) (p10).

Para Damiani (2008), a maneira do professor de pensar, agir e resolver problemas apresenta grande potencial de enriquecimento ao realizar trabalho colaborativo, pois dessa forma são criadas novas e diferentes possibilidades de sucesso para a tarefa pedagógica.

Na perspectiva de gamificação baseada em jogos, os docentes responderam que é importante diversificar os conteúdos e metodologias no intuito de melhorar o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

Bem, eu fiz a opção pela formação continuada porque é uma atividade diferenciada, né, quando disse gamificar na educação eu achei interessante, como eu não tenho costume de trabalhar com jogos, então eu achei uma oportunidade para aprender a colocar essa atividade, esse tipo de metodologia, em sala de aula, eu ainda não tinha pensado nessa possibilidade de jogos, eu achei interessante a temática, por isso que eu resolvi fazer (sic) (p12).

Entendemos, de maneira geral, que os docentes se interessaram pela metodologia, mas que não sabiam como aplicá-la, sendo assim, a formação proposta, possibilitou tirar dúvidas, trocar informações e ideias, elaborar os planejamentos e aplicar a gamificação com maior confiança.

Quando os docentes foram perguntados se as atividades desenvolvidas durante a formação contribuíram para melhorar a sua prática pedagógica, os professores responderam que a aplicação da metodologia proporcionou uma análise mais profunda da própria prática, o docente refletiu sobre suas estratégias e as modificou.

Moran (2015, p.31) acredita que:

Aprendemos mais e melhor quando encontramos significado para aquilo que percebemos, somos e desejamos, quando há alguma lógica nesse caminhar – no meio de inúmeras contradições e incertezas -, a qual ilumina nosso passado e presente, bem como orienta nosso futuro.

Partindo dessa perspectiva, os docentes se envolveram na formação, baseando-se em seus interesses profissionais e nas necessidades dos alunos, resultando em mudanças positivas nos processos de ensino e aprendizagem, segundo relata o participante p1:

Ajudaram, as atividades ajudaram porque a gente conseguiu aplicar umas coisas diferentes, ver o que a gente fazia anteriormente e fazer essa comparação, ajudou sim (sic) (p1).

Um grupo de docentes mencionou a maior participação dos alunos durante o período de gamificação, e perceberam a importância de diversificar os conteúdos e a metodologia de ensino-aprendizagem.

Bom, as atividades desenvolvidas contribuíram muito para minha formação e pra minha prática pedagógica com os alunos, porque, através dela que eu pude implementar meus jogos e minhas brincadeiras com melhor engajamento, com melhor participação de todos eles (sic) (p10).

Os docentes participantes ressaltaram a importância da troca de experiências durante a formação, ao alegaram que tiveram novas ideias e tentaram aplicar, em suas aulas, atividades criadas e vivenciadas por outros docentes. Além disso, ao longo da

pesquisa-formação, os docentes tiveram a oportunidade de sanar suas dúvidas e resolver problemas com mais facilidade a partir desse intercâmbio.

Damiani (2008) Menciona que as trocas de experiências aumentam as possibilidades de mudança nos comportamentos, cujos novos caminhos e orientações a serem tomados precisam ser discutidos por todos. É o que confirma o professor p9 abaixo:

Esse período que a gente teve, de formação e troca de experiência, ajudou muito né, na prática pedagógica e também assim, tirou algumas dúvidas, que essas dúvidas muitas vezes seriam uma dificuldade, e aí quando tinha essas rodas, é, essa troca de experiência, os colegas contavam como que tava acontecendo, isso daí ia ajudando, é, de forma que ia somando né, para a melhoria da aula, uma troca de ideias, muitas vezes você percebeu algo que deu certo lá com o colega e aí, você ajusta sua aula pra, para que aquilo possa somar na sua também e possa assim atender a necessidade do aluno (sic) (p9).

Ao longo da entrevista, os docentes alegaram se sentir à vontade para mencionar que tinham muitas dúvidas na aplicação da gamificação, e que com as rodas de conversa e trocas de experiências com os demais colegas, sentiram-se mais seguros para colocar o projeto em prática, considerando assim positiva a interação e troca de experiências entre os docentes.

Contribuiu sim para a minha prática pedagógica, porque é um tipo de metodologia, onde é, você aprende brincando, né, e fazer assim esse tipo de atividade eu penso que dá sentido né, a prática pedagógica do professor, seja enfim de qualquer componente curricular, então eu achei assim pertinente fazer essa formação, porque agregou, sentidos e significado a minha prática pedagógica (sic) (p12).

Outro ponto levantado por parte dos participantes da pesquisa, é que verificaram mudanças no próprio comportamento como professores, ao perceberem o aumento da participação dos alunos nas atividades.

As atividades contribuíram bastante, tanto as discussões durante as formações, a, quanto a experiência em desenvolver essa atividade na escola, então a gente percebe os pontos que devem ser melhorados, os pontos que a gente deve ter uma maior atenção, os pontos que são mais relevantes, e é bacana perceber o envolvimento dos alunos e dos profissionais né, na aplicação dessa metodologia, então ela ajuda bastante a pensar em formas de como manter os alunos envolvidos nas atividades, e também né, fazer com que eles não percam os estímulos que são dados, sempre pensando no conjunto, tanto na parte física, quanto na parte comportamental, a questão afetiva, a questão cognitiva, então é bem, bem interessante (sic) (p14).

Essa pergunta, transparece a necessidade constante de formação continuada para professores, não somente para proporcionar atualização profissional aos docentes mais

antigos, mas também no intuito de qualificar os novos participantes dos processos de ensino e aprendizagem que ingressam constantemente na rede de ensino.

Para Gómez (1997, p.106): “O pensamento prático do professor é de importância vital para compreender os processos de ensino-aprendizagem, para desencadear uma mudança radical dos programas de formação de professores e para promover a qualidade do ensino na escola numa perspectiva inovadora.”

Nesse sentido, Gómez corrobora a reflexão dos docentes participantes da pesquisa, que entendem a formação como subsídio para a prática pedagógica.

Quando os docentes foram perguntados sobre se as discussões e experiências relatadas durante a formação, ajudaram a minimizar dificuldades da sua prática pedagógica. Alguns professores responderam que se basearam nas experiências de colegas de profissão para resolverem problemas da prática pedagógica.

Isso é de suma importância, porque a gente consegue verificar as dificuldades que os colegas têm na escola, as experiências que foram iguais aí a gente consegue aplicar da mesma forma, as vezes adapta o que foi aplicado em outra escola, porque as vezes dá certo em um lugar e não dá certo em outro, mas é extremamente importante essas experiências e reduz as dificuldades que nós temos em sala de aula (sic) (p1).

Outro grupo de professores, mencionou que foi essa abertura para troca de informações entre os docentes que os encorajou a implementarem a gamificação na escola. Além disso, reconheceram a importância de uma aula bem planejada.

As discussões realmente ajudaram bastante porque quando nós observamos o tema gamificação a gente já fica assim meio assustado né, sem saber como vai aplicar tudo aquelas informações durante a aula. E através das experiências, dos relatos de experiência dos colegas observamos, quer dizer, observei que, não era assim nada tão difícil de ser executado né, era uma coisa mais fácil que só exigia assim um pouco mais de planejamento (sic) (p3).

Os docentes entenderam a importância de expor suas dificuldades durante a formação continuada, relacionaram os relatos sobre gamificação dos colegas à sua própria prática, o que promoveu mudanças significativas tanto para os docentes quanto para os alunos.

Além das minhas dificuldades, as dos meus alunos também, porque, a troca de experiência me instigou a usar a gamificação nas aulas, percebendo maior interesse dos alunos em assuntos que os alunos diziam ser difíceis e que não dominavam. Com essa nova forma de prática, aumentou a participação e o interesse deles nas aulas (sic) (p18).

Podemos entender que os participantes da pesquisa conseguiram relacionar suas dificuldades e temores aos exemplos expostos por outros docentes que estavam realizando a gamificação, o que segundo eles potencializou a reflexão sobre a prática pedagógica e os desafios que a acompanham. No entendimento desses docentes, os relatos principalmente das dificuldades enfrentadas com o retorno das aulas pós pandemia, foram o incentivo que faltava para o uso da metodologia em questão.

Na quarta pergunta da entrevista, questionamos aos participantes se verificaram alterações durante as aulas, a partir da formação em gamificação realizada pela pesquisa. Um grupo de docentes mencionou principalmente o aumento da participação dos alunos, sendo que alguns deles estavam se ausentando das aulas, e a partir da gamificação, voltaram a estar presentes.

Percebi alterações sim, até comentei com a professora regente, referência, que tinha um aluno que tava faltando bastante, aí ele veio na última aula até, né, até comentei, não sei se é por causa da premiação, do ranking, na última aula vieram bastante alunos, na penúltima praticamente todos participaram e na última aula todos participaram das atividades propostas (sic) (p1).

Alguns docentes mencionaram que as atividades proporcionaram maior engajamento porque foram divertidas, dinâmicas, o que proporcionou maior motivação e interesse na Educação Física. Além disso, em alguns períodos da vida profissional docente ocorre menor interesse em realizar novas propostas ou metodologias de ensino, para esses professores, a gamificação estimulou a pesquisa, o planejamento e a realização de novas vivências práticas.

É, sobre as aulas gamificadas, é foi eu acho que um mês mais divertido para as crianças e pra mim enquanto professora, porque além de motivá-las, me motivou também (sic) (p8).

Como abordado por Darolt (2021), a gamificação facilita o engajamento, motivando os participantes a interagirem com os elementos e estratégias dos jogos, além de tornar a aula instigante e melhorar o relacionamento entre os integrantes.

Na perspectiva de outro grupo, os estudantes tiveram além do engajamento, maior aproveitamento do conteúdo, pois, com a participação e experimentação de novas atividades, partindo dos elementos dos jogos, os alunos mantiveram a atenção e se sentiram mais motivados em participar da aula, o que resultou em maior aprendizagem.

Então, eu percebi alteração na minha aula no que diz respeito ao aproveitamento geral dos alunos nas atividades, porque, porque, existiam

muitas vezes atividades e brincadeiras que eu não conseguia abranger todos os alunos, até mesmo porque alguns não gostavam, ou no meio da brincadeira eles saíam pra fazer outra coisa, e com essa metodologia não, a gente conseguiu gerar um engajamento desde o início da atividade até o final da mesma (sic) (p10).

Os docentes perceberam que sua interação com os estudantes melhorou durante a realização do projeto de gamificação. Os alunos ficaram mais próximos e isso é atribuído ao uso dos elementos dos jogos. Os professores acreditam que o jogo como jogo já é um atrativo e quando atribuímos pontuações, *ranking* entre outros aspectos, verificamos maior interação entre os envolvidos e maior interesse em concluir os desafios propostos nas aulas.

Olha, muita. Acaba percebendo sim né, sempre pro lado positivo, e a principal que eu poderia citar, é a relação com os alunos, porque a gamificação, você trabalha os elementos dos jogos né, e quando você fala em jogo, você fala em diversão, então você acaba tendo uma relação com os seus alunos, um quebra gelo, é, eles vão sempre remeter a diversão, que ele teve naquele momento de prazer, naquela aula, então acaba ficando um clima muito favorável e muito melhor pra criança poder aprender, né, eu acredito que é isso (sic) (p16).

Pode-se dizer nesse questionamento, que os docentes participantes notaram maior interesse dos alunos nas aulas de Educação Física, conseguiram melhorar a relação professor aluno e promover maior aprendizagem dos conteúdos previstos.

A entrevista foi finalizada deixando em aberto para os participantes da pesquisa, expressarem seu ponto de vista sobre a gamificação na educação.

A, a metodologia é fantástica, porque ela proporciona um aprendizado aos alunos, assim, muito mais eficiente, porque há um interesse maior dos alunos em aprender, e até porque né, nós temos uma premiação né, um ranking, então com isso torna a aula mais atrativa, mas eu gostei muito, achei assim que é bem, bem legal ser feita de tempo em tempo durante as aulas na escola (sic) (p2).

Alguns professores gostaram muito da metodologia pois a aula de Educação Física é muito esperada por grande parte dos alunos do ensino fundamental, no entanto muito se perdeu durante a pandemia da COVID-19. Nesse momento, os docentes tentam recuperar o tempo perdido, as habilidades e os conteúdos que foram pouco ou não trabalhados, sendo assim, uma metodologia que consegue abarcar todos esses aspectos tem sido considerada positiva.

Então, é, eu achei bem interessante a metodologia da gamificação até mesmo pra jogos escolares, olimpíadas, interclasses, é, esses tipos de jogos que geram grande agrupamentos de alunos, então, quando você tem muitos alunos, é, você tem que se preocupar na participação de todos eles e não na participação só da grande maioria, então com essa metodologia nós podemos perceber que houve uma participação quase que unânime de todo o grupo, então achei muito importante mesmo, e, e, vou procurar implementar no restante das minhas aulas (sic) (P10).

Observamos que os docentes em suas respostas à entrevista, mencionaram não só a experiência que tiveram com a aplicação da metodologia, mas pretendem utilizá-la novamente em outros momentos tanto em suas aulas quanto em eventos específicos relacionados à Educação Física.

Achei sensacional! simplesmente maravilhosa. É uma forma de fazer, de motivá-los, dá pra você trabalhar em várias dimensões pra que o conhecimento seja mesmo explicitado, né, então, é uma aula em que você faz atividade interdisciplinar, pode fazer individual como interdisciplinar, que é o nosso caso, e contribuiu pra nossa prática pedagógica, trouxe para o nosso dia a dia elementos que possibilitam nosso crescimento, então a metodologia veio pra ficar, então nós precisamos mudar a nossa prática, não dá mais pra dar aquela aula tradicional, então na prática, agregou sentidos e significados no meu fazer pedagógico. Achei excelente esse tipo de aprendizagem, por isso que eu resolvi participar do curso, porque eu pensei, o que será essa gamificação? Eu fui buscar saber, e vi que a atividade gamificada não é tão difícil assim de ser aplicada, basta que o professor tenha disposição mesmo, porque o professor também precisa ser motivado aos desafios, né, o professor vai ressignificar o seu trabalho, é uma forma nova de aprender, o professor usa seu conteúdo, e dá assim uma motivação, propicia essa interação dentro e fora da sala de aula. então foi bárbaro, achei assim, sensacional (sic) (p12).

Um dos docentes mencionou a importância de ter participado desse projeto de formação pois estava desestimulado com o seu fazer pedagógico. A gamificação foi considerada como um instrumento que trouxe novo fôlego e sentido às atividades propostas aos alunos, pois problemas comuns antes, como, de relacionamento e de concentração dos estudantes, a falta de interesse na própria aprendizagem deixaram de existir. Para alguns professores foi uma forma de reanimar seu papel na escola.

Eu já tinha trabalhado a gamificação na pandemia né, ã, durante a pandemia com aulas remotas, e, eu achei fantástico, é uma metodologia que muitos professores, a gente acaba conversando, muitos professores é, reclamam que não tem atenção dos alunos, e você pensa, mas como será que é a aula desse professor? Né? tem muitas coisas que você pode fazer pra uma aula ser atrativa. e a gamificação é uma delas. Então, é, a gamificação, ela, pode transformar sua aula, e é algo que eu vou carregar, tentar carregar pelo menos, pra minha vida docente, porque, tem dado resultado positivo, então, e cada vez você vai tendo mais ideias, e você vai ficando melhor, né, porque a gente vai melhorando com a prática, então eu achei fantástica essa metodologia (sic) (p16).

Alguns professores participantes da pesquisa, já tinham tido experiência prévia com a gamificação em suas aulas. Por esse motivo, buscaram renovar suas aulas e melhorar suas experiências, agora com alunos do ensino fundamental e em aulas presenciais. Nos relatos desse grupo de professores, podemos perceber o entusiasmo em participar da formação, em contribuir com os demais colegas ajudando a tirar dúvidas e trocando experiências.

É, nas discussões entre os profissionais de educação, nós sempre fazíamos a indagação, porque as crianças não estudavam em casa? E o que, que eu percebi? Com a gamificação, é, foi perceptível a mudança desse hábito, o que torna essa metodologia muito mais viável e indispensável na nossa prática, ou seja, nós estamos conseguindo algo que nós reclamávamos que não acontecia, o estudo prévio, as crianças se preparavam para as aulas, então, nota dez para a gamificação (sic) (p18).

Partindo das opiniões a respeito da gamificação expressadas na entrevista, podemos dizer que a metodologia da presente pesquisa-formação foi bem sucedida para aplicação nas aulas de Educação Física do ensino fundamental pelos docentes participantes. Os docentes mostraram-se satisfeitos com os resultados alcançados apesar da necessidade de uma maior dedicação aos planejamentos e execução das atividades.

Acho assim que não só contribuiu, mas no meu caso, eu aprendi do zero. Na educação infantil foi mais específico da Educação Física. Então, a forma de você trabalhar é diferente, no meu caso que dou aula para outros anos, não só a educação infantil, então a gente realmente aprendeu a trabalhar com essas crianças. (sic.) (P2).

Os professores entenderam que a formação pode ser mais do que simplesmente oficinas e capacitações, mas oferecer um ambiente propício a muitas transformações positivas tanto para os docentes quanto para os alunos. Segundo Camilo Cunha (2008, p. 64): “O debate e a necessidade de valorizar a formação contínua nasce pela tomada de consciência das transformações sociais, científicas, econômicas, políticas, como também pela constatação de que os saberes não são eternos”. (sic.).

[...] não podemos afirmar que o desenvolvimento profissional do professor se deve unicamente ao desenvolvimento pedagógico, ao conhecimento e compreensão de si mesmo, ao desenvolvimento cognitivo ou teórico. Ele é antes decorrência de tudo isso, delimitado, porém, ou incrementado por uma situação profissional que permite ou impede o desenvolvimento de uma carreira docente. (IMBERNÓN, 2011, p.45).

O principal a ser entendido, é que os docentes podem melhorar sua atuação e isso significa melhorar profissionalmente a partir não somente de espaços, materiais, tempos,

mas também por meio de processos de aprimoramento profissional e do como o docente enxerga e aplica seus conhecimentos. Para Nóvoa (2014), a educação atualmente é referência para programas de “reforma social”. Na reflexão do autor, o espaço da educação que se divide em espaço privado e espaço público, deve ser somente público, como forma de direito. Dessa forma, também o espaço da Educação Física, estará mais amplo, no sentido de entender a educação como bem e a utilização de locais variados para isso. Em relação à reforma social, parte também do professor como um dos atores principais do processo, que pode modificar o meio onde atua através da boa formação inicial e depois continuada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar das mudanças que vêm ocorrendo no âmbito educacional, entendemos que o conhecimento permanece centrado no professor, as lições são realizadas hierarquicamente promovendo a reprodução sem muitas preocupações com criatividade e a autonomia do aluno. Nesse sentido, o estudo aqui apresentado mostra através dos resultados, que apesar de essas mudanças estarem ocorrendo lentamente, a gamificação como metodologia de ensino, mostrou-se versátil adequando-se a diferentes realidades, além disso, proporcionou aos docentes participantes enxergarem as aulas com maior entusiasmo, na medida que em seus relatos, mencionam o aumento do interesse dos alunos em participarem das atividades, levando à aprendizagem.

As metodologias inov-ativas, e conseqüentemente a gamificação são consideradas inovações na educação e, propõem maneiras de implementar os processos de ensino e aprendizagem na perspectiva do estudante ativo, protagonista de seu conhecimento, na busca da personalização do ensino.

Nessa concepção o docente passa a ser tutor, melhorando as relações interpessoais entre educador e estudantes, as aulas são dinâmicas tornando o conhecimento atraente dando significado ao conteúdo.

Dessa forma cabe a nós afirmar que é possível legitimar a contribuição da gamificação na prática pedagógica dos professores de Educação Física atuantes no Ensino Fundamental, essa afirmação parte dos relatos dos docentes participantes, que mencionam em vários momentos as mudanças positivas ocorridas nas aulas, nos planejamentos e na participação dos alunos.

Numa análise geral da pesquisa, os docentes participantes mostraram através de suas opiniões que gostaram da metodologia e enxergam nela novas possibilidades de

aplicação, no entanto alegam precisar de uma rede de apoio e de mais tempo de planejamento para realizar novas aulas gamificadas. Apesar disso, algumas limitações foram observadas, entre elas, apesar de a formação ser oferecida gratuitamente muitos professores não se inscreveram, ou se inscreveram e não participaram. Houve ainda relatos de falta de apoio da equipe gestora de algumas escolas.

Sugerimos que continuem participando de formações voltadas para as metodologias inovadoras e, que haja oferta desses estudos através do Estado, de maneira a manter os conhecimentos já adquiridos pelos professores e dar continuidade ao uso da gamificação no decorrer de suas carreiras profissionais.

Sendo assim, pressupõe-se que a metodologia da gamificação possui ótima aplicabilidade nas aulas de Educação Física do Ensino Fundamental e, que a ação didático-pedagógica dos professores participantes melhorou após a sua participação na formação e implementação das aulas gamificadas na escola.

REFERÊNCIAS

BACICHI, Lilian e MORAN, José. (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CAMILO CUNHA, António. **Pós-modernidade socialização e profissão dos professores (de educação física): para uma “nova” reconceptualização**. Viseu, Portugal: Vislis, 2008.

DAMIANI, Magda Floriana. **Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios**. Curitiba, PR: UFPR, 2008.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2018.

GÓMEZ, Angel, Pérez. **O pensamento prático do professor: a formação do professor como profissional reflexivo**. NÓVOA, António. Os professores e a sua formação. 3. Ed. Portugal: Lisboa Codex, 1997.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLEIN, Danieli Regina; CANAVESI, Fernanda Cristina Sanches; FEIX, Angela Regina; GRESELE, Jizéli Fonseca Parreira; WILHELM, Elizane Maria de Siqueira. **Tecnologia na educação: evolução histórica e aplicação nos diferentes níveis de ensino**. EDUCERE – Revista da Educação. Umuarama. V. 20, N. 2, p. 279-299, jul./dez. 2020.

LITTO, Fredric M. **Prefácio**. FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. São Paulo: Saraiva, 2018.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. BACICHI, Lilian e MORAN, José. (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. **Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje**. BACICHI, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Melo. (Orgs.) Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

NÓVOA, António. **Os professores e o “novo” espaço público da educação**. In: TARDIF, Maurice; LESSARD, Claude. (Orgs.). O ofício de professor: história, perspectivas e desafios internacionais. 6. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SANCHO, Juana Maria. **De tecnologias de informação e comunicação a recursos educativos**. In: SANCHO, Juana Maria. et al. (Colab). Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SILVA, Carla Patrícia Cavalcante; DAROLT, Viviani. **Pensando o novo espaço escolar**. DAROLT, Viviani (Org.). Gamificar em sala de aula. Curitiba: Editora CRV. 2021.

SILVA, João Batista; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga. **Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino da Física**. Revista Brasileira de Ensino de Física, vol. 41, nº 4, e20180309 (2019) www.scielo.br/rbef DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>.