ANAIS DO SEMINÁRIO DE BOAS PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM (SBPEA) DA EEL-USP
V SBPEA – 9 DE SETEMBRO DE 2022

GAMIFICAÇÃO NO RETORNO AO ENSINO PRESENCIAL: epistemologia, afetividade e ludicidade

Ody Marcos Churkin
IFSP (ody.churkin@ifsp.edu.br, odyfilosofia@gmail.com)

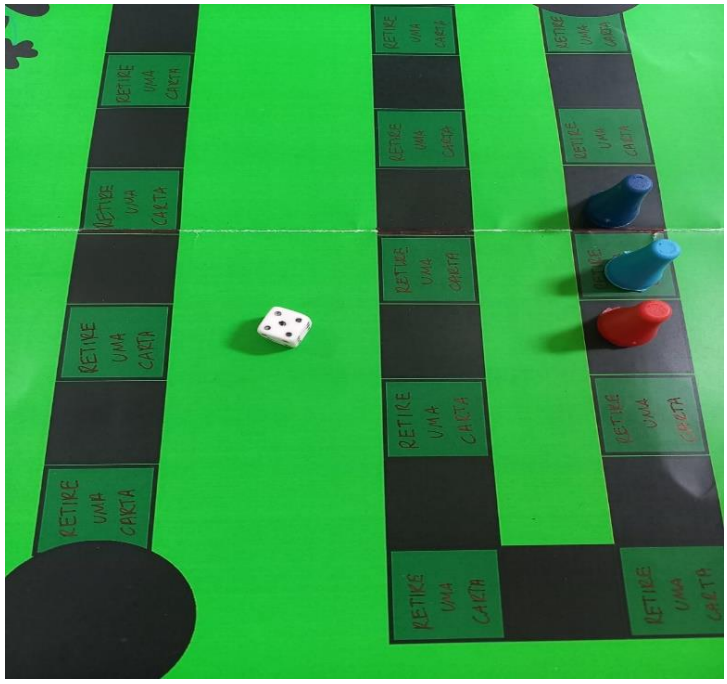
Fabilene Gomes Paim
IFSP (fabilene.paim@ifsp.edu.br)

INTRODUÇÃO: O objetivo de se construir este papel é retratar, refletir e ponderar sobre o retorno à sala de aula de forma presencial na formação de professores com a adoção de metodologias ativas (MORAN, 2015, p. 19) por meio da gamificação e da sala de aula invertida nas disciplinas de Práticas de Ensino de Ciências (PEC) e Evolução (EV) no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas (LCB) no Instituto Federal de São Paulo no câmpus São Roque (IFSP-SRQ). Depois de um período de incertezas e medos onde o sentimento de finitude assolou a saúde mental das pessoas ao redor do mundo, pois só no Brasil a cifra de mortes chega no início de agosto de 2022 próximo a soma de setecentas mil vidas; com a imunização o sentimento de proteção prevaleceu, a reforçar a credibilidade na ciência, para quem sobreviveu, de alguma forma, paira um sentimento de ser ou estar um refugiado em um "território" até então no isolamento social, no ensino e aprendizagem o ensino remoto agigantou-se; enfim protegido pelo rigor científico, pela imparcialidade e impessoalidade a fim de afugentar as opiniões, pelo olhar holístico, complexo e sistêmico para se escapar das ideologias, dogmas e autoritarismo. Diante deste palco, como sobreviventes de um momento histórico dantesco escreveu-se estas linhas, uma contribuição para a ciência, com participação e intervenção dos autores, sem perder de vistas à arte (FEENBERG, 2015), em especial a poesia que permite por vezes a companhia da "utopia, do quixotismo e da ludicidade", uma proposta da ciência em companhia da arte. O caminho seguido foi de um relato de experiência com possibilidades

a posteriori tornar-se um artigo científico, para tal buscou-se fundamentos teóricos bibliográficos e documentais qualitativos.

MÉTODO: O caminho escolhido foi construir um estudo de caso, com pegadas bibliográficas, documentais, qualitativas com uma observação simples e participativa para se compartilhar o processo didático-pedagógico e metodológico para tornar o estudante protagonista do conhecimento, o professor um mediador e curador, foram as metodologias ativas (MATTAR,2017), lançando-se desafios, leitura prévia de textos para a posteriori se realizar círculos de conversas, audições e um ambiente de sinergia, as aulas iniciais foram destinadas par se responder uma pergunta criada pelo professor a fim de se formular um objetivo geral, justificativa e conclusões. Após as audições sobre referencial teórico, estado da arte o próximo desafio foi criar e por em prática um jogo em sala de aula, com material acessível, de baixo custo para se desenvolver epistemologia (protagonismo estudantil) de um determinado conteúdo previsto no currículo e planejamento (COSTA,2001).

Figura 1: Tabuleiro PEC e EV



Fonte: Os autores

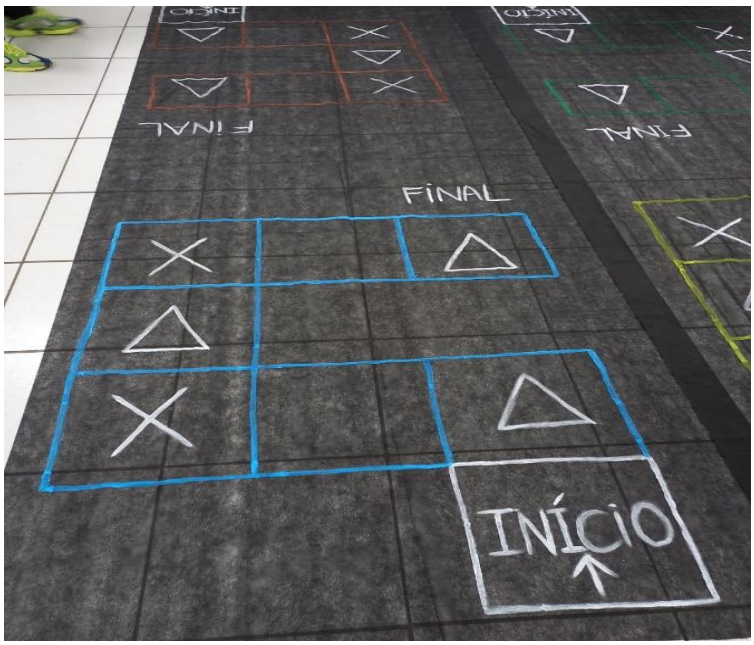
RESULTADOS E DISCUSSÕES: O retorno às atividades presenciais no câmpus do IFSP-SRQ foi marcado uma preocupação ontológica, diga-se, com um olhar mais apurado para humanização promovendo-se uma recepção com acolhimento, empoderamento de estudantes e professores, um fato marcante, a continuidade do uso das máscaras, quiçá seja um símbolo da segunda década do século XXI; assim como da atualização da imunização (SÃO PAULO,2021). Percebeu-se que estudantes, professores e funcionários traziam consigo histórias amargas -de perdas de entes queridos ou amigos, além do que, aos que sobreviveram ao sofrimento causado pelo vírus do COVID-19 apresentam ou comentam sobre alguma sequela, um medo e uma incerteza de um novo contágio, formando-se assim um triste legado que de alguma forma se reflete no ensino aprendizagem (YN,2014). Diante do exposto, procurou-se as metodologias ativas com a utilização da gamificação (BOLLER; KAPP, 2018) para significar (MOREIRA,2016) a presença, participações e as descobertas (possibilidades e perspectivas), além do mais, delegar protagonismo para os acadêmicos, futuros professores do ensino fundamental e ensino médio (BNCC, 2018) a construírem seus pilares cognitivos com a mediação e curadoria dos professores. A princípio lançou-se o desafio de se criar games presenciais físicos envolvendo os conteúdos das disciplinas de práticas de ensino de ciências e de evolução (SOUZA, 2020), com o intuito de se ter uma metodologia que os alunos trabalhem em grupos com cooperação e que haja interações entre as equipes formadas, assim promovendo-se um clima de sinergia, envolvimento evitando-se revanchismo (WATANABE,2020). Além do desenvolvimento epistemológico procurou-se se desenvolver a afetividade e ludicidade. Houve a formação de quatro equipes com jogos distintos, as apresentações fizeram parte da avaliação nas disciplinas de PEC e EV. A produção, envolvimento, criatividade foram além das expectativas, os *games* foram feitos a partir de materiais recicláveis, um deles com cartas com perguntas e respostas, tabuleiros para competições, tapetes de EVA e tecido não tecido (TNT) como uma forma de tabuleiro onde os próprios estudantes figurassem como peças do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O retorno presencial no ensino aprendizagem foi um momento repleto de percepções, sentimentos, um re-encontro com amigos e amigos,

professores e professoras cada qual com suas experiências, que de alguma forma refletiu nas atividades educacionais. Percebeu-se que a gamificação, a sala de aula invertida facilita o empoderamento dos atores envolvidos, delegar responsabilidades permitiu ao corpo discente a possibilidade de se criar, inovar e renovar, momentos de descobertas (NEVES, 2017, p. 721). Cooperação foi algo oportuno para o momento, compreendeu-se que momentos de fragilidade, incertezas o trabalho em grupos fortalece, incentiva e facilita a proatividade, une. O desafio de se produzir uma atividade com ferramentas, métodos e metodologias propiciou um "além do conceitual", semântico e complexo de currículo, planejamento, didática, gamificação, metodologias ativas com os conteúdos propriamente ditos, inúmeras formas e situações de se ensinar algo, além do aprender a aprender, já que se trata de uma formação de professores. O constante ouvir, o exercício da empatia. Gamificação é uma oportunidade lúdica e cognitiva no cotidiano educacional, formal ou informal (DELORY-MOMBERGER,2008).

Palavras-chave: Afetividade, Gamificação, Metodologias Ativas, Ludicidade, Formação de Professores.

Figura 2: Tabuleiro de Chão -TNT



Fonte: Os autores

REFERÊNCIAS

BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender -Tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagens eficazes.** São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 26 fev. 202.

COSTA, A. C.G. **A presença da Pedagogia: teoria e prática da ação sócioeducativa**. 2ª ed. São Paulo: Global: Instituto Ayrton Sena, 2001.

DELORY-MOMBERGER, Christine. **Biografia e educação**: figuras do indivíduo-projeto. Natal: UFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

MORAN, J . **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: Carlos, A. S. Ofelia, E. T. M. et al Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. PG: Foca FotoPROEX/UEPG, 2015. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf . Acesso em: 18 jun. 2022.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância.** 1. ed. SãoPaulo: Artesanato Educacional, 2017

MOREIRA, Marco A. **A Teoria da aprendizagem Significativa Subsídios Teóricos para o Professor Pesquisador em Ensino de Ciências.** Porto Alegre, Brasil, 2016.

NEVES, Simone et al. **Aprendizagem significativa por descoberta:** uma reflexão da problematização sob a abordagem de Ausubel. CIAIQ 2017, v. 1, 2017.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria de Educação. **O impacto da pandemia na educação**: avaliação amostral da aprendizagem dos estudantes. São Paulo, 2021. Disponível em: https://www.educacao.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/04/Apresentação-EstudoAmostral.pdf. Acessado em 15 de jun 2022.

SOUZA, José Carlos et al. **Quiz and Games as Previous Knowledge Organizers**: A Medical Training Experience Report. Creative Education, v. 11, n. 1, p. 68-76, 2020.

WATANABE, A. I. K. **O jogo digital como proposta metodológica no ensino de Ciências Naturais.** 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: < http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/242802434 >. Acesso em: 10 jun 2022.

YIN, Roberto K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014.