

EDUCAIF: GAMIFICAÇÃO E LUDICIDADE

ARENHARDT, R.¹, MACHADO, E. S.²

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Venâncio Aires – RS – Brasil –
rubenarenhardt.va199@academico.ifsul.edu.br

² Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Venâncio Aires – RS – Brasil –
ezequielmachado.va067@academico.ifsul.edu.br

RESUMO

Dominar linguagens e conhecer diferentes formas de trocar informações são grandes oportunidades e desafios para a sociedade e, em especial, para a educação neste estudo, foram exploradas as linguagens gestual, visual, gráfica (desenho ou escrita) e verbal, apresentadas em um contexto de situações-problema com a construção e utilização de jogos de mesa e gamificação para solucioná-los. Este projeto buscou desenvolver e utilizar ferramentas especialmente selecionadas para apresentar aos jovens várias maneiras de construir conhecimentos, ampliando-lhes, portanto, o repertório de aprendizagens e encontrar meios eficazes para avaliar jovens nesta perspectiva de metodologias ativas e autorais. Este foi um dos objetivos de nosso estudo, na medida em que realizamos avaliações por meio de jogos e processos gamificados. Considerou-se fundamental aprender a analisar qualitativamente suas ações (procedimentos) e produções (registros) em diferentes situações de aprendizagem, estabelecendo um contexto de troca e diálogo. Foram realizadas análises em três grupos: Grupo 01 - estudantes que desenvolveram jogos de mesa educacionais, Grupo 02- estudantes que jogaram os jogos de mesa desenvolvidos e o Grupo 03- estudantes que utilizaram jogos de mesa comerciais adaptados à educação. Os resultados finais mostraram pontos positivos na utilização de jogos, porém com diferenças consideráveis entre as três análises, o principal ponto em comum dos três grupos foram os resultados positivos por parte da avaliação dos estudantes referentes ao trabalho em conjunto e a facilitação da aprendizagem em equipe. Acredita-se que estes resultados foram muito influenciados pela pandemia nos anos anteriores e a necessidade natural de interação física e social dos estudantes.

Palavras-chave: Jogo sério, Avaliação, Aprendizagem criativa.

1 INTRODUÇÃO

O projeto EducaIF aborda a importância das linguagens e formas de comunicação na sociedade e educação, explorando linguagens gestuais, visuais, gráficas e verbais através de jogos de mesa e gamificação. O projeto visa enriquecer o repertório de aprendizado dos jovens, usando metodologias ativas e autorais, com ênfase na análise qualitativa de ações e produções em diversos contextos de

aprendizagem, promovendo interação e diálogo. Além disso o projeto também se concentra na avaliação dos jovens por meio de jogos e processos gamificados.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

O projeto começou em 2022. Considerou-se fundamental aprender a analisar qualitativamente suas ações (procedimentos) e produções (registros) em diferentes situações de aprendizagens ativas, estabelecendo um contexto de troca e diálogo. Metodologicamente foram planejados análises e estudos de três formas e grupos:

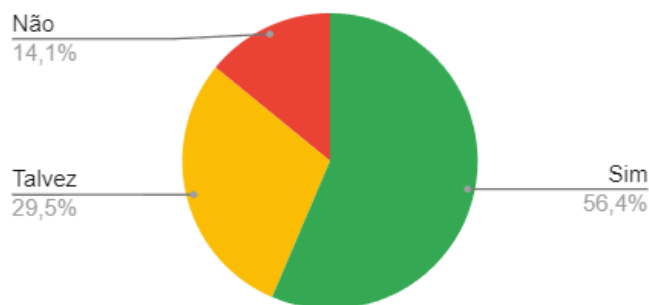
- Grupo 1(78 participantes): Estudantes que foram propostos a desenvolver um jogo de mesa educacional, com auxílio de ferramentas maker (impressoras 3D, Scanner 3D, Canetas 3D, cortadora/gravadora laser) e materiais de aprendizagem criativa. O grupo posteriormente jogou os jogos construídos por seus colegas.
- Grupo 2(54 participantes): Estudantes que jogaram jogos comerciais adaptados com a adição de artefatos (peças, regras e mecânicas) para adequar o jogo à conteúdos de biologia e/ou aprendizagem criativa.
- Grupo 3(21 participantes): Estudantes que jogaram os jogos desenvolvidos pelo 1º grupo, porém sem ter tido a experiência de criação um jogo.

Após jogar, cada participante dos grupos respondeu um formulário para nos ajudar a avaliar a eficácia da aplicação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

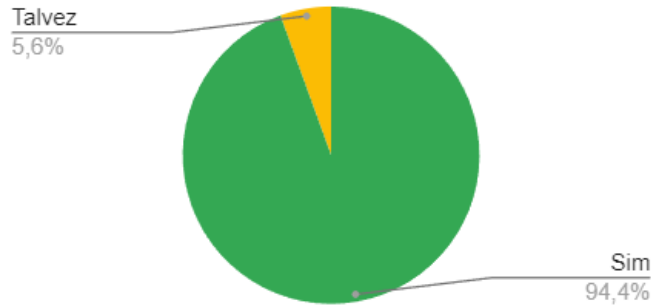
O projeto gerou vários dados com a aplicação do formulário após os jogos, porém, entre eles, os que mais se destacam são os gráficos relacionados à colaboração entre os jogadores (que é um dos nossos principais objetivos com o projeto). Como mostrado nos gráficos a seguir (figuras 1, 2 e 3), quando questionado se o jogador sentia estar colaborando com outros jogadores, os grupos 1, 2 e 3 tiveram uma aprovação de 56,4%, 94,4% e 85,7% respectivamente.

Figura 1. Gráfico referente a colaboração no grupo 1



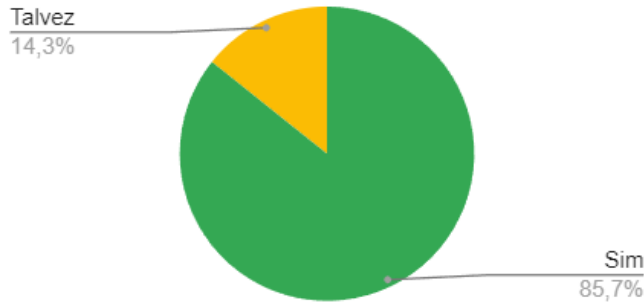
Fonte: próprio autor

Figura 2. Gráfico referente a colaboração no grupo 2



Fonte: próprio autor

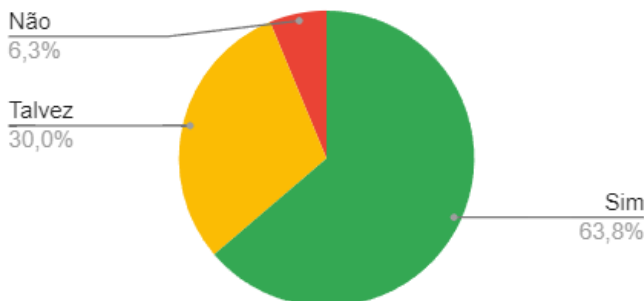
Figura 3. Gráfico referente a colaboração no grupo 3



Fonte: próprio autor

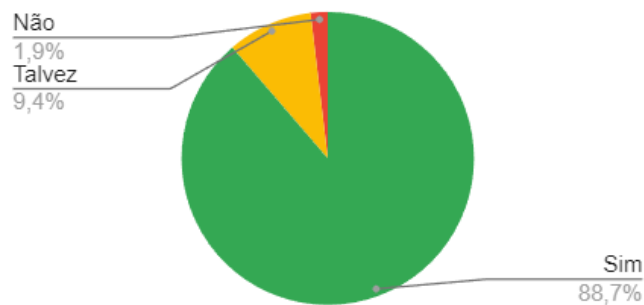
Referente à questão “o jogo suporta interação social entre os jogadores”, os gráficos dos grupos 1, 2 e 3 (figuras 4, 5 e 6) indicam respectivamente 63,8%, 88,7% e 95,2% de respostas “sim”.

Figura 4. Gráfico referente a interação social no grupo 1



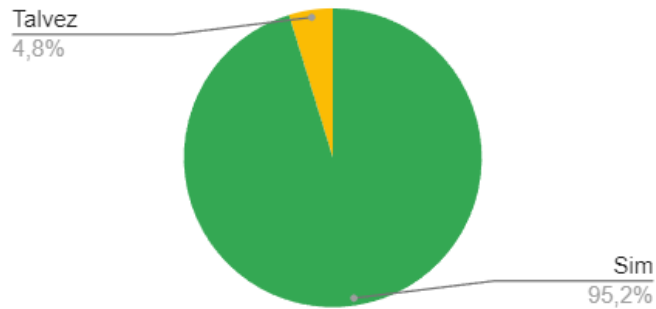
Fonte: próprio autor

Figura 5. Gráfico referente a interação social no grupo 2



Fonte: próprio autor

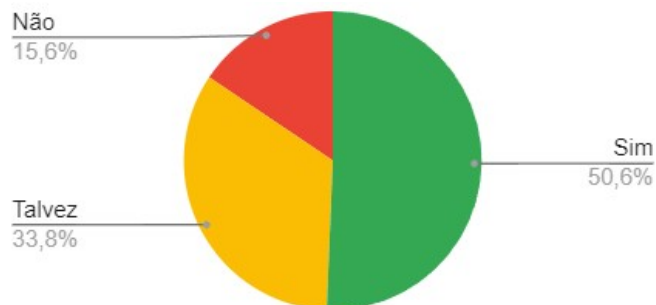
Figura 6. Gráfico referente a interação social no grupo 3



Fonte: próprio autor

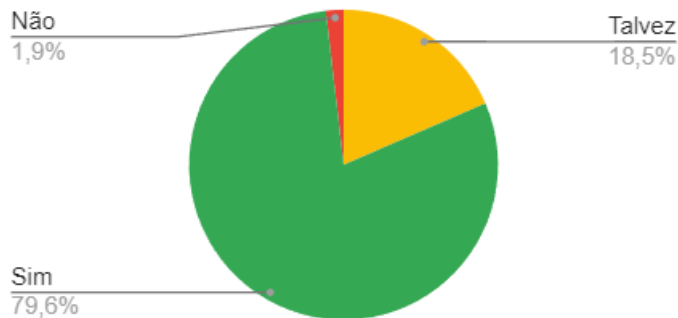
A última questão referente à interação social e colaboração é “a colaboração no jogo ajuda na aprendizagem?”. Tendo 50,6%, 79,6% e 90,5% de respostas positivas segundo os gráficos abaixo que também se referem respectivamente aos grupos 1, 2 e 3 (figuras 7, 8 e 9).

Figura 7. Gráfico referente a colaboração no grupo 1



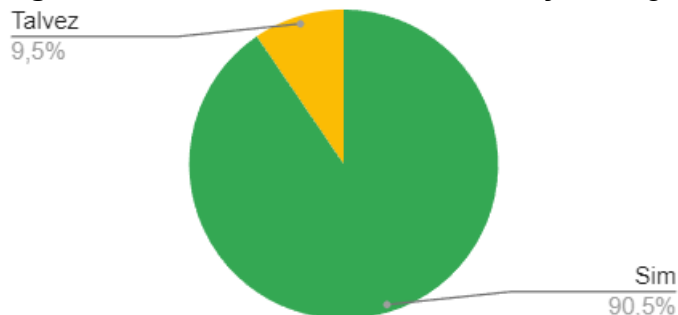
Fonte: próprio autor

Figura 8. Gráfico referente a colaboração no grupo 2



Fonte: próprio autor

Figura 9. Gráfico referente a colaboração no grupo 3



Fonte: próprio autor

Outra observação interessante entre os mesmos gráficos é a ausência de respostas negativas em 4 dos 9 gráficos (figuras 1,2,5 e 9), além de gráficos onde resposta negativa é mínima (figuras 3, 4 e 8), o que comprova o potencial dos jogos educacionais como ferramenta social.

4 CONCLUSÃO

Após analisar os gráficos, uma das conclusões que chegamos é de que o que o resultado que nós tínhamos mais certeza realmente foi atingido, que é a socialização e colaboração entre os jogadores. Outra coisa que notamos ao analisar os gráficos é de que os jogos comerciais adaptados para conteúdo de aula são mais efetivos, tanto por ter resultados razoavelmente melhores quanto por ser mais rápido e prático de criá-los.

REFERÊNCIAS

BENDER, W. N. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso Editora, 2014. Edição do Kindle.

COUTINHO, I.J; ALVES, L.R.G. Avaliação de jogos digitais educativos: considerações e conclusões de um levantamento bibliográfico. CINTED-UFRGS – Novas tecnologias na Educação- V.14 nº02, dezembro de 2016. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70677> Acessado em: 01/08/2022.

KIRKPATRICK, D. L., Evaluating Training Programs - The Four Levels. Berrett-Koehler. Publisher, Inc. 1994.