

Gamificação e ensino: o jogo dialógico como estratégia didática ativa e inovadora
Gamification and teaching: the dialogue game as an active and innovative didactic strategy

Gamificación y enseñanza: el juego de diálogo como una estrategia didáctica activa e innovadora

Recebido: 06/02/2020 | Revisado: 16/02/2020 | Aceito: 20/04/2020 | Publicado: 20/04/2020

Paulo César Ausani

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3699-4997>

Universidade Franciscana, Brasil.

E-mail: advogado.paulo.ausani@gmail.com

Marcos Alexandre Alves

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5271-0624>

Universidade Franciscana, Brasil

E-mail: maralexalves@gmail.com

Resumo

Investiga-se as contribuições da gamificação do diálogo, na perspectiva hermenêutica, e a suas contribuições para educação, visando o engajamento dos discentes, motivando-os à participação aberta e reflexiva, no processo de promoção de uma aprendizagem ativa. Adotou-se o método exploratório e descritivo, com base em pesquisa bibliográfica, cuja intenção foi demonstrar, a partir da literatura e de alguns exemplos de experiências, a relação entre o diálogo hermenêutico, utilizado como estratégia metodológica para despertar a consciência reflexiva e criativa dos indivíduos no processo de ensino-aprendizagem, e a gamificação, direcionada a engajar e a motivar os estudantes por meio da utilização da mecânica e de pensamentos baseados em jogos, oferecendo possibilidades de promoção de um ensino inovador. Enfim, infere-se que a gamificação dialógica, como estratégia didática, coloca em questão o ensino tradicional e contribui para desenvolvimento da aprendizagem ativa.

Palavras-chave: Hermenêutica; Interpretação; Linguagem.

Abstract

It investigates the contributions of the gamification of the dialogue, in the hermeneutic perspective, and their contributions to education, aiming at the engagement of students, motivating them to open and reflective participation, in the process of promoting active learning. The exploratory and descriptive method was adopted, based on bibliographic research, whose intention was to demonstrate, from the literature and some examples of experiences, the relationship between the hermeneutic dialogue, used as a methodological strategy to awaken the reflective and creative awareness of individuals in the teaching-learning process, and gamification, aimed at engaging and motivating students through the use of mechanics and game-based thinking, offering possibilities for promoting innovative teaching. Finally, it appears that dialogic gamification, as a didactic strategy, puts traditional teaching in question and contributes to the development of active learning.

Keywords: Hermeneutics; Interpretation; Language.

Resumen

Se investiga las contribuciones de la gamificación del diálogo, en la perspectiva hermenéutica, y sus contribuciones a la educación, con el objetivo de involucrar a los estudiantes, motivarlos a una participación abierta y reflexiva, en el proceso de promoción del aprendizaje activo. Se adoptó el método exploratorio y descriptivo, basado en la investigación bibliográfica, cuya intención era demostrar, a partir de la literatura y algunos ejemplos de experiencias, la relación entre el diálogo hermenéutico, utilizada como estrategia metodológica para despertar la conciencia reflexiva y creativa de individuos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y gamificación, con el objetivo de involucrar y motivar a los estudiantes mediante el uso de la mecánica y el pensamiento basado en juegos, ofreciendo posibilidades para promover una enseñanza innovadora. Finalmente, parece que la gamificación dialógica, como estrategia didáctica, cuestiona la enseñanza tradicional y contribuye al desarrollo del aprendizaje activo.

Palabras clave: Hermenéutica; Interpretación; Lenguaje.

1. Introdução

Atualmente se percebe, de forma geral, que há uma crise motivacional, especialmente, em relação a área da educação e ao processo de ensino/aprendizagem. Ora, as instituições de ensino, em seus diferentes níveis, se deparam com o desafio de engajar seus alunos utilizando

os recursos educacionais tradicionais. A sociedade em rede (Castells, 2007), produz uma avalanche de informação que torna necessário encontrar novas formas de ultrapassar os métodos tradicionais de ensino, assim como outras maneiras para encantar e motivar os alunos, desta nova geração, nas atividades educacionais. Pois, as novas tecnologias propiciam uma quantidade e variedade de conteúdo a disposição do discente, que tornam incompatível o modelo tradicional de ensino aprendizagem no qual o professor é o detentor do conhecimento e o aluno um mero receptor de conhecimento transmitido. Assim, a sociedade em rede promove a necessária seleção e adequação do que é relevante e fundamental para ensinar e, na mesma linha, a adaptação deste conteúdo de forma que venha a engajar e motivar os alunos para participar do processo de ensino aprendizagem. Porém, quando se leva em conta a realidade de um mundo digital interativo e conectado, muitas vezes disponível na palma da mão dos aprendizes, disponibilizando uma infinidade de informações, ou seja, fatos genéricos fornecidos ou apreendidos sobre algo ou alguém e, em contraponto, observa-se o atual modelo de ensino-aprendizagem que deveria transformar, através da educação, fatos e informações adquiridas por uma pessoa em conhecimento, e que, todavia, consoante o especialista em educação Mozart Neves Ramos¹: “o Brasil ainda tem uma escola do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI”. Deste modo, observa-se a distância existente no modo como os discentes percebem e vivenciam a realidade e como as instituições de ensino tratam essa realidade. Tal afirmação se reflete em dados concretos da educação brasileira relacionada ao aprendizado, quais sejam: no 3º ano fundamental, a cada 100 crianças, só 45 têm aprendizado suficiente em leitura; no 5º ano fundamental, mais da metade das crianças não aprende o adequado em matemática; no 9º ano fundamental, 60% dos jovens não aprendem o adequado em língua portuguesa; no 3º ano ensino médio, a cada 100 jovens, apenas 9 possuem aprendizado adequado em matemática; conforme atesta o site Todos pela Educação (2017). O que leva a constatação de que o atual método de ensino gera desinteresse, por parte dos alunos, em função de que as informações lhes são apresentadas de modo muito abstrato.

¹ BRASIL tem escola do século XIX, afirma especialista em educação. **Globo News**, Rio de Janeiro, 08 nov. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html>. Acesso em: 15 jul. 2019.

Para enfrentar esse contexto, Rafael Lucchesi Ramacciotti², diretor de educação e tecnologia da Confederação Nacional da Indústria aponta à necessidade de incluir as novas tecnologias no ensino. A utilização dessas ferramentas, podem tornar a escola mais interessante, o processo de ensino-aprendizado mais lúdico e os resultados mais efetivos.

O presente texto fundamenta o seu itinerário em três princípios, que caracterizam as relações sociais do mundo pós-moderno: o primeiro é que os *games* são uma forma de entretenimento bastante popular entre os jovens há mais de duas décadas, sendo que essa popularidade só tem aumentado com o passar do tempo, não somente entre os jovens, mas entre públicos de todas as idades; o segundo é que os *games* são produtos midiáticos advindos da cultura digital e, por serem um tipo de entretenimento bastante popular, são responsáveis por influenciar positiva ou negativamente alguns modos de pensar e agir dos indivíduos, o que pode influenciar também em outras áreas da vida. Neste ponto, segundo Batista, Quintão e Lima (2008), a frequência inadequada dos jogos pode desenvolver problemas de saúde, emocionais, podendo até configurar-se como vício; o terceiro é que existem métodos e elementos utilizados nos *games* que são capazes de proporcionar aprendizagens que são úteis em vários domínios da vida, de forma eficiente e prazerosa, propiciando o engajamento e a motivação para a aquisição de novos conhecimentos.

Na outra ponta, no que tange à educação, a hermenêutica, enquanto estrutura metodológica, serve como base, pois o ponto fundamental de sua abordagem filosófica é o diálogo. Obviamente isto pode ser percebido, no fato de sermos inacabados e a compreensão sobre nós mesmos, o outro e o mundo deve acontecer através da linguagem. Sendo assim, é no contato com o outro e com o mundo (digital e real) que ampliamos nossa capacidade de interpretação e compreensão. Consoante Hermann: “a educação é, por excelência, o lugar do diálogo, portanto o lugar da palavra, da reflexão, que ultrapassa a apropriação dos conhecimentos para nos conduzir a formação pessoal” (2002, pág. 95). Assim, a possibilidade compreensiva do diálogo hermenêutico dá amplitude para a educação, na busca por oferecer sentido e compreender melhor nós mesmos, o outro e o mundo.

Considerando essa premissa, este estudo se propõe a analisar as possíveis contribuições da gamificação do diálogo hermenêutico na educação por meio de “jogos de perguntas respostas” que engajem os discentes, motivando a participação aberta e reflexiva, promovendo a interpretação e a aprendizagem.

² BRASIL tem escola do século XIX, afirma especialista em educação. **Globo News**, Rio de Janeiro, 08 nov. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html>. Acesso em: 15 jul. 2019.

O artigo, inicialmente, apresenta o diálogo, desde a perspectiva da hermenêutica, como instrumento propositivo e reflexivo, capaz de promover um genuíno processo de ensino e de aprendizagem, permitindo ao sujeito a mediação dos símbolos que envolvem a “ação de comunicar”, isto é, tornando-o capaz de manifestar por meio da linguagem a sua reflexão sobre o ser, as relações, o modo de pensar e, conseqüentemente, modificar a sua visão acerca de si, dos outros e do mundo circundante. Posteriormente, destaca-se a gamificação, apresentando algumas definições cunhadas por destacados estudiosos, e sua utilização em diferentes áreas, ao empregar a mecânica e pensamento baseados em *games* para engajar pessoas e motivar ações, para resolução de problemas e promoção da aprendizagem. E, por fim, procura-se estabelecer a relação entre o diálogo, ou seja, a capacidade do sujeito de se comunicar com os outros e a gamificação, na forma de uma ferramenta engajadora e motivadora para promoção de uma educação ativa, criativa e inovadora.

2. Metodologia

Para possibilitar o alcance do objetivo proposto e uma construção teórica dinâmica, o método empregado neste estudo foi exploratório e descritivo, com base em pesquisa bibliográfica. Na perspectiva de Severino (2017) e Almeida (1992), e o material analisado refere-se a fontes secundárias. As obras utilizadas para dar sustentação teórica ao estudo são de autores que lecionam a respeito dos temas, diálogo hermenêutico: Alves (2011a), Alves (2011b), Fávero (2007), Gadamer (2000; 2002; 2007b), Hermann (2002), Larrosa (2002) e Lawn (2007); e gamificação: Alves (2015), Fardo (2013), Hein (2013), Kapp (2012), Smith-Robbins (2011) e Vianna (2013). Portanto, nas análises do presente estudo, consideraram-se diferentes compreensões e entendimentos relacionados ao tema trabalhado.

Na concepção de Severino (2017, p. 122) a pesquisa bibliográfica é “aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos como livros, artigos, teses etc.”. Assim sendo, o pesquisador trabalha a partir das contribuições de outros autores se utilizando de dados já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Na mesma linha, Almeida (1992) conceitua a pesquisa bibliográfica como um exame minucioso e sistemático, onde é realizada a seleção de documentos, tendo por finalidade acompanhar a evolução de um assunto, atualizar conhecimentos e conhecer as contribuições teóricas culturais ou científicas que tenham sido publicadas sobre o tema. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica facilita o trabalho do pesquisador e representa economia de tempo e recursos, pois proporciona a possibilidade de

utilizar dados que estão prontos e disponíveis em livros e artigos publicados em diferentes fontes.

No presente trabalho é utilizado o método de abordagem qualitativa, voltado para aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações humanas e sociais. Para Minayo (2001, p. 14), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. Ainda, de acordo com a autora, as características da pesquisa qualitativa são a objetivação do fenômeno de hierarquização, das ações de escrever, compreender, explicar a precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno. O estudo também possui caráter descritivo, com a intenção de aproximar o leitor sobre os conceitos referente ao diálogo hermenêutico em relação aos processos de gamificação. E ainda, utilizou-se o método exploratório para explicar sobre algumas estratégias de ensino que podem ser exploradas por meio da gamificação do diálogo hermenêutico aplicado ao ensino-aprendizagem.

Enfim, este artigo pretende apresentar uma abordagem sobre o uso da gamificação na educação, para incentivar professores e estudantes a empreenderem um maior engajamento durante e nas atividades entre seus pares, utilizando-se de “jogos de perguntas e respostas” que inaugurem um novo modo de comunicação dialógico, em sala de aula, possibilitando aos participantes uma maior e melhor interação entre o perguntar e o compreender um problema, tema ou assunto, proporcionando deste modo um entendimento mútuo *com* o outro, uma autocrítica e um entendimento da realidade, condição necessária para a construção do conhecimento.

3. Hermenêutica, Diálogo e Gamificação

A linguagem, como capacidade exclusivamente humana, proporciona ao sujeito as condições necessárias para pensar e agir no mundo. Isto significa que toda ação humana implica uma experiência e um sentido que é fundamentalmente mediada pela linguagem, a saber, pelo diálogo. Para Hermann (2002) o diálogo permite à educação fazer valer a polissemia dos discursos e criar um espaço de compreensão mútua entre os envolvidos.

Por conseguinte, o diálogo filosófico se apresenta como estratégia educacional capaz de promover uma dinâmica da pergunta/resposta enquanto metodologia capaz de estreitar a interação entre o perguntar e o compreender a experiência humana e relacional, enquanto

abertura ao mundo e ao outro. Precisamente este sentido, Gadamer (2002, p. 73) confere à hermenêutica: mostrar as condições através das quais surge o ato de compreensão, isto é, como ocorre a experiência do saber e do fazer, como consequência da reflexão dialógica, promovida pela capacidade de interação do seres humanos.

Isto significa que, na perspectiva de Gadamer, por meio do processo dialógico, onde a compreensão verdadeiramente acontece, a relação com o outro se constitui como a razão e base de constituição de qualquer análise hermenêutica. A linguagem, mediada pelo diálogo, enquanto experiência e capacidade humana de inter-relacionamento com o semelhante, se constitui como instância necessária para a constituição da vida ética. Logo, o diálogo, fundamentado na (dia)lógica hermenêutica, evidencia que somente mediante a relação com o outro, que nos interpela e responde, surge a autocrítica e compreensão da realidade. Assim, pode-se afirmar que o diálogo proporciona e viabiliza a experiência educativa. Ou seja, para Gadamer (2000, p. 10-11) “só através do diálogo é possível aprender”, pois “educar é educar-se”.

Desde a perspectiva hermenêutica, o estudante formado no contexto da experiência dialógica, se constituirá como um sujeito aberto a novos horizontes de possibilidade de compreensão, pois tem a consciência de estar permanente exposto ao inesperado e incerto da vida, com tudo o que isso implica em termo de vulnerabilidade e de risco a processo de desconstrução e reconstrução. Nesse aspecto, para Larrosa:

[...] é incapaz de experiência aquele que se põe, ou se opõe, ou se impõe, ou se propõe, mas não se expõe. É incapaz de experiência aquele a quem nada lhe passa, a quem nada lhe acontece, a quem nada lhe sucede, a quem nada o toca, nada lhe chega, nada o afeta, a que nada o ameaça, a quem nada ocorre (2002, p. 24-25).

Vale dizer, em âmbito hermenêutico, a exposição ao outro e ao estranho, isto é, ao não familiar é a instância constitutiva da experiência que, por sua vez, possui sempre o germe embrionário para se fazer novas experiências. Neste sentido, para Gadamer (2007b, p. 525), o sujeito experimentado em algo não é somente aquele fez um conjunto de experiências, mas que se mantém sempre aberto a novas experiências. Ora, a gamificação do diálogo hermenêutico surge como uma possibilidade de abertura a novas experiências na área da educação.

Ademais, o jogo dialógico da pergunta/resposta proporciona ao sujeito fazer uma experiência de suas próprias vivências, que transcorreram e transcorrem em sua história de vida. O jogo reflexivo, proporcionado pela hermenêutica, desperta o sujeito de seu sono

egoísta e o impele a respeitar a alteridade e as vivências do outro. Ou seja, o diálogo, como instância educativa, inicialmente deverá conduzir o estudante a um processo de compreensão do horizonte existencial do outro e desenvolver a competência epistemológica de aprender a se desprender de determinada visão de mundo e, sobretudo, a exercer a arte de abrir mão de determinadas verdades e convicções. Aqui, pode-se perceber que a relação entre o ensinar e o aprender são complementares, em uma mesma perspectiva pedagógica. Enfim, para Herman, perguntar funda a arte do diálogo, isto “significa declarar a relatividade e o limite de nosso próprio conhecimento e reconhecer nossa finitude (2002, p. 95).

O jogo dialógico, em uma experiência pedagógica e educativa, pressupõe que professores e estudantes estejam e se mantenham sempre abertos a novos horizontes de possibilidades e de aprendizagem e que, sobretudo, se coloquem em uma condição para mudar sua própria convicções teóricas e posições práticas na relação com o mundo e o outro. Essa experiência educativa certamente irá proporcionar aos participantes do processo dialógico compreenderem que “a palavra que circula do diálogo desvela, questiona, configura identidades e demarca diferenças” (Hermann, 2002, p. 93-94). Assim, infere-se a importância do diálogo hermenêutico para a compreensão da educação enquanto formação humana e como possibilidade da retomada do diálogo e da reflexão no meio educacional.

A técnica denominada gamificação, originária do termo em inglês *gamification*, é utilizada nas mais diversas áreas, tais como empresarial, medicina e saúde, marketing, meio ambiente, educação. E o número de definições é variado, de acordo com a campo de atuação.

Embora a gamificação utilize características mecânicas, estéticas e de pensamento baseadas em jogos, há uma distinção entre esta e os denominados jogos. Nesse sentido, podemos delinear três situações acerca dos jogos e da gamificação propriamente dita: existem os jogos (digitais ou não) criados puramente para diversão, consoante Flora Alves (2015, p. 18), que caracterizam-se por ser uma atividade voluntária, que fazemos porque queremos, espontaneamente; os denominados jogos sérios voltados para a área educacional, que são o meio termo entre os jogos e a gamificação, ou seja, utilizam-se do próprio jogo, sendo desenvolvidos visando um objetivo educacional; e a gamificação, caracterizada pelas estratégias que usam atributos do próprio jogo para alcançar outros objetivos, que não a diversão, não é em si um jogo, apenas utiliza-se de seus elementos para engajamento, motivação, promoção do aprendizado e resolução de problemas.

A gamificação, consiste na utilização de elementos de *games* – tais como questionários de perguntas respostas – fora do contexto de *games*, com o intuito de promover

a aprendizagem, motivando os indivíduos a alguma ação, auxiliando na solução de problemas e interação com outros indivíduos (Kapp, 2012).

O significado de gamificação dado pela empresa de consultoria *Gartner inc.*, segundo Burke (2015), é descrito como sendo o uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos.

Para Kapp (2012, p. 10), gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.

A definição de gamificação (*gamification*) apresentada por Kapp (2012) é considerada por Alves (2015, p. 26) como simples e também a que melhor se ajusta ao campo da aprendizagem. Todavia, Alves adverte que:

Gamification não é a transformação de qualquer atividade em um *game*. *Gamification* é aprender a partir de *games*, encontrar elementos de *games* que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torna-la mais divertida e engajadora (2015, p. 30)

Segundo Vianna (2013) ao participar de um processo gamificado não significa que se está fundamentalmente participando de um jogo, mas que se está adquirindo as características mais eficientes de um jogo para alcançar os mesmos benefícios. Portanto, a gamificação não deve ser exposta como solução de todos os problemas de motivação ou para qualquer situação de aprendizagem, ela necessita de metodologia específica acompanhada de um processo que requer trabalho e cuidado.

Conforme Hein (2013, 17), “o conceito básico por trás da gamificação é a oferta de recompensas em troca de ações. As estratégias usadas nos jogos podem motivar pessoas e até influenciá-las psicologicamente”. Segundo Smith-Robbins (2011), os jogos são dinamizados em objetivos e metas, com obstáculos a serem superados a fim de atingir a vitória. Por meio dessa teoria, é possível traçar o paralelo entre um jogador e o aluno, que também supera obstáculos/problematizações para atingir metas e objetivos.

Assim, desde os dados supramencionados, faz-se necessário analisar a relação entre o diálogo e a gamificação, suas possibilidades e suas limitações para aplicação como uma proposta metodológica de ensino e de aprendizagem, em tempo em que cada vez mais se perde a capacidade de dialogar e buscar construir consensos.

A experiência dialógica mostra-se como essencial para o acontecer da compreensão e da educação hermenêutica. Ela, enquanto linguagem, acontece no diálogo e este é o modo

fundamentador e fundamental da hermenêutica. Consoante Alves (2011b, p. 246) “a experiência educativa originária se alimenta da linguagem vivida no diálogo, que dá possibilidade para o homem constituir a si mesmo”. Neste prisma, a pergunta, que inaugura o diálogo, abre novas perspectivas de comunicação, de compreensão e de relação com o outro e confere vitalidade ao ato de educar. Isto significa que a pergunta instaura as condições necessárias para que ocorra o verdadeiro diálogo, sob a mediação aberta e dinâmica do professor e com a participação ativa de todos os estudantes, para que assim se possa aprofundar o questionamento e se construir juntos a resposta e, conseqüentemente, estabelecer mais e melhores relações formativas. Portanto, segundo Gadamer, “com a pergunta, o interrogado é colocado sob uma determinada perspectiva. O fato de que surja uma pergunta rompe igualmente o ser do interrogado” (2007b, p. 534).

Nesse sentido, “o perguntar é mais um padecer que um fazer. A pergunta se impõe, chega um momento em que não mais se pode desviar-se dela, nem permanecer agarrados à opinião costumeira” (Gadamer, 2007b, p. 540). Enfim, o diálogo exercido por meio da capacidade de bem perguntar, proporciona e amplia o horizonte de reflexão e de análise crítica, coloca em suspenso as suas próprias posições, conceitos e preconceitos e expande o horizonte de conhecimento

Destarte, experiência dia(lógica), enquanto um “jogo de perguntas e respostas” pode ser concebido como um processo de gamificação para uma educação criativa e reflexiva, ou seja, utilizando elementos básicos de games como ferramenta de ensino no contexto educacional para engajar e motivar os discentes e promover a aprendizagem reflexiva.

Neste ponto, “gamificar” o diálogo, por meio da hermenêutica, não significa criar uma ferramenta altamente tecnológica e acessível somente aqueles que possuem um elevado padrão socioeconômico. Pois, de acordo com Flora Alves (2015, p. 3), “o *Gamification* não é aplicável apenas com uso de tecnologia, muito pelo contrário. Ele existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos que ele possa estar”.

(Destarte) Conseqüentemente, ao se realizar uma prova objetiva no meio acadêmico, ou em um concurso público, ou ainda, em um exame para qualificação profissional, como ocorre no denominado “Exame de Ordem” ao qual os bacharéis em Direito se submetem, por força de lei, para demonstrarem que possuem a capacitação e os conhecimentos necessários ao exercício da advocacia. Em tais avaliações é possível constatar o “jogo” de perguntas, alternativas e respostas, em que o “jogador”, motivado pelo objetivo da aprovação, ao obter o melhor desempenho é selecionado. Sendo que, tais experiências podem ser interpretadas de forma distinta, para Alves (2011b, p. 235), “enquanto no método analítico, dialético sintético,

a experiência é dissecada e, conseqüentemente, eliminada, no jogo hermenêutico a experiência é conservada e ampliada, constituindo-se como abertura sempre a novas possibilidades de pensar, conhecer, educar e agir”. Ou seja, ao passo que as Ciências Naturais procuram esclarecer e dissecar o objeto, o jogo hermenêutico se apresenta como um método interpretativo, compreensivo, apropriado à interpretação das coisas humanas. É esta segunda experiência, de cunho hermenêutico que promove o “pensar” que é o objeto a ser gamificado.

Assim, esta abertura proporcionada pelo diálogo hermenêutico pode ser implementada para envolver e estimular alunos por meio da gamificação de um “jogo de perguntas respostas” direcionado a área do conhecimento que se pretende desenvolver o ensino-aprendizagem, na forma de uma ferramenta engajadora e motivadora para desenvolvimento de uma educação criativa e inovadora.

A Hermenêutica fundada no diálogo, na compreensão da vida e na produção significativa do conhecimento combinada com a gamificação direcionada ao engajamento e motivação de alunos por meio da utilização da mecânica e pensamentos baseados em jogos, oferecem conjuntamente possibilidades para promoção de uma educação criativa e inovadora, que promova a aproximação das instituições de ensino com o mundo real e as habilidades que a contemporaneidade requer, a partir do desenvolvimento e estímulo criativo dos discentes como protagonistas no processo de ensino-aprendizagem. Pois, através da hermenêutica, “a educação pode interpretar seu próprio modo de ser, em suas múltiplas diferenças” (Hermann, 2002, p. 83), produzindo o diálogo numa dimensão criadora da compreensão que transcende o visível imediato e vai em busca da verdade que pode ser desvelada pelo diálogo aberto. Eis que, “o verdadeiro nascimento da verdade é o que acontece no diálogo genuíno” (Lawn, 2007, p. 97) que permite aos interlocutores construir uma concepção de mundo que seja de ambos.

Estratégias gamificadas na educação baseada na perspectiva do diálogo hermenêutico podem ser utilizadas para promover a motivação e o engajamento em diversos cenários de aprendizagem, viabilizando a conexão entre a instituição educacional com o universo dos jovens crescidos na *cibercultura*, tendo como foco o ensino-aprendizagem, utilizando elementos comuns a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e no processo mental de percepção, memória, juízo e raciocínio os discentes. Assim, para Fardo (2013, p. 63):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos

pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os *games*, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Todavia, conforme alerta a Designer Instrucional Flora Alves (2015, p. 110), para definir o que pode ser ensinado com o uso da gamificação, o foco deve ser o olhar para o aprendiz, analisando a necessidade e o conhecimento que ele precisa adquirir e, a partir deste contexto, será encontrado o melhor caminho.

Destarte, a proposta do presente trabalho é apresentar o “jogo de perguntas e respostas” do diálogo hermenêutico “gamificado”, visando engajar e motivar os discentes a aprender determinado conteúdo a partir de elementos baseados em um *game*, “com ou sem o uso de tecnologia, e deve funcionar como uma estratégia instrucional, ou seja, como uma ferramenta de *design* instrucional” (Alves, 2015, p. 119).

De tal modo, para arquitetar soluções de aprendizagem com o uso da gamificação através da proposta do diálogo hermenêutico fundado em um “jogo de perguntas e respostas”, se faz necessário, consoante Flora Alves (2015, p. 130-131) criar um roteiro: conhecendo os objetivos da aprendizagem; definindo comportamentos e tarefas que serão alvo da solução; conhecendo os participantes; reconhecendo o tipo de conhecimento que precisará ser ensinado; assegurando a presença da diversão; utilizando ferramentas apropriadas e; antes de tudo, fazendo protótipos. Pois, “uma solução de aprendizagem *gamificada* precisa ser experimentada, testada e só então implementada (Alves, 2015, p. 138).

Logo, na busca por inovações capazes de promover motivação e engajamento dos alunos por meio da gamificação, a introdução de um “jogo de perguntas e respostas” como ferramenta para o ensino-aprendizagem deve observar o roteiro e as ferramentas disponíveis para que os objetivos sejam alcançados de forma satisfatória. Todavia, para que o ambiente gamificado de “abertura” dia(lógica) seja criado, faz-se necessário ter “sensibilidade, no sentido de conseguirmos expressar emoção, de nos permitirmos ser atingidos pelo fato, de nos colocarmos numa situação de abertura para o encontro com o pensamento do outro” (Fávero, 2007, p. 52).

A educação proporciona a autêntica experiência de formação para a vida. Constitui um acontecimento de ordem ética dentro do qual se encontra uma relação humana, ou seja, um sujeito que transcende o outro e frente ao qual se tem o compromisso de assumir uma postura dialógica para produzir e compartilhar sentidos, interpretar e compreender o outro e

o mundo-da-vida. Logo, a compreensão é, ela mesma, um tipo de experiência prática *no e sobre* o mundo que, parcialmente, constitui os tipos de pessoas que somos no mundo. Por isso, compreender é sempre “compreender de uma maneira diferente”, considerando que a teoria da interpretação, hermenêutica-fenomenológica (compreendida como uma forma de entender e expressar a percepção sobre os acontecimentos que ocorrem entre os sujeitos que compartilham uma realidade) alicerçada na dialética entre explicação e compreensão mediada pela interpretação. Nesse prisma, Schmidt (2012) sustenta que a verdade da experiência da consciência autorreflexiva efetuada historicamente é que estamos fundamentalmente abertos a experiências futuras que corrijam o que achávamos que sabíamos, ou seja, o mundo-da-vida e a própria educação são processos hermenêuticos contínuos em devotada mutação e sujeitos as novas interpretações e compreensões. Especialmente no momento atual em que a educação enfrenta uma crise motivacional dos discentes.

Destarte, a atual realidade tecnológica estabelece uma íntima ligação entre o processo dialógico hermenêutico de interpretação da vida cotidiana e a própria definição da sociedade atual. “Diante de tal quadro, é difícil resistir à tentação do determinismo tecnológico, que traduz em respostas encantadoramente simples a máxima de que a tecnologia define a sociedade” (Recuero, 2009, p.12). Analisando o pensamento moderno tecnicista, podemos dizer que a hermenêutica auxilia o sujeito na transformação da sua realidade a partir da interpretação e compreensão da sua atual situação, ou seja, significa compreender para mudar. Pois, “a hermenêutica sempre se propôs como tarefa estabelecer o entendimento onde não há entendimento ou onde foi distorcido” (Gadamer, 2002, p. 387).

De acordo com Hermann: “a Educação é, por excelência, o lugar do diálogo, portanto o lugar da palavra, da reflexão, que ultrapassa a apropriação dos conhecimentos para nos conduzir a formação pessoal” (Hermann, 2002, p. 95). A educação, na atualidade, precisa ser vista como a educação da diversidade e pluralidade, que representa uma realidade formada por muitas realidades. De modo que o processo educativo permita ao sujeito compreender a sua formação, não mais limitada a um saber objetivado e tecnicista, mas fundamentada num movimento comunicativo e dialógico.

Neste prisma, a gamificação do diálogo hermenêutico surge como uma ferramenta para engajamento dos discentes, motivando a busca pelo conhecimento de forma reflexiva e crítica e promovendo uma aprendizagem criativa e inovadora, tornando o conhecimento, o sujeito do “jogo hermenêutico” (Alves, 2011a). Pois, segundo Gadamer (2002, p. 155), “o

sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo”. Assim, o elemento fundamental é o ensino-aprendizagem.

4. Resultados e Discussão

Nesta seção se apresentam experiências realizadas com propostas de ensino nas quais foi aplicado o jogo dialógico como estratégia didática ativa e inovadora, com fundamento na análise bibliográfica empreendida pelo estudo.

Neste prisma, um exemplo prático dessa experiência gamificada na educação é o bem sucedido projeto *Game Arkos*³ que foi desenvolvido por pesquisadores no CIETC-USP (Centro de Inovação, Empreendedorismo e Tecnologia) e na FEA-USP (Faculdade de Engenharia e Administração da Universidade de São Paulo). Trata-se de um portal construído para promover a leitura por meio da gamificação para crianças de 5 a 12 anos do ensino fundamental em todo Brasil. O aluno acessa o portal, procura o livro que leu e participa de um “jogo de perguntas e respostas” sobre o conteúdo. Acertando, ganha pontos, medalhas e adesivos virtuais, além de subir de nível e competir com os colegas. É um projeto que motiva os alunos a ler mais por meio de estratégias gamificadas. O projeto existe desde 2014 e já foi jogado por mais de 300 mil crianças no Brasil. O projeto tem a marca, segundo 99% dos professores cadastrados, de aumentar a média de leitura de livros de 1 para 5 por mês por seus alunos, o que auxiliou na melhora da interpretação de textos, na escrita de redações e até mesmo da participação nas aulas de português. De modo que, a gamificação na educação tem seus riscos e desafios inerentes ao “novo”. Ademais, conforme leciona Flora Alves (2015, p. 153), “ inovar exige bravura, coragem e iniciativa em todos os campos de conhecimento. Assim é também com a aprendizagem”. Sendo o *Game Arkos* um exemplo de inovação e coragem na área da educação.

Para possibilitar ao leitor o aprofundamento da leitura sobre atividades práticas da utilização da gamificação no contexto do estudo, cita-se o artigo intitulado “A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação”, de autoria da especialista em educação Bianca Vargas Tolomei, publicada na Revista EaD em foco, Rio de Janeiro, em 2017, disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>.

³ O projeto GAME Arkos: ler é poder é uma iniciativa da **Arkos Sistemas Educacionais Ltda**, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://gamearkos.com.br/>. Acessado em: 09 jul. 2019.

No mesmo prisma, para enfrentar os desafios suscitados por Flora Alves, independentemente do público-alvo e do conhecimento a ser compartilhado, para implementar um projeto “gamificado” de diálogo hermenêutico na educação, há inúmeras plataformas que viabilizam a construção de “jogos de perguntas e respostas” como soluções de aprendizagem com o uso da gamificação. Entre estes, pode-se citar o *site* E-futuro⁴ que permite a criação de jogos educativos de forma gratuita sem a necessidade de programação, especialmente dos denominados “*quiz*” (jogo de perguntas e respostas), que são disponibilizados na internet para acesso ilimitado pelo criador do *game* e demais usuários.

Para uma investigação mais aprofundada sobre a ferramenta disponibilizada pelo *site* E-futuro, cabe manifestar que o mesmo se caracteriza como uma rede social educativa e de compartilhamento de conhecimentos, jogos educativos, games online, ensino, aprendizado colaborativo, espaço literário e interação online, criado pelo Mestre em Novas Tecnologias da Educação e doutorando em Ciências da Educação Cláudio Joaquim dos Santos Braga, que é o responsável pela produção do site <http://www.efuturo.com.br>.

Na mesma linha, é possível criar uma ferramenta “gamificada” no programa *Microsoft PowerPoint* do sistema operacional *Windows*, que possibilita a construção de um “*quiz*” interativo por meio de uma apresentação que contém perguntas adicionando *hiperlinks* para respostas corretas, avançando para a próxima pergunta, ou incorretas, retornando a pergunta anterior. Ao fornecer *feedback*, tanto correto e incorreto, o programa permite reforçar conceitos, procedimentos e outras instruções relacionadas ao conteúdo a ser desenvolvido, permitindo estabelecer pontuação conforme o desempenho.

No sentido de exemplificar e detalhar a criação de um “*quiz*” no programa *Microsoft PowerPoint*, cabe citar a página da empresa norte-americana *computer.com* que se dedica a informar as pessoas sobre a tecnologia e seus usos, e disponibiliza o passo a passo sobre como fazer um *quiz* interativo no *PowerPoint*⁵.

E, por fim, ainda que não seja possível a utilização de recursos da internet ou programas de computador, o “jogo de perguntas e respostas” pode ser implementado por meio de “*flashcards*” ou, em uma tradução livre, cartão de memória, em que a pergunta sobre determinado tema fica na frente do cartão e a resposta no verso, podendo ser estabelecidas pontuações e ranking por desempenho. Para informações mais detalhadas sobre a utilização prática de *flashcards* no ensino para engajamento e motivação de estudantes,

⁴ EFUTURO, São Gonçalo, 2019. Disponível em <https://www.efuturo.com.br/>. Acesso em: 08 jul. 2019.

⁵ COMPUTER.COM, Cheyenne, 2019. Disponível em: <http://ptcomputador.com/Software/powerpoint/158515.html>. Acesso em: 12 mar. 2020.

vale citar o artigo “*FlashGame: Sistema web gamificado para revisão de conteúdos com flashcards*”⁶, de autoria de Rafael Luz Araújo e Jáder Anderson Oliveira de Abreu, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí.

Contudo, independentemente da ferramenta a ser utilizada, consoante leciona Flora Alves (2015, p. 103), “o conhecimento profundo do objetivo a ser alcançado é um pré-requisito para criação de uma solução *gamificada* eficaz”.

A partir dessas ponderações e do conjunto de dados apresentados pelo presente trabalho é possível refletir sobre a gamificação do diálogo hermenêutico na educação. Diante disso, esse estudo traz uma proposta de gamificação alicerçada no diálogo hermenêutico, que visa colocar o professor e o aluno abertos a reflexão. Consoante Marques (2003) “[...] aberto ao outro, às alteridades distintas e às múltiplas possibilidades, a pontos de vista distintos e gerais, que abarquem outros possíveis pontos de vista”. Proposta esta que caracteriza os resultados do presente estudo.

Para tanto, os objetivos que se pretende com a proposta do diálogo hermenêutico gamificado na educação é propiciar aos sujeitos deste processo de mediação do conhecimento, uma experiência compreensiva aberta a novos horizontes e exposta a inesperadas situações (Larrosa, 2002). Eis que, para Gadamer (2007) na experiência hermenêutica, a verdade da experiência contém sempre a referência a novas experiências. E, nesse contexto, ainda sustenta este expoente da filosofia que: é tarefa da hermenêutica esclarecer o milagre da compreensão (Gadamer, 2002). Assim, para promover a compreensão, de acordo com Hermann (2002), se faz necessário um diálogo autêntico entre professor e aluno(s) que promova a participação efetiva, crítica e reflexiva dos envolvidos, expondo suas posições sobre seus conceitos e preconceitos, permitindo que sejam revistos e reconstruídos, possibilitando ao participante uma abertura capaz de mudar sua própria posição e entrar no “jogo dialógico” com o outro.

Por fim, a proposição do diálogo hermenêutico gamificado na educação tem por escopo fundamental promover a abertura ao outro pela produção de sentidos, numa proposta que reafirma a universalidade da ciência Hermenêutica que estabelece a linguagem como o “ser que pode ser compreendido”, respeitando a alteridade e identidade dos sujeitos, pois sob a aparente diferença há uma mesma humanidade. E, para engajar os aprendizes, motivar o ensino-aprendizagem neste ambiente de diálogo aberto e reflexivo, utiliza-se o “jogo de

⁶ ARAÚJO, R.L.; OLIVEIRA DE ABREU, J.A. *FlashGame: Sistema web gamificado para revisão de conteúdos com flashcards*. In: III Escola Regional de Informática do Piauí. Livro Anais - Artigos e Minicursos, v. 1, n. 1, p. 29-34, jun, 2017. www.eripi.com.br/2017 - ISBN: 978-85-7669-395-6.

perguntas e respostas” para promover o aprender e para superar as diferenças, aprendendo ensinado, dialogando e refletindo, construindo coletivamente cidadania e conhecimento.

5. Considerações Finais

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise hermenêutica de como a gamificação pode ser utilizada como uma instancia dia(lógica) de “perguntas e respostas” para engajar docentes e discentes, motivando ações participativas e reflexivas, para promover uma aprendizagem ativa e uma educação criativa.

A experiência dia(lógica), no processo educativo, gesta as condições de possibilidade para que ocorra compreensão do horizonte existencial do outro. A compreensão da alteridade depende da sua historicidade, ou seja, da sua própria narrativa compartilhada por meio da linguagem. Nesta linha, a utilização da gamificação como ferramenta para motivar alunos, aproximar a realidade vivida do mundo acadêmico e/ou escolar e promover conhecimento por meio de um “jogo de perguntas e respostas” que conduza ao diálogo hermenêutico, aberto e reflexivo, demonstra a relevância do tema da pesquisa. Eis que, neste momento histórico em que a educação tradicional enfrenta uma crise motivacional e se mostra distante dos aprendizes e, estes cada vez mais próximos dos *games* e da interatividade disponibilizada pelas novas tecnologias. Neste contexto, a gamificação do diálogo hermenêutica na educação se apresenta como uma alternativa viável para promoção do ensino-aprendizagem fundado numa visão crítica e reflexiva na interpretação do conhecimento para conduzir a formação pessoal. Todavia, a gamificação não deve ser vista como solução de todos os problemas de motivação ou para qualquer situação de aprendizagem. Ela necessita de metodologia específica acompanhada de um processo que requer trabalho, análise do objetivo a ser alcançado e adequação ao público-alvo.

Destarte, o estudo apresentou uma abordagem sobre o uso da gamificação na educação para estimular os discentes a ter maior engajamento e motivação durante as atividades e participação crítica entre seus pares e na mediação com o professor, por meio de “jogos de perguntas e respostas” que incentivem um diálogo hermenêutico em sala de aula capaz de promover uma interação e entendimento do *que é ensinado* e *porquê é ensinado*, aproximando o contexto teórico da educação formal e a compreensão da realidade que leva ao conhecimento eficaz.

Portanto, pensar uma educação ativa e criativa como um diálogo hermenêutico gamificado, significa pensá-la para além dos ditames da educação tradicional e tecnicista. Constitui pensar a educação em sintonia com a realidade e o mundo-da-vida do discente, de forma que este se sinta engajado e motivado a aprender, perguntando e respondendo, refletindo e interpretando, e produzindo conhecimento eficaz para sua formação cidadã. Contudo, como demonstrado, os estudos sobre o tema aqui apresentado ainda são incipientes. De modo que, este artigo busca contribuir para reflexão sobre o tema da pesquisa, possibilitando e incentivando o debate futuro por meio de novas pesquisas, visando agregar conhecimento sobre a utilização da gamificação como estratégia didática no processo de ensino.

Referências

Almeida, M. L. (1992). *Como elaborar monografias*. Belém: CEJUP.

Alves, F. (2015). *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora.

Alves, M. A. (2011a). Interpretação e compreensão: da hermenêutica metodológica à experiência hermenêutica como crítica e fundamento do saber filosófico. *Princípios* (UFRN. Impresso), v. 18, p. 181-198.

Alves, M. A. (2011b). O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação. *Ciência e Educação* (UNESP. Impresso), v. 17, p. 235-248.

Batista, M. L. S.; Quintão, P. L. & Lima, S. M. B. (2008) Um Estudo sobre a Influência dos Jogos Eletrônicos sobre os Usuários. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*. n. 4, p. 1/11, jun..

Burke, B. (2015). *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*. 1. ed. São Paulo: DVS editora.

Castells, M. (2007). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.

EFUTURO, São Gonçalo (2019). Disponível em <https://www.efuturo.com.br/>. Acesso em: 08 jul. 2019.

Fardo, M. L. (2013). *A gamificação como estratégia pedagógica*: Estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino-aprendizagem. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul.

Fávero, E. A. G. (2007). *Direitos das pessoas com deficiência*: garantia de igualdade na adversidade. 2. ed. Rio de Janeiro: WVA.

Gadamer, H-G. (2000). *La educación es educarse*. Barcelona: Paidós.

Gadamer, H-G. (2002). *Verdade e método II*. Complementos e Índice. 2. ed. Petrópolis: Vozes.

Gadamer, H-G. (2007b). *Verdade e método I*: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 8. ed. Petrópolis: Vozes.

Hein, R. (2013). *Como usar a gamificação para envolver os funcionários*. Cio. 10 de junho. Disponível em <https://cio.com.br/como-usar-a-gamificacao-para-envolver-os-funcionarios/>. Acesso em 21 jun. 2019.

Hermann, N. (2002). *Hermenêutica e Educação*. Rio de Janeiro: DP & A.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Larrosa, J. (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*. N.º 19, Jan/Fev/Mar/Abril.

Lawn, C. (2007). *Compreender Gadamer*. Petrópolis: Vozes.

Marques, M. O. (2003). *Formação do profissional da educação*. 4. ed. Ijuí: Ed. UNIJUÍ.

Minayo, M. C. de S. (org.). (2001). *Pesquisa Social*. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes.

Recuero, R. (2009). *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina.

Schmidt, L. K. *Hermenêutica*. (2012). Petrópolis, RJ: Vozes.

Severino, A. J. (2017). *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez.

Smith-Robbins, S. (2011). *How to improve the gamification of education*. Educause Review Online. Disponível em: <https://er.educause.edu/articles/2011/2/this-game-sucks-how-to-improve-the-gamification-of-education>. Acesso em 24 jun. 2019.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. (2017). *Cenários da educação*. [2017]. Cartaz, color. Disponível em: <https://www.todospelaeducacao.org.br/pag/cenarios-da-educacao>. Acesso em: 11 mar. 2020.

Tolomei, B.V. A (2017) Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. *Revista EaD em foco*, Rio de Janeiro, v. 7, p. 145–156, 2017. ORCID: 0000-0001-6201-4326. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 11 mar. 2020.

Vianna, Y; Vianna, M; Medina, B; Tanaka, S. (2013). *Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos*. MJV Press: Rio de Janeiro.

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Paulo César Ausani – 50%

Marcos Alexandre Alves – 50%