

RESSIGNIFICANDO O JOGO DE “TRILHA” PARA USAR COMO ESTRATÉGIA DE ESTUDO

Jaqueline do Nascimento Brito¹
Samara Trindade De M. Felipe²
Suzana Cunha Lopes³

RESUMO

O ambiente educacional exige que o professor enfrente desafios diários, como compreender as diversas formas de aprender dos estudantes e experimentar/aplicar/testar/adaptar diferentes metodologias de ensino, pois cada sujeito possui formas próprias de aprender e interagir. Logo, o docente precisa utilizar estratégias para se comunicar com a turma e engajar a diversidade de estudantes em processos de ensino-aprendizagem. No contexto do Ensino Superior, além dos desafios citados, identificamos uma questão em específico que demanda a atenção tanto de estudantes quanto de professores: o volume e a profundidade do estudo de referenciais teóricos, em disciplinas e na pesquisa. Nesse sentido, visando colaborar com estratégias para facilitar a leitura e a apropriação de bibliografias, produzimos um protótipo resignificado do jogo de tabuleiro “Trilha”, adaptando-o para “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO”, em que as equipes interagem por meio de perguntas e respostas com base em textos bibliográficos. A equipe vencedora é a que acerta mais questões e realiza o maior número de TRILHAS. Este artefato foi desenvolvido como atividade integrada final das disciplinas “Criatividade” e “Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem” do Mestrado Profissional em Ensino do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará. Como base teórica para elaboração deste artefato, trabalhamos com os conceitos de Gamificação (KAAP, 2012), Metodologias Ativas (MORAN, 2018) e Aprendizagem Significativa (MOREIRA, 2011), que destacam o protagonismo dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem e a importância dos conhecimentos prévios dos estudantes para apropriação de conceitos estudados. O jogo adaptado possibilita analogias dos conceitos com o cotidiano e os ambientes de trabalho dos estudantes para que respondam as perguntas. Após a produção do artefato e testes, produzimos este relato de experiência a fim de colaborar com jogos educacionais e gamificações no contexto das Instituições de Ensino Superior.

Palavras-chave: Jogo Educacional, Gamificação, Trilha, Ensino Superior.

INTRODUÇÃO

O ambiente educacional é um local de constantes desafios seja para o discente com as diversas atividades e aprendizagens que necessitam serem alcançadas ao longo do processo (provas e trabalhos); e também ao docente desde elaboração do plano de

¹Mestranda do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará - PPGCIMES/UFPA, jaquelinebrito18@gmail.com.

²Mestranda do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará - PPGCIMES/UFPA, samara.felipe@uepa.br.

³Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará - PPGCIMES/UFPA, suzanalopes@ufpa.br.

aula até a sua execução em sala com os alunos, visto que nem todo planejamento de aula consegue ser executado em sala por diversos motivos, como: tempo de aula, perfil dos alunos, falta de tecnologia (seja de alto ou baixo custo), o ambiente da Instituição de Ensino Superior (IES) e entre outros. Logo, o docente necessita constantemente está se reinventando nas suas propostas cotidianas escolares por meio de métodos e Metodologias Ativas, pois se faz necessário estimular e utilizar a autonomia do discente seja para as atividades individuais ou grupais.

As Metodologias Ativas são estratégias que o professor pode utilizar na sala de aula para estimular a autonomia, a comunicação e o desenvolvimento intelectual do aluno, porém o professor necessita compreender o perfil da turma para escolher uma ou mais Metodologias Ativas a serem trabalhadas, já que temos diversas, como: sala de aula invertida, aprendizagem por problema, seminários, discussões, aprendizado por projetos, gamificação e entre outras. Logo, é possível utilizá-las de forma exclusiva ou mesclada seja no meio digital ou no presencial da aula e nesse processo os docentes podem aproveitar para incentivar o desenvolvimento de competências, como: trabalho em grupo, discussão sobre as temáticas estudadas durante a disciplina, a autonomia para explorar além dos conhecimentos científicos e principalmente a aprendizagem prévia que esses alunos possuem e que tornam a aula mais dinâmica quando esses buscam compartilhar com os colegas de turma.

Segundo, Moreira 2012 “Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não-arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe”. Ou seja, o professor durante a produção de seu plano de aula para aplicar qualquer método ou metodologia ativa esse necessita buscar refletir as estratégias para estimular e despertar a “Aprendizagem Significativa” do aluno, visto que todos possuímos conhecimentos (da ciência e empíricos) e essas contribuem no desenvolvimento do discente seja nas suas práticas individuais ou dentro da turma.

Segundo Fardo, 2013 “a gamificação não implica em criar um game que aborde o problema, recriando a situação dentro de um mundo virtual, mas sim em usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real”. Assim, a prototipação e gamificação do jogo “Trilha” contribuirá para recriar discussões, análises sobre os conceitos discutidos ao logo das aulas no Ensino

Superior, pois individualmente cada aluno conseguirá avaliar por meio dos acertos e erros a assimilação das bibliografias estudadas.

Ao escolher um jogo que pudesse gamificar e ser apresentado como artefato dentro da finalização das duas disciplinas no PPGCIMES/UFPA realizamos as seguintes etapas: primeiro estudamos os jogos de tabuleiro “Dama e Trilha”; segundo escolhemos a “Trilha”; e terceiro adaptamos e relacionamos as competências necessárias para a ressignificação dessa da forma de jogar para utilizá-la como ferramenta de revisão e estudo para os alunos da pós-graduação.

KAAP (2012) define o objetivo de um jogo da seguinte forma: “Um jogador fica preso em um jogo porque o feedback instantâneo e a interação constante estão relacionados ao desafio do jogo, que é definido pelas regras, que funcionam dentro do sistema para provocar uma reação emocional e, finalmente, resultar em um resultado quantificável dentro de uma versão abstrata de um sistema maior.” Com base nessas definições de Kaap buscou-se aplicar essas características: implementar o “espelho de feedback” sobre as possíveis respostas, aplicar tempo para cada movimentação de peça e respostas e entre outras interações que serão apresentadas ao longo desse trabalho no “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO”.

O presente relato de experiência tem por objetivo explicar, discutir a gamificação do jogo “Trilha” e também o protótipo do “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO” para contribuir a futuros trabalhos acadêmicos no Ensino Superior.

Ao desenvolver um jogo como artefato, buscamos impulsionar as competências dos alunos/jogadores, para que por meio da competição conquistassem um conjunto significativo de entendimento de conceitos estudados. O discente ao buscar se preparar para a partida a ser jogada, além de estar brincando poderá revisar a estrutura teórica e suas anotações, pois o jogo pode ser aplicado antes de uma prova ou apresentação de trabalhos.

Segundo Raph Koster “Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em um resultado capaz de quantificar, muitas vezes provocando uma reação emocional”. A gamificação são estratégias que podem ser usadas em qualquer nível de ensino e tem um grande potencial para ser aplicado o Ensino Superior, pois a possibilidade de criar jogos ou mesmo ressignificação de jogos existentes e aplicá-los aos alunos são formas dos docentes e os discentes pensar criativo.

O jogo original de “Trilha” promove a interação e a competição para que os jogadores/times façam “Trilha” na horizontal ou na vertical ou na diagonal; as peças se movem apenas pelas linhas (nunca pulando de uma linha para outra) e o jogador/time que fizer o maior número de “Trilha” finalizando suas peças vence o jogo. Assim, compreendendo esse conceito é possível vê que o jogo original de “Trilha” resulta como o Koster discute, pois as regras quanto a forma de ensinar são diretas, proporcionam uma interatividade entre os adversários e o feedback em cada “movimentação estratégica” no jogo e por fim a reação emocional de saber respeitar o vencedor e/ou perdedor ao fim do jogo sobre também controlar as emoções.

Então, com base em nossos subsídios teóricos produzimos um protótipo do jogo “Trilha” para a produção do “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO” e sendo, o público-alvo do nosso artefato os mestrandos do PPGCIMES/UFPA. Abaixo, inserimos algumas fotos dos jogos e das peças para serem utilizadas, como: Jogo de tabuleiro com as Trilhas, dois cubos para os jogadores, cartas contendo: o Qrcode e as perguntas sobre as temáticas discutidas em sala; e o Contador de tempo para que seja cronometrado o tempo para resposta e movimentação da peça do jogador



Figura 1: Tabuleiro/Cartas do Jogo/Dado/Peças do “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO”

Fonte: Arquivo Pessoal das Autoras



Figura 2: Tabuleiro/Contador de Tempo do Jogo do “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO”
Fonte: Arquivo Pessoal das Autoras

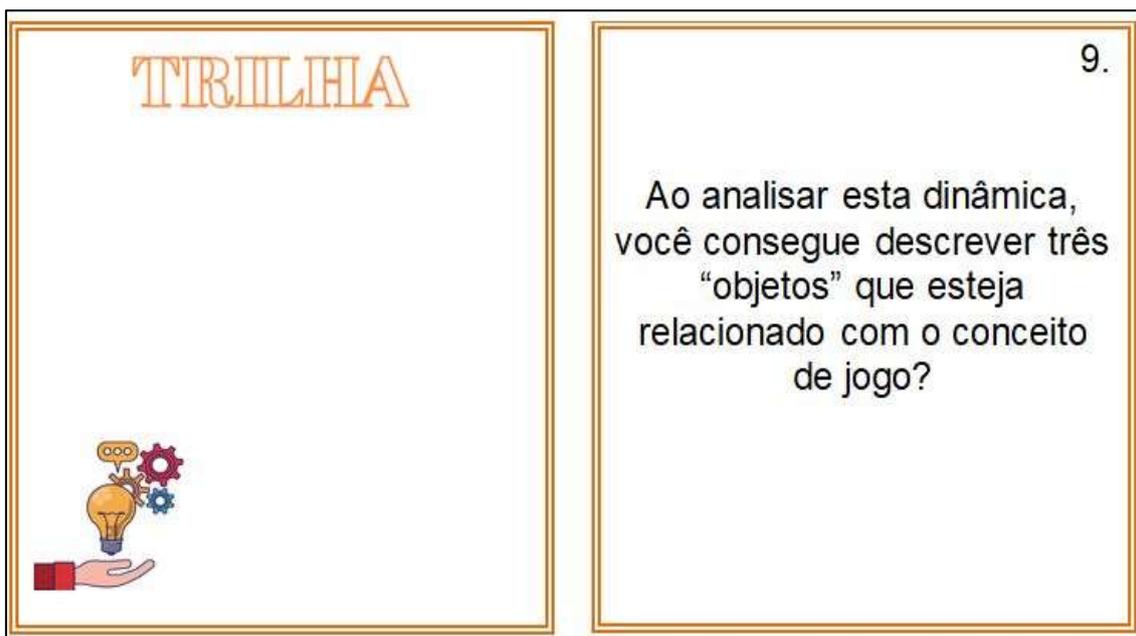


Figura 3: Cartas de comando para o “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO”
Fonte: Arquivo Pessoal das Autoras

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo que descreve o nosso relato de experiência, na qual foi resultado da apresentação do trabalho sobre a resignificação do jogo “Trilha”, ou seja, buscamos gamificar por meio desse jogo. Logo, possibilitando a revisão dos conceitos

aprendidos e discutidos em sala de aula ao longo da disciplina “Criatividade” e “Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem” do Mestrado Profissional em Ensino do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará.

“Em termos simples, subsunçor, é o nome que dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimentos do indivíduo que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto” (Moreira, 2012, p14). Assim, Moreira discute a importância dos “subsunçores” para os indivíduos seja dentro do ambiente escolar ou no cotidiano, pois eles se interconectam e se organizando subsidiando e fortalecendo novos saberes por meio das interconexões e para uma melhor contribuição dentro da turma.

REFERENCIAL TEÓRICO

O autor Paulo Freire sempre discute a importância do “conhecimento de mundo”, em que o professor deve ter a sensibilidade de saber utilizar e agregar esses saberes dos alunos (seja o empírico ou o prático), pois isso também contribui para uma melhor “parceria e troca de conhecimento” entre aluno-professor. Logo, será possível aplicar Metodologias Ativas para que o aluno seja protagonista do seu conhecimento, desde que o professor proporcione um ambiente possível com atividades claras e objetivas, temas da aula e abrindo para o aluno fazer suas inferências teóricas relacionadas com suas práticas profissionais e esse conhecimento tornará mais efetivo e eficaz para os diálogos e discussões sobre o tema.

Segundo (Moreira, 2011), a Aprendizagem Significativa necessita de duas condições: “1) o material de aprendizagem deve ser potencialmente significativo e 2) o aprendiz deve apresentar uma predisposição para aprender”. Logo, quando o professor escolher uma Metodologia Ativa essa necessita estar totalmente interligada com o conteúdo e a forma (digital ou presencial) de aplicar para que possa despertar o interesse do indivíduo e unindo aos subsunçores pré-existentes por ele.

Nesse contexto, o jogo “Faça a TRILHA e alcance a: QUALIFICAÇÃO” será de uso significativo, pois dentro do jogo será possível revisar e refletir nas bibliografias estudadas anteriormente e como durante a pós-graduação é realizada provas e trabalhos

o jogo pode ser usado como forma de revisão e avaliação pelo aluno por meio da quantidade de erros e acertos.

E, quando falamos em revisão relacionamos com Ausubel em relação aos subsunçores, haja vista ao longo de nosso artefato possibilita “massificar” o conhecimento prévio e refletir nos autores sobre uma nova perspectiva, ou seja, os conhecimentos prévios e as relações entre os vídeos e trechos citados na pergunta ampliará a visão do estudante e quando a “Trilha” for jogada em equipe poderá posteriormente as equipes criar estratégias os até discutirem os conceitos que foram errados para revisar as leituras e aqueles conhecimentos que não tinham ficado “tão claros” no momento da leitura individual. Logo, a estratégia de usar os subsunçores com suporte dos conhecimentos adquiridos anteriormente possibilita a aprendizagem significativa super ordenada e resultando em uma melhor performance dos alunos na hora da produção de “ensaios, resenhas e artigos acadêmicos”.

O relato de experiência foi produzido após a produção do protótipo do “Faça a Trilha e alcance: a Qualificação” ao final das disciplinas obrigatórias no PPGCIMES/UFPA contando o processo de escolha e ressignificação do jogo e poderá contribuir com futuros trabalhos dentro da área de gamificação dentro do Ensino Superior.

RESULTADO E DISCUSSÃO

O artefato criado por nós também possui “Aprendizagem Significativa”, já que necessita que o mestrando tenha o conhecimento prévio dos conceitos (perguntas cobradas nas cartas/QR CODE) e também realize os estudos dos textos propostos nas disciplinas do PPGCIMES. Ou seja, no momento que esse discente compreende as teorias discutidas nos textos, consegue fazer analogias com seu cotidiano de seus ambientes de trabalhos e mesmo consegue relaciona-los pode-se concluir que o discente está entendendo a proposta do jogo que é revisar os referências bibliográficas.

Então, para a ressignificação do jogo em questão desenvolveu-se:

- Tabela de Feedback” para subsidiar o moderador (pode ser uma ou 2 pessoas da turma) e ela servirá para avaliar a resposta do jogador se condiz com o que foi



perguntado dentro da carta para então finalmente pontuar (mexer a peça no jogo) ou errar (perder uma rodada do jogo);

- O tabuleiro foi produzido com as “Trilhas” e o slogan do jogo;
- As cartas com os conteúdos estudados nas duas disciplinas: “Criatividade” e “Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem”;

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pudemos relatar a ressignificação do jogo trilha “Faça a Trilha e alcance: a Qualificação” e o impacto que esse pode gerar no público do ensino superior, visto que são muitas atividades que o discente tem a cumprir, como: leituras de diversos teóricos, trabalhos em sala (em grupo e individual), produções audiovisuais e entre outras. Logo, ao aplicar uma estratégia diferente para estudar e revisar o conteúdo tem o seu diferencial, já que por meio da gamificação esse aluno terá uma experiência diferente do cotidiano e tornará mais interativa e lúdica.

A ressignificação do jogo foi realizada como trabalho final das disciplinas “Criatividade” e “Métodos e Técnicas Inovadoras de Ensino e Aprendizagem” do PPGIMES/UFPA. E, ao apresentar esse protótipo “Faça a Trilha e alcance: a Qualificação” foram recebidos alguns feedbacks dos professores e adaptados para a finalização desse relato de experiência.

Constatou-se durante a produção desse trabalho que existem algumas publicações sobre a ressignificação de “jogos de tabuleiro” em outras áreas do Ensino Superior e a importância desse tipo de atividade para o aluno, pois a forma de revisar o conteúdo por meio de jogos resultará a maior ludicidade, engajamento e feedback para os docentes e discentes durante as atividades acadêmicas.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora : Uma Abordagem Teórico Prática**. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25 Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1Yqah7BBrr_1ZCOzwAjxRONVp0oT4Uvfs/view?usp=sharing;



COSTA, Ribeiro Olzeni; MORAES, Maria Cândida. **Os Problemas Conceituais e suas Implicações.**

COSTA, Ribeiro Olzeni; MORAES, Maria Cândida. **Criatividade em uma Perspectiva Transdisciplinar: Rompendo Crenças, Mitos e Concepções**, Brasília: Liber Livro, 2014. p. 162-173;

CORTELAZZO, Angelo. L. et al. **Espaços de aprendizagem: Metodologias ativas e personalizadas de aprendizagem: para refinar seu cardápio metodológico.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2018. p. 57-77. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1EAguvXMVarIzX49siwwHR7SOAefYLeNX/view?usp=sharing>;

EHLERS, Ana Cristina da Silva T.; TEIXEIRA, Clarissa Stefani; Souza, Marcio Vieira de (Orgs). **Educação fora da caixa: tendência para o século XXI.** Florianópolis, SC: Bookess 2015. (p. 49-62);

FREIRE_Paulo. **Carta de Paulo Freire aos Professores.** Estudos Avançados, 2001, 15(42), p. 259-268. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/13pQdV56yet7amG5hPSVBKzIRQH12VdVs/view?usp=sharing>;

MOREIRA, Marco Antonio. Negociação de significados e aprendizagem significativa. In: MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares.** São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011. p. 89-102. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1HTaxWe5VLH1_xgOiQ81fTbW9nD06eq/view?usp=sharing;

KAPP, Karl M. Research Says... Games Are Effective for Learning. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** Pfeiffer, 2012, p.75-104. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1jKDFAY5rv78zhyihGODOozVNMCvdB600/view?usp=sharing>;

MARIN, Alda Junqueira. Didática e docência: ensinar, aprender e ensinar a ensinar. In: CRUZ, Giseli Barreto da. [et. al.] (orgs.). **Ensino de didática: Entre recorrentes e urgentes questões.** Rio de Janeiro: FAPERJ, 2014, p. 147-160. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1nPC8Y2RITkQVxV4UhBRdV928EFGOWPsh/view?usp=sharing>;



MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Aprendizagem Mais Profunda.**

MOREIRA, Marco Antonio. **O que é Afinal Aprendizagem Significativa?.** São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011. p. 13-57. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1sm4J4kIkxpqcUCWI3bbMaVbxVDytnyPo/view?usp=sharing>;

MORAIS, Maria de Fátima. **A Avaliação da Criatividade: A Opção pelos Produtos Criativos.** *Recre@rte*, 4, 2005;

NUNES, Carolina Schmitt; KEIKONAKAYAMA, Marina; SILVEIRA, Ricardo Azambuja; STEFANI, Clarissa; CALEGARI, Diego. **CrITÉrios e Indicadores de Inovação na Educação.**

PRODANOV, Cleber Cristiano; Freitas, Ernani Cezar: *Manual de Metodologia Científica*;

STEFANI, Clarissa; CALEGARI, Diego. **CrITÉrios e Indicadores da Inovação na Educação**;

TEIXEIRA, Clarissa Stefani; SOUZA, Marcio Vieira de. (Orgs). **Educação Fora da Caixa: Tendência para a Educação no Século XXI.** Florianópolis, SC: Bookess, 2015. (p. 49-62);

TRIVIÑOS, A. N. S. *Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais: a Pesquisa Qualitativa em Educação.* São Paulo: Atlas, 1987. Link: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4233509/mod_resource/content/0/Trivinos-Introducao-Pesquisa-em_Ciencias-Sociais.pdf.