

DASHBOARD DA REVISÃO DE ATIVIDADES AVALIATIVAS NO ENSINO REMOTO: UM CASO UTILIZANDO GAMIFICAÇÃO COM GAMES DA PLATAFORMA WORDWALL

Ana Elisabeth de Brito Alves ¹
José Alisson Oliveira ²

RESUMO

Esse artigo traz uma proposta de revisão de avaliações bimestrais utilizando games digitais da plataforma Wordwall e tratando os resultados em Dashboard. Foram coletados dados fundamentais como: Percepção da aprendizagem, Qualidade da atividade e Reação dos jogadores. A pesquisa tem natureza quali / quantitativa do tipo study of case; o universo é a Escola Técnica Estadual Senador Wilson Campos, Paudalho-PE; os sujeitos envolvidos foram estudantes de 14 a 18 anos, do 2º e 3ºs anos, que fazem o ensino de nível médio/técnico na modalidade integral no curso de Administração; A amostragem é de 150 estudantes. Os instrumentos utilizados foram dois tipos de games envolvendo quatro componentes curriculares: Economia e Mercados, Comunicação empresarial, Noções de Direito e Ética Aplicada. Após a aplicação dos games houve um questionário elaborado pelo Google Forms contendo 19 perguntas divididas em quatro eixos, algumas seguindo o modelo de escala de Likert. Após a análise dos questionários utilizou-se “rodas de conversa” como debates online pelo Google Meet. Assim, toda pesquisa, dados colhidos e debates, mostraram que o game não deve ser visto como inimigo da aprendizagem, muito pelo contrário, é uma ferramenta de transformação e engajamento, aprendizado e fixação, um meio onde o estudante percebe que está aprendendo e agregando valor à sua formação como profissional.

Palavras-chave: Processo avaliativo, Games, Gamificação, Engajamento e Aceleração da Aprendizagem.

¹ Mestre em Administração - UFPE, anabritoalves@gmail.com;

² Graduado em Administração - FACET, alisson_oliveira0@hotmail.com;

³ Mestre em Administração – UFPE, julianadebritualves@yahoo.com.br ;

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa vem mostrar um Dashboard sobre uma atividade em games realizada pela plataforma “Wordwall” como proposta de revisão e correção de avaliações bimestrais (prova), aplicada a estudantes do ensino médio/técnico no curso de Administração em uma Escola Técnica Estadual de Pernambuco.

A atividade proposta visa engajar estudantes por se tratar de uma prática docente ainda pouco utilizada no ambiente pesquisado, devido a uma série de dificuldades estruturais, não deixando de ser muito importante para que os estudantes percebam onde precisam acelerar seu estudo e conseqüentemente sua aprendizagem, ou seja, onde precisam melhorar.

A educação profissional a nível médio/técnico em PE é um programa de inclusão profissional e requer estudantes bem formados e inteirados com o mercado de trabalho. Esses estudantes envolvidos na pesquisa (estudantes de segundos e terceiros anos) cursam em média 20 componentes curriculares, e muitas vezes “escolhem” a matéria que irão se dedicar e as que se dedicarão menos (ao estudar para as avaliações), muito embora todas sejam importantes para seu currículo e para sua formação técnica. Sabendo de todas as necessidades e dificuldades desses estudantes no ano de 2021, um ano atípico de pandemia da Covid-19, surgiu a ideia de “descontrair” esses estudantes na semana pós avaliações, mas, dando continuidade ao que foi ensinado e pedido na prova teórica do bimestre (visto que é um modelo oficial de avaliação). Foi então que a decisão de fazer uma revisão em forma de game aconteceu, onde a plataforma utilizada foi a Wordwall, que também possui versão gratuita. Assim, os games utilizados seguiram a proposta da prova, no entanto com a interface de game e gamificação: Cenário Digital, com desafios, fases, tempo, ranking, monstros, certificado de premiação etc.; importante destacar a interação, o engajamento, a vontade de se desafiar, de conseguir um melhor resultado, de participar, competir, cooperar e aprender, todo esse cenário compõe a ideia de atividade gamificada.

Problemática: É sabido que a revisão e correção da prova, na semana posteriori, é em dia de aula normal e assim sendo bastante cansativo onde os estudantes ficam dispersos e não se concentram o tanto quanto deveriam por lembrarem-se da prova física, assim tida como comum e de prática, percebeu-se que a fixação dos ensinamentos propostos poderiam ser auxiliados de outra maneira, utilizando plataformas digitais, por exemplo, assim a principal

questão foi: Como engajar de forma mais atrativa e divertida o maior número de estudantes para as revisões das provas aplicadas no bimestre para atender inclusive a parte desses estudantes que se saíram mal no exame? Como auxiliá-los a perceberem que aprender é necessário e fugir da mesmice das avaliações escritas é uma estratégia? Pois fazer uma atividade diferente também denota convencer o estudante que valerá a pena! Foi então que surgiu a ideia de revisar as provas através de games interativos.

Objetivo geral: Reinventar o modelo de revisão de prova bimestral, envolvendo um maior número de estudantes e auxiliá-los no processo de percepção da própria aprendizagem com o auxílio da gamificação e dos games da plataforma Wordwall.

Objetivos específicos: a) Observar a experiência, engajamento e interação dos jogadores no decorrer da atividade gamificada; b) Obter o feedback dos estudantes com relação à qualidade dos games propostos; c) Reconhecer as emoções e a motivação dos jogadores com o game; d) Inovar o quesito de revisão e correção de prova bimestral através dos games da plataforma Wordwall.

METODOLOGIA

Vislumbrou-se a necessidade de se realizar uma atividade pós avaliação como fonte de revisão que fosse diferente das comumente realizadas na escola e que possuíssem alto nível de engajamento para auxiliar o processo de aprendizagem dos estudantes. De acordo com Gil (2012), essa pesquisa tem a natureza qualitativa/quantitativa do tipo estudo de caso, e com base em pesquisas bibliográficas; o universo pesquisado foi a Escola Técnica Estadual Senador Wilson Campos, situada no município de Paudalho-PE; os sujeitos envolvidos na pesquisa são estudantes de 14 a 18 anos, totalizando 150 indivíduos de segundos e terceiros anos; os instrumentos utilizados foram jogos (games) na plataforma Wordwall, em duas interfaces: Jogos de cartas e o Labirinto; foram utilizados algumas fases importantes de um processo de gamificação e também análise de ranking, debates por vídeo chamadas pelo aplicativo Google Meet e por último a aplicação de um questionário elaborado pelo Google Forms, contendo 19 perguntas divididas em 4 eixos: Aprendizagem / Experiência do jogador e sua autoaprendizagem / Experiência do jogador na atividade gamificada / Qualidade da atividade (imagem, interface, layout, som); algumas elaboradas com o modelo de escala de Likert; os dados quantitativos foram tratados no Excel e demonstrados mais adiante nos

resultados através de um Dashboard, utilizou-se dessa ferramenta do Excel por se tratar de dados que podem ser movimentados em tempo real posteriormente.

REFERENCIAL TEÓRICO

1. Games e a Plataforma Wordwall

Os games da plataforma Wordwall são muito interessantes, divertidos, de fácil entendimento e interface atrativa, propiciando assim a curiosidade, vontade e despertando no estudante a vontade de entender e compreender os assuntos estudados para que eles fixem melhor. O jogo aplicado à educação é uma fonte rica de engajamento e resolução de problemas, segundo Bernardi (2012):

A visão sistêmica voltada ao homem, cuja liderança, liberdade e responsabilidade, integração, cooperação, interação e vontade são congruentes com os atuais organizacionais, pela criação das condições competitivas necessárias ao desenvolvimento profissional.

Dessa maneira, o game em sua prática pedagógica envolve o estudante estimulando-o à competitividade e ao mesmo tempo em que constrói relações equilibradas encara também o desconhecido mercado de trabalho, logo, o professor do ensino técnico profissional deve mostrar esse direcionamento, criando alternativas de ensino que atraia o estudante, pois aquele é o responsável direto para que essa iniciativa dê certo.

2. Os Jogos como ferramenta de aprendizagem

A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal. Segundo Luckesi (2005:6):

O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos criam ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral do jovem. Também é importante considerar os objetivos indiretos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, sinestésica); orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); coordenação motora viso manual (ampla e fina); percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico -matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização.

A pesquisa está de acordo com o raciocínio de Luckesi e quanto ao objetivo central é reinventar o modelo de revisão de prova bimestral, para envolver um maior número de estudantes e auxiliá-los no processo de percepção da própria aprendizagem. Dizemos “perceber a aprendizagem através do game” visto que a pesquisa não visa medir essa aprendizagem, pois o estudo seria mais aprofundado e iria requerer de profissionais de outras áreas, mas sim, fazer com que o próprio estudante se autoavalie, se engaje com o auxílio de estímulos para construir a motivação e seja protagonista do seu processo de aprendizagem após a prova bimestral e com algumas limitações. Assim, uma situação didática diferente do padrão pode despertar um sentimento positivo em determinados alunos e não em outros, e consonante a isso, as sinergias compartilhadas pelo jogo, nesse caso, educativo, consolidam atitudes e deságuam em resultados gratificantes e duradouros com relação a esse processo.

3. A contribuição de Dashboards em pesquisas educacionais

O Dashboard é definido como uma exibição visual da informação importante e necessária para alcançar um ou mais objetivos, os quais consolidados e organizados em tela única, podendo ser monitorada rapidamente. Diante disso, são representados em gráficos interativos, onde cada um apresenta uma visão diferente de um conjunto de dados comuns. Na educação não difere muito quanto ao uso e a importância dos Dashboard, pois eles contribuem bastante para o entendimento das informações geradas por alunos em qualquer tipo de atividade que possa ser mensurada estatisticamente, possibilitando ao professor apoio a tomada de decisões.

Consequentemente para alunos e professores Dashboards podem ser extremamente úteis, pois apresenta uma visão geral de atividades importantes realizadas na escola e como e em que volume os estudantes participam das experiências de aprendizagem. De acordo com Verbert et. al. (2014) a maioria desses Dashboards são implantados para apoiar professores na obtenção de uma visão geral da atividade gamificada, para refletir sobre sua prática de ensino. Charleer et. al. (2014) registra que Dashboards consistem em gráficos em tempo real e de forma interativa, tratando de grandes quantidades de informações que podem ser realimentadas com informações úteis para a tomada de decisão na escola. O painel mostrou-se promissor ao analisar o desempenho dos estudantes “jogadores” uma ferramenta que incentiva a prática reflexiva do professor sobre o nível de aprendizagem dos participantes da atividade, pois

permite ao mediador realizar o acompanhamento Individual e da turma em cada fase da gamificação.

4. A importância da realização de atividades gamificadas na escola profissional e integral

Sabe-se que participar de qualquer atividade na qual a diferença de gerações e a dificuldade para engajá-las seja complicado como numa escola, empresa, ou em um ambiente diferente, é fundamental tentar fazer com que esse grupo conviva e produza bem, dentro da eficiência e da eficácia, mas sobretudo com alegria e com vontade de desenvolver algo que será importante para o grupo, como por exemplo um projeto, um propósito, um desafio. De acordo com Flora Alves (2015), “O que você vê quando olha ao redor é a diversidade de gerações convivendo em um mesmo ambiente, compartilhando interesses, objetivos e competindo por melhores posições, é preciso perceber que o que você faz é relevante”.

De acordo com Alves (2015:22):

A sala de aula e o modo como se trabalha mudou. Colaborar para interferir de forma positiva em um grupo, comunidade ou sociedade faz parte dos planos das novas gerações que trabalham muito bem com outras gerações desde que as relações estejam baseadas em igualdade e suas ideias e conhecimentos sejam respeitados nos mesmos patamares; o que funcionava antes não necessariamente funciona hoje quando o assunto é aprendizagem. É neste cenário que o Gamification se encaixa, ajudando-nos a tornar a aprendizagem atrativa, engajadora, divertida e afetiva.

Assim, entende-se que uma atividade gamificada tornou-se uma prática emergente em diferentes negócios e cenários, como numa escola integral por exemplo, que é um ambiente muito heterogêneo, com muitas pessoas de personalidades, cultura, renda, religiões, educação familiar, níveis de aprendizagem diferentes, e todos participam daquela realidade “Escolar” e convivem muito tempo (cerca de 9h/dia) nesse ambiente. A realidade da escola em pesquisa é que ela possui dois currículos: A formação no ensino profissional e o ensino médio no currículo comum, onde os estudantes concluem o ensino médio e técnico ao mesmo tempo, sendo assim muitas vezes cansativo ao extremo e como toda escola pública precisa cumprir determinações curriculares e de calendário, ocasiona no ambiente muitas vezes uma mesmice no cotidiano de aulas, levando o estudante a ficar no “automático” e não aproveitar

os conteúdos estudados como deveriam. A gamificação utilizada nessa atividade foi com um também objetivo de melhorar a aprendizagem e a performance desses estudantes trabalharem de forma individual, se divertir, perceber que é fácil aprender “jogando”, e que a gamificação é uma estratégia forte de produtividade e de autodesafio e que um processo gamificado muda o comportamento (para melhor e mais concentração) dos estudantes, eles aprendem e fixam o que aprenderam, compreendendo que uma atividade gamificada implica mais na compreensão do que está sendo trabalhado do que ser um simples game interativo.

Assim, surpreendentemente, atividades divertidas podem ser capazes de engajar diferentes públicos e gerações, o que é importante no ensino. Este engajamento está diretamente ligado à relevância que o conteúdo tem para as pessoas para quem você constrói uma solução e a forma que você utiliza para promover a aprendizagem (ALVES, 2015).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com o Dashboard mais abaixo, os quatro eixos mostram-se bem proporcionais em todas as questões positivas com relação aos games. No **1º eixo** o perfil do jogador é do tipo competitivo visto que os games foram vistos como a oportunidade de ganho(conquista) através do ranking e de suas pontuações, assim, o **2º eixo** trata das emoções e atitudes dos jogadores, eles relataram sentir prazer na conquista e mais motivados a estudar; o **3º eixo** mostra que a aprendizagem foi acelerada pela apreensão dos conceitos e práticas vivenciadas em sala de aula (na escola), onde nos desafios constantes nos games, trouxemos conteúdos vistos nas aulas e pedidos nas avaliações – alguns relataram que aprenderam mais com os games do que com as provas e algumas aulas anteriores. O **4º eixo** traz a qualidade da atividade (games) onde gostaram muito dos aspectos lúdicos, seguidos dos conceitos (assuntos estudados) e que aprenderam bastante, trataram as táticas dos games, onde a qualidade é a mais evidenciada pelos estudantes.

A reação dos jogadores é um ponto bastante importante, onde eles próprios se autodenominaram engajados, alegres, motivados e desafiados e até repetiram o jogo algumas vezes para subir no ranking de mais acertos em menor tempo. Sobre os games em si, os jogadores relatam que gostaram muito e sentiram que conseguiram compreender o conteúdo que não haviam compreendido antes, ultrapassando os desafios do game e atingindo maiores scores, foi o que mais os estudantes gostaram. Com relação à experiência dos jogadores e a

sua percepção de aprendizagem onde se sentiram desafiados, se divertiram bastante e mostraram satisfação alta e pediram para o professor realizar sempre esses jogos digitais em seus componentes curriculares, aprovando assim o projeto proposto para revisão de Avaliações bimestrais.

Foram abordados na atividade gamificada as etapas de uma gamificação (Objetivos da atividade gamificada; regras; feedbacks; participação voluntária; desafios; ludicidade; troca de experiência e finalização) e elementos de uma atividade gamificada (Progressão; pontuação; níveis; avatares e recompensas)

Imagem 1: Dashboard



Fonte: Dados da pesquisa - 2021

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os feedbacks dos estudantes, o dashboard analisado e o caminho percorrido com a atividade, leva-se a considerar o game como um grande aliado nesse universo educacional da atualidade, muitas vezes questionado, outras vezes banalizados e vistos como perda de tempo, ou muito trabalhosos de montar, o presente estudo de caso nos prova que conseguimos comprovar a eficácia, eficiência e efetividade de uma atividade “lúdica” não menos importante para o processo de ensino-aprendizagem que atrai, envolve, engaja, emociona, desperta interesse, etc, não só para memorização de conteúdo pois a memorização esquecemos, mas

agregando camadas de valor ao conhecimento que é nosso verdadeiro patrimônio. Em nosso debate virtual houve muitos elogios e pedidos de “mais vezes professora”, “precisamos de mais atividades divertidas”, “queremos mais desafios com gamificação”, “aprendemos com mais facilidade jogando” etc. Com satisfação e sentimento de dever cumprido, concluímos a atividade de forma exitosa, avaliando que o aprendizado baseado em jogos libera outros potenciais, outras formas de encarar as coisas e lidar com problemas e com a realidade; a proposta descrita nesse artigo é aplicar o aprendizado em conjunto, usando a tecnologia para transformar e não apenas para automatizar a educação.

A educação é o motor para a prosperidade e os professores são o combustível desse motor. Então, precisamos garantir que colocamos o melhor combustível. Não precisamos apenas de tecnologias incríveis, precisamos é de professores saudáveis, animados, e de um sistema que possibilite a validação da criatividade e do talento docente, que esses professores possam sentir-se à vontade e apoiados para trabalhar, mesmo num sistema tão complexo, cheio de desajustes e de pessoas péssimas que ainda jogam contra.

Visualizamos essa atividade como uma oportunidade de perceber o aprendizado através do game, acelerando o espírito protagonista do estudante para sua autoaprendizagem, interação, aproximação com games educacionais, desafiar o estudante a estudar, atraído e motivado a se envolverem com informações que aqueles componentes curriculares agregarão de altíssimo valor à sua formação técnica.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: Um guia completo do conceito à prática. 2ª Ed. São Paulo: DVS, 2015.

BERNARDI, A. LUIZ. Manual de Empreendedorismo e Gestão. 1ª Ed. São Paulo: Atlas, 2012.

CHARLEER S., Klerkx, J. e Duval, E. 2014. Aprendizagem Painéis. Diário do Aprendendo Análise .1, (2014), 199-202.

GIL, A.C. 2010. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. São Paulo: Atlas, 2012.

LUCKESI, C.C. (2005). Ludicidade e Atividades Lúdicas – Uma abordagem a partir da experiência interna. Retirado em 02/05/2009, no World Wide web: <http://www.luckesi.com.br/artigos/educacaoludicidade.html>



SIEMENS, George. Conectivismo: Uma Teoria de Aprendizagem para a Idade Digital. 2004. Disponível em: <<http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>> Acesso em: 25 de maio de 2021.

VERBET, K., Govaerts, S., Duval, E., Santos, J.L., Furgão Assche, F., Pará, G. e Klerk, J. 2014. Aprendizagem Painéis: Um Visão geral e Futuro Pesquisar Oportunidades. *PessoalumOnipresenteInformática*.18, 6 (2014), 1499-1514.