O USO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE SOCIOLOGIA[1]

Use of gamification in the theach and learn process

RODRIGUES, Layla Cristina
Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas)

MARETTI, Marialba Rita
Colégio de Aplicação Pio XII

RIBEIRO, Maynara de Oliveira
Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas)

Resumo: O seguinte trabalho trata da aplicação de gamificação na disciplina de Sociologia. Um jogo onde os alunos, divididos em dois grupos, sorteavam frases buscando "vivenciar" o conceito de *habitus* de Pierre Bourdieu, para perceberem diferenças entre indivíduos de uma mesma sociedade, devido condições não eletivas. No jogo um grupo sempre sorteava características favoráveis a trajetória, já o outro, recebia apenas frases com situações, vivências ou características que desfavoreciam ou limitavam o acesso a meios de cultura e/ou lazer, geralmente relacionado a um contexto social especifico. O objetivo era que com estímulo lúdico, e representação visual, a explicação sobre *habitus* fosse melhor entendida pelos alunos. Diferentemente da aula expositiva, primeiramente realizou-se o jogo e ao final foi dada a explicação teórica, assim, os alunos faziam apontamentos durante a dinâmica, utilizando sua lógica para construírem conhecimento e não apenas recebê-lo passivamente. Notou-se o engajamento dos alunos em debates e criação de teorias para explicar o distanciamento entre os grupos, inicialmente alinhados, que causava impacto visual e sensível, sentido de maneira diferente pelos integrantes de cada grupo. Aprenderam também, sobre a dialética hegeliana, formulando teorias refutadas pelos colegas, e construindo uma nova para explicar o experimento.

Palavras-chave: Gamificação; Sociologia; Ensino Médio.

Abstract: This research deals about the use of gamification in a Sociology class. A game where the students, separated into two groups, raffled phrases, in order to try the *habitus* concept from Pierre Bourdieu, that way they noticed differences between people in the same society, due to non-elective conditions. In game one of those groups always raffled positives features to the future, but the other group, only received situations, experiences or features that hindered or limited the access to cultures or leisure places, usually related to a specific social context. The goal was that with playful stimulus, and a visual representation, the *habitus* explanation have a better understanding by the students. Differently the usual class, first the game was played and in the end happened the theoretical explanation, this way, while the game the students make some commentaries,

[1] Um resumo do presente artigo foi publicado nos anais do evento "XII Seminário sobre a produção do conhecimento em Educação e XIV Seminário da faculdade de Educação: escola e universidade: diálogos e compromisso com a formação do professor crítico". Disponível em: <https://www.puc-campinas.edu.br/wp-content/uploads/2019/12/ANAIS.SEMIN%C3%81RIO-EDUCA%C3%87%C3%83O.2019-1.pdf>. Acesso em: 29 mai. 2020.0

using their minds to build knowledge and not just passively received it. Engagement in debates was noted, and they created theories trying to explain the distances between the groups, initially lined up, this causes a visual and emotional impact, felt in different ways by the members which group. They learned about Hegelian dialectic too, making theories were refuted by friends, and building a new theory to explain the game.

Key-words: Gamification; Sociology; High School.

INTRODUÇÃO

O termo gamificação pode até ser relativamente novo (em inglês *gamification*) surge em meados dos anos 2000 e vem ganhando força. Porém, a ideia de utilizar o elemento de jogos, a fim de motivar indivíduos a fazer algo, não é nada novo. De acordo com Kapp (2012), a palavra gamificação significa o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos de jogos a fim de promover o engajamento de pessoas, motivando-as a uma ação, de forma a contribuir para a aprendizagem e resolução de problemas. O autor destaca ainda que o interesse pelo tema tem crescido consideravelmente nos últimos anos, atribuindo a este fato o potencial da gamificação para influenciar, engajar e motivar pessoas.

Tal uso pode ser verificado nos mais variados ambientes - tanto comerciais quanto educacionais - é visível o uso de estratégias, recompensas e estruturas advindas do mundo dos *games.* Por exemplo, um aplicativo de celular que após determinado tempo de uso recompensa o usuário com uma personalização ou bônus é uma espécie de gamificação, outro exemplo recorrente são funcionários de empresas que são classificados em rankings de vendas a fim de ganhar premiações.

Iremos focar na área educacional, pois mesmo sem utilizar o termo, ou a teoria da gamificação, é possível constatar o uso de recompensas durante o processo de ensino-aprendizagem, um exemplo simples e recorrente de gamificação é receber o de estrelinhas no caderno ou tempo extra no pátio como recompensa de algo bom que fizemos na escola. Borges (2013) realizou um mapeamento sistemático acerca da gamificação na educação, através do qual identificou sete objetivos principais para seu uso no processo de ensino-aprendizagem:1) aprimoramento de habilidades; 2) proposta de desafios para dar propósito/contexto para a aprendizagem; 3) engajamento de alunos em

atividades mais participativas, interativas e interessantes; 4) maximização do aprendizado em determinado conteúdo; 5) promoção da mudança de comportamento através da recompensa por ações adequadas e penalização das inadequadas; 6) oferecimento de mecanismos de socialização e 7) aprendizagem em grupo e discussões acerca dos benefícios de gamificação na motivação dos alunos para propor soluções aos diversos problemas de aprendizagem.

Desta forma, verifica-se que a aplicação de estratégias, mecanismo e estética de jogos pode ser uma metodologia inovadora e sedutora para tornar tanto ambiente escolar, quanto a aprendizagem um processo mais interessante e eficaz.

A utilização de games ou a não utilização da aula tradicional e expositiva para os alunos, busca a quebra da rotina como causadora de um maior interesse dos mesmos, além de uma melhor e mais fácil internalização do conteúdo, tornando o processo ensino/aprendizagem muito mais atrativo e eficiente do ponto de vista pedagógico. Na era das informações públicas e instantâneas um desafio da educação formal é justamente despertar o interesse de jovens de uma geração que não vê sentido em uma jornada escolar diária de 6 horas sendo que em poucos minutos busca e assiste uma vídeo-aula sobre o mesmo tema. A geração Z está marcada pela inquietude e quer o imediatismo nas respostas para suas questões, é a primeira geração que está totalmente conectada e por isso o como ensinar deve se diferenciar do utilizado com as gerações anteriores, a metodologia ativa, quando os coloca não apenas como receptores do conhecimento, mas também como construtores, se mostra muito mais interessante e de fácil aplicação do que o modelo copista tradicional.

No presente trabalho será demonstrada a idealização e aplicação de um jogo interativo com alunos de primeiro ano do ensino médio em uma escola particular da cidade de Campinas-SP. O material de sociologia adotado pela escola, especificamente o capítulo 4, contém a explicação do conceito de *habitus* de Pierre Bourdieu:

> *Os habitus são princípios geradores de práticas distintas e distintivas - o que o operário come, e, sobretudo, sua maneira de comer, o esporte que pratica e sua maneira de praticá-lo, suas opiniões políticas e sua maneira de expressá-las diferem sistematicamente do consumo ou das atividades correspondentes do empresário industrial; mas são também esquemas classificatórios, princípios de classificação, princípios de visão e de divisão e gostos diferentes. Eles estabelecem as diferenças entre o que é bom e mau, entre o bem e o mal, entre o que é distinto e o que é vulgar etc., mas elas não são as mesmas. Assim, por exemplo, o mesmo comportamento ou o mesmo bem pode parecer distinto para um, pretensioso ou ostentatório para outro e vulgar para um terceiro.* (*BOURDIEU, 1996, p.22 apud TOMAZI, 2018, p.34*)

A experiência em si, obteve um resultado exitoso, pois foi possível a observação de pontos positivos e negativos, embora a consequência mais perceptiva tenha sido o debate que se seguiu mesmo após o final da aula. Quando os alunos de fato se envolveram na dinâmica e ela fez despertar, quase de forma espontânea, o debate e pensamento crítico acerca da sociedade, algo tão almejado nas aulas de Sociologia.

METODOLOGIA

Ao invés de ler o livro ou apresentar uma aula expositiva tradicional, criamos um jogo, um game para que os alunos vivenciassem o conceito sociológico. Foram confeccionados materiais específicos como fichas, lista e cartas a serem usados pelos próprios alunos durante uma dinâmica, que tinha por objetivo a explicação teórica já planejada, mas de uma forma lúdica, a fim de instigar o debate e a reflexão crítica ao meio social ao qual estão inseridos.

Todos os alunos da sala foram convidados a formarem uma fila no centro da sala, lado a lado. Em sua frente, afixado na lousa, uma frase de conquista “Se eu cheguei até aqui, foi porque eu mereci” e atrás, no fundo da sala, uma frase de angústia “Você não se esforçou o bastante”. Os alunos sortearam para si um papel com determinada característica ou acontecimento, que foi lida em voz alta para que todos soubessem o que foi sorteado, como, por exemplo:

Fichas de sucesso

“Sou homem, branco, hetero e rico. ” Esta ficha representa a desigualdade de gênero, de classe, de raça e de sexualidade, evidenciando como estas questões interferem nas condições de vida das pessoas, principalmente sobre acesso à escola, ingresso no mercado de trabalho e o próprio preconceito.

“Sou fluente em 3 idiomas. ” Esta ficha demonstra como ter acesso à um curso complementar pode influenciar no ingresso do mercado de trabalho, pois aqueles com melhor formação, certamente terão os melhores resultados.

“Estou no ensino médio e frequento grupos universitários. ” Segue na mesma linha, pois ao ter acesso a informações necessárias desde muito novos e à oportunidades, possuem maiores chances de chegar ao “sucesso” profissional em relação àqueles que sequer acreditam no ingresso em Instituições de Ensino Superior (IES) públicas e nas diversas bolsas que o Estado oferta.

Fichas de fracasso

“Sou mulher, negra, trans e periférica. ” Esta ficha remete o extremo oposto da ficha “sou homem, branco, hétero e rico”.

“Já presenciei mais de um tiroteio. ” Remete ao fato de que o meio em que as pessoas se desenvolvem pode influenciar diretamente em sua forma de pensar e agir, como, por exemplo, ter a violência como algo normal, visto que entre as pessoas que o rodeiam, faz parte da rotina.

“Demoro 2 horas para chegar à escola. ” Faz pensar nos privilégios de ter escolas próximas, de possuir um veículo próprio ou poder pagar uma van que oferte qualidade e segurança no transporte, situações distantes da realidade da maioria dos brasileiros.

As frases já haviam sido previamente separadas em dois grupos, um dos grupos correspondia a passos a frente, enquanto o outro valia passos para trás. Desta forma, os alunos liam as frases e as professoras indicavam se era para andar para frente ou para trás e também quantos passos deveriam ser dados. Ou seja, a partir de uma lista composta por características e/ou acontecimentos, o sucesso ou o fracasso ficavam mais próximo aos alunos, que se distanciavam a cada rodada.

Uma característica visual do game foi que os alunos que estavam caminhando para frente se posicionaram (a nosso pedido) exatamente defronte aos demais alunos, de forma, que os alunos que caminhavam para trás viam os que caminhavam à frente, e consequentemente, observavam à distância cada vez maior entre os grupos, se formando. Contudo, os que estavam a frente, tinham que se virar para ver os colegas. O que até o final da atividade, causou mais espanto e incômodo aos alunos, já que os da frente, por não verem os demais colegas durante todo o tempo, quando ao final se viraram puderam notar uma enorme diferença entre os dois grupos. Já os alunos que andavam para trás, durante toda a dinâmica observavam os demais avançando, uma das alunas inclusive comentou como era marcante observar que os da frente, nem ao menos notavam o que acontecia com o outro grupo.

"A atividade foi feita de maneira que a classe toda saiu do mesmo ponto, sendo que metade tirava papéis com atividades, características e condições da classe média e alta, e a outra metade da classe mais baixa. À medida que sua vida é definida, você dá passos para frente, sendo algo positivo, e para trás, sendo negativo. Mostrando, que mesmo todos saindo do mesmo lugar, algumas pessoas nascem com privilégios e melhores oportunidades; quem está na frente não consegue enxergar quem está atrás, mas quem fica para trás sempre consegue ver os privilegiados crescerem. Destacando a grande desigualdade social." (Resposta de um aluno há questão 3 explicitada à frente)

A dinâmica foi finalizada quando dois alunos alcançaram os pontos finais do jogo. Em outras palavras o ponto máximo, à frente da sala perto da placa "Se eu cheguei até aqui, foi porque eu mereci" e outro aluno chegou ao ponto mínimo do jogo, que era no fundo da sala, ao lado da frase "Você não se esforçou o bastante".

Relação jogo x conteúdo

Como citado na introdução, "para Bourdieu, o habitus se apresenta como social e individual ao mesmo tempo, referindo-se tanto a um grupo quanto a uma classe e, obrigatoriamente, também ao indivíduo" (TOMAZI, 2018, p.34). Em complemento a este conceito, Bourdieu também aborda capital cultural, capital econômico e capital social, sendo abarcados por uma relação de apropriação ou desapropriação dos indivíduos.

O objetivo de ministrar aulas de Sociologia com estes conceitos de Pierre Bourdieu é evidenciar aos alunos as condições externas aos indivíduos que viabilizam as desigualdades, sendo, por exemplo, características físicas, condições financeiras e acesso a diversificadas fontes de informação e cultura. Estas condições diferenciam as pessoas e suas trajetórias, segregando em diversos níveis as populações. Bourdieu traz que quanto mais capital um indivíduo apropria, mais chances ele tem de ter sucesso, mas não é simples acessar os capitais. Tudo depende inicialmente de sua transmissão a partir dos pais: é preciso que a família já tenha apropriado bastante capital para transformá-lo em herança de uma cultura livre, pois crescer em um ambiente familiar abastado financeiramente, formado intelectualmente e com acesso a diversos meios de informação e cultura, possibilitam que os filhos tenham maior apropriação dos mesmos, enquanto filhos com pais sem nenhum tipo de capital enfrentarão barreiras para acessá-los e principalmente, para compreendê-los.

Deste modo, como colocado no jogo, ser uma mulher dificulta a contratação em um novo trabalho devido ao machismo; ser negra dificulta esta questão em maior grau devido à junção ao racismo; ter nascido pobre permite ampliar as dificuldades devido a impossibilidade de socializar comercialmente com os demais; não conhecer outras línguas, não ter ido ao teatro nem ao concerto não permite estender o currículo nem permite socializar com os demais da classe a qual se pretende alcançar; agir contra os padrões de sexo estabelecidos afasta o indivíduo dos demais devido à homofobia; se mora longe do local de trabalho e precisa pegar condução pública precarizada, perde horas no transporte e ainda pode se atrasar, dificultando o acesso a melhores trabalhos e a permanência nos mesmos; e assim por diante. Todas estas condições e características não foram escolhas dos indivíduos, apenas os acompanham e formam barreiras para que ascendam social e financeiramente.

O jogo buscou estabelecer a teoria acima exemplificada de Pierre Bourdieu com o cotidiano da população, evidenciando acima de tudo, que a base de todo preconceito e desigualdade está além da escolha individual, tratada atualmente pela meritocracia (não fez/conseguiu porque não quis, por preguiça).

Aplicação

O conceito do jogo é simples: cada aluno sorteia um papel, lê e, de acordo com as características descritas, anda para frente ou para trás. O que, na prática, significava avançar ou recuar. O grande objetivo do jogo era fazer o aluno perceber sua realidade e as diferenças não escolhidas por personagens sociais, e como essas diferenças afetavam sua trajetória social, e desta forma, a aprendizagem de tópicos sociológicos seria realizada através da vivência dos próprios conceitos.

O que foi muito interessante é que durante o jogo, os próprios alunos começaram a compreender quais características valiam passos à frente e quais valiam retrocesso. Devido a isso, no decorrer no *game*, enquanto os alunos liam suas frases, ele próprios, ou o grupo, se pronunciava se era para caminhar para frente ou para trás. Tal fato, fez com que nós iniciássemos pequenos debates sobre a quantidade de passos que deveriam ser dados, já que se considerava algumas características sobressalentes a outras, o que foi de grande valia, pois os alunos compreenderam ainda mais e participaram ativamente, contribuindo e internalizando as regras, e consequentemente o conceito teórico da aula.

Ao final do jogo, os alunos como lição de casa tinham três perguntas para serem respondidas: 1) existe meritocracia no Brasil? Forneça um exemplo para validar sua resposta. 2) sua identidade social se relaciona com sua *classe social* e *habitus*? Justifique. 3) descreva a dinâmica feita em sala.

As respostas demonstraram como o jogo conseguiu tocar os alunos. Na primeira questão, eles forneceram exemplos retratados durante o jogo, por exemplo, que influenciam na dinâmica social, tais como raça, gênero e sexualidade. De forma, a demonstrar que existem fatores que independem dos indivíduos, ou seja, a possibilidade de que alguém é capaz de alcançar um patamar mais alto da escalada social apenas pelo próprio esforço é algo quase impossível. Percebe-se que os alunos vivenciaram a forma como algo externo a sua vontade os impulsionava para trás, mesmo que eles não o quisessem.

A questão 2 foi debatida em sala de forma muito divertida pelos próprios alunos, pois eles perceberam que as escolhas que fazemos socialmente são reflexo de nosso meio social, e que são, de certa forma, moldadas pelo meio ao qual se está inserido.

Por fim, a descrição da dinâmica pelos olhos dos alunos foi o que demonstrou para nós a importância de aplicarmos metodologias novas em sala de aula. A descrição da maioria dos alunos foi motivada pela emoção e comoção com a dinâmica. Salientamos a reação da aluna que chegou ao ponto mínimo da dinâmica (mais atrás da sala, e consequentemente atrás de todos os colegas), mesmo durante o jogo era visível sua inquietude. Seu olhar era quase de descrença. A cada papel sorteado e a cada passo atrás ela se distanciava mais e mais dos colegas, o que a fazia se inconformar cada vez mais. Nas palavras da aluna:

"Nada foi escolha minha, eu não tinha controle da situação. Só era empurrada cada vez mais para trás e não podia fazer nada. No fim, estava totalmente desanimada. Imagina isso na vida real! Que triste! Não gostei!"

Tal reação foi exatamente a que buscávamos, pois queríamos que os alunos vivenciassem algo fora de sua bolha social, propiciando internalização do conteúdo proposto pelo currículo e, ainda, o desenvolvimento do pensamento crítico acerca do cotidiano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Fortunato e Teichner (2017), as aulas tradicionais expositivas podem envolver a participação animada, mas somente de forma a centralizar o professor e o ato de educar, colocando assim o docente como detentor do conhecimento e os alunos como folhas em branco a serem preenchidas. Enquanto que as aulas gamificadas envolvem os alunos/jogadores como principais atores na construção e internalização do conhecimento, um processo que, embora seja mais complexo e de difícil realização, auxilia na construção de um ambiente educacional realmente atrativo, e que, portanto, os alunos estariam com maior nível de envolvimento e mais engajados. É necessário pensar o ensino com enfoque no alunos e não somente na transmissão de informações, pois de nada adianta um ano letivo repleto de teorias e conteúdos se os alunos não conseguem acesso, no sentido de entender, os mesmos.

Desta forma, a dinâmica buscou proporcionar aos alunos, alocados nos anos finais da educação básica de uma escola do segmento privado uma visão crítica acerca da sociedade em que vivem, partindo de perspectivas que saem de sua rotina cotidiana, ao sortearem as frases, principalmente os alunos do

grupo do menos favorecidos, vivenciavam experiências que fugiam de sua bolha social, causando certo impacto e reflexões sobre o meio ao qual estavam inseridos. Ademais, ficou evidente a internalização dos conceitos diante do *game*, visto que, além de apenas 1 dentre 15 alunos não acertar a questão sobre *habitus* na avaliação; os alunos, mesmo com o passar de 3 meses da realização da dinâmica, ainda se recordam do conceito, dos detalhes da mesma e dos alunos que chegaram aos pontos máximos. Nesta experiência foi possível notar portanto, como a inserção dos alunos no processo de construção do conhecimento facilita o processo de aprendizagem, já que ao participar ativamente, os alunos aprendem não somente pelas teorias, mas também têm uma experiência empírica, dessa forma, cognitivo e emocional são afetados simultaneamente, o que auxilia no processo de assimilação de informações.

Por fim, não há a pretensão neste trabalho de elencar as melhores formas de ensinar, ou de excluir as aulas tradicionais, elas também integram o processo de ensino-aprendizagem e devem ser valoradas, foi buscado explicitar com o trabalho uma forma diferente de aulas, mais um recurso disponível para os professores, pois a variedade estimula os alunos a manterem-se engajados na obtenção de conhecimento durante as aulas, além de ser uma ferramenta para despertar o interesse dos aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BORGES, S. S., Reis, H. M., Durelli, V. H. S., Isotani, S. Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, II, 2013, cidade, **Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, Campinas-SP: Sociedade Brasileira de Computação, 2013.

BOURDIEU, P. **Razões práticas**. 4.ed. Campinas: Papirus, 1996.

FORTUNATO, I.; TEICHNER, O. T. Gamificação aplicada ao plano de aula: elementos para potencializar o ensino. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar - RECEI.** Mossoró, v. 3, n.9, 2017.

KAPP, K. M. **The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.** Pfeiffer. Hoboken, NJ. 2012.

TOMAZI, N. D. **Sociologia para o Ensino Médio** - São Paulo. Saraiva, 2018.

SOBRE AS AUTORAS

Layla Cristina Rodrigues
Graduanda em licenciatura no curso de Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Participou como voluntária do projeto vinculado ao Grupo de Extensão no ano de 2018 com a temática educação, trabalho, gênero, direitos humanos e intolerância religiosa. Com trabalho orientado pela Profª Drª Stela Cristina de Godoi, com premiação como grupo de alunas voluntárias.
E-mail para contato: layla.rodrigues0406@gmail.com

Marialba Rita Maretti
Mestre em Multimeios do Instituto de Artes (Unicamp), na área de Antropologia Visual, com auxílio FAPESP (2010), especialista em Artes Visuais, Intermeios e Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp - 2009) e bacharel e licenciada em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC - 2006), Licenciatura em Filosofia (Centro Universitário Claretiano - 2016). Na área de pesquisa, possui experiência na área de Antropologia, com ênfase em Antropologia Visual Fotográfica. Na área da educação, tem experiência em ministrar aulas nas áreas de Sociologia, Antropologia, Filosofia e Artes, tanto para adultos do Ensino Superior quanto para crianças e jovens do Ensino Fundamental I e II e Ensino Médio.
E-mail para contato: marialbamaretti@gmail.com

Maynara de Oliveira Ribeiro
Graduanda em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas, PUC, Brasil. Atualmente é membro do grupo de pesquisa "Educação, Pobreza e Políticas de Inclusão" da mesma instituição, além de bolsista PIBIC/CNPq de iniciação científica, com o tema: Assistência estudantil ofertada por universidades sem fins lucrativos para alunos do Programa Universidade para Todos (ProUni): reflexões sobre a distância entre ingressar e concluir o Ensino Superior.
E-mail para contato: maynararibeiro98@hotmail.com