

IDEAU

**A GAMIFICAÇÃO NO CURSO DE TÉCNICO EM ENFERMAGEM:
RELATO DE EXPERIÊNCIA****GAMIFICATION IN THE NURSING TECHNICIAN COURSE:
EXPERIENCE REPORT****GAMIFICACIÓN EN EL CURSO DE TÉCNICO DE ENFERMERÍA:
INFORME DE LA EXPERIENCIA****Carlos Willian Zanelato Souza**

Mestre em Educação pela Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE),
Docente do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, Presidente
Prudente, São Paulo, Brasil. E-mail: willian.zanelato@outlook.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0892-7180>

Sidinei de Oliveira Sousa

Doutor em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), Docente
da Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, São Paulo, Brasil.
E-mail: sidinei@unoeste.br Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7101-8214>

Raquel Rosan Christino Gitahy

Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), Docente
da Universidade do Oeste Paulista, Universidade Estadual do Mato Grosso do
Sul, Paranaíba, Mato Grosso do Sul. Brasil. E-mail: raquelgitahy.rg@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5387-9536>

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo relatar uma experiência envolvendo a gamificação no curso de técnico em enfermagem envolvendo o conteúdo curricular “Prestar assistência de enfermagem a gestante”. Para o desenvolvimento inicialmente apresentamos um referencial teórico sobre a estratégia da gamificação e a sua importância para a aprendizagem ativa dos estudantes. Em seguida descrevemos a estratégia gamificada com a utilização da plataforma Seppo. Ao final da intervenção os estudantes destacaram aspectos positivos desta estratégia didática, salientando o aumento de concentração, satisfação e reaprendizagem de conteúdos. Assim, concluímos que houve um impacto da gamificação na motivação dos estudantes para uma aprendizagem significativa. Imersos no fluxo da gamificação os estudantes validaram a utilização de estratégias ativas gamificadas, sobretudo por meio do Seppo.

Submitted on: 05.07.2024 | Accepted on: 06.07.2024 | Published on: 06.18.2024

Palavras-chave: Gamificação. Seppo. Técnico em Enfermagem. Aprendizagem.

ABSTRACT

The aim of this article is to report on an experience involving gamification in the nursing technician course, involving the curriculum content "Providing nursing care to pregnant women". To begin with, we presented a theoretical framework on the gamification strategy and its importance for active student learning. We then described the gamified strategy using the Seppo platform. At the end of the intervention, the students highlighted the positive aspects of this didactic strategy, especially the increase in concentration, satisfaction and re-learning of content. Thus, we conclude that gamification had an impact on student motivation for meaningful learning. Immersed in the flow of gamification, the students validated the use of active gamified strategies, especially through Seppo.

Keywords: Gamification. Seppo. Nursing Technician. Learning.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es dar a conocer una experiencia de gamificación en un curso de técnico de enfermería con el contenido curricular "Prestación de cuidados de enfermería a mujeres embarazadas". Para empezar, presentamos un marco teórico sobre la estrategia de gamificación y su importancia para el aprendizaje activo del alumno. A continuación, describimos la estrategia gamificada utilizando la plataforma Seppo. Al finalizar la intervención, los alumnos destacaron los aspectos positivos de esta estrategia didáctica, especialmente el aumento de la concentración, la satisfacción y el reaprendizaje de los contenidos. Por lo tanto, concluimos que la gamificación tuvo un impacto en la motivación de los estudiantes para el aprendizaje significativo. Inmersos en el flujo de la gamificación, los alumnos validaron el uso de estrategias activas gamificadas, especialmente a través de Seppo.

Palabras clave: Gamificación. Seppo. Técnico de Enfermeira. Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO: JOGOS E A INTERFACE DA GAMIFICAÇÃO

Quando pensamos em jogos, surge a mente o conjunto elementar que compõem a linguagem do videogame e incorporado ao meio digital, aqueles que em sua preexistência, eram utilizados de forma analógica, tais como: o xadrez, o pôquer, o dominó, entre diversos outros.

Huizinga (2000) traz a concepção de que os jogos podem ser vistos como forma de estreitar laços sociais coletivos e além de manter a união social,

considera que o jogo é “fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (Huizinga, 2000, p. 3), onde no jogo, sempre há algo em jogo.

Assim, pode-se dizer que os jogos evoluíram de acordo as necessidades sociais, como apontado por Kishimoto:

[...] considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (Kishimoto, 1993, p. 15).

Os jogos apresentam como características a promoção da motivação e do engajamento, permitindo ao jogador o avanço nas etapas e aquisição de recompensas à medida que os desafios são alcançados e superados, podendo ensinar, motivar e envolver. Ainda com base nos estudos de Huizinga, as atividades consideradas como jogos possuem alguns elementos principais, sendo eles:

- 1) participação voluntária do jogador: Os jogos são atividades voluntárias, cabendo aos participantes escolherem se querem fazer parte, ou não;
- 2) exterior da realidade: São a transposição da vida real para momentos paralelos, tanto de tempo, quanto de espaço, não sendo considerados como atividade do cotidiano;
- 3) distração: Não podem ser vistos como obrigatoriedade, não sendo possível considerá-los como uma tarefa, sendo praticado nas horas de ócio, como parte de entretenimento;
- 4) limites temporais e espaciais: Por não fazerem parte das atividades do cotidiano e permitirem a transposição da vida real para momentos paralelos, são responsáveis pela integração do jogador ao ambiente paralelo;
- 5) regras: Para alcançar os objetivos propostos, ou seja, a meta, é necessário que as regras sejam claras, onde o jogador deve estar pautado nos limites pré-determinados;

- 6) meta: Os objetivos devem ser claros e o jogador – conforme as regras – deve traçar estratégias para atingi-lo;
- 7) *feedback*: Ao traçar uma meta a ser alcançada, o jogador se deparará com resultados que indicarão o alcance ou não do objetivo. Para tanto, faz-se necessário a determinação de contagem de pontos ou um sistema que permita a avaliação por meio de *feedback* no intuito de nortear o jogador quanto ao progresso no jogo;
- 8) término: O jogo sempre deve terminar.

Assim, como apresentado por Poffo e Volani (2018), os elementos presentes em um jogo, tais como regras, desafios, estratégias, recompensas, ranking, níveis e feedback podem ser utilizados também para a motivação e engajamento dos indivíduos no ambiente, e não apenas para o entretenimento e diversão. Usar o jogo, segundo Faria, Gitahy e Barros (2016) é repensar novas formas de promover uma educação de qualidade, de modo que os estudantes se envolvam, sejam imersos e conscientes de seu processo educativo.

Huizinga (2000) descreve ainda que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Ou seja, o jogo sempre está ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo.

A essência do lúdico está contida na frase "há alguma coisa em jogo", mas esse "alguma coisa" não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer. Uma pessoa que "faz" uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo, mas sente prazer mesmo sem isso. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos (HUIZINGA, 2000).

Dessa forma, entende-se que os jogos trazem características cruciais para formação do conceito de gamificação, pois podem proporcionar a aprendizagem de conteúdos que o aprendiz utilizará para desempenhar atividades ao longo da vida. Sendo assim, definido por Huizinga como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria (Huizinga, 2000, p. 33).

Com base no autor supracitado, pode-se entender que os jogos são inseridos em macro dimensões da atividade humana, podendo ultrapassar a ciência de sociedade, civilização e cultura, que depende da consciência e da percepção sensorial para existirem, ou seja, faz parte de um elemento inerente da vida humana, onde é visto como um potencial de diversão e uma possível ferramenta de preparo para situações futuras a serem enfrentadas pelos seres humanos, não sendo também, atividade privativa dos mesmos.

Nesse sentido, é entendido que os jogos possuem potencialidades a serem pesquisadas para educação, pois podem proporcionar ao estudante a vivência de experiências de aprendizagem que talvez não fossem tão fáceis de serem alcançadas por meio do ensino tradicional (Giardinetto e Mariani, 2005).

Nesse contexto, o termo gamificação começou a ser utilizado em 2010 após Jane McGonigal, autora do livro: *A realidade em jogo: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*, reportar-se ao termo em uma série de conferências de uma organização não governamental (ONG) voltada a tecnologia, entretenimento e design, do inglês “*Technology, Entertainment, Design (TED)*” (Vianna, *et al.*, 2013).

Na área acadêmica, a utilização da gamificação começa a ser explorada a partir de 2013, tendo no mesmo ano, a primeira dissertação acerca da temática publicada na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD, intitulada “A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processo de ensino e aprendizagem”, escrito por Fardo (2013), surgindo um potencial campo para pesquisas. Desde então, inúmeros

estudos vêm sendo desenvolvidos com a finalidade de verificar, analisar, aplicar, testar, entre outros objetivos, visando aprimorar sua utilização. Dessa forma, a gamificação é vista como uma estratégia de ensino e não um método, pois não requer passos, não havendo, portanto, um único referencial que a conceitue, mas várias produções que a lapidam como estratégia utilizada em processos de ensino e aprendizagem (Sousa *et al.*, 2021).

2 OBJETIVO DA ATIVIDADE

Realizar a estratégia ativa da gamificação com o uso do Seppo para a aprendizagem do conteúdo curricular “Prestar assistência de enfermagem a gestante”

3 DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Participaram da atividade gamificada estudantes do curso Técnico de Enfermagem em uma Instituição do interior do estado de São Paulo, que estavam em campo de estágio realizando atividades práticas de Saúde Pública em uma determinada Unidade Básica de Saúde.

A plataforma para o desenvolvimento da gamificação escolhida foi o *Seppo*. A escolha se deu devido as potencialidades apresentadas, possibilitando a ampla seleção de elementos da gamificação, sendo uma plataforma europeia que permite gamificar as estratégias pedagógicas e possibilita ao docente monitorar, avaliar as respostas, encorajar os estudantes a continuar, além de fomentar a motivação e o engajamento. É um recurso considerado de fácil acesso, que permite ao jogador ter acesso de forma direta – pelo navegador – e pelo aplicativo, sendo possível ser baixado na *Play store* e *App store*. Um de seus diferenciais está na maneira de jogar, sendo possível de forma Online e Offline, a depender da maneira em que o docente programou a estratégia.

Ao ser direcionado ao seu site, podendo ser acessado pelo endereço: seppo.io o docente terá acesso ao ambiente inicial, também conhecido como “*Home Page*”, como podemos observar na figura a seguir:

Figura 1 - Home Page do site seppo.io



Plataforma Seppo para aprendizado e treinamento móvel gamificado
Fonte : Plataforma Seppo.

Ao clicar na finalidade do uso da plataforma, sendo disponibilizada “Para Educação” e “Para Cooperação”, o docente será direcionado para tela de acesso, onde pode-se optar por experimentar gratuitamente ou solicitar uma cotação, como podemos observar na figura:

Figura 2 - Tela de acesso ao Seppo 1.



Seppo para a Educação
Fonte: Plataforma Seppo

Ao clicar em “Experimentar Gratuitamente”, o docente será direcionado a tela de informação de dados, onde ao final, necessitará informar o e-mail do qual receberá a senha de acesso.

Após receber a senha, basta clicar em “Login” e aparecerá a seguinte tela:

Figura 3 - Tela de acesso ao Seppo 2.



Fonte: Plataforma Seppo.

Nessa tela, o docente deverá selecionar a opção “instrutor”. Vale lembrar que o software fornece a escolha das línguas, estando disponíveis em finlandês, sueco, inglês, alemão, holandês, árabe, português, húngaro, espanhol e norueguês. Ao selecioná-la, deve ser colocado o e-mail do qual foi informado no momento de cadastro e a senha recebida pela plataforma, como mostra a figura a seguir:

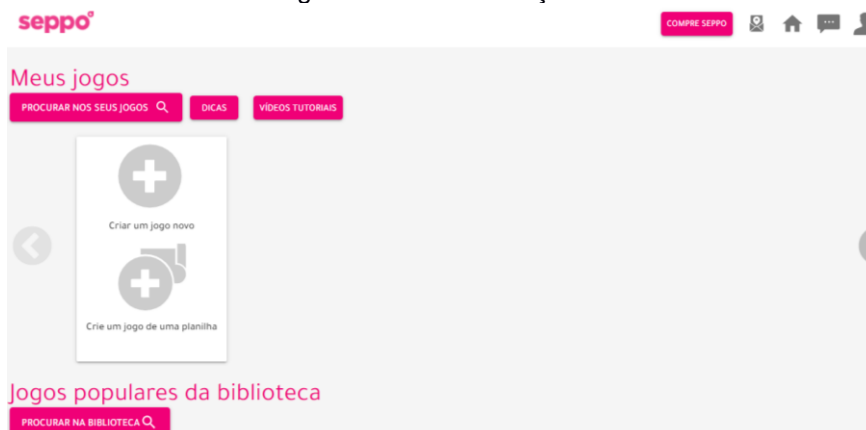
Figura 4 - Tela de login.



Fonte: Plataforma Seppo.

Ao realizar o login, o docente será direcionado a tela de criação, como mostra a figura:

Figura 5 - Tela de criação 1.

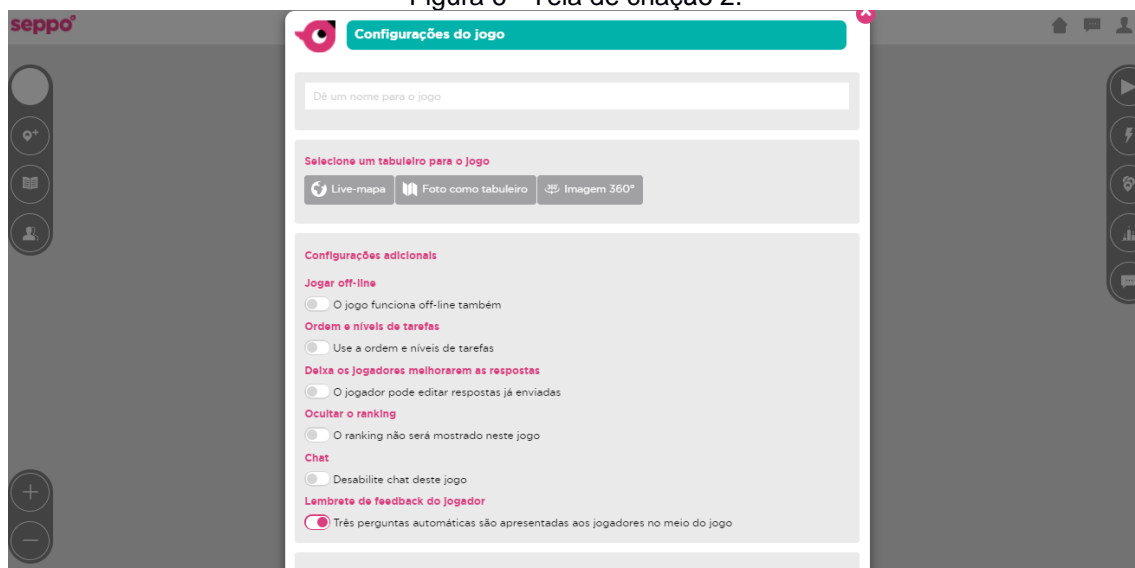


Fonte: Plataforma Seppo

Nesse momento, podemos observar duas opções de criação, sendo o primeiro “Criar um jogo novo” e o segundo “Crie um jogo de uma planilha”. Esse segundo tipo de criação é autoinstrutivo, pois a plataforma direciona de forma automática a criação. É possível observar também os jogos populares da biblioteca, possuindo um campo de busca para compartilhamento de jogos já criados por outras pessoas no software.

Aqui, seguiremos com a criação de um jogo novo para destacarmos os elementos e potencialidades da plataforma. Sendo assim, ao clicar em “criar um jogo novo”, o docente se deparará com a seguinte figura:

Figura 6 - Tela de criação 2.



Fonte: Plataforma Seppo.

Nessa tela é possível nomear o game, além de escolher o tabuleiro que melhor represente a estratégia, podendo utilizar de mapas, imagens de tabuleiros, imagens obtidas em sites ou criadas, além de imagens em 360º graus. Em relação as configurações adicionais, é permitido a escolha de entrada ao game, sendo possível de maneira online e offline, o que se adapta ao contexto da sala de aula. Aqui é possível organizar as questões por ordens de níveis, ponto chave da teoria do fluxo. O ranking pode ser ocultado ou não, além de permitir a interação entre os jogadores com outros grupos e com o docente, desde que habilitado. É possível também escolher medalhas que são atribuídas aos jogadores após atingirem uma determinada pontuação estipulado pelo docente no momento da criação do game, bem como ao conquistar níveis.

No exemplo a seguir, foi utilizado um tabuleiro que representa uma escola, como mostra a figura:

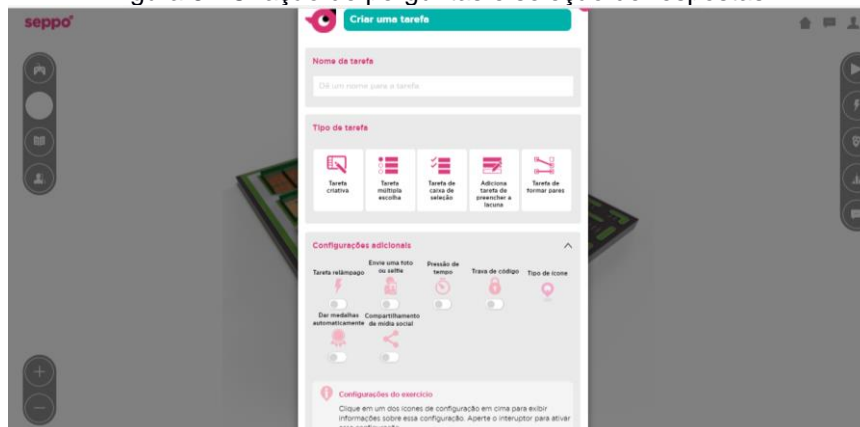
Figura 7 - Tela da seleção.



Fonte: Plataforma Seppo.

Por meio da seleção de ícones, o docente pode formular questões de diversas maneiras, além de permitir diversas formas de envio de respostas, como veremos na figura a seguir:

Figura 8 - Criação de perguntas e seleção de respostas.



Fonte: Plataforma Seppo.

As respostas podem ser enviadas de forma dissertativa, com fotos, vídeos, áudios e de maneira criativa.

O tipo de tarefa versa sobre o formato da questão, sendo possível permitir as respostas de forma dissertativa, por múltiplas escolhas, por seleção de diversas alternativas, ligação de palavras e complemento de frases, sendo possível ainda, o envio de fotos, a criação de tarefas surpresas – que aparecerá conforme momento de escolha do docente -, pressão do tempo, descobrimento de palavras chaves para destravar um determinado código, conquistas de medalhas e compartilhamento em redes sociais. É importante destacar que as pontuações das tarefas são estabelecidas pelos docentes e podem variar conforme o grau de dificuldade das perguntas.

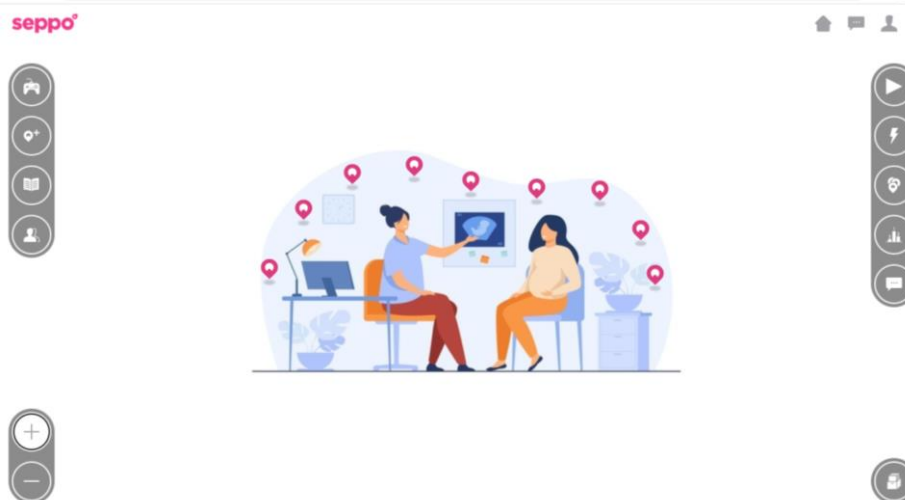
A todo momento é possível o acompanhamento do *ranking* pelas equipes e o docente consegue acompanhar em tempo real, o desenvolvimento nas respostas, bem como avaliar e dar feedback. Também é possível solicitar que o grupo refaça uma determinada questão. A desvantagem da plataforma está no fato de não possuir artefatos inclusivos, não sendo possível o acesso de todos.

No primeiro encontro da atividade gamificada, foi apresentada a competência da qual foi desenvolvida em um determinado momento do curso, em que se versava sobre a prestação da assistência de enfermagem frente à gestante, parto, puerpério e ao recém-nascido, bem como, os indicadores que foram avaliados, os elementos da competência, as habilidades e as atitudes e valores.

Após a apresentação, foi a turma foi dividida em 5 equipes compostos por 3 integrantes cada, de forma aleatória. Antes de realizar a intervenção por meio do *Seppo* e conforme apresentado por Huizinga (2000) que no jogo, há sempre algo em jogo, foi destacada as conquistas que eram permitidas ao avanço da estratégia. Para cada equipe foi entregue 1 *notebook*. Coube aos integrantes escolher, quem redigiria as respostas. Após escolha, foram apresentados os elementos da competência que seriam trabalhados naquela intervenção, sendo eles: pré-natal: realização de exames laboratoriais e vacinação.

Na imagem a seguir é possível observar o layout da estratégia gamificada:

Figura 9 - Tela do *software* para gamificação sobre exames laboratoriais e vacinação.



Fonte: Plataforma Seppo.

Os estudantes não verbalizaram possíveis dúvidas frente as explicações. Portanto, foi solicitado o acesso ao *software Seppo*, com a disponibilização do *Pin* em grupo do *WhatsApp*. Vale salientar que *Pin* se trata de uma chave de acesso ao *game*.

Para essa intervenção gamificada, foram elencados alguns elementos dos jogos para a atividade, entre eles: a conquista de medalhas, o quadro de pontuação, perguntas surpresas, feedback, narrativa, os desafios por ordem de complexidade e o chat.

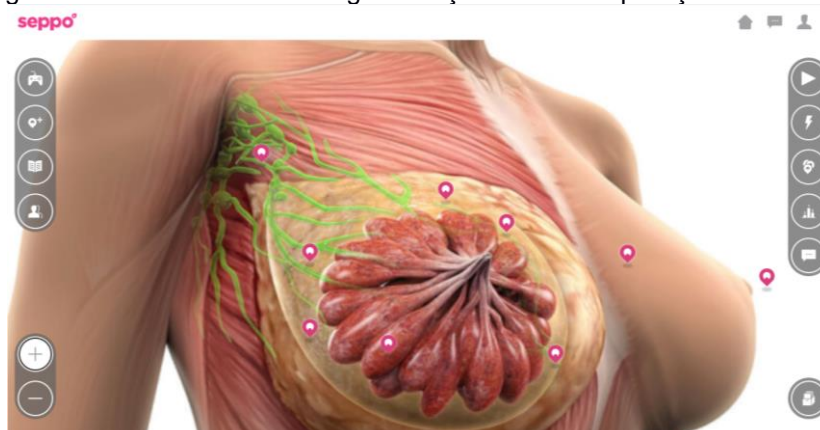
Em um próximo encontro houve novamente a divisão da turma em 5 equipes compostos por 3 integrantes cada. Nesse dia, a escolha dos integrantes

foi por afinidade, onde os estudantes tiveram a oportunidade de escolherem entre si os trios a serem formados. Foi entregue para cada equipe um notebook, do qual foi selecionado um integrante que redigiria as respostas. Seguindo a lógica do “algo em jogo”, foram apresentadas as premiações aos 3 primeiros colocados.

Foram trabalhados os seguintes elementos: pré-natal e complicações mamárias (mastite, ingurgitamento mamário, fissuras mamárias, abscessos e nódulos mamários) e orientações à gestante.

A seguir, será apresentado o layout da tela do *Seppo*:

Figura 10 - Tela do *software* e gamificação sobre complicações mamárias



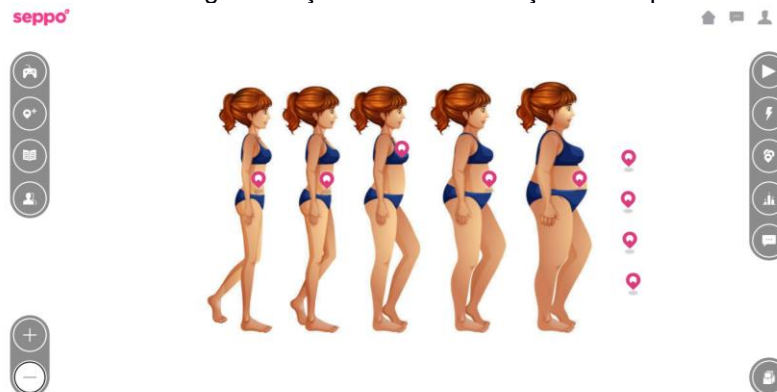
Fonte: Plataforma Seppo.

Após a intervenção por meio da estratégia gamificada, foi apresentado o “Questionário de Autoavaliação” e disponibilizado link de acesso por meio de grupo do WhatsApp, e os estudantes não verbalizaram dúvidas quanto às questões e respostas.

O próximo encontro versou sobre a questão do pré-natal e as transformações do corpo da mulher grávida.

A seguir, apresentamos a tela do software da intervenção deste dia:

Figura 11 - Tela do *software* sobre gamificação e a transformação no corpo da mulher grávida.



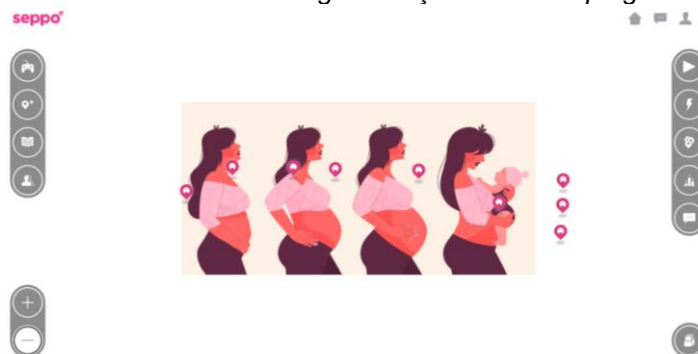
Fonte: Plataforma Seppo.

Os estudantes contaram com os seguintes elementos dos jogos: surpresa, feedback, narrativa, pressão do tempo, desafios, chat.

No outro encontro os elementos da competência que foram trabalhados envolviam o pré-natal e o tempo gestacional.

Na figura a seguir, será apresentado a tela do *software*:

Figura 12 - Tela do *software* e gamificação sobre tempo gestacional.



Fonte: Plataforma Seppo.

Na plataforma Seppo, os estudantes puderam contar com os seguintes elementos da gamificação: feedback, narrativa, questões em graus de dificuldade, pressão do tempo, quadro de pontuação e progresso, além do chat.

Posteriormente foram trabalhados os seguintes elementos: o pré-natal e as complicações da gestação, como aborto, diabetes gestacional, hipertensão gravídica, descolamento prematuro de placenta, grávida com câncer.

A seguir, será apresentado a tela do software utilizado na intervenção:

Figura 13 - Tela do *software* e gamificação sobre complicações da gestação.



Fonte: Plataforma Seppo.

Nesse dia, os elementos da gamificação utilizados foram: quadro de pontuações, feedback, ranking, questões com graus de dificuldade e pressão do tempo.

No próximo encontro, os estudantes foram divididos em equipes e alocados nas áreas de convivência e ágora. Ocorreu a seleção do digitador, a entrega do notebook e foram apresentados os elementos da competência a serem trabalhados: pré-natal e as alterações emocionais da gestação (depressão pré e pós-parto)

Na figura a seguir, será apresentado a tela do *software*:

Figura 14 - Tela do *software* e gamificação sobre alterações emocionais na gestação.



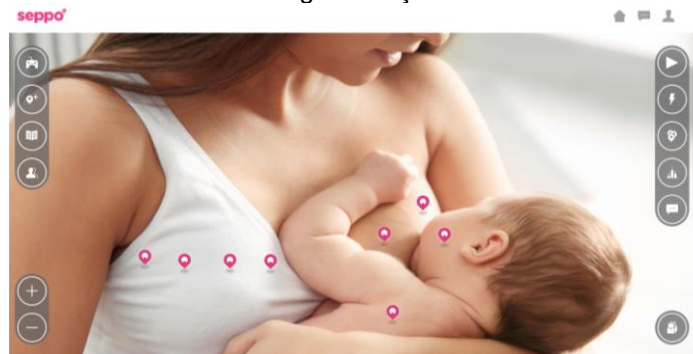
Fonte: Plataforma Seppo.

Os elementos selecionados para esse encontro foram: pressão do tempo, quadro de pontuações, feedback, questões de acordo com níveis de dificuldade, narrativa.

A seguir foi trabalhado a questão do aleitamento materno.

Na figura a seguir, será apresentado a tela do *software*:

Figura 15 - Tela do *software* e gamificação sobre aleitamento materno .

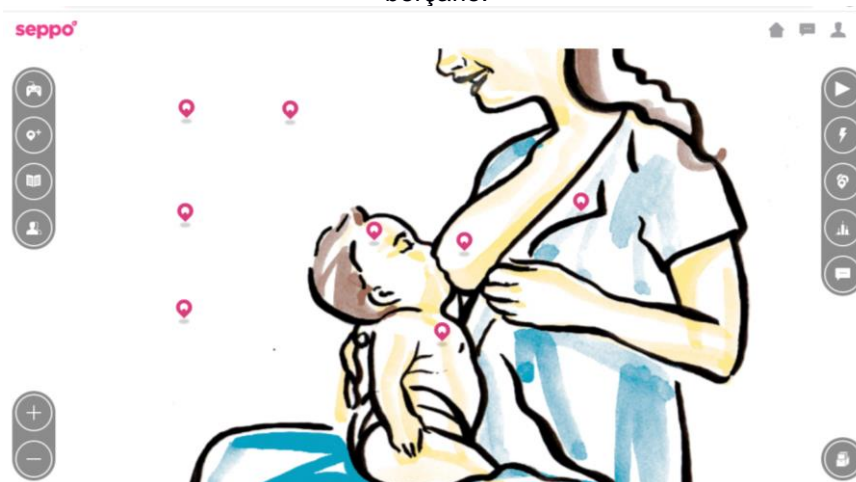


Fonte: Plataforma Seppo.

No próximo encontro foram apresentados os elementos da competência alojamento conjunto e berçário.

A seguir, será apresentado a tela do software utilizado na intervenção:

Figura 16 - Tela do *software* e gamificação sobre aleitamento materno e alojamento conjunto e berçário.



Fonte: Plataforma Seppo.

Foi anunciado que a equipe vencedora ganharia um e-book sobre assistência de enfermagem à gestante e a puérpera.

Ao término da estratégia gamificada, foi solicitado aos participantes da pesquisa que respondessem o “Questionário da Estratégia Gamificada”, e foi disponibilizado o link de acesso por meio do WhatsApp.

4 CONCLUSÃO

Como resultado da intervenção usando estratégias gamificadas foi identificada a satisfação dos estudantes com o processo de aprendizagem ativo, traduzida em falas como:

P1. “Foi uma experiência diferenciada, pois aprendi de forma interativa com os colegas que nos fez prestar muita atenção e nos gerou ansiedade em querer estar nas intervenções do professor”.

P4. “Achei maravilhoso a forma com que revimos coisas que havíamos esquecido, das quais nos possibilitou ir além, conhecer coisas nova”.

P8. “Adorei os games e reestudar com eles”.

Além da satisfação os estudantes destacaram a concentração e o foco nas atividades gamificadas das quais foram propostas. Fato esse que pode ser atrelado com o material apresentado aos estudantes dentro do Seppo. Cardozo (2010, p. 74) afirma que:

[...] mais do que despertar a atenção e a curiosidade de um indivíduo, o material deve apresentar uma transparência de objetivos e propostas. A clareza de ideias diminui o problema relacionado ao déficit de informação, tornando evidente a relevância da atividade para o desenvolvimento de habilidades. Essas ações permitem o engajamento do indivíduo, a autoavaliação das habilidades que merecem uma maior concentração de esforços, tornando-o mais confiante e motivado no processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a concentração, destacamos as seguintes falas dos estudantes:

P13. “Durante a aplicação dos games pelo nosso docente, me mantive totalmente atento e focado aos desafios que nos foram colocados, sabendo que eu tinha conhecimento para superá-los, mesmo não lembrando por completo”.

P14. “Foi sensacional a ideia de poder me atentar as coisas tão importante e nem ver o tempo passar. O que também me ajudou a manter o foco foi a facilidade de entender o que estava sendo pedido e o feedback do professor”.

Com o uso da estratégia gamificada na plataforma Seppo, os estudantes reaprenderam o que haviam já estudado ao longo do curso, sendo que os alunos destacaram a indicação desta estratégia

P3. “com certeza. Pois foi uma forma de rever os conhecimentos que foram esquecidos ao longo do processo, por não serem trabalhados de forma constante, pois é algo específico (gestante)”.

P4. “sim, pois foi uma forma de rever o que já havíamos estudado, mas esquecido de alguma forma”.

P6. “super indicaria, porque tive a oportunidade de focar nas questões e realmente perceber que eu sabia, mas havia esquecido algumas coisas”.

P8. “sim, pois é importante rever os conhecimentos e ver que não esqueci deles”.

Assim, concluímos que houve um impacto da gamificação na motivação dos estudantes para uma aprendizagem significativa. Imersos no fluxo da gamificação os estudantes validaram a utilização de estratégias ativas gamificadas, sobretudo por meio do Seppo.

Como perspectivas futuras esperamos que este relato sirva de inspiração a docentes de diferentes áreas na utilização da gamificação para a aprendizagem ou reaprendizagem de conteúdos

REFERÊNCIAS

- CARDOZO, Letícia Berneira. O impacto do material didático elaborado pelo professor na motivação de aprendizes de língua inglesa. Pelotas, 2016. 133 f. **Dissertação** (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2016.
- FARIA, L.C.F; GITAHY,R.R.C.; BARROS, H.F. Brincar e aprender: jogos de videogame como recurso para educação musical. **Revista Cocar**. Belém, v.10, n.19, p.50a68–Jan./Jul. 2016. Disponível em <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/785/561>. Acesso em 06 mai.2024.
- FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica; estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. **Dissertação** (Mestrado) – Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013
- GIARDINETTO, J. R. B; MARIANI, J. M. A história da matemática numa abordagem histórico-social: contribuições para a educação infantil. **Matemática e educação infantil**, 2005
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. Editora Perspectivas S.A. 4ª ed. São Paulo – SP, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. BRASIL. Ministério da Educação e da Cultura, Conselho Nacional de Educação, Câmara de Educação Básica, 1993. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em: 20 abr. 2020.
- POFFO, M.; VOLANI, E. **Gamificação para motivar o aprendizado**. CIET: EnPED, 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/268>. Acesso em: 26 abr. 2024.
- SOUSA, S. O, *et al.* **Gamificação na educação como estratégia ativa**. GEPITAMA, 2021.
- VIANNA, Y. *et al.* GAMIFICARTION, INC: **Como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.