

A GAMIFICAÇÃO E A AVALIAÇÃO FORMATIVA NO ENSINO DE DESENVOLVIMENTO MOTOR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

LUIZA ZITZKE HARTWIG¹; CYNTHIA GIRUNDI²

¹*Universidade Federal de Pelotas – luizazitzkehartwig@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – cynthia.girundi@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Em contraposição aos métodos tradicionais de ensino, as metodologias ativas surgem como um processo de aprendizado que enfatiza o aluno na posição de protagonista de sua própria formação. Tolomei (2017, p.146) justifica que o atual modelo de ensino-aprendizagem não desperta o interesse dos alunos pelas informações apresentadas a eles, uma vez “o indivíduo desta geração não se satisfaz apenas em receber um conhecimento; ele precisa testar, vivenciar e experimentar”.

A primeira menção da expressão "avaliação formativa" é creditada a Michael Scriven (1967), e ao longo da história, sua concepção evoluiu de acordo com as épocas e contextos. Segundo Hadji (2001, p.19), essa avaliação refere-se ao exercício voltado para a aprendizagem do aluno, situando-o no epicentro do processo formativo, e tem como objetivo aprimorar o desempenho discente com a atuação conjunta dos principais sujeitos do processo de ensino e aprendizagem – professor e aluno.

Kapp (2012) define a gamificação como “o uso das mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas”. Segundo o autor, a prática é apropriada quando se pretende motivar os alunos, guiá-los em direção a inovação e incentivá-los a desenvolver competências ou adquirir conhecimento de forma autônoma (2014).

Para Alves (2015), a gamificação, no contexto da aprendizagem, busca criar experiências envolventes que mantenham os alunos focados em aprender algo que tenha um impacto positivo em seu desempenho. Para ele, essa prática “cria espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”. Kapp, Blair e Mesch (2014) distinguem dois tipos de gamificação: (1) estrutural e (2) de conteúdo. Araújo (2016) observa que, no contexto educacional, a gamificação do tipo estrutural é a mais utilizada, ou seja, a aplicação de mecanismos de jogo como pontuações, crachás ou placares, a conteúdos já existentes.

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é relatar a experiência da avaliação formativa na disciplina de Desenvolvimento Motor, no curso de Terapia Ocupacional, por meio da gamificação como uma abordagem pedagógica inovadora para avaliar o aprendizado e desempenho dos estudantes.

2. METODOLOGIA

O jogo “Movimento e Ação” foi proposto como avaliação para a disciplina de Desenvolvimento Motor, na qual estão matriculados alunos do segundo semestre do curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Pelotas. Este, dividiu-se em duas etapas. A primeira tratou-se da apresentação de um

seminário em grupo no qual os alunos deveriam elaborar uma atividade que propiciasse aprimorar habilidades motoras em um dos seguintes ciclos da vida: infância, adolescência, adulto e idoso. A segunda, envolveu o desenvolvimento de questões pelos mesmos grupos acerca dos seminários apresentados.

O jogo dispôs de duas rodadas nas quais as questões desenvolvidas foram sorteadas aos grupos. Enquanto um grupo respondia a uma pergunta, os demais deveriam concordar ou discordar da resposta dada. O tempo estipulado para cada fase do jogo se dividiu em: 30 segundos para o grupo decidir se responde ou passa a pergunta; três minutos para elaborar sua resposta; dois minutos para dar a resposta final; 30 segundos para que os demais grupos decidam se concordam ou discordam da resposta. Salienta-se que, durante todas as etapas do jogo, a consulta em variados materiais de apoio foi permitida.

A monitora da disciplina responsabilizou-se pela confecção de placas que representassem “sim” e “não” para expressar concordância ou discordância com as respostas, assim como, placas de “passa” e “ajuda” que podiam ser usadas uma vez por rodada, sendo a primeira para trocar de pergunta e a segunda para solicitar auxílio de outro grupo na formulação da resposta, estimulando assim, uma aprendizado compartilhado e colaborativo. Além disso, colaborou para a organização do jogo, sorteio das perguntas e cronometragem do tempo, atribuições estas previstas na resolução nº 32, de 11 de outubro de 2018, que aprova as Normas para o Programa de Monitoria para Alunos de Graduação da UFPel.

Ao final do jogo em sala, os estudantes entregaram suas respostas. Entretanto, ainda tiveram um segundo momento da avaliação, no qual deveriam elaborar e entregar um relatório da atividade “Movimento e Ação”, contendo suas questões e respectivas respostas, que puderam ser revistas e adequadas, caso o grupo julgasse necessário, bem como um relato da experiência vivenciada no grande grupo em sala de aula, com os pontos fortes, fracos e sua percepção de aprendizado com essa atividade. Além disso, como atividade de encerramento da disciplina, de forma individual, os alunos realizaram uma avaliação da disciplina, identificando pontos a serem mantidos e descartados, ao mesmo tempo em que ofereceram sugestões para aprimorá-la.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A turma dividiu-se em oito grupos que serão referenciados aqui de G1 a G8. A seguir, são citados os principais pontos-chaves referidos pelos grupos em seus relatos:

Apontados como pontos fortes da dinâmica, destacam-se: estimulação da criatividade (G2 e G5), da leitura (G2, G4) e do aprofundamento do conteúdo (G2, G4, G7); interação e aproximação da turma, dos grupos e seus membros (G1, G3, G5, G7); compartilhamento de conhecimentos e saberes (G3, G4, G5); engajamento coletivo na busca por respostas e a chegada em um consenso (G4, G5); entusiasmo gerado pelo sorteio das perguntas (G5); colaboração, coletividade e diversidade de conhecimento em grupo (G7, G5); assimilação dos conteúdos de forma divertida e dinâmica (G3, G4, G8).

Os pontos fracos mencionados referem-se à pressão para responder as perguntas no tempo estipulado (G2, G5), ao grau de complexidade e à dificuldade de interpretação de algumas questões (G2, G4, G5, G8), a falta de correção das perguntas no momento do jogo (G1), bem como, ao nervosismo causado por ser o primeiro contato com esse tipo de atividade (G4).

Em relação à maneira como foi percebido o aprendizado, todos os grupos consideraram que a dinâmica proporcionou um ambiente favorável para a aprendizagem e o aperfeiçoamento dos conteúdos abordados em sala de aula.

Além disso, os alunos propuseram algumas sugestões ao jogo, tanto em seus relatórios como na atividade de encerramento da disciplina, tais como: aumentar o tempo para responder as perguntas; transferir perguntas para outro grupo; sortear o próximo grupo a responder; reservar um tempo para discussão entre grupo sobre a concordância ou não das respostas dadas; usar um cronômetro para facilitar a visualização da passagem do tempo; usar efeitos sonoros para tornar o jogo mais animado.

Os relatos apresentados, assim como as sugestões indicadas à dinâmica e a disciplina, estão alinhados com a concepção de "avaliação formativa" delineada por Black e Wiliam (2009).

A prática em sala de aula é considerada formativa na medida em que as evidências sobre a realização do aluno são obtidas, interpretadas e usadas por professores, alunos ou seus colegas, para tomar decisões sobre as próximas etapas na instrução, que provavelmente serão melhores, ou mais bem fundamentadas, do que as decisões que eles teriam tomado na ausência das evidências levantadas (BLACK; WILLIAM, 2009, p. 09).

Enquanto monitora da disciplina, tive a oportunidade de estar presente e participar da dinâmica com a turma, podendo aprimorar conteúdos e técnicas vistos anteriormente, quando cursei a disciplina, durante o ensino remoto, enquanto também auxiliava a professora na organização e condução da atividade.

Na prática, pude constatar como o uso de métodos de avaliação não convencionais estimula a curiosidade e o interesse dos alunos. Embora tenham inicialmente demonstrado apreensão em relação à atividade, eles se revelaram continuamente envolvidos, participativos e interessados.

4. CONCLUSÕES

Com base nos relatos grupais e individuais dos alunos, fica evidente que o jogo “Movimento e Ação” demonstrou ser um método de avaliação bem-sucedido na disciplina de Desenvolvimento Motor. Além disso, o estudo enfatiza a importância de se investigar abordagens pedagógicas inovadoras no ensino e na avaliação, visando à criação de ambientes de aprendizagem mais envolventes e eficazes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática.** 2^a ed. São Paulo: DVS, 2015.

ARAÚJO, I. Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. **Education in the Knowledge Society**, Salamanca, v. 17, n. 1, p. 87-101, 2016. Disponível em:
<https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/14716/15247>. Acesso em: 22 set. 2023.



BLACK, P; WILLIAM, D. Developing the theory of formative assessment. **Educational Assessment, Evaluation and Accountability**, v. 21, p. 5-31, 2009. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11092-008-9068-5>. Acesso em: 22 set. 2023.

HADJI, C. **Avaliação Desmistificada**. Porto Alegre: ARTMED, 2001.

KAPP, K.M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. **The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook - Ideas into Practice**. EUA: Wiley, 2014.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, [S. I.], v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 22 set. 2023.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. Conselho Universitário. **Resolução nº 32/2018, de 11 de outubro de 2018**. Dispõe sobre a aprovação das normas para o Programa de Monitoria para Alunos de Graduação da UFPel. Pelotas: Conselho Universitário, 2018. Disponível em: http://https://wp.ufpel.edu.br/scs/files/2018/10/SEI_UFPel-0312781Resolu%C3%A7%C3%A3o-32.2018.pdf. Acesso em 22 set. 2023.