

DESAFIOS DO ENSINO HÍBRIDO TENDO COMO PROTAGONISTA: UM AMBIENTE GAMIFICADO

CHALLENGES OF HYBRID TEACHING AS PROTAGONIST: A GAMMED ENVIRONMENT

Olga Aparecida da Silva Martins¹
Maria Eliana Lopes de Souza²
Mathäus Natan Moura Duarte³
Marilene Rosa da Silva⁴

RESUMO: O ensino híbrido é com certeza um exponencial como tendência educacional em tempos contemporâneos, tendo como objetivo trazer novos desafios e soluções no ensino, na modalidade EAD. Essa combinação de aprendizado *online* com o presencial, integrando-se no dia a dia do aluno, leva a um ambiente favorável e familiar ao programa de estudo. Nessa perspectiva, tem-se os ambientes virtuais (AVA) que são dispositivos tecnológicos da informação (TIC), os quais agregam vários recursos digitais que têm a intenção e o interesse voltado para aprendizagem, havendo a possibilidades de programas de jogos. Estes surgiram a partir do fenômeno da gamificação ou games aplicados a educação, numa perspectiva construtivista como estratégia educativa, permitindo o desenvolvimento e um acesso lúdico dentro do quadro educacional e motivando os estudantes. Desenvolvido a partir da teoria de jogos educativos, deve-se considerar que as recompensas estão relacionadas com a satisfação produtiva, não como um prêmio competitivo entre os alunos e sim para levar em conta a cooperação, criatividade, engajamento, resolução de problemas, compreensão e entendimento com o devido respeito a diversidade, virando uma experiência gratificante e desafiadora, transformando-se em ferramentas de aprendizagem. O objetivo da pesquisa é analisar a temática descrita acima,

¹ Graduada em Pedagogia (UNISEPE), Pós- Graduada em Gestão Escolar Integradora, Coordenação Pedagógica e Planejamento, Psicopedagogia Clínica, Institucional e Ludopedagogia, Educação Infantil e Educação Inclusiva. Mestrando UNINI / PORTO RICO. Email: olgaapsilva@yahoo.com.br. ID LATTES: 8702113776815079.

² Graduada em Pedagogia (UFPR), especialista em Pedagogia da empresa e organizações, Educação Especial e Inclusiva, Psicopedagogia, Neuropsicopedagogia e Altas Habilidades / Superdotação. Mestrando UNINI / MÉXICO. ID LATTES: 8784525994308488. Email: licasdesdemonia@yahoo.com.br.

³ Bacharel em Direito (UNIMB), especialista em Direito Público (UNIMB), Especialista em Docência do Ensino Superior (UNIMB), Direito Constitucional e Administrativo (UNMB). Mestrando UNINI / MÉXICO. ID LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0783047965953787>. Email: mathausnatan@gmail.com.

⁴ Graduada em Pedagogia (URCA) especialista em Psicopedagogia Clínica Institucional, (UNIP) Docência em escola de tempo integral e integrada, metodologia no ensino de tempo integral e integrada (UFG), Pós no ensino de História (Faculdade Metropolitana), Educação Especial e Inclusiva (FAVENI). Graduada em História, pós- graduação em Educação Infantil, (FCE). Mestrando UNINI / MÉXICO. Email: marilenerosa23@gmail.com.

por meio de bibliografias teóricas, identificando e compilando dados, através de um estudo sistemático, baseando-se na elaboração do conhecimento científico do aspecto autêntico. O conteúdo atual, do conhecimento sobre os significados e conceitos, são considerados dinâmicos - do ambiente gamificado -, com relação ao ensino híbrido, submetidos continuamente a transformações, sendo uma evolução cíclica e progressiva.

Palavras- chave: Ensino híbrido. Gamificação. Engajamento.

ABSTRACT: Hybrid teaching is certainly an exponential as an educational trend in contemporary times, aiming to bring new challenges and solutions in teaching, in the EAD modality. This combination of online and face-to-face learning, integrating into the student's day-to-day life, leads to a favorable and familiar environment to the study program. In this perspective, we have virtual environments (AVA) that are technological information devices (ICT), which aggregate various digital resources that have the intention and interest focused on learning, with the possibilities of game programs. These arose from the phenomenon of gamification or games applied to education, in a constructivist perspective as an educational strategy, allowing development and playful access within the educational framework, and motivating students. Developed from the theory of educational games, it should be considered that the rewards are related to productive satisfaction, not as a competitive award among students but to take into account cooperation, creativity, engagement, problem-solving, understanding and understanding with due respect to diversity, becoming a rewarding and challenging experience transformed into learning tools. The research aims to analyze the subject described above, through theoretical bibliographies, identifying and compiling data, through a systematic study, based on the elaboration of scientific knowledge of the authentic aspect. The current content of knowledge about meanings and concepts is considered dynamic - of the gamified environment - concerning hybrid teaching, continuously submitted to transformations, being a cyclical and progressive evolution.

Keywords: Híbrido teaching. Gamification. Engagement.

INTRODUÇÃO

O ensino híbrido na gamificação tem como objetivo analisar as mudanças relacionadas no contexto educacional, no desenvolvimento de competências e habilidades que nossos alunos possuem naturalmente e de trazer a realidade dos chamados “nativos digitais” para a escola. Com a pandemia, a transformação digital se mostra ainda mais presente na jornada digital das escolas estimulando alunos, professores e gestores a se sentirem parte dessa transformação na educação, acontecendo na prática, oportunidades de novas experiências e conceitos que enaltecem o ensino/aprendizagem.

De acordo com Bacich, et al. (2015, p. 26):

Híbrido significa misturado; mesclado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Esse processo, agora, com a conectividade, e muito perceptível, amplo e

profundo é um ecossistema mais aberto e criativo. Tudo pode ser misturado, combinado, e podemos, com os mesmos ingredientes, preparar diversos “pratos”, com sabores diferentes.

O fato de a sala de aula da realidade atual dos nossos alunos ser digital se faz necessário ainda mais tornar o ensino divertido e inteligente por meio de atividades lúdicas, com fundo pedagógico, como são os jogos educacionais, tornando o que era visto como “obrigação” em diversão, sem retirar o aprendizado. Entrando em ação agora está a protagonista gamificação que está despertando a atenção e o interesse dos alunos nas aulas, permitindo uma nova abordagem dos tópicos trabalhados e promovendo maior engajamento dos alunos por meio de uma participação mais ativa na construção do conhecimento. Ainda neste sentido (SPENCE, et al. *apud* SILVA; SARTORI; CATAPAN, 2014, p. 196) mostra que:

A gamificação oferece uma nova abordagem no cenário educacional, no sentido de que pode ser avaliado em termos de resultados e em comparação com a versão de atividade. O uso desta metodologia potencializa a criação do conhecimento e, conseqüentemente, aumento dos níveis de desempenho, de forma eficaz em diferentes áreas de aprendizagem, sendo benéfico a relação de retenção do conhecimento e a competência relacionada na proposta da aprendizagem.

Aprendizagem significativa no ambiente gamificado: perspectiva construtivista

Na gamificação tem-se a facilidade de permitir segundas chances, a importância da valorização de errar e aprender com o erro. Nesse processo o *feedback* é instantâneo. Observa-se visivelmente o progresso ou não, devendo ser melhor explorados de acordo com os resultados e objetivos. De acordo com a perspectiva construtivista de Piaget entende-se o processo de aquisição de conhecimento, habilidades e/ou atitudes por parte do aprendiz (PIAGET; GRECO,1974). Este processo envolve os aspectos:

(a) estrutural – intervenção de um processo de retenção ou de memorização, ou seja, conservação de traços da experiência anterior e;

(b) funcional – aprendizagem em uma determinada situação modificação sistemática dos comportamentos quando ocorre a apresentação de uma nova situação (PIAGET,1987). O indivíduo é ativo e, ao longo da vida, procura compreender o mundo que o cerca. O aprendiz é o ponto de partida para a aprendizagem, e o professor mediador, tendo como função incentivar, viabilizar, provocar e ajudar a criar condições para a construção de conhecimento, considerando-se que o conhecimento se constrói progressivamente através da interação sujeito e o meio.

Segundo Ausubel (1968), o fator principal da aprendizagem está no que o aprendiz já conhece e, para que novos conceitos sejam aprendidos e retidos em sua estrutura cognitiva os conceitos prévios existentes devem servir de ancoragem para esses outros/novos conceitos:

A aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação interage com um aspecto relevante da estrutura cognitiva do sujeito, tal como um conceito

ou uma proposição relevante. Quando relacionados aos jogos educativos como objetivo principal de aprender significativamente num ambiente gamificado implica o caráter lúdico da gamificação na educação e seu potencial para o ensino aprendizagem são à sua adesão e à participação da atividade junto aos demais, tendo em vista a aprendizagem individual e coletiva.

Daí a necessidade de métodos ativos em educação fomentarem o uso de jogos para que as crianças e adolescentes assimilem as realidades intelectuais e as exteriorizem. A própria evolução interna que se seguirá fará com que os jogos das crianças se transformem pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais de trabalho efetivo de sua parte. Estaremos, pois, nos domínios dos jogos de regras, caracterizados, segundo Zaia (1996, p. 21-22), como:

Todo aquele nos quais as crianças jogam juntas de acordo com as regras preestabelecidas, que conduzem a um ou vários climaxes e nos quais os papéis dos jogadores podem ser independentes, opostos ou cooperativos, propiciando a elaboração de estratégias.

O espaço da gamificação na relação jogos e educação

A principal diferença entre o jogo e uma atividade gamificada seria em criar elementos de jogo para incentivar os participantes a se envolverem com o conteúdo e progredirem em direção a um objetivo. Deterding, Khaled e Nack (2011, p. 9-15) definem *gamification* como “uso de elementos de jogo em atividade de não jogo cujo princípio é conduzir professores e alunos à processos de ensino a partir da motivação, engajamento, domínio e progressão de atividades e tarefas”. Conforme Lee e Hammer (2011, p. 2) “não se pretende ensinar com jogos ou através de jogos, mas usar elementos de jogos como forma de promover a motivação dos alunos”.

Objetos de aprendizagem: princípios e características na geração e aplicação da gamificação

De acordo com as recomendações apresentadas por Lynn Alves (2012) pode-se propor o seguinte:

a) Inserção de desafios:

Incitar o aluno a investigar sobre o assunto, trabalhar questões e problemas que envolvam o assunto para que as “certezas e verdades” não sejam oferecidas e sim se tornem descobertas realizadas por ele próprio.

b) Trabalhar a cooperação em equipes e grupos para resolver problemas:

Possibilidade de interação podendo colocar mais de um aluno a trabalhar em uma tarefa, mesmo estando em locais diferentes, permitindo um trabalho colaborativo.

c) Busca da automotivação para seguir na atividade, motivação intrínseca:

Geração de desafios que são passíveis de serem vencidos pelo aprendiz necessitando de um investimento de atenção/interesse e um envolvimento pessoal na ação para ter sucesso.

d) Construção de laços sociais e relações mais fortes, vínculos afetivos:

Colaboração e trocas de informações e busca de um único objetivo proporcionam o contato maior entre os alunos. As interfaces dos objetos de aprendizagem auxiliam neste ponto quando são abertas ações individuais e a troca de informações entre os usuários/aprendizes.

e) Produtividade prazerosa, jogadores veem esforços e empregadas alcançarem resultados desejados:

A inserção dos *feedbacks* imediatos proporciona uma localização do aluno quanto ao conteúdo e quanto as suas ações realizadas.

f) Significado épico de alcançar algo esperado:

Quando o conteúdo instrucional se torna um desafio, motivando a vontade e o interesse de concluí-los se torna maior, pelo fato de superar a situação e de compartilhar isso com os outros.

A gamificação pode explorar qualidades cognitivas, sociais, culturais e motivacionais do aprendiz, auxiliando na motivação e fazendo com que se perceba diretamente o impacto do seu aprendizado ou do treinamento que se realizam em seu trabalho.

O papel desafiador do professor diante da metodologia do ambiente gamificado

Nesse contexto temos o obstáculo que nem todos os docentes dominam a tecnologia, os quais fazem parte da geração de "imigrantes digitais", pessoas que não nasceram com muitas tecnologias à disposição, implicando num redimensionamento da formação docente, tendo em vista as especificidades das competências digitais necessárias para o desenvolvimento de uma educação de qualidade e que atenda as demandas da atualidade.

Há de se promover um novo olhar sobre a formação da docência de caráter qualitativo na perspectiva da intervenção pedagógica, utilizando metodologias ativas e diversas possibilitando um fazer docente.

Na busca de compreender o conceito de inovar na educação, Blanco (1995, p. 308) afirma que "[...] significa ter uma atitude aberta à mudança, baseando-se na reflexão crítica da própria tarefa, descobrindo novos caminhos que melhorem a qualidade do ensino e buscando a solução mais adequada a situações novas." E implica numa perspectiva de mudança na tradição pedagógica, exigindo do professor uma atitude de ação – reflexão.

Os ambientes centrados em inovação devem viabilizar a autonomia dos alunos, permitindo que possam pensar e agir de forma independente. Neste sentido, o professor tem a função de incentivar, mobilizar e adaptar-se às novas tecnologias. Se faz urgente a aquisição de competências para lidar com as tecnologias agindo e propondo estratégias de aprendizagens que possibilitem o repensar da aplicação dos saberes formativos em diversas situações de aprendizagem, este é o desafio que se apresenta nesse século XXI. Para os

docentes em atividade fica o desafio de se permitir melhoramentos cognitivos, a criar e a reinventar o que já se tem como conhecimento da prática laboral.

É preciso compreender a importância das TDIC (Tecnologias digitais da informação e comunicação) e como estas poderão contribuir para diálogos e estabelecimentos de outras formas de estar e participar do mundo. Cabe às escolas reformular o Projeto Político Pedagógico (PPP) compreendendo que estratégias de aprendizagem devem atender ao tempo presente. Dentre estas estratégias, o uso da gamificação em contextos educativos associados ao uso de jogos digitais em processo educativos, ou quando associado ao uso de tecnologias digitais (TD).

Logo, se conseguirá entender que gamificar uma atividade pedagógica não significa criar um jogo de viés pedagógico ou simplesmente jogar para ensinar. É preciso compreender e significar mecânicas e dinâmicas (elementos) presentes em jogos digitais, permeando-os em práticas pedagógicas (Martins, Girafa e Lima, 2018). Se faz necessário rastrear características motivacionais, emocionais e metacognitivas durante a gamificação, que permite ao professor entender melhor o comportamento específico e os resultados finais. O *feedback* imediato pode apontar para as áreas específicas de dificuldade que os alunos estão enfrentando (SHUTE; SPECTOR; 2008).

Não pode-se esquecer de treinar o educador para aplicar este método no ensino/aprendizagem, conciliar os elementos de jogos com as tecnologias de informação/comunicação disponíveis em ambientes virtuais de aprendizagem e incentivar competitividade desnecessária entre os alunos.

Silva (2013, p. 96), destaca como é fundamental entender os princípios da gamificação para aproveitá-la no contexto da EAD. Em suas palavras:

“Todavia, para o educador dessa modalidade, já exposto ao difícil contexto de acolher, orientar e motivar o aluno, muitas vezes sem nenhum contato pessoal, compreender as características das metodologias adotadas faz-se mais necessário. Uma forma de superar este entrave seria por meio da promoção de cursos de capacitação e da divulgação de seus princípios em periódicos acessíveis aos educadores atuantes na EAD.

Portanto, o professor deve assumir o papel de formar estudantes inquietos, que questionam, que vão atrás das respostas; instigar o espírito de empreendedorismo e a gana por inovar. Tudo isso com empatia, colaboração, promovendo o trabalho em grupo e estimulando a resiliência dos alunos e aprender a aprender.

Amante (2007, p. 57) também ressalta a importância da mediação do educador no engajamento das tecnologias digitais no contexto escolar, no sentido de fazer desses momentos importantes oportunidades de aprendizagem”. Na verdade:

“Quando os professores/educadores aprendem a usar a tecnologia no contexto da sua escola, da sua sala, com as crianças reais e de acordo com objetivos igualmente reais, têm muito mais possibilidades de beneficiarem desta formação e com ela melhorarem a qualidade dos contextos de aprendizagem em que desenvolvem a sua atividade.

Avaliação Gamificado: uma proposta de metodologia ativa no processo ensino híbrido de qualidade

Gamificação não é simplesmente jogar, como a maioria das pessoas pensam. Ela é uma metodologia ativa que faz uso de aspectos e características de jogos em diferentes contextos, promovendo interação, engajamento e cooperação. As suas características de jogos são pensadas com o objetivo de desenvolver a autoconfiança, o raciocínio lógico e estimular a criatividade conduzindo à construção do conhecimento e à aprendizagem significativa. Tais argumentos comprovam que o uso da gamificação pode e muito melhorar os processos de avaliação dos alunos.

Avaliação gamificada

Um dos principais objetivos dos ambientes gamificados baseados em avaliação é proporcionar cenários com elementos de jogos que pode ser usado para ajudar os alunos a aprender e, também, fornecer informações de avaliação válido para alunos e professores (ZAPATA e BAUER, 2011). Tendo a noção que é importante que os professores compartilhem o processo avaliativo com os alunos, visto que o aluno estará ativo no seu próprio processo de desenvolvimento.

Benefícios da avaliação gamificada

Amorim (2020, sem página) define os benefícios da avaliação gamificada, como:

315

- Tira o estresse das avaliações: o novo aluno não quer passar por avaliações chatas que não fazem nada para melhorar a experiência de aprendizado;
- Melhora o envolvimento do aluno: com a avaliação gamificada, os alunos podem desfrutar de uma experiência de aprendizado descontraído;
- Fornece *feedback* eficaz: é possível compreender como eles estão “progredindo”, como eles estão “fazendo” e quando os alunos têm dificuldade em “concluir” um nível de *feedback*;
- Experiências adquiridas com os erros: são guardadas para serem utilizadas durante os jogos, fazendo a evolução cada vez mais de nível na fase do jogo;
- Construção de forma efetiva do aprendizado: respeitando os ritmos de aprendizagem de cada aluno e promovendo um processo efetivo;
- A avaliação da gamificação da aprendizagem permite que todo o processo avaliativo seja mensurado, pontuado, diagnosticado de forma contínua, com *feedbacks* e acompanhamento da construção do conhecimento, auxiliando os professores a fazer uma avaliação gamificada de forma simples e com relatórios de aprendizagem.

CONCLUSÃO

O ensino híbrido é um aliado importante nessa jornada, uma forma que une a educação da forma que se conhece com a tecnologia, considerado uma proposta inovadora

para a educação contemporânea, visto que as escolas precisam ampliar sua visão sobre a forma como as informações estão sendo processadas no contexto social atual que conta com uma forte presença do digital, permitindo a aplicabilidade de diversas formas de ensino - aprendizagem no dia a dia.

Com apoio das plataformas de ensino, aplicativos e também mídias informativas, se tornou possível absorver as informações necessárias, aquelas que aconteceriam em sala de aula.

Sendo necessário adotar metodologias ativas na aprendizagem a gamificação está entre as estratégias mais eficazes para potencializar o aprendizado e proporcionar o desenvolvimento das competências socioemocionais que farão total diferença no aprendizado.

É também responsável pelo aparecimento da noção de regras, contribuindo para o fortalecimento de adequação a limites.

É necessário e urgente por parte do educador, um se reinventar das atitudes e da forma de lidar com os conteúdos, bem como um melhor conhecimento das características do desenvolvimento do aluno. A nossa realidade atual exige das instituições de ensino um repensar coletivo que envolva a comunidade escolar para melhoria na qualidade da educação.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Games, colaboração e aprendizagem. In: Okada, A. (Ed.) **Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development**. London: Scholio Educational Research & Publishing, 2012.

316

AMANTE, L. As TIC na escola e no jardim de infância: motivos e factores para a sua integração. *Sisifo, Revista de Ciências da Educação*, v. 03, p. 51-64, 2007.

AMORIM, C. **Avaliação Gamificada**: Como tornar o processo de avaliação mais eficiente. 2020. Disponível em: <<https://blog.jovensgenios.com/avaliacao-gamificada/>>. Acesso em 11 de março de 2021.

AUSUBEL, D. **Educational Psychology: a cognitive view**. Nova York: Rinchart and Wiston, 1968.

BACICH; L. et al. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia da educação** Porto Alegre: Penso, 2015.

BLANCO, R. Inovação e recursos educacionais na sala de aula. In: COOL, C.; PALÁCIOS, J.; MARCHESE, A. (org.). **Desenvolvimento psicológico e Educação: necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre. Artemed, 1995.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: “gamification”. Mind `11. Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference: **Envisioning Future Media Environments**, p. 9-15, 2011.

LEE, J.; HAMMER, J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? **Academic Exchange Quartely**, v. 15, n. 2, p. 1-5, 2011.

MARTINS, C.; GIRAFA, L.; LIMA, V. Gamificação e seus potenciais como estratégias pedagógicas no ensino superior. **Renote**, Porto Alegre, v.16, n. 1-10, 2018.

PIAGET, J. **Le Structuralisme**. Paris: PUF, que sais-je, 1987.

PIAGET, J.; GRECO, P. **Aprendizagem e conhecimento**. São Paulo: Freitas Bastos, 1974.

SILVA, A.; SARTORI, V.; CATAPAN, A. Gamificação: uma proposta de engajamento na educação corporativa. In: FADEL, L., et al.(org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 192-226. E-book.

SILVA, M. **Curso online ludificado e o processo de Gamification como recurso educacional**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e design digital) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

317

SHUTE, V.; SPECTOR, J. SCORM 2.0 white paper: Stealth assessment in virtual words. **Learning**, [s. l.], p. 1-10, nov. 2008.

ZAIA, L. **A solicitação do meio e a construção das estruturas operatórias em crianças com dificuldades de aprendizagem**. Tese de Doutorado. Unicamp/FE, Campinas, 1996.

ZAPATA, R.; BAUER, M. **Exploring the role of games in educational assessment: Technology- based assessments for twenty- first- century skills**. Theoretical and practical implications from modern research, p. 147-169, 2011.