

Que Comecem os Jogos: um Estudo sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos na Educação Profissional e Tecnológica

Let the Games Begin: a Study on Game-Based Learning in Professional and Technological Education

ISSN 2177-8310
DOI: 10.18264/eadf.v14i1.2196

Daniela Rebello Pereira SYLVESTRE*
Gleice Neves da SILVA¹
Priscila Pereira de Jesus CARVALHO¹
Danielli Veiga Carneiro
SONDERMANN¹

¹ Instituto Federal do Espírito Santo
- Avenida Vitória, 1729-Jucutuquara-
Vitória-ES- Brasil.

*drebellop@gmail.com

Resumo

A utilização de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem é uma das possibilidades de ferramentas pedagógicas nos processos formativos. O artigo tem como objetivo conceituar a aprendizagem baseada em jogos e aprendizagem baseada em gamificação, buscando identificar o potencial dessas metodologias no processo de ensino e aprendizagem. Para isso, foi realizada a aplicação dessas metodologias ativas de ensino na turma de Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica no segundo semestre do ano de 2023. A apresentação do conteúdo consistiu na aplicação prática das metodologias supracitadas por meio da recriação de um jogo brasileiro, intitulado Passa ou Repassa. A intervenção pedagógica demonstrou que a aprendizagem baseada em jogos ofereceu uma abordagem atrativa, eficiente e dinâmica para a promoção do ensino e aprendizagem, com potencialidade de transformar a experiência de aprendizado em Educação Profissional e Tecnológica mais significativa e eficaz para os educandos.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Aprendizagem baseada em jogos. Gamificação. Educação profissional e tecnológica.



Recebido 02/02/2024
Aceito 21/08/2024
Publicado 31/08/2024

COMO CITAR ESTE TRABALHO

ABNT: SYLVESTRE, D. R. P. *et al.* Que Comecem os Jogos: um Estudo sobre a Aprendizagem Baseada em Jogos na Educação Profissional e Tecnológica. **EaD em Foco**, v. 14, n. 1, e2196, 2024. doi: <https://doi.org/10.18264/eadf.v14i1.2196>

Let the Games Begin: a Study on Game-Based Learning in Professional and Technological Education

Abstract

The use of games as a teaching and learning strategy is one of the possibilities of pedagogical tools in training processes. The article aims to conceptualize learning based on games and learning based on gamification, seeking to identify the potential of these methodologies in the teaching and learning process. To this end, these active teaching methodologies were applied in the Educational Practices in Professional and Technological Education class of the Master's in Professional and Technological Education in the second semester of 2023. The presentation of the content consisted of the application practice of the aforementioned methodologies through the recreation of a traditional Brazilian game, called PassaouRepassa. The pedagogical intervention demonstrated that game-based learning offered an attractive, efficient and dynamic approach to promoting teaching and learning, with the potential to transform the Professional and Technological Education learning experience more meaningful and effective for students.

Keywords: *Active methodologies. Game-based learning. Gamification. Professional and technological education.*

1. Introdução

A metodologia ativa é uma abordagem de ensino e aprendizagem que enfatiza o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem por meio da participação ativa e de atividades práticas. Contrasta com os métodos tradicionais de aprendizagem passiva, onde os alunos são destinatários mais passivos da informação.

Essa metodologia, especificamente a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação, incentiva os alunos a assumirem um papel ativo em sua aprendizagem, promovendo um ambiente desafiador que pode contribuir para o envolvimento dos alunos e para o desenvolvimento de algumas habilidades, como a resolução de problemas, tomada de decisão e colaboração. Habilidades importantes, necessárias e valorizadas no mundo do trabalho, sendo assim, sua utilização na Educação Profissional e Tecnológica é de extrema relevância.

O presente artigo é um relato da experiência de aplicação das metodologias ativas da aprendizagem baseada em jogos e gamificação, na turma de 2023 de Práticas Educativas em EPT do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (Ifes). Neste, recriou-se o jogo "Passa ou Repassa".

Os jogos são estímulos para pessoas de diversas idades, pois fazem parte da cultura humana e estão presentes no cotidiano desde a tenra idade repercutindo ao longo da vida. No contexto educacional, os jogos e brincadeiras ganham espaço desde a educação básica até mesmo no contexto da pós-graduação, favorecendo a aprendizagem no âmbito educacional.

Gonçalves (2013, p. 15) corrobora essa ideia, afirmando que

As atividades lúdicas estão presentes na vida do homem desde o nascimento até a morte. O bebê inicia as suas brincadeiras/jogos nos primeiros

estádios e o idoso ocupa boa parte do seu tempo jogando cartas e damas, os jogos mais comuns, com os seus companheiros. Esse comportamento não acontece para dar lugar ao vazio que por vezes possam sentir dado a sua desocupação, mas sim porque sentem a necessidade de se sentirem ativos, divertidos a agir, a pensar, a simular, a socializar, a debater (Gonçalves, 2013, p. 15).

Apesar de a aprendizagem baseada em jogos e gamificação estar presentes nas diversas modalidades de ensino, percebe-se que ainda existem algumas resistências quanto à aplicação nos cursos de graduação e pós-graduação, pois, por se tratar de uma construção pedagógica mais voltada para a profissionalização muitas vezes se distanciam das atividades lúdicas.

Sendo assim, esta pesquisa buscou investigar o potencial dos jogos e da gamificação no curso de pós-graduação *stricto sensu*, que muitas vezes pode apresentar resistência nas estratégias que propõem atividades lúdicas.

Nessa perspectiva, surgiu a seguinte problemática: de que maneira a aprendizagem baseada em jogos e gamificação pode ser utilizada como estratégia de ensino e aprendizagem para promover o engajamento e participação dos alunos no curso de pós-graduação *stricto sensu*?

Dito isso, o objetivo principal deste artigo foi: identificar o potencial dessas metodologias no processo de ensino e aprendizagem ao aplicá-los durante um dia de aula no curso de pós-graduação *stricto sensu*.

Os objetivos específicos foram: Identificar aspectos gerais da metodologia ativa; conceituar a aprendizagem baseada em *games* e a aprendizagem baseada em gamificação; apresentar as cinco etapas (fases) da intervenção pedagógica entre a produção e aplicação do jogo e explicar a aplicação do jogo na turma 2023 de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica.

2. Fundamentação teórica

As metodologias ativas surgiram na década de 1980 como um contraponto ao modelo tradicional de ensino, sendo consideradas ferramentas pedagógicas ativas. Filatro e Cavalcanti apontam que “as metodologias ativas são estratégias, técnicas, abordagens e perspectivas de aprendizagem individual e colaborativa que envolve o engajamento dos estudantes” (Filatro e Cavalcanti, 2018, p. 12).

Camargo e Moran (2018) ampliam esse conceito ao entender que as metodologias ativas são estratégias que visam proporcionar maior autonomia de aprendizagem aos discentes, tornando-os protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, tendo na figura do professor um mediador para a construção do conhecimento.

Eles ressaltam ainda que um importante aspecto que a metodologia ativa proporciona é possibilitar que o aluno relacione aquilo que aprendeu com sua realidade de vida. Relevante salientar que quando o aluno percebe que o que aprende tem a ver com sua vida torna a aprendizagem realmente significativa, entende a importância dos conteúdos, se envolvendo mais nas aulas e ampliando seus conhecimentos, os quais se constroem na interação aluno e aluno e professor e aluno.

Assim, as metodologias ativas de aprendizagem, proporcionam:

Desenvolvimento efetivo de competências para a vida profissional e pessoal; visão transdisciplinar do conhecimento; visão empreendedora; o protagonismo do aluno, colocando-o como sujeito da aprendiza-

gem; o desenvolvimento de nova postura do professor, agora como facilitador, mediador; a geração de ideias e de conhecimento e a reflexão, em vez de memorização e reprodução de conhecimento (Camargo; Daros, 2018, p, 15).

Os autores Camargo e Daros (2018) afirmam que “as metodologias ativas de aprendizagem colocam o aluno como protagonista, ou seja, em atividades interativas com outros alunos, aprendendo e se desenvolvendo de modo colaborativo” (Camargo; Daros, 2018, p. 15).

Isso é elucidado na concepção de aprendizagem em espiral a qual favorece a participação ativa do estudante por apresentar em sua base a síncrese (todo caótico, senso comum) o aluno com sua percepção individual, no meio da espiral tem-se a análise (novas ideias por meio da discussão em pares) e no topo ocorre a síntese (esclarecimento de dúvidas) em grupo, onde ocorre a ampliação de conceitos.

Representação gráfica da Aprendizagem em espiral



Fonte: Camargo; Daros (2018, p. 33)

A aprendizagem em espiral se constitui em uma estratégia pedagógica permitindo que o aluno revise assuntos do contexto escolar em diversos níveis de complexidade. É um estudo inicialmente individual, em seguida de pares e após colaborativo, possibilitando ampliação de conceitos, esclarecimentos de dúvidas, liberdade de expressão e sistematização do conhecimento. Tudo com a mediação do professor conforme Camargo e Moran (2018) salientam.

Ainda se tratando da aprendizagem em espiral, os autores Camargo e Daros (2018) comentam:

A aprendizagem em espiral possibilita que o aluno expanda seus horizontes analíticos, bem como permite o exercício argumentativo, pois parte da síncrese, ponto de partida no qual o estudante expõe seu argumento, ainda que de forma individual e pouco elaborada, passando pela análise, na qual os elementos que compõem o texto são mais bem explorados com o auxílio dos pares, e finaliza com a análise dos outros grupos e do docente, possibilitando a síntese, ponto de chegada no qual foram incorporadas as reflexões obtidas nas etapas anteriores e uma conclusão mais consistente (Camargo; Daros, 2018, p. 32).

Em concordância com os autores, vale salientar que um dos pontos positivos dessa estratégia é garantir espaço ao aluno para que expresse suas ideias, evitando que haja disparidade na participação dos alunos, o que pode ocorrer dentro de dinâmicas com uma grande quantidade de participantes. No ponto 3.1 “produção e aplicação do jogo” e no ponto 3.2 “discussão dos resultados” deste artigo expressam a fala dos autores, observa-se que o passo a passo da dinâmica permite identificar a aprendizagem em espiral.

2.1 Aprendizagem baseada em jogos

A aprendizagem baseada em jogos é uma metodologia que permite a criação e uso de jogos para finalidades didáticas. Em seu artigo intitulado “A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem”, Fardo (2013) ressalta que “os *games* (jogos digitais) são uma forma de entretenimento bastante popular entre públicos de todas as idades” (Fardo, 2013, p. 1). Entretanto, ainda existe no senso comum a ideia de que os jogos são atividades de criança e não tem potencial para engajar todas as idades.

A ludicidade do jogo está presente na vida do ser humano desde a infância, sendo ferramenta de socialização e criação de regras, conforme Moran (2012, p. 111) aponta, “O jogo ensina a conviver com regras e a encontrar soluções para desafios”.

A educação infantil trabalha com a ludicidade e o brincar, pois é uma das principais maneiras de comunicação e aprendizagem, uma vez que nesta fase não existe a alfabetização. Entretanto, ainda existem professores que não compreendem que os jogos podem ser utilizados em outras etapas e níveis do ensino, como afirma Moran (2012, p. 112): “A educação só tem utilizado os jogos na educação infantil. Parece que, depois dela, o ensino é ‘sério’ e os jogos, cada vez mais, são deixados de lado. É importante a utilização mais frequente, variada e adequada dos jogos”.

Corroborando com a citação, percebe-se que a aprendizagem baseada em jogos pode ser utilizada, nas diversas etapas de ensino, pois tem potencial de contribuir no processo de ensino-aprendizagem e atrair a atenção da maioria dos alunos das diversas idades, inclusive dos alunos de mestrado *stricto sensu*.

Alguns benefícios dos jogos na EPT são o fomento à criatividade e o pensamento inovador com a exploração de mundos virtuais e com a resolução de quebra-cabeças, por exemplo. Esses possibilitam a criação de estratégias que promovem o desenvolvimento da imaginação e da capacidade de pensar ‘fora da caixa’. Todas habilidades muito requeridas pelas atividades laborais. O ambiente de jogo virtual, muitas vezes, cria uma atmosfera descontraída e menos ameaçadora. Isso pode ajudar a reduzir o estresse e a ansiedade associados ao aprendizado, especialmente em situações em que os alunos podem sentir medo de cometer erros.

Na sociedade pós-fordista, os empregadores passaram a exigir funcionários flexíveis, conhecedores de todo o processo de produção, os vulgarmente “conhecedores de tudo um pouco”. Essa exigência, comumente, adoce o trabalhador, assim, a criatividade e o pensamento inovador, os quais são características dos jogos, ajudam a reduzir estresse e ansiedade e podem beneficiar a EPT.

2.2 Diálogos entre a Escola Tradicional, a Industrialização e Jogos

A sala de aula para alguns professores precisa ser um espaço rígido com pouca conversa dos alunos e muita explicação do professor, essa visão de rigidez e disciplina na escola tem uma forte relação com o processo de industrialização, pois as fábricas precisavam de trabalhadores capacitados e para que isso acontecesse a escola seria o local de capacitação. Dessa forma, a escola tomou contornos de fábrica, conforme aponta Mattar (2012):

Um dos legados da era industrial é a separação entre os espaços do trabalho e da diversão, o que se reflete na nossa escola industrial, em que o aprendizado e prazer estão dissociados. Como é o lugar do aprendizado, não do prazer, a escola obviamente resiste à incorporação de mídias mais ‘divertidas’, como os *games* nos processos de ensino aprendizagem (Mattar, 2012, p. 17)

Percebe-se o quanto a metodologia tradicional também traz traços da industrialização, pois, ao colocar apenas o professor como protagonista na sala de aula, aproxima-se da posição do “chefe” da empresa, que sabe mais do que todos os seus subordinados.

Como contraponto da visão rígida e de protagonismo apenas do professor, a metodologia ativa propõe o protagonismo do aluno, e a aprendizagem baseada em jogos busca o engajamento e um toque de diversão em um espaço que era contornado pela rigidez, segundo Bes *et al.* (2019, p.22) “os alunos são motivados a atingir determinados objetivos, sozinhos ou em equipes, ao se engajarem no universo do jogo”.

2.3. Aprendizagem baseada em gamificação

Conforme os autores Fontenele, Rabelo e Silva (2021) ,“o termo gamificação é derivado do termo em inglês *gamification*, é definido como a utilização de elementos de jogos digitais e não digitais, com o objetivo de motivar as pessoas a alcançarem objetivos específicos, sejam eles de aprendizagem ou de mudança”(Fontenele; Rabelo; Silva; 2021, p. 24). Logo, a aprendizagem baseada em gamificação consiste em utilizar elementos de jogos em diversos contextos de não jogos, como afirma Moran (2019), definindo a gamificação “é pensar em ferramentas de jogos em contextos fora dos jogos, incentivando as pessoas a acharem soluções e premiar estas atitudes” (Moran, 2019, p. 69).

Nesta mesma linha de pensamento, o autor Fardo (2013) enfatiza que “a gamificação é um fenômeno emergente, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos *games*, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos” (Fardo, 2013, p. 2).

Uma de suas grandes vantagens é propiciar um sistema que os alunos sejam capazes de visualizar o efeito de suas ações e aprendizagens, “na medida em que fica mais fácil compreender a relação das partes com o todo, como acontece nos *games*” (Fardo, 2013, p. 7). O autor ainda salienta:

Da mesma forma, um dos objetivos principais de introduzirmos uma experiência assim é para que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações fazem sentido dentro de uma causa maior, que é o que os elementos dos *games* podem proporcionar se utilizados de forma cuidadosa, da mesma forma que conseguem dentro dos mundos virtuais (Fardo, 2013, p. 7).

O ambiente escolar é uma área bastante propícia para aplicação da gamificação, pois os estudantes carregam consigo muitas aprendizagens que obtiveram das interações com os jogos. Fardo (2013) afirma:

Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (Fardo, 2013, p. 3).

Outra vantagem da gamificação é a personalização do aprendizado. O professor pode personalizar o aprendizado de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Jogos podem ser ajustados para diferentes níveis de habilidade, fornecendo desafios adequados a cada aluno, independentemente do seu ponto de partida. Na EPT, não é diferente porque não se quer formar trabalhadores dóceis e flexíveis, mas sujeitos críticos tanto na vida profissional quanto na vida pública e pessoal, considerando a individualidade de cada aluno, ou seja, personalização do aprendizado.

Durante a aplicação da metodologia adotou-se uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e participante; quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa de caráter exploratório, que, segundo Gil (2021), coloca o pesquisador como um agente ativo. Os participantes da pesquisa são os alunos da turma 2023 do Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT).

Para análise de dados foi utilizada a Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011). Essa análise é composta por várias técnicas de análises das comunicações, utilizando procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdo das mensagens e dos indicadores, que “permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção, ou seja, variáveis inferidas destas mensagens” (Bardin, 2011, p. 48).

A proposta de intervenção buscou compreender as dinâmicas possíveis do jogo, utilizando da atividade lúdica para incentivar e envolver os alunos na atividade, favorecendo a participação ativa de todos. Sendo assim, foi escolhido produzir em conjunto pesquisador e participantes um jogo de perguntas e respostas, baseado no jogo “Passa ou Repassa”. O jogo foi adaptado para abordar temas específicos da área de educação profissional e tecnológica, tornando o aprendizado mais contextualizado e aplicável à realidade dos alunos.

Para intervenção pedagógica e cumprimento da proposta solicitada pela professora da disciplina, foi recriado o jogo “Passa ou Repassa” como metodologia ativa de gamificação.

O jogo “Passa ou Repassa” foi amplamente conhecido pelo público brasileiro, pois tornou-se um quadro do programa de auditório “Domingo Legal” do SBT, uma conhecida rede aberta da televisão brasileira. O programa começou liderado por Silvio Santos, conforme aponta Hergezel e Ferraraz (2017, p. 118) “O Passa ou Repassa estreou no SBT em 1987, como um quadro do Programa Silvio Santos e intitulado Passe ou Repasse.” Depois comandaram o jogo de perguntas e respostas pelo apresentador Augusto Liberato, conhecido popularmente por Gugu Liberato (nessa época, o sucesso foi tanto que foi lançado até um jogo de tabuleiro), Angélica (em meados dos anos 90) e, em seguida, Celso Portioli. O quadro deixou de ser exibido em 2000, voltou em 2013 ficando no ar até 2016, retornou em 2018 e atualmente, ainda é exibido aos domingos na mesma rede televisiva, segundo informações da revista *Veja online* (2018).

A escolha de nos basearmos neste jogo deveu-se à sua popularidade entre os brasileiros ao longo de mais de três décadas. No programa, o formato do jogo era com dois times (inicialmente eram estudantes de duas escolas diferentes e posteriormente personalidades do meio artístico) que participavam de um *quiz* com perguntas e respostas sobre conhecimentos gerais. Primeiramente, era realizada uma prova que definiria qual das equipes participantes começaria respondendo às perguntas. Se a equipe em jogo não soubesse responder, poderia “passar” a pergunta para a equipe adversária; se esta também não soubesse, poderia “repassar” a pergunta para a equipe em jogo, caso ninguém soubesse responder, teria de “pagar”, participando de provas físicas, que valeriam pontos no placar geral, mas quando uma das equipes errasse a resposta de alguma pergunta, ela perderia todos os pontos e passaria o direito de resposta para a equipe adversária. Venceria a equipe que somasse mais pontos no placar geral ao final das perguntas.

Ressalta-se que a atividade com uso da metodologia de aprendizagem baseada em jogos e gamificação foi uma proposta avaliativa da professora regente da disciplina de “Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica”, inclusive houve um estímulo para escrita do artigo e submissão do mesmo a uma revista à escolha dos estudantes. Sendo assim, por se tratar de uma atividade avaliativa, todos os estudantes da turma conheciam a ideia e consentiram na publicação de suas fotos, participando das atividades práticas.

3.1. Produção e Aplicação do Jogo

Para produção da atividade, foram selecionados dois textos sobre o tema Aprendizagem baseada em jogos e Gamificação. A aplicação ocorreu durante a aula de Práticas Educativas na sala de informática.

Antes da aplicação do jogo, foi disponibilizado para a turma dois textos no Ambiente virtual de aprendizagem da disciplina (Moodle), a fim de que os colegas mestrandos lessem previamente sobre o conteúdo, porque haveria necessidade que já soubessem ao menos superficialmente sobre o mesmo.

No dia programado para a aplicação do jogo, o grupo com as três pesquisadoras explicaram sucintamente o tema “metodologias ativas e aprendizagem baseada em jogos e gamificação”, com apoio de *slides* preparados para essa apresentação.

A apresentação do conteúdo consistiu na aplicação prática das metodologias supracitadas por meio da recriação de um jogo brasileiro, intitulado Passa ou Repassa. A turma foi dividida em grupos conforme uma pré-organização já existente para outros trabalhos da disciplina. Utilizou-se o cronômetro de celular para marcar o tempo disponibilizado para que escrevessem as perguntas, enquanto os grupos elaboravam-nas, para criar um momento, foram colocadas músicas orquestradas de jogos clássicos de videogames, como som ambiente.

As instruções para o jogo foram divididas em 5 fases, sendo as fases 1, 2 e 3 para produção e as fases 4 e 5 para a aplicação:

1. Organização conforme grupos da disciplina (1, 2, 3 e 5)^[2],
2. Solicitação da leitura dos textos já selecionados e disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Além disso, foi autorizada pesquisas utilizando a *Internet*. Para essa fase foram liberados 10 minutos.
3. Após a leitura, foi orientado que cada grupo a partir dos textos lidos, criassem seis perguntas objetivas de múltipla escolha contendo 04 opções (3 incorretas e 1 correta). O tempo para essa fase foi de 20 minutos, sendo necessário um acréscimo de mais 10 minutos.
4. Momento inicial do jogo - os grupos 1 e 2 e grupos 3 e 5 enfrentaram-se disputando duas vagas para a rodada final. Ressalta-se que os grupos poderiam escolher apenas um membro para responder as perguntas ou poderiam realizar o rodízio no qual todos pudessem participar no momento do jogo.
5. Rodada Final - pergunta ouro - os finalistas se enfrentaram para decidir o vencedor.

4. Resultados e Discussão

Após a aplicação do jogo, foi feita uma roda de conversa em que as pesquisadoras expuseram algumas informações sobre o conteúdo; além disso, foi dada a oportunidade dos participantes apresentarem suas percepções.

Apesar de o momento de diversão, foi observado que todos os participantes se engajaram durante a atividade, permitindo que todos os grupos elaborassem e entregassem as perguntas conforme apresentado na figura 1.



Figura 1: fotografia do momento da produção do jogo

Fonte: elaborado pelas autoras (2023)

Após a elaboração das perguntas, uma pesquisadora informou aos participantes que o jogo seria realizado com as perguntas produzidas pelos grupos; neste momento, alguns participantes riram e brincaram uns com os outros, e foi observado que um participante inicialmente se demonstrou desconfiado, dizendo que não sabia se daria certo; entretanto, foi ele quem se prontificou a participar do jogo para representar seu grupo. Nesse viés de engajamento, as autoras Filatro e Cavalcante (2023, p. 51) ressaltam que “ transformar a sala de aula em uma comunidade de aprendizagem possibilita que muitas pessoas façam parte do processo de aprendizagem, em um diálogo aberto e contínuo”.

Pela proposta apontada por Bardin (2011), realizamos e identificamos duas categorizações, a dos conquistadores e a dos socializadores, os quais fizemos inferência por meio dos relatos dos participantes.

Algumas regras foram estabelecidas, tais como: só poderia responder à pergunta o participante que pegasse o objeto que estava em cima da mesa, entretanto teve uma rodada que um participante, ao ouvir a pergunta, acabou respondendo sem ter pegado o objeto; neste momento, todos riram, e os próprios participantes informaram que aquela resposta não poderia contar como ponto, pois estava sendo descumprida uma regra do jogo. Neste sentido, percebe-se que o jogo contribui para a construção e percepção das regras, pois os próprios jogadores sinalizaram a respeito da regra e da importância de ser cumprida.

Diante do exposto, o autor Moran (2012, p. 111) salienta: “Aprendemos pelos jogos a conviver com regras e limites, explorando nossas possibilidades. Aprendemos, pelas brincadeiras, a encontrar variáveis e inovações com base em nossos objetivos ou em pessoas”.



Figura 2: fotografia do momento da aplicação do jogo

Fonte: elaborado pelas autoras (2023)

Durante a aplicação do jogo, apenas um grupo fez rodízio para responder às perguntas do jogo Passa ou Repassa, os outros grupos decidiram que apenas um membro do grupo responderia às perguntas.

No Passa ou repassa do programa televisivo, a equipe que não soubesse responder à pergunta repassada, deveria cumprir um desafio para obter seus pontos. Os perdedores que não aceitassem o desafio e errassem a resposta recebiam uma punição física (torta na cara), porém, em nossa recriação, não havia esse tipo de punição e nem de desafio. No programa, os desafios continham atividades que exigiam vigor físico, muitas das vezes.

Deve-se sempre considerar o público-alvo das atividades propostas em sala de aula. O nosso público era composto de alunos de mestrado, adultos de várias idades, estávamos em um laboratório de informática e tivemos que improvisar utilizando os recursos disponíveis (mesa e carteira de estudante). Teríamos que pensar em desafios que pudessem ser cumpridos com equidade e arrumar a sala para nos movimentarmos; sendo assim, não achamos propício e tampouco necessário para o alcance do objetivo proposto, termos desafios envolvendo torta na cara. Sendo definido como desafio, a agilidade, visto que só poderia responder à pergunta aquele que conseguisse pegar o objeto que estava em cima da mesa; além disso, teria que tomar a decisão rápida na escolha da resposta, pois teria apenas 20 segundos para escolher uma opção como resposta. A punição nessa recriação foi que o grupo somente marcava um ponto em seu placar se acertasse a resposta.

Durante o jogo, foi percebido que alguns participantes demonstraram uma postura mais competitiva, e até dizia para os outros jogadores “estou aqui para ganhar”. Além do ambiente competitivo, mas sempre respeitoso, foi identificado o trabalho em grupo, pois durante o jogo, apesar de apenas um participante ter a responsabilidade em tentar pegar o objeto na mesa para ter direito a responder, foi verificado que os membros do grupo estavam empolgados tentando auxiliar o colega na escolha da resposta correta.

Verifica-se, na fala dos participantes, as duas categorias inferidas pelas pesquisadoras como aponta a proposta de análise de dados indicada por Bardin (2011). As categorias dos conquistadores e a dos socializadores. Segundo Alves (2015, p. 83), os jogadores conquistadores “estão em busca de realizações no contexto do *game* e querem estar no topo da liderança. Eles valorizam o *status* e apreciam a vitória independente do objetivo a ser alcançado. Embora muito competitivos e sem grande valorização das relações sociais, eles se relacionam de forma cordial”.

Os jogadores socializadores, como aponta Alves (2015, p. 84), “são pessoas cujo interesse está inclinado aos relacionamentos com outros jogadores e gostam também de organizar os demais. O jogo é um meio pelo qual ele pode interagir com outros”.

Em uma rodada do jogo, os participantes de um dos grupos fizeram a seguinte pergunta: “é possível mudar o jogador da rodada?” A pesquisadora responsável por conduzir o jogo respondeu que poderia trocar; sendo assim, a troca foi feita, entretanto, apesar de a troca, o grupo não conseguiu êxito, sendo eliminado do jogo.

Na rodada final, um clima de empolgação se manteve presente, o jogador ganhador disse que sabia que iria ganhar o jogo, pois se considera competitivo. Ao final, como premiação foi dada uma caixa de bombom para o grupo vencedor.

Uma ação que chamou a atenção foi que o grupo ganhador optou por dividir o prêmio; no caso, os bombons, com os participantes dos outros grupos. Fato que demonstrou empatia, pois o grupo ganhador disse que o prêmio seria dividido pois todos colaboraram para o desenvolvimento da atividade.

Apesar de se tratar de um curso de pós-graduação *stricto sensu*, não foi identificada resistência por parte de nenhum dos participantes; sendo assim, percebe-se que todos se engajaram durante o processo de produção do jogo. Assim, seu uso no ambiente formativo de ensino pode ser justificado por diversos motivos. Primeiramente, o jogo é altamente dinâmico e interativo, o que pode estimular a participação ativa dos alunos, promovendo um ambiente mais engajador e colaborativo. Além disso, o formato do jogo, que envolve perguntas e respostas rápidas, pode ser uma maneira eficaz de revisar conteúdos de forma lúdica e abrangente, auxiliando no processo de aprendizagem.

A competição saudável entre os participantes pode promover o desenvolvimento de diversas habilidades como trabalho em equipe, pensamento rápido e resolução de problemas, competências valorizadas no contexto profissional.

Por fim, o uso do “Passa ou Repassa” pode proporcionar momentos de descontração e diversão, contribuindo para um ambiente mais leve e propício ao aprendizado. Dessa forma, essa metodologia ativa de gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para promover a participação, o engajamento e a aprendizagem significativa dos alunos em um curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica.

5. Conclusão

Diante do exposto, ficou evidente que essa abordagem de aprendizagem baseada em jogos oferece diversos benefícios ao processo educacional, principalmente da EPT.

Os jogos são naturalmente envolventes e motivadores. Ao incorporar elementos lúdicos na aprendizagem, os alunos tendem a se envolver mais ativamente nas atividades educacionais. Os jogos frequentemente incorporam elementos sociais e colaborativos. Nessa aplicação, foi perceptível o engajamento e a socialização de colegas que normalmente não conversam muito. Os alunos puderam interagir uns com os outros, trabalhar em equipe para alcançar objetivos comuns e desenvolver habilidades de comunicação e cooperação. Essas são habilidades extremamente importantes para a EPT, visto que os futuros técnicos necessitam saber trabalhar em equipe.

A competição, desafios e recompensas inerentes aos jogos incentivam a participação e o empenho. Foi nítida a competitividade saudável entre os membros da turma.

A aprendizagem com jogos foi ativa, requerendo a participação dos alunos constantemente, desde o início, pois foi preciso que eles lessem, que refletissem e que debatessem sobre o material disponibilizado, sobre o mesmo para poderem aplicar o seu aprendizado na elaboração das perguntas e respostas, contribuindo para uma compreensão mais profunda dos conceitos. Isso favorece o desenvolvimento de habilidades diversas como resolução de problemas, pensamento crítico, tomada de decisões e colaboração. Essas habilidades são transferíveis para várias áreas da vida e são fundamentais para o sucesso acadêmico e profissional.

Nessa atividade com jogo, foi possível perceber também, o *feedback imediato* do professor, no caso específico, das pesquisadoras sobre o desempenho dos jogadores. O retorno rápido é de relevância ímpar na aprendizagem, à medida que permite que os alunos compreendam instantaneamente onde estão acertando ou errando. Isso facilita a correção de erros e o aprimoramento contínuo.

Conclui-se que as metodologias ativas, especificamente a aprendizagem baseada em jogos e em gamificação, oferecem uma abordagem atrativa, eficiente e dinâmica para a promoção do ensino e aprendizagem, aumentando a motivação e engajamento dos participantes. A combinação de desafios cativantes com objetivos educacionais específicos é potente para a transformação da experiência de aprendizado em EPT, tornando-a mais significativa e eficaz para os educandos. Em se tratando de desafios, os autores

afirmam “a finalidade dessas metodologias é fazer com que os alunos produzam conhecimentos a partir de desafios propostos pelos jogos em sala de aula, de modo que o estudante possa se esforçar para solucionar problemas dentro de um contexto/regras específicas, utilizando os recursos disponíveis” (Fontenele; Rabelo; Silva, 2021, p. 23).

Biodados dos autores



SYLVESTRE, D. R. P. é professora da Secretaria de Educação do ES. Leciona Língua Portuguesa há 20 anos, especialista em Leitura e Produção Textual e Neuropsicopedagogia. É Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFES. Pesquisadora em Tecnologias Digitais na Educação no Grupo de Pesquisa Pros@Tec.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0521-3024>

E-mail: drebellop@gmail.com



SILVA, G. N. é professora do fundamental I pela Prefeitura Municipal de Guarapari do ES. Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Espírito Santo. Leciona há 10 anos. É Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFES.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-8154-9568>

E-mail: gleiceifes@gmail.com



CARVALHO, P. P. J. é instrutora de aprendizagem do programa Jovem Aprendiz pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Senac, do Municipal de Vitória do ES. Graduada em Psicologia pela Faculdades Integradas São Pedro - Faesa. Leciona há 06 anos. É Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFES.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8286-6815>

E-mail: priscila.pj.carvalho@gmail.com



SONDERMANN, D. V. C. é professora titular com dedicação exclusiva do Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes), lotada no Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor) com ingresso em Agosto de 2006. Pró-reitora em Desenvolvimento Institucional desde Julho de 2024. Diretora Executiva do Ifes 2018-2024. Doutora em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), com foco no *Design* Educacional, Educação a Distância, Formação Docente e estudos na área de Universal para a Aprendizagem (DUA) - Universal Design for Learning (UDL). Graduação em Tecnologia em Processamento de Dados pela Fundação de Assistência e Educação (1995). Licenciada em Educação Profissional e Tecnológicas pelo Ifes. Responsável por ministrar disciplinas na área de Tecnologias Educacionais, *Design* Educacional, Práticas Educativas, Acessibilidade e Recursos Didáticos.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2044-1543>

E-mail: daniellicarneiro@gmail.com

Referências Bibliográficas

- ALVES, F. Gamification - Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: **DVS Editora**, 2015.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BES, P., *et al.* Metodologias para aprendizagem ativa. Porto Alegre: SAGAH, 2019. **EaD em Foco, 2022**,
- CAMARGO, F. Por que usar metodologias ativas na aprendizagem? In: CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 13- 19.
- FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629> - Acesso em: 6 set. 2023.
- FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias Inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
- FONTENELE, L. RABELO, J. SILVA, I. A Educação E A Gamificação: Possibilidades Nas Aulas Remotas. Ambiente: **Gestão e Desenvolvimento** – ISSN:19814127 Vol. 14 nº 3. Set/Dez 2021.
- GONÇALVES, A. S. M. **Potencialidades dos jogos educativos na aula de história e de geografia: um estudo com alunos do 9º ano de escolaridade**. Dissertação (Mestrado). Universidade do Minho. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/30136> Acesso em 10 dez. 2023.
- GIL, A. C. **Como Fazer Pesquisa Qualitativa**. São Paulo: Atlas, 2021.
- HERGESEL, J. P.; FERRARAZ, R. Elementos da televisão clássica no SBT: análise estilística do Domingo Legal. **Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 20, n. 3, p. 113–131, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/46173> Acesso em: 9 mar. 2024.
- MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. M. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 1-25
- MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2012.
- MORAN, J. M. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019a.