



**LUDICIDADE NAS CIÊNCIAS HUMANAS:
LIMITES E POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO COMO
METODOLOGIA DE ENSINO**

Alexandre de Sousa Jr¹

RESUMO

Este estudo tem por objetivo analisar as potencialidades do lúdico no processo de ensino e aprendizagem nas séries finais da educação básica, buscando compreender o ato de jogar, seus usos como ferramenta didática e sua relação com as competências curriculares gerais e específicas da área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. A metodologia adotada se fundamenta nos princípios da ludificação, também chamada de gamificação, consistindo na aplicação de mecânicas e características de jogos para envolver e motivar comportamentos que facilitem o aprendizado em situações problema, nem sempre restritas aos jogos. Esta análise se dá à luz da pedagogia histórico-crítica conforme Saviani (1999) e Porto (2002), além de tomar como referência os escritos de Wallon (1981), Freire (1996), Certeau (2003) e Luckesi (2014), procurando compreender que atividade lúdica e ludicidade se complementam, estão imbricadas, mas não são a mesma coisa. Este trabalho buscou reunir dados qualitativos e quantitativos por meio de um conjunto sistematizado de ações envolvendo o uso e aplicação de mecânicas de jogos de cartas e tabuleiro, visando desenvolver habilidades e competências presentes na base curricular. As ações ocorrem com estudantes de duas Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral (EEMTI) da rede pública estadual do Ceará.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino. Gamificação. Competências. Ciências humanas.

¹ Professor da Rede Pública Estadual do Ceará. Graduado em História pela Universidade Estadual do Ceará. Mestrando em Ensino de História pela Universidade Federal do Ceará.



Introdução

A ideia de uma prática docente dialógica e menos verticalizada é pauta recorrente para profissionais da educação. Refletir e repensar o processo de ensino e aprendizagem é uma demanda constante e, talvez, a grande mudança que atingira o ‘chão da escola’ no século XXI fora a tônica que o protagonismo discente passou a ter nos encontros pedagógicos e programas curriculares. Compreende-se que outras abordagens podem complementar ou mesmo substituir a abordagem tradicional centrada na figura docente, como já apontava Mizukami mais de duas décadas antes.² Não se trata de minimizar a importância dos professores, longe disso, ocorre que, aparentemente, tornara-se consenso na educação que “ensinar não é transferir conhecimentos” (FREIRE, 1996. p. 25). Conforme a teoria walloniana, o desenvolvimento humano é perpassado por conflitos internos e externos, havendo rupturas e retrocessos em um processo assistemático e contínuo, através de uma dialética que integra as aprendizagens (WALLON, 1981; GRATIOT-ALFANDÉRY, 2010).

No esteio da efetivação do processo de ensino e aprendizagem por meio de uma metodologia ativa, foi ofertada – no ano letivo de 2020, em duas escolas de Tempo Integral da Rede Pública Estadual do Ceará, a saber, EEMTI Prof. Cel. José Aurélio Câmara e EEMTI Pres. Humbeto Castelo Branco – a disciplina eletiva “História através de jogos”. É sobre essa experiência de ensino ludificado que se estrutura a temática deste trabalho, pois, o que se tornou evidente logo nos primeiros contatos dos estudantes com as mecânicas de jogos, foi a possibilidade de desenvolver habilidades que permeiam as seis competências específicas da área das Ciências Humanas, além de outras presentes entre as dez competências gerais da Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

A relevância deste estudo reside, principalmente, na possibilidade de – através do lúdico – estreitar o contato dos estudantes da educação básica com o universo da pesquisa e com conceitos inerentes às ciências humanas e sociais aplicadas. Como defende Luckesi (2014, p. 16) “não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas

² Maria Mizukami, já na década de 1980, indicava algumas formas que o processo de ensino poderia assumir, sendo o modelo tradicional apenas uma dentre outras abordagens possíveis, como a humanista, onde a experiência pessoal subjetiva seria o fundamento sobre o qual o conhecimento é construído; ou a abordagem sociocultural, onde o conhecimento seria criado a partir da consciência do sujeito sobre sua historicidade, pois o “processo de conscientização é sempre inacabado, contínuo e progressivo” (MIZUKAMI, 1986, p.91).



SEMINÁRIO DoCEntes

(ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre”. Com isso, atividade lúdica e ludicidade se complementam, estão imbricadas, mas não são a mesma coisa.

A problemática aqui é construída à luz da pedagogia histórico-crítica, onde o papel da educação escolar é possibilitar o acesso dos indivíduos aos conhecimentos sistematizados, conforme Saviani (1999) e Porto (2002). Assim, a questão central é pensar por que alguns alunos não gostam, nem se envolvem nas aulas? Daí se desdobram outros problemas, mas dentro do escopo desta pesquisa, o importante é compreender como podemos tornar as aulas mais atrativas aos estudantes. Podem os jogos auxiliarem na apreensão dos conteúdos disciplinares? De que maneira ludicidade se relaciona com processo de ensino e aprendizagem? Que jogos são mais atrativos, segundo os alunos? O uso de mecânicas de jogos nas aulas promove quais conhecimentos, habilidades e atitudes?

Objetivando demonstrar os limites e possibilidades do uso de jogos na construção do saber escolar, evidenciando quais são os eixos cognitivos e as competências curriculares envolvidas, este trabalho busca analisar as potencialidades do lúdico no processo de ensino e aprendizagem nas séries finais da educação básica, procurando compreender o ato de jogar, seus usos como ferramenta didática e sua relação com as competências curriculares gerais e específicas da área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

Metodologia e fontes

O objeto deste estudo baseia-se na atividade lúdica, ou no ato de jogar, e sua ação sobre a literacia disciplinar, tendo na ludicidade, potencialmente, uma ponte entre o lugar do aluno e o lugar da aula, integrando espaço e lugar na construção dos saberes (Certeau, 2003). Esta pesquisa envolve a coleta de dados qualitativos e quantitativos por meios de um conjunto sistematizados de ações com aplicação de questionários, entrevistas, observação participante e análise de indicadores escolares.

A metodologia aqui adotada se fundamenta nos princípios da Ludificação ou, mais usualmente conhecida como gamificação, consistindo na aplicação de mecânicas e características de jogos para envolver e motivar comportamentos que facilitem o aprendizado em situações reais, nem sempre relacionadas aos jogos. A gamificação é uma metodologia ativa que vem ganhando bastante



SEMINÁRIO DoCEntes

espaço no campo do ensino, principalmente pelo uso de *gadgets*.³ Vale ressaltar que este é um estudo ainda em andamento pois, com a suspensão das aulas presenciais em 2020, teve que ser adaptado para a modalidade de ensino remoto.

Resultados e discussão

Todo ato de conhecimento, no fundo, “envolve uma certa *criação*, ou um certo *re-arranjo* (parcial ou total) de nosso esquema conceitual. Quando aprendemos algo, estamos, de certa forma, criando-lhe uma significação, com base em nossas vivências e conceitos.” (DUARTE JR., 1998, p.99). Jogar é uma prática cultural que pressupõe interação social, capaz de criar vínculos entre os estudantes, destes com os professores e de ambos com os saberes (MEINERZ, 2013). A proposta de análise, desenvolvimento e avaliação das atividades lúdicas na urdidura de conteúdos e habilidades, neste estudo, dá-se em dois momentos distintos.


Primeiramente, na escola, visando compreender quais as possibilidades e limites do lúdico em sala de aula. Tal discussão tem por base os dados relativos tão somente às aulas ocorridas entre os meses de fevereiro e março de 2020. Mesmo com apenas quatro encontros presenciais, alguns resultados preliminares se mostraram bastante promissores. As aulas com uso de jogos, além de contarem com uma adesão maior por parte dos estudantes, quando comparadas com outras disciplinas eletivas da área das humanidades, também apresentaram baixo índice de absenteísmo.⁴ Em um segundo momento, após a suspensão das aulas presenciais devido a pandemia de Covid-19, tem-se explorado as potencialidades do ensino remoto gamificado via plataformas digitais.

Considerações finais

Diante das demandas provenientes do modelo de ensino à distância, é preciso lembrar que muito da experiência que se tem com tecnologias educacionais são, geralmente, de aplicações em

³ Palavra em inglês usada para designar o conjunto dos dispositivos eletrônicos portáteis, aparelhos e aplicativos.

⁴ A disciplina eletiva ofertada teve uma procura superior ao número de vagas disponíveis demandando, possivelmente, a abertura de duas turmas para 2021. Sobre os dados quantitativos com frequência e comparativos de outras disciplinas, são tabelas oriundas do SIGE que serão apresentadas no trabalho final, mas que, se aqui anexadas, extrapolariam o número de páginas permitidas neste resumo expandido.



SEMINÁRIO

DoCEntes

ambientes formais de ensino, tornando o cenário de distanciamento algo, talvez não inédito, mas certamente singular. Admitindo a impossibilidade de que algo seja intrinsecamente lúdico ou não lúdico e considerando que o jogar também possui características próprias. O desenvolvimento de uma metodologia ativa como recurso na efetivação do processo de ensino e aprendizagem por si, já é um desafio. Empreender tal dinâmica via ensino remoto implica não só abertura ao novo, mas a construção de outros paradigmas. Ademais, pelas observações iniciais é possível inferir que a experimentação e uso de jogos implica em uma experiência de convívio mais dinâmica e cooperativa, contribuindo na formação de uma visão de alteridade e compreensão de mundo mais plural.

Referências bibliográficas

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer.** Tradução: Efharam Ferreira Alves. 9. ed. Petrópolis: Vozes, v. 1, 2003.

DUARTE JR., João Francisco. **Fundamentos Estéticos da Educação.** Campinas, SP: Papyrus, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 22. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRATIOT-ALFANDÉRY, Hélène. **Henri Wallon.** Tradução e organização: Patrícia Junqueira. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. (Coleção Educadores)

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e formação do educador.** Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, 2014. p. 13-23.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História em sala de aula. *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história.** Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 99-116.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986.

PORTO, Bernadete de Sousa. **QUE CAMINHO DEVO SEGUIR?** Alice Procuo Uma Alfabetização Crítico e Lúdica... Revista Educação em Debate, Fortaleza, ano 24, v.1, n.43, 2002. p. 26-37.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política.** 32. ed. Campinas: Autores Associados, 1999.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** Tradução: Ana Maria Bessa. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

Realização:



Parceria:

