



EXPLORANDO AS POTENCIALIDADES DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO ONLIFE

Aline Patrícia Sobral dos Santos¹

Bárbara Soares Freitas Aguiar²

Marcelo de Miranda Lacerda³

Resumo: O objetivo deste trabalho é explorar as conexões ramificadas entre a gamificação e os princípios conceituais da Educação OnLife, identificando os elementos que fazem parte dessas conexões; buscando o alinhamento com saberes necessários ao processo formativo. Por meio de um estudo bibliográfico, são investigadas as bases teóricas da gamificação e da educação OnLife. Apresenta-se uma discussão dirigida sobre a superação de uma visão de Educação Tradicional para a visão da Educação Onlife a partir da gamificação. O trabalho demonstra a necessidade de desenvolvimento de estudos empíricos que avaliem o impacto da integração da gamificação na experiência de aprendizagem dos alunos em ambientes educacionais. Também, cabe explorar a adaptabilidade de práticas educativas gamificadas em diferentes faixas etárias, níveis de habilidade e contextos educacionais, a fim de desenvolver estratégias que sejam verdadeiramente inclusivas.

Palavras-Chave: Gamificação; Ensino; Estratégias; Inovação Pedagógica.

1. INTRODUÇÃO

A rápida evolução das tecnologias digitais tem redefinido os paradigmas educacionais, desafiando as abordagens convencionais de ensino e aprendizagem e levantando questionamentos pertinentes sobre as interações entre agentes humanos e não-humanos (dados, algoritmos, *softwares*), permitindo uma rede de interação mais inteligente (Moreira; Schlemmer, 2020, Di Felice, 2020). Nesse contexto, a

¹ Especialista em Docência do Ensino Superior. Mestranda em Educação pela UNIMONTES. Professora licenciada em Filosofia. E-mail: aline.filo.edu@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0198101752065928>.

² Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica. Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica pelo IFNMG. Professora licenciada em Pedagogia. E-mail: fbarbarasoares@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1672367414627758>.

³ Doutor em Educação. Professor do IFNMG – Campus Pirapora. E-mail: marcelo.miranda@ifnmg.edu.br. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8705977158867837>.

gamificação surge como uma forma de aplicação de elementos de jogos para abordar e solucionar situações problemas, resultando no aumento da motivação e no engajamento por meio da interação dialógica entre humano-máquina (Braga, 2010; Darroz; Rosa; Santos 2023). Trata-se, portanto, de uma abordagem pedagógica inovadora e com intencionalidade, utilizando-se de elementos mecânicos de jogos para engajar de maneira profunda e significativa, para além do uso indiscriminado dos videogames (Raposo Neto; Penteado; Carvalho, 2023).

Moreira e Schlemmer (2020) dialogam com essa concepção quando definem que a prática pedagógica gamificada possibilita experiências de conhecimento da, na e com a cidade. Complementarmente, o conceito de Educação OnLife (termo derivado da fusão das palavras “On”, que denota conexão, e “Life”, que se refere à vida) apresenta perspectiva de uma sociedade constantemente imersa. O conceito de OnLife é o resultado dessa nova realidade profundamente interligada que emerge da convergência entre o mundo online e offline, reconfigurando a natureza da interação social multifacetada, que abrange ambientes de aprendizagem híbridos (Floridi, 2015, Schlemmer; Moreira, 2020, Schlemmer; Di Felice, 2020), retrata as relações construídas nas fronteiras físicas e digitais. Freitas e Lacerda (2021) conceituam a educação híbrida como uma combinação de metodologias, espaços, ecossistemas midiáticos educativos on-line e off-line, com a finalidade de apresentar as melhores alternativas de aprendizagem para os estudantes.

Enquanto postulando teórico, o conceito explica dialogicamente a imersão de um mundo cada vez mais conectado para o contexto de vida e educação. Assim, a questão norteadora deste estudo se coloca na necessidade de compreensão do uso da gamificação no contexto da educação OnLife. Como definir os objetivos e intencionalidade pedagógica no contexto em que os jogos estão incorporados no cotidiano social, mas ainda são categoricamente entendidos como ferramentas de aprendizagem? Moreira e Schlemmer (2020; 2022) evidenciam que uma concepção do uso de tecnologias digitais enquanto simplesmente ferramenta configura apenas uma novidade no campo educacional e não uma inovação. É preciso compreender esses processos dentro de uma perspectiva de forças ambientais que afetam as nossas interações: como ensinamos e aprendemos.

A gamificação na educação transcende a mera adoção de elementos lúdicos na sala de aula. Fundamenta-se em teorias da motivação, com didática específica e design instrucional, para criar experiências de aprendizagem envolventes e centradas

no aluno, com uma perspectiva cidadã e emancipatória (Lacerda; Schlemmer, 2018). Enquanto isso, a Educação OnLife reconhece que o aprendizado não é mais limitado a um espaço físico ou momento específico, mas acontece continuamente online e offline, relacionado a problemas da vida cotidiana. Essa abordagem dialoga e integra o digital e o presencial de modo sinérgico, aproveitando as vantagens de ambos os ambientes para enriquecer a jornada educacional (Lacerda; Schlemmer, 2018).

Neste trabalho, objetivou-se explorar as conexões ramificadas entre a gamificação e os princípios conceituais da Educação onLife, identificando os elementos que fazem parte dessas conexões, como jogos, desafios, recompensas, narrativas e competição; buscando o alinhamento com saberes necessários ao processo formativo. Segundo Silva (2022), a gamificação se aproxima das experiências dos jovens da geração atual e abre caminhos para uma aprendizagem leve, divertida e colaborativa entre estudantes para a resolução de desafios. Pensar a flexibilidade e a adaptabilidade dos ambientes educacionais podem potencializar a implementação de estratégias de gamificação de experiência educativa.

Para atender ao objetivo proposto, e com base nos pressupostos metodológicos da pesquisa exploratória, este trabalho coletou dados e informações acerca da Educação OnLife e Gamificação, para explorar as circunstâncias que propiciam a manifestação desse objeto. Assim, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica e documental. A principal finalidade desse método reside na agregação e síntese dos resultados provenientes de pesquisas abordando um tema ou questão específica. Para isso, foi realizada uma busca avançada por meio de páginas com o idioma português, onde foram aplicados os filtros “com a frase exata” e “no mínimo uma palavra”: gamificação e Educação OnLife (entre os anos de 2019 e 2023). Foram encontrados 135 resultados. Após uma análise mais profunda, permaneceram apenas 15 trabalhos entre livros e artigos publicados em revista com Qualis até A4. Essa análise foi conduzida por meio de identificação e seleção de artigos que abordavam a aplicação da gamificação como método de ensino e a Educação OnLife.

2. A EDUCAÇÃO ONLIFE COMO UM NOVO PARADIGMA DENTRO DA EDUCAÇÃO

O contexto da Educação OnLife, de acordo com Moreira e Schlemmer (2020), adota um novo conceito e paradigma de educação digital. Este paradigma reconhece

que as ferramentas digitais não devem ser encaradas meramente como instrumentos a serviço de funções específicas, mas como forças ambientais que exercem uma influência cada vez mais significativa sobre o estilo de vida, as interações humanas e as percepções do mundo real. Tal perspectiva é manifestada tanto na abordagem relativa ao uso das tecnologias digitais, que as enxerga não apenas como ferramentas, recursos ou apoios a serem utilizados pelo ser humano (seja ele um usuário ou consumidor), mas como agentes que moldam ativamente a experiência humana. Esta concepção vai além da compreensão ingênua das tecnologias digitais, que as vê como meros instrumentos neutros à disposição dos indivíduos.

Nesse novo paradigma, a Educação OnLife se alinha ao pensamento de complexidade presente na epistemologia de Edgar Moran, “não se trata de destruir, mas de religar” (MORAN, 2015, p. 117). A interação entre os seres humanos e as tecnologias digitais influencia a maneira como percebemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor, o que implica uma compreensão mais profunda das implicações éticas, sociais e culturais das tecnologias digitais, bem como a promoção de uma consciência crítica entre todo contexto educacional (Di Felice, 2020).

Além disso, a Educação OnLife propõe uma abordagem mais holística e integrada da educação, na qual a aprendizagem não se limita ao espaço da sala de aula, mas é vista como um processo contínuo e permeado por tecnologias digitais em diversos aspectos da vida cotidiana. Isso implica a necessidade de compensar os modelos tradicionais de ensino e aprendizagem, incorporando as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais para criar ambientes educacionais mais flexíveis, personalizados e adaptados às necessidades individuais dos educandos. Nesse contexto, Moreira e Schlemmer (2020) definem que não é uma utopia considerar as tecnologias como uma oportunidade de personalização dos percursos de aprendizagem ou até mesmo de integração, inclusão, flexibilização, mas alegam que esta realidade exige uma mudança de paradigma.

Vejamos o que apresenta Schlemmer e Di Felice (2020, p. 211): “Para começar a comunicar e interagir em uma plataforma é necessário fazer parte dela, entrar nela e começar a habitá-la através da conexão com diferentes entidades humanas e não humanas”. Essa ideia faz com que pensemos em uma intrínseca conexão com o ambiente educacional, ou melhor, uma escola conectada e sem muros, possibilitando uma hibridização (Schlemmer; Oliveira; Menezes, 2021).

Nesta conjuntura, é necessário refletir sobre essa realidade que é hiperconectada reconhecendo como nossas ações e percepções estão intimamente ligadas às tecnologias, ou seja, é uma relação entre agentes humanos e não humanos. Schlemmer e Di Felice (2020) seguindo as ideias de Floridi (2015) apresentam que a hiperconectividade do mundo provoca grandes transformações, como a turva e indeterminada fronteira entre a realidade e a virtualidade, à distinção difusa entre humano, máquina e natureza, à passagem da escassez de informação para a informação abundante e à passagem da ênfase nas propriedades individuais e binárias para a primazia das interações que modificam quem somos, nossas interações e como nos socializamos, nossa concepção de realidade e nossas interações com essa nova realidade.

Isso significa, sobretudo, ir além dos muros da escola através das tecnologias digitais, como forma de extrapolar os limites da educação tradicional. O aluno dentro desta configuração é capaz de ser o agente protagonista da sua aprendizagem (Floridi, 2015). Seguindo essa linha de raciocínio, Moreira e Schlemmer (2020) salientam que a proposta da Educação OnLIFE é inovadora quando se opõe à visão binária e dualista, do Online e Offline, do analógico e digital, do pré-digital e digital.

Di Felice (2020) caracteriza a Educação OnLIFE como ligada a processos de ensino e de aprendizagem evoluem por meio de problematizações do tempo/mundo presente, num percurso de invenção e transubstanciação da educação. Como o conceito de educação OnLife ainda está em construção, Moreira e Schlemmer (2020) apontam para uma reestruturação das formas de pensar a formação que seja mais coerente com o tempo histórico vivenciado considerando as especificidades e potencialidades das tecnologias e a hiperconexão. Como consequência desse processo, podemos alcançar para além de uma transposição de metodologias e práticas do ensino presencial para os meios digitais, que articule as vantagens dos espaços da geografia física com os benefícios da educação digital, contemplando um modelo disruptivo e em rede vislumbrando a construção da educação OnLife.

No cenário em que vivenciamos de constante transformação de características distintas, as entidades biológicas e físicas sofrem uma metamorfose através do processo de digitalização, resultando em uma mudança (transfiguração), em que sua essência passa de átomos para bits (Moreira e Schlemmer, 2020; Schlemmer; Di Felice, 2022). É interessante pensarmos no sujeito que permeia esses espaços. Como tudo se converte em dados que podem ser processados e combinados de novas

maneiras e, graças às redes digitais de comunicação, são suscetíveis de serem transformados, desencadeia uma profunda transformação no mundo.

3. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO? DEFINIÇÕES, POSSIBILIDADES E DESAFIOS

A gamificação, como estratégia educacional, envolve a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos de aprendizagem, com o objetivo de aumentar a motivação, engajamento e participação dos alunos (Larré; Jesus; Oliveira, 2023). Schlemmer (2021) compreende que uma prática pedagógica gamificada implica em apropriação de mecânicas e dinâmicas geralmente presentes nos jogos e que proporciona maior engajamento. Embora muitas vezes seja associada ao uso de jogos digitais, a gamificação vai além disso, abrangendo a incorporação de recursos como competição, recompensas, desafios e narrativas em atividades educacionais. A abordagem busca os princípios motivacionais dos jogos ao processo de aprendizagem, proporcionando uma experiência mais envolvente e centrada no aluno.

Na perspectiva de emancipação digital, a gamificação valoriza a incorporação de elementos de design, métodos e abordagens típicas dos jogos como ferramentas para aprimorar as experiências de ensino-aprendizagem. Essa abordagem busca utilizar esses elementos para facilitar a mediação do conhecimento e a criação de comportamentos independentes por parte dos indivíduos no processo de aprendizagem, visando sua emancipação digital (Lacerda; Schlemmer, 2018).

Ainda, na visão de Lacerda e Schlemmer (2018), a perspectiva de emancipação digital compreende a capacidade do indivíduo de se adaptar a diversos meios, situações, lugares e espaços, adquirindo competências no uso de tecnologias que abrangem tanto o domínio analógico quanto o digital. Contudo, conforme Dias, Moreira e Mendes (2019), é imprescindível uma mudança de paradigma que considere esses meios como os pilares da nova cultura e que tenha como objetivo promover um empoderamento de sujeitos que integrem os meios digitais com maior naturalidade para a emancipação e o pleno desenvolvimento do indivíduo. Esse processo de capacitação confere empoderamento ao indivíduo, permitindo-lhe desenvolver seu protagonismo tanto em nível individual quanto no contexto social, assumindo assim um papel mais ativo e participativo.

3.1. Possibilidades de Gamificação na Educação

A gamificação oferece um leque diversificado de possibilidades para transformar a educação. Uma das principais vantagens é a capacidade de criar um ambiente de aprendizagem ativo e participativo, em que alunos se sentem motivados a explorar conteúdos, superar desafios e colaborar com os colegas. Nesse sentido, Larré, Jesus e Oliveira (2023) colocam que: “Em contexto educativo, a gamificação pode ser implementada tanto em ambientes formais quanto informais, visando promover uma experiência de aprendizagem mais divertida, desafiadora e significativa” (Larré; Jesus; Oliveira, 2023, p. 4).

A inclusão de incentivos concretos, como pontos, emblemas ou prêmios virtuais, contribui para o fortalecimento da sensação de realização e satisfaz a necessidade de reconhecimento, promovendo a persistência e o comprometimento contínuo (Clementi, 2014). Os jogos digitais fazem parte do conjunto de atividades classificadas como criativas. Para uma compreensão mais aprofundada desses jogos, foram explorados os conceitos de jogo, seu papel na sociedade, sua estrutura e os mecanismos subjacentes ao seu funcionamento e sua relevância de ordem econômica, a fim de sugerir diretrizes para políticas públicas (Albanez, 2019).

Além disso, a gamificação facilita a contextualização dos conteúdos, permitindo um novo modo de ser e fazer-se professor diante dos desafios, proporcionando que os alunos apliquem conceitos teóricos em situações do mundo real por meio de simulações e cenários interativos. Um elemento-chave é a construção de elementos pedagógicos de maneira coletiva e colaborativa. Nesse sentido, Maieski, Casagrande e Alonso (2022) defendem a educação OnLife por possuir o seu foco nos sentidos da colaboração e cooperação dos fazeres/saberes da Didática. Dialoga-se, portanto, com Gomes e Rosa (2022), quando definem que esse processo cria um fio condutor, uma ponte entre a intencionalidade do professor e os alunos imersos e interessados na própria jornada de aprendizagem. A introdução de desafios divergentes mais complexos também promove o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico. Entretanto, conforme Maieski, Casagrande e Alonso (2022) é inadiável refundar a lógica da produção de informações/ saber na cultura digital que vai além de uma dualidade entre online e offline, para se contrapor à lógica da escola que possui centralidade na figura docente.

Para Schlemmer, Kersch e Oliveira (2020), a gamificação pode ser incorporada de maneira versátil, permitindo a coexistência e a necessidade de integração de

tecnologias, dispositivos e ambientes, tanto em contextos presenciais quanto virtuais. Isso contribui para a expansão do conceito de “Espaço de Convivência Digital Virtual (ECODI)” para a perspectiva mais ampla de “Espaços de Convivência Híbridos e Multimodais”. A personalização desempenha um papel fundamental, possibilitando que os alunos escolham trajetórias de aprendizagem de acordo com seus interesses e estilos individuais.

3.2. Desafios da Gamificação na Educação

Apesar das possibilidades promissoras, a gamificação na educação também enfrenta desafios que exigem cuidados. Primeiramente, é fundamental equilibrar o aspecto lúdico com os objetivos educacionais, para evitar que a experiência se torne superficial ou distraia os alunos dos conteúdos avançados. Além disso, a motivação extrínseca proporcionada pelas recompensas deve ser cuidadosamente equilibrada com a motivação intrínseca pela aprendizagem genuína. Para Nascimento, Lima e Santos (2021), o grande desafio da educação mediada por tecnologias virtuais está em ultrapassar a barreira da simples disponibilização de informações e da mera transposição do tradicional presencial para o virtual de modo a realizar uma construção efetiva do conhecimento.

Outra questão importante e complexa diz respeito à avaliação que para Schlemmer e Moreira (2022) avalia-se para conhecer, refletir, dialogar e agir considerando que a construção do processo formativo precisa estar em consonância com as concepções epistemológicas, os princípios e os pressupostos teóricos-metodológicos escolhidos para o desenvolvimento do processo formativo os quais orientam os objetivos de aprendizagem definidos. A questão fundamental, portanto, seria como mensurar o aprendizado quando os métodos tradicionais de avaliação podem não se adequar a um ambiente gamificado? Ao optar por acompanhar e avaliar a progressão dos alunos em um ambiente gamificado, é crucial que as formas, modalidades e critérios de avaliação estejam harmonicamente alinhados com as concepções epistemológicas e os pressupostos que norteiam o processo formativo.

Ainda, de acordo com os autores citados, para que esse processo esteja no contexto da Educação OnLIFE, o acompanhamento e a avaliação da aprendizagem podem ter a participação não-humana e se valer de dados informados por sistemas que realizam a analítica da aprendizagem, buscando e articulando informações pistas, rastros deixados pelos alunos ao interagir com e nos sistemas/plataformas. Esse

alinhamento garante que os objetivos de aprendizagem sejam devidamente representados na avaliação, preservando a integridade da abordagem educacional e garantindo a avaliação justa e eficaz do progresso dos alunos. A acessibilidade também é uma preocupação, já que algumas abordagens de gamificação podem excluir alunos com deficiências ou limitações tecnológicas. A inclusão deve ser uma prioridade ao projetar estratégias gamificadas.

4. ALINHANDO A GAMIFICAÇÃO À PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO ONLIFE

A concepção da educação OnLife tem como premissa fundamental a promoção da inovação educacional, abordando a audácia de ousar, explorar e inventar. Schlemmer e Moreira (2022) apontam para essa necessidade de (re)inventar as formas de convivência, a comunicação, o trabalho, a forma como estudamos e nos relacionamos. Ousar também nas formas de operar, criando novas metodologias e práticas que são a base de uma potência que irá transubstanciar o habitar do ensinar e do aprender, e essa nova construção exige novas epistemologias, novas teorias que possibilitem inventar novas práticas pedagógicas.

Essa perspectiva contribui para a reflexão acerca da definição de ambientes educativos e dos elementos que conferem identidade a uma sala de aula física, alinhada ao digital. Estamos vivendo uma mudança na ecologia da aprendizagem, um movimento propício para a passagem de uma escola feita de salas de aulas e aulas, para uma ecologia de plataformas de dados, acesso, co-produção e compartilhamento de conteúdos de forma interativa (Schlemmer; Di Felice; Serra, 2020, p. 18).

Ao abordar as concepções desses autores, a aplicação da gamificação nesse contexto desempenha um papel relevante, principalmente quando o potencial inerente à abordagem gamificada é empregado em um cenário de hibridismo e multimodalidade, atuando como facilitador de experiências enriquecedoras de construção do conhecimento.

A gamificação, neste contexto, se caracteriza pela adoção criteriosa de elementos e estratégias que replicam de maneira eficaz os benefícios intrínsecos à atividade de jogar. A transferência dos mecanismos e dinâmicas dos jogos para contextos distintos se revela propícia à motivação e ao processo educacional dos usuários, oferecendo abordagens lúdicas e progressivas. Tal enfoque contempla a compreensão das modalidades de interação do indivíduo com o meio e a maneira pela qual ocorre sua aprendizagem, em que o fluxo das ações, interações e comunicações

entre agentes humanos e não-humanos é de maneira constante. A onipresença possibilitada pela ubiquidade desempenha um papel crucial ao facilitar a integração dos aprendizes em ambientes de aprendizagem e em seu entorno, permitindo a criação de redes tanto físicas no mundo real quanto virtuais no mundo digital entre indivíduos, objetos, situações e eventos (Schlemmer; Kersch; Oliveira, 2020).

A perspectiva de Schlemmer e Moreira (2020) enriquece essa compreensão ao ressaltar que a gamificação não se resume à criação de um jogo, tampouco se limita a empregar jogos pré-existentes; em vez disso, a abordagem incorpora a lógica, estratégias e elementos característicos dos jogos como ferramentas para a resolução de problemas. Essa prática se estende ao aproveitamento das tecnologias digitais tanto em contextos presenciais quanto físicos, além de incorporar outros recursos que não estejam restritos à natureza digital, a fim de se efetivar. Gonçalves *et al.* (2021) esclarecem que, apesar de usar os mesmos elementos motivadores, a aprendizagem baseada em jogos não é o mesmo que gamificação, esta significa uma aprendizagem por meio de jogos reais e não de estratégias que usam os elementos do jogo.

Com isso, ao relacionar a Educação OnLIFE e a Gamificação, é possível estabelecer um paralelo com a metáfora de um ecossistema, em que uma congregação de comunidades coexiste em um ambiente específico, interagindo mutuamente e com o entorno, configurando, assim, um sistema equilibrado. Esse enfoque assemelha-se à concepção de rede apresentada por Schlemmer, Oliveira e Menezes (2021), na qual o movimento conectivo que engendra a esfera social é composto por diversas entidades de natureza biológica, física e digital. Por meio de atos de conexão, essas entidades progressivamente constroem a estrutura que delimita o conceito de rede.

Schlemmer, Oliveira e Menezes (2021) argumentam que a técnica e a tecnologia desempenham um papel fundamental na viabilização da hibridização entre os domínios físico, biológico e digital, permitindo que o processo de aprendizagem transcenda as fronteiras convencionais dos espaços geográficos, estendendo-se para além das limitações impostas pelas paredes da sala de aula e pelo conceito restrito de instrução. É alicerçada nesses princípios que repousa a essência subjacente à construção da educação OnLife.

Entretanto, a efetivação desse processo demanda uma mudança paradigmática, na qual as tecnologias digitais não sejam simplesmente percebidas como meras ferramentas, instrumentos ou recursos a serem utilizados no contexto

educacional. Ao invés disso, essas tecnologias passam a ser concebidas como potenciais catalisadores para a emergência de ecologias inteligentes e ecossistemas educacionais dinâmicos, que substancialmente influenciam tanto os métodos de ensino quanto os processos de aprendizado (Schlemmer; Oliveira; Menezes, 2021). Não obstante, “a mudança não deve ser vista só do ponto de vista tecnológico, mas sobretudo em termos de mentalidade e de prática (Schlemmer, Moreira, 2019, p. 5).

Portanto, a união dessas duas perspectivas proporciona a compreensão e superação de uma teoria dualista entre sujeito e objeto além de romper com a centralidade do professor e do conteúdo que é exposto de forma massiva. Sobrepõe a visão do aluno enquanto memorizador de conteúdos que deve de forma passiva adquirir o saber transmitido. O conhecimento neste modelo é concebido como o produto final de uma representação que possui uma visão de mundo antropocêntrica. Assim, defende-se a transubstanciação como condição de superação da visão de mundo antropocêntrica, sujeitocêntrica e tecnocêntrica.

5. DISCUSSÃO DIRIGIDA: SUPERANDO A VISÃO DE UMA EDUCAÇÃO TRADICIONAL PARA A EDUCAÇÃO ONLIFE E PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO

Algumas mudanças são fundamentais para que a Educação OnLife possa emergir e se atualizar alterando os processos de ensino e de aprendizagem. Esse processo inicia com a problematização do tempo presente, nessa nova realidade hiperconectada, com suas tecnologias digitais em rede, compreendidas enquanto forças ambientais e o processo de digitalização do mundo, tem tensionado as epistemologias, teorias, metodologias e práticas pedagógicas, que por ora problematizam as pedagogias vigentes. Essas pedagogias não conseguem abranger a complexidade presente nessa realidade hiperconectada, uma vez que limitam o agir apenas aos humanos, numa visão antropocêntrica do mundo.

As demandas contemporâneas, caracterizadas pela interseção entre educação e tecnologia. Para atingir os propósitos estabelecidos para a educação básica, é essencial a formulação de práticas pedagógicas que não somente abarquem a dinâmica digital e a conectividade inerente à era atual, mas também se beneficiem da inventividade como força propulsora. Nesse contexto, a gamificação se manifesta como uma estratégia promissora para a reconfiguração da experiência educativa, possibilitando a introdução de exemplos práticos que capitalizam sobre as

potencialidades da digitalidade e da conectividade. Através de narrativas imersivas, sistemas de recompensas, desafios progressivos e outras mecânicas de jogo, os educadores podem moldar ambientes de aprendizado que engajam os alunos de maneira eficaz, promovendo a assimilação de conhecimentos de forma mais participativa e ativa.

Em consonância com a Educação OnLife, que busca integrar o mundo físico, biológico e digital para aprimorar o processo educativo, a gamificação emerge como uma estratégia pedagógica inovadora para fomentar a motivação e o engajamento dos alunos. A integração da gamificação na sala de aula implica a adoção de elementos e dinâmicas típicos dos jogos para enriquecer o ambiente de aprendizagem e proporcionar experiências educacionais mais atrativas e participativas.

Um exemplo prático de gamificação no contexto da Educação OnLife. Suponhamos que um professor esteja ministrando um curso de história e deseje estimular a participação ativa dos alunos. Ele poderia implementar um sistema de pontos, no qual os alunos acumulam pontos com base em suas contribuições em sala de aula, participação em discussões online, realização de tarefas e quizzes. Além disso, o professor poderia introduzir conquistas desbloqueáveis, como Historiador Júnior para quem alcançar 500 pontos ou Especialista em Época Medieval para quem demonstrar conhecimento aprofundado em um tópico específico. Esse sistema incentiva os alunos a se envolverem mais ativamente no processo de aprendizagem, buscando acumular pontos e desbloquear conquistas.

Outro exemplo prático de gamificação envolve a criação de uma narrativa envolvente. Imagine um curso de ciências naturais em que os alunos são desafiados a resolver um mistério científico ao longo do semestre. O professor poderia apresentar informações fragmentadas sobre o caso, e os alunos teriam que participar de atividades interativas, pesquisas, experimentos e discussões para coletar pistas e informações relevantes. Conforme avançam na investigação, eles vão juntando as peças do quebra-cabeças científico e chegando a conclusões embasadas. Essa narrativa imersiva aumentaria a curiosidade e o comprometimento dos alunos com o conteúdo, incentivando uma abordagem mais ativa e investigativa da aprendizagem.

Esses exemplos ilustram como a gamificação no contexto da educação “OnLife” pode ser implementada para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e alinhado com as tendências contemporâneas de integração entre os diferentes aspectos da vida dos alunos, tanto físicos quanto digitais. Por meio

da aplicação cuidadosa de elementos lúdicos, a gamificação pode contribuir para a construção de uma experiência educacional mais enriquecedora e envolvente.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por objetivo explorar as conexões teóricas entre a gamificação e os princípios conceituais da Educação OnLife, buscando identificar os elementos que fazem parte dessas conexões, como jogos, desafios, recompensas, narrativas e competição. Durante nossa análise, identificamos elementos-chave que compõem essas conexões. No entanto, é crucial reconhecer que ainda existem lacunas a serem preenchidas na compreensão e na aplicação prática dessas conexões. Primeiramente, a pesquisa futura pode se aprofundar na análise das implicações pedagógicas e no desenvolvimento de estratégias eficazes de gamificação que se alinhem de forma mais precisa com os princípios da Educação OnLife.

Além disso, é importante considerar a necessidade de estudos empíricos que avaliem o impacto da integração da gamificação na experiência de aprendizagem dos alunos em ambientes educacionais que abraçam os conceitos da Educação OnLife. Avaliar a eficácia dessas abordagens e suas consequências no engajamento dos alunos, na aquisição de conhecimento e no desenvolvimento de habilidades é fundamental para aprimorar a prática educacional. Também, é relevante explorar a adaptabilidade dessas abordagens em diferentes faixas etárias, níveis de habilidade e contextos educacionais, a fim de desenvolver estratégias de gamificação que sejam verdadeiramente inclusivas e personalizadas.

7. REFERÊNCIAS

ALBANEZ, Heloísa G. **Desenvolvimento de jogos digitais em Minas Gerais: mapeamento e proposição de políticas públicas**. 2019. 216 f. Dissertação (Mestrado em Administração Pública) - Fundação João Pinheiro, Belo Horizonte, 2019.

Braga, Alexandre S. **Design de interação nos games: projetar como operação tradutora para a comunicação ser humano-máquina**. 2010. 156 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

CLEMENTI, Juliana A. **Diretrizes motivacionais para as comunidades de prática baseadas na gamificação**. 2014. 199 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

DARROZ, Luiz Marcelo; ROSA, Cleci Teresinha Werner; SANTOS, Stella Castilhos M. Educação digital OnLIFE: uma revisão nos periódicos da área: Digital education OnLIFE: one review in the periodicals of the área. **Revista Cocar**, v. 18, n. 36, 2023.

DI FELICE, M. **A cidadania digital**: a crise da ideia ocidental de democracia e participação nas redes digitais. São Paulo: Paulus, 2020.

DIAS, Paulo; MOREIRA, Darlinda; MENDES, António Quintas. **Inovar para a qualidade na educação digital**. Editora Universidade Aberta, 2019.

FLORIDI, L. (ed.). **The Onlife Manifesto**: being human in a hyperconnected Era. New York; Springer, 2015.

FREITAS, Talvacy Chaves de; LACERDA, Juciano de Sousa. A “Pedagogia da Autonomia” de Freire e a “Autocomunicação de Massa” de Castells no fortalecimento do protagonismo estudantil na educação híbrida em tempos de pandemia. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, 2021.

GOMES, Cristiane; ROSA, Lúcia Regina Lucas da. Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores o escape book como estratégia metodológica. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 24, n. 1, p. 133-150, 2022.

GONÇALVES, Daniela, *et al.* **Atas do V Congresso Internacional - Fenda Digital**: Videojogos, a Ludificação e a Aprendizagem Baseada em Jogos. Porto: Editora Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, 2021.

LARRÉ, Julia; JESUS, C. C. V. M. de; OLIVEIRA, Susana P. M. Gamificação e formação de professores em Letras e Educação: Mapeamento Sistemático de Literatura. **Revista de Educação a Distância e E-learning**, v. 6, n. 1, e202302, 2023.

MAIESKI, Alessandra; CASAGRANDE, Ana Lara; ALONSO, Katia Morosov. A didática em um novo tempo: a pandemia e estratégias de ensino-aprendizagem na educação superior. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 24, n. 3, p. 671-691, jul. 2022.

MELO, Lafayette Batista et al. Gamificação no Ensino Remoto durante a Pandemia: Lições para o Ensino Presencial. In: **Anais do XXVIII Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2022. p. 132-144.

MENEZES, Janaína; SCHLEMMER, Eliane; ROCCA, Fabio La; MOREIRA, José António. Pensamento computacional na cidade: uma vivência de educação onlife. **Revista Intersaberes**, v. 16, n. 39, p. 937-968, 2021.

MORIN, Edgar. **Ensinar a viver**: manifesto para mudar a educação. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MOREIRA, J. A. SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **Revista UFG**, v. 20, 2020.

NASCIMENTO, Elton M. et al. (Orgs.). **Educação mediada por tecnologias: experiências de ensino, pesquisa e extensão em tempos de covid-19** na Universidade Federal de Alagoas. Maceió: EDUFAL, 2021.

RAPOSO NETO, Luiz T.; PENTEADO, Camila de F. de O.; CARVALHO, Lílian A. de. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Perspectivas em Diálogo**, v. 10, n. 22, p. 313-327, 2023.

PALADINI, João; SCHLEMMER, Eliane. Narrativa Interativa Gamificada e Simpoiética: uma prática pedagógica inventiva para o ensino de Matemática. **Revista Diálogos em Educação Matemática**, v. 1, n. 1, p. e202202, 2022.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. M. Ampliando conceitos para o paradigma de educação digital OnLIFE. **Revista Interações**, v. 16, n. 55, p. 103-122, 2020.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. M. Acompanhamento e avaliação da aprendizagem na educação híbrida e educação onlife: perspectiva cartográfica e gamificada. **Revista de Educação Pública**, v. 31, p. 1-20, 2022.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. M. Do ensino remoto emergencial ao Hyflex: um possível caminho para a educação OnLife? **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 31, n. 65, p. 138-155, jan. 2022.

SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José A. M. Modalidade da Pós-Graduação Stricto Sensu em discussão: dos modelos de EaD aos ecossistemas de inovação num contexto híbrido e multimodal. **Educação. UNISINOS**, v. 23, out. 2019.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo. A qualidade ecológica das interações em plataformas digitais na educação. **Revista Latinoamericana de Tecnologia Educativa**, v. 19, n. 2, p. 207-222, 2020.

SCHLEMMER, E.; DI FELICE, M.; SERRA, I. Educação Onlife: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, v. 36, e76120, 2020.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo. **A (trans) formação do corpo em dados**: um território a ser habitado pela educação digital em saúde. Educação na Saúde: concepções, tendências e desafios. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2022.

SCHLEMMER, E.; OLIVEIRA, L. C.; MENEZES, J. O habitar do ensinar e do aprender em tempos de pandemia e a virtualidade de uma educação OnLIFE. **Práxis Educacional**, v. 17, n. 45, p. 137-161, 2021.

SCHLEMMER, Eliane; KERSCH, Dorotéia; OLIVEIRA, Lisiane. Formação de professores-pesquisadores em contexto híbrido e multimodal: Desafios da docência no stricto sensu. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 33, n. Edição Temática XIV, p. 1-23, 2020.

SILVA, Gilberto Tadeu Reis. **Concepções, estratégias pedagógicas e metodologias ativas na formação em saúde**: desafios, oportunidades e aprendizados. Brasília: Editora ABen, 2022.