



Evento: XXX Jornada de Pesquisa ▾

ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO E SUAS RELAÇÕES COM A ABORDAGEM HISTÓRICO-CULTURAL

Cássia Göttems Daruy², Fabiana Diniz Kurtz³

¹ Estudo desenvolvido junto ao Programa de Pós-graduação Stricto Sensu em Educação nas Ciências da Unijuí, com taxa Capes.

² Bolsista taxa Capes; Mestranda em Educação nas Ciências (Unijuí).

³ Prof^a orientadora, Dr^a em Educação nas Ciências (Unijuí), docente do PPGE/Curso de Letras UNIJUI

INTRODUÇÃO

A gamificação, entendida como o uso de elementos de jogos em contextos que não são de jogo (Kapp, 2012), constitui-se como estratégia pedagógica capaz de potencializar a motivação discente (Ferreira, 2015). Considerando a diversidade de elementos que compõem a gamificação, este trabalho tem como objetivo apresentar e relacionar tais elementos aos benefícios que podem gerar, articulando-os aos pressupostos da abordagem histórico-cultural.

Além disso, a proposta dialoga com a Agenda 2030 da ONU, em especial o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável voltado à Educação de Qualidade (ODS 4), ao propor estratégias inclusivas e criativas que favoreçam engajamento, equidade e melhoria do ensino na educação básica.

METODOLOGIA

O texto resulta de discussões acerca da teoria vigotskiana a partir da disciplina "A pesquisa educacional com ênfase na abordagem histórico-cultural: parte II", ofertada pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Unijuí. Trata-se de uma revisão bibliográfica de caráter qualitativo, com base na obra *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into practice* (Kapp, Blair e Mensch, 2014) visando sistematizar e analisar elementos-chave da gamificação e suas inter-relações com a perspectiva histórico-cultural.

Como procedimento de análise, foi realizada uma leitura crítica e interpretativa das fontes selecionadas, identificando os principais elementos da gamificação discutidos pelos autores. Esses elementos foram então organizados em categorias (gamificação estrutural e de conteúdo) e relacionados aos pressupostos vigotskianos, como a mediação, a socialização e a



Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Essa abordagem permitiu construir conexões entre a literatura de gamificação e a abordagem histórico-cultural, fundamentando as análises apresentadas nos resultados e discussão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Kapp, Blair e Mesch (2014) distinguem a gamificação estrutural, voltada a motivar o aluno sem alterar o conteúdo, da gamificação de conteúdo, que modifica o próprio material para aproximá-lo de um jogo.

Na gamificação estrutural, destacam-se metas claras, progressão visível, feedback em tempo real, transparência, status, desafio e gestão do tempo, enquanto na gamificação de conteúdo prevalecem narrativa, curiosidade, personagens, interatividade, liberdade para errar e feedback constante.

Esses elementos dialogam diretamente com a teoria vigotskiana, especialmente com o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZPD), distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial, com auxílio de outros (Vygotsky, 1984).

Na abordagem histórico-cultural, o humano só o é a partir da inserção em um contexto histórico e cultural que medeia as relações dele com o mundo. Desta forma, elementos de socialização como **colaboração** e **competição** fortalecem o processo de aprendizagem e o desenvolvimento psíquico.

O **feedback** imediato, elemento de destaque em ambas as formas de gamificação, é uma forma de mediação direta que mantém o estudante dentro da ZPD, evitando frustrações e favorecendo a aprendizagem no momento de maior potencial de assimilação. Outro elemento, desta vez atrelado à gamificação estrutural, é o **desafio**, que, ajustado à ZPD estimula o desenvolvimento e mobiliza recursos internos e externos (ajuda do professor ou dos pares), gerando, segundo a perspectiva histórico-cultural, situações de aprendizagem significativas.

Neste contexto, o **gerenciamento do tempo** na gamificação estrutural, permite que o aluno organize suas ações, desenvolvendo funções executivas, como planejamento e autocontrole. Já a **narrativa**, elemento amplamente encontrado na gamificação de conteúdo, estimula a imaginação e o pensamento simbólico, funções psicológicas superiores que,



segundo a teoria vigotskiana, emergem e se fortalecem na interação com tarefas que demandam organização e persistência.

Neste sentido, a imaginação que é um recurso cognitivo que permite ao estudante projetar situações, resolver problemas e experimentar papéis sociais conforme Vygotsky, surge intrínseca à narrativa, juntamente com o pensamento simbólico, funções psicológicas superiores essenciais no desenvolvimento infantil.

Também, o **personagem** criado na gamificação pode funcionar como signo mediador que dá sentido às tarefas: ele organiza a narrativa, apresenta os desafios, contextualiza os conteúdos e engaja o estudante no processo de aprendizagem. Assim, o personagem da gamificação, articulado à abordagem de Vygotsky, pode ser entendido como mediador simbólico que mobiliza os sentidos no processo de aprendizagem.

Por fim, **permitir que o erro** seja parte do processo de aprendizagem está alinhado à concepção vigotskiana na medida em que o erro, quando analisado com mediação adequada, torna-se ponto de partida para novas aprendizagens. Isso reforça o caráter processual da construção do conhecimento.

Logo, podemos correlacionar os elementos de jogos aos pressupostos da teoria de Vygotsky, tendo uma base epistemológica que sustenta seu uso na educação. Contudo, é necessário ressaltar que para que a gamificação seja aplicada de forma bem sucedida, é preciso escolher os elementos que melhor possam auxiliar em cada contexto. Para isso, ter um conhecimento expandido sobre os elementos da gamificação auxilia o professor a elencar quais serão eficazes de acordo com sua realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificamos que os elementos de jogos em processos gamificados desempenham função mediadora da aprendizagem e incentivam a socialização, aspecto central no desenvolvimento das funções mentais superiores (Vygotsky, 1984). Tais funções são descritas por Vygotsky como “*processos psicológicos como atenção voluntária, memória, pensamento e linguagem, que se desenvolvem a partir da interação social e uso de instrumentos culturais*” (Vygotsky, 1994).



Portanto, a gamificação serve como estratégia pedagógica muito potente para aumentar a motivação e promover a aprendizagem de forma interativa e desafiadora, respeitando os estágios do desenvolvimento da ZDP.

Vale ressaltar que o papel do professor é extremamente importante, pois é ele que irá definir os elementos mais coerentes com o cenário de sua turma, proporcionando desta forma, um processo gamificado que seja significativo para a realidade vivenciada. Logo, utilizar a gamificação de forma eficaz exige que os professores sejam capazes de filtrar os componentes mais necessários a seu contexto.

Ao integrar gamificação e abordagem histórico-cultural, evidencia-se seu potencial para uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade, conforme preconiza o ODS 4 da Agenda 2030. Essa prática favorece habilidades socioemocionais como colaboração, resiliência e autonomia. Dessa forma, sua implementação consciente e fundamentada em teorias educacionais consolidadas configurá-la como caminho promissor para transformar práticas educativas e torná-las mais responsivas às necessidades e realidades contemporâneas.

Palavras-chave: Gamificação. Abordagem histórico-cultural. Vygotsky.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. **The gamification of learning and instruction fieldbook : Ideas into practice**. San Francisco, Ca: Wiley & Sons, 2014.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.