



O USO DE SELOS COOPERATIVOS: UMA PROPOSTA DE ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA GAMIFICADA

ARTHUR RODRIGUES TAVARES¹; AMANDA VICTORIA NEUMANN²;
CAROLINA DA CUNHA AIRES³; MARIA LÚCIA BORGES BRETANHA⁴;
ROBLEDO LIMA GIL⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas, Bolsista PIBID/CAPES – tavares157psn@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas, Bolsista PIBID/CAPES – amandavneumann.noli@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas, Bolsista PIBID/CAPES – airescarolina2401@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas, Bolsista PIBID/CAPES – mariabretanha11@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas, Bolsista PIBID/CAPES – robledogil@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

No decorrer do desenvolvimento de projetos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UFFPEL) em parceria com a Escola Estadual de Ensino Médio Santa Rita, o grupo responsável pelas atividades desenvolveu uma ferramenta de gamificação que pode ser usada em diversos componentes como método de avaliação e, também, como um incentivo a aprendizagem dos alunos de forma lúdica.

Durante o período atual da pandemia de COVID-19, “[...] a sociedade precisou se reorganizar em todos os seus aspectos, inclusive em relação ao sistema educacional, que precisa adotar um novo comportamento para que consiga atender as demandas nessa nova configuração social” (MÉDICI; TATTO; LEÃO, 2020, p. 137). Portanto, a gamificação se torna uma maneira de aumentar o interesse dos alunos em cumprir suas atividades de forma mais dinâmica e divertida, mesmo em um momento tão conturbado.

Ao levar em consideração a realidade da nova geração e observar o atual modelo de ensino-aprendizagem, é possível notar a distância existente no modo como os estudantes percebem e vivenciam a realidade e como as instituições de ensino tratam essa mesma realidade. Não fica difícil perceber que a atual forma de ensino ocasiona desinteresse por parte do aluno pela forma como as informações são apresentadas, de modo abstrato (TOLOMEI, 2017) fato que se agravou desde abril de 2020 com o ensino remoto implementado de forma emergencial diante da pandemia mundial da COVID-19.

Tendo em vista a necessidade de aprendizagem desses alunos e a carência de contato presencial, este projeto tem como principal objetivo promover a interação entre os alunos da escola com o grupo do PIBID e incentivar o engajamento das atividades de forma cooperativa através da gamificação. Assim, nossa metodologia inicial aborda um aspecto de grupo, visando a interação de uma ou mais turmas. O objetivo do grupo nesta dinâmica envolve o cumprimento de determinadas tarefas realizadas dentro da sala de aula. Elas focam principalmente em cooperação, imaginação e diálogo.

2. METODOLOGIA

Para exemplificar a metodologia utilizada vale ressaltar os conceitos que englobam a prática da gamificação pedagógica. A gamificação contempla o uso de competências, mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas, afirma



KAPP (2012). Em diversos jogos eletrônicos existem recursos que estão além da mecânica principal do jogo e se tornam um objetivo em paralelo no decorrer da jogatina. Um destes recursos “extras” são os chamados itens colecionáveis, são eles, basicamente, recursos que atraem a atenção do jogador e incentivam a continuidade do progresso pessoal, além de serem usados também como recompensas para atividades.

Portanto, nesta prática gamificada foram elaborados selos que representam de forma lúdica o objetivo da atividade. Os “itens colecionáveis” foram elaborados visando uma alternativa de incentivo, tanto para alunos quanto para professores. Para a confecção dos selos foi sugerido um aspecto mais infantil e simples para seus traços, deste modo, mantendo uma perspectiva mais ampla para individualidades criativas.

Apresentado o contexto da atividade, a prática é iniciada. Conforme os selos forem conquistados pelos grupos, os níveis de selo serão introduzidos. Os níveis de selo se dividem em apenas 2 e são necessários para desbloquear outra recompensa, os títulos. O título é como os estudantes serão reconhecidos através do ano letivo e será de cunho livre, visando o exercício do autoconhecimento e individualidade, além do respeito às diferenças. Esta proposta de atividade está sendo realizada em um projeto durante o ano letivo de 2021 na Escola Estadual Santa Rita, portanto, ele foi elaborado e aplicado de maneira remota. Para medir o interesse dos alunos em atividades gamificadas foi elaborado, também, um questionário através de um formulário enviado aos alunos pela plataforma google classroom e através do aplicativo de mensagens whatsapp. Ele aborda aspectos relacionados ao gosto pessoal dos participantes, mesclando questões sobre a sala de aula e jogos. Link para o formulário: <https://forms.gle/4S9i6c4MhYaFZSAu8>

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os selos, a aula, XX, os estudantes e os professores atuam dentro desta prática respectivamente como: itens colecionáveis que servem como recompensa, um exercício de imaginação e incentivo, o mapa e enredo onde as “missões/tarefas” serão realizadas, personagens principais da atividade que serão encarregados de colecionar os selos e exercitar um formato imaginativo de aprendizagem e, por último, os mediadores e conselheiros dos personagens principais da narrativa.

Selos Cooperativos (Fig. 1)

Faz-tudo: O selo faz-tudo será concedido àqueles que realizarem as atividades propostas em aulas relacionadas à manufatura, de vasos, suportes, regadores reciclados. Para subir o nível deste selo é necessário cumprir todos os desafios propostos em aula.

Onipresente: Este selo pode ser conquistado por estudantes que estiverem presentes nas aulas. O nível épico será dado aos alunos que participarem de 70% das aulas e o nível lendário aos que participarem de 100% das aulas.

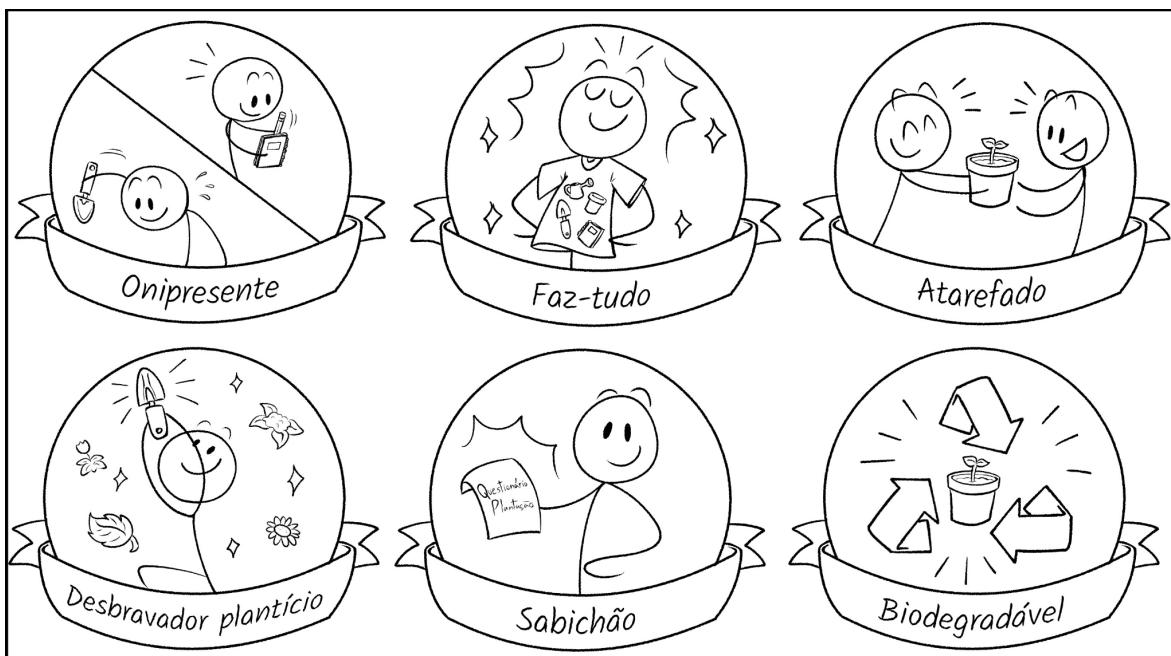
Desbravador plantício: Será concedido este selo aos alunos que conseguirem germinar metade das plantas (nível épico) e todas as espécies de plantas (nível lendário) sugeridos.

Sabichão/Sabichona: O selo entregue aqueles que aumentarem sua pontuação a cerca do questionário que será passado antes e depois das atividades.

Biodegradável: Será concedido aos alunos que conseguirem materiais

recicláveis para confecção da parte prática do projeto. O nível épico aos alunos que tiverem 50% de seus materiais recicláveis e o nível lendário aos que tiverem 100% dos materiais recicláveis.

Atarefado/Atarefada: Conquistarão este selo os estudantes que, além das tarefas propostas em aula, auxiliarem os demais colegas.



(Fig 1. Selos Cooperativos)

Criada uma lista de perguntas para o questionário, optamos por afunilar e escolher apenas 7, pois foi pensado que um longo questionário, apesar de preferível por nos dar uma base de informações maior, iria se tornar maçante para os alunos responderem. Ao total obtivemos 20 respostas de alunos do oitavo e nono ano do ensino fundamental e primeiro do ensino médio.

Dos vinte alunos, apenas três relataram que não jogaram jogo algum e os jogos mais mencionados pelo restante foram The Sims, Minecraft, Among Us e tabuleiro/cartas. Na questão em relação às experiências com jogos em sala de aula, sete não tiveram tais experiências, já dos treze que disseram sim, cinco gostaram, três tiveram jogos competitivos e um aluno relatou que não gostou da experiência, mas não falou em mais detalhes. Por fim foram apresentados os selos e pedida a opinião dos alunos sobre, apesar da grande maioria gostar, até apontando preferidos e fazendo sugestões, dois alunos ficaram receosos em relação a como esses troféus seriam "gabados" pelos outros colegas, podendo criar uma relação de conflito ou bullying entre eles.

Assimilando as respostas do questionário foi notado que há muitas opiniões adversas sobre as percepções dos alunos sobre os jogos em geral e aplicados em contexto letivo. Estas opiniões divergem em certos aspectos, tais como "Além de estudar iríamos nos divertir", "Os alunos interagiram mais com os professores e com os outros alunos", "Gosto de desenhar e me expressar, penso que os jogos poderiam me inspirar nas criações", ou até "Eu acho que não mudaria nada!", "Não consigo imaginar isso". Contudo, em sua maioria, concordam que a utilização de mecânicas empregadas em games auxilia o interesse para prática em sala de aula.

Além disso, um outro questionário será aplicado ao final do projeto em que a proposta de Gamificação foi aplicada (projeto PlantAção, PIBID biologia UFPEL, ainda em andamento) aos alunos do oitavo ano do noturno que foram contemplados a participar do projeto. Com ele vamos poder entender mais como a Gamificação influenciou os estímulos dos alunos no engajamento do projeto.

4. CONCLUSÕES

Entendemos o uso dos selos e os títulos como uma forma de incentivar a participação dos alunos nas atividades de sala de aula. Enquanto o ensino remoto depende de muita motivação para haver um real ensino e aprendizado, esse tipo de ferramenta tem potencial para otimizar, não apenas o ensino remoto, como também o ensino presencial e reduzir o aspecto monótono do ensino tradicional aumentando o prazer em estudar com a ludicidade da gamificação.

Adotando um olhar crítico e realista para a educação, elaboramos uma atividade que se identifica com o ambiente escolar atual, onde se entrelaçam individualidades sociais, proporcionando um contexto rico para criatividade, relacionamentos e respeito. Além disso, vale ressaltar a utilização de metodologias gamificadas na educação clássica, e a recente síntese do termo “*gamification*”. Através desta perspectiva se manifesta um amplo campo de atuação e pesquisa, com escasso material acadêmico.

FINANCIAMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (**CAPES**) – PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - PIBID EDITAL Nº 2/2020 - Projeto UFPEL Biologia 10207.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KAPP, KARL M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: PFEIFFER, 2012.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura, proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. In. **SJEEC**, 11., Bahia, 2015. ? Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1236> . Acesso em: 11 jun. 2021.

MÉDICI, M. S.; TATTO, E. R.; LEÃO, M. F. Percepções de estudantes do Ensino Médio das redes pública e privada sobre atividades remotas ofertadas em tempos de pandemia do coronavírus. **Revista Thema**, [S. I], v. 18, n. ESPECIAL, p. 136-155, 2020. DOI:10.15536/thema.V18.Especial.2020.136-155.1837. Disponível em: <http://periodicosnovo.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/1837> . Acesso em: 9 jun. 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440> . Acesso em: 16 jun. 2021.