



GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DA REDE PÚBLICA MUNICIPAL DE ARACATI – CE: elaboração e aplicação de um jogo sobre metodologias ativas

Taís Coutinho Parente – Mestra em Geografia pela UNICAMP. Professora de Química da Rede Estadual de Ensino do Ceará, SEDUC – CE.
taiscoutinhop@gmail.com

Thalyta Raquel dos Nascimento Alves Sales - Professora de Química da Rede Estadual de Ensino do Ceará, SEDUC – CE.
thalyta.alves@prof.ce.gov.br

Maria de Lourdes Lima Ferreira - Professora de Educação Física da Rede Estadual de Ensino do Ceará, SEDUC – CE.
mariloulifer@hotmail.com

Objetivo

- O artigo objetivou elaborar e aplicar um jogo que ensine sobre metodologias ativas para professores de todos os anos e componentes curriculares do Ensino Fundamental da rede pública do município de Aracati, CE.

Justificativa

- Como realizar a formação continuada dos professores de Ciências de maneira virtual?
- Como incentivar à pesquisa investigativa de professores em período de distanciamento social?
- Como proporcionar uma atividade lúdica que objetive ensinar metodologias ativas?

Introdução

- Pandemia – aulas remotas
- Lúdico e não lúdico
- Metodologias ativas
- Gamificação

Metodologia

- Elaboração do jogo (embasamento teórico, aplicação teste, alterações necessárias)
“*Workshop* para professores sobre Gamificação - criando jogos para engajar alunos”
EDUCAWEEK 2020.
- Aplicação do jogo e avaliação:
 - Professores de Matemática e Ciências da Natureza.
 - Segundo semestre de 2020, *Google Meet* e 45 professores.
 - O tempo total de dinâmica foi 2 horas.
 - Língua Portuguesa, Educação Física, Arte e Inglês dos Anos Finais do Ensino Fundamental, professores polivalentes do 1º ao 5º ano e professores da Educação de Jovens e Adultos (EJA).
 - Em todas os momentos, havia o formador da área bem como o responsável por ministrar o jogo. O prêmio de cada dinâmica era combinado previamente com o formador.

Etapas	Enredo	Nível	Tempo (min)
Fase 0	Desafio - A professora da rede pública está desmotivada e precisa elaborar o mapa mental para participar da formação e se motivar novamente.	Desmotivada	-
Fase 1	Estudando – leitura do blog (https://blog.lyceum.com.br/metodologias-ativas-de-aprendizagem/) e visualização do vídeo recomendado (https://www.youtube.com/watch?v=2eK9neUypOE&feature=youtu.be). Houve, também, a recomendação de fazer anotações.	Curiosa	20
Fase 2	Jogos curtos – caça palavras e jogo da forca sobre tipos de metodologias ativas (https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=302ff). Recomendação de fazer anotações.	Interessada	10
Fase 3	Jogos curtos – quiz e jogo de associação de pares sobre as definições de metodologias ativas (https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=3030c). Recomendação de fazer anotações.	Animada	10
Fase 4	Jogos curtos – quiz sobre o que são metodologias ativas (https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=303c4).	Motivada	5
Fase 5	Mapa mental – visualização do vídeo recomendado sobre elaboração de mapa mental (https://www.youtube.com/watch?v=m1qW0wPJV1M&feature=youtu.be) e produção do mapa mental. Recomendação de reunir todas as anotações realizadas nas fases anteriores para construir o mapa.	Professora pronta para participar da formação	15
Final	Apresentação dos mapas mentais para os dois jogadores com maiores pontuações. Além disso, entrega da premiação.	-	10

Resultados

QUEBRANDO A CABEÇA

O QUE SÃO METODOLOGIAS ATIVAS?

Olá, sejam bem-vindos (as) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Elaboração: Taís Coutinho Parente



MISSÃO

Caros e queridos professores de nível municipal e estadual, vocês foram selecionados para fazer parte de uma formação em metodologia ativa em educação e para participar do encontro de **metodologias ativas em educação**. Mas não se preocupem, vocês não estão sozinhos, vocês têm o apoio de Taís e de todos os professores que também estão participando desta formação. Vamos juntos quebrar a cabeça e aprender muito!

Fase 1 - Quem sou eu?

Olá, seja bem-vindo(a) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Fase 2 - Quem sou eu?

Olá, seja bem-vindo(a) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Fase 3 - Quem sou eu?

Olá, seja bem-vindo(a) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Fase 4 - Quem sou eu?

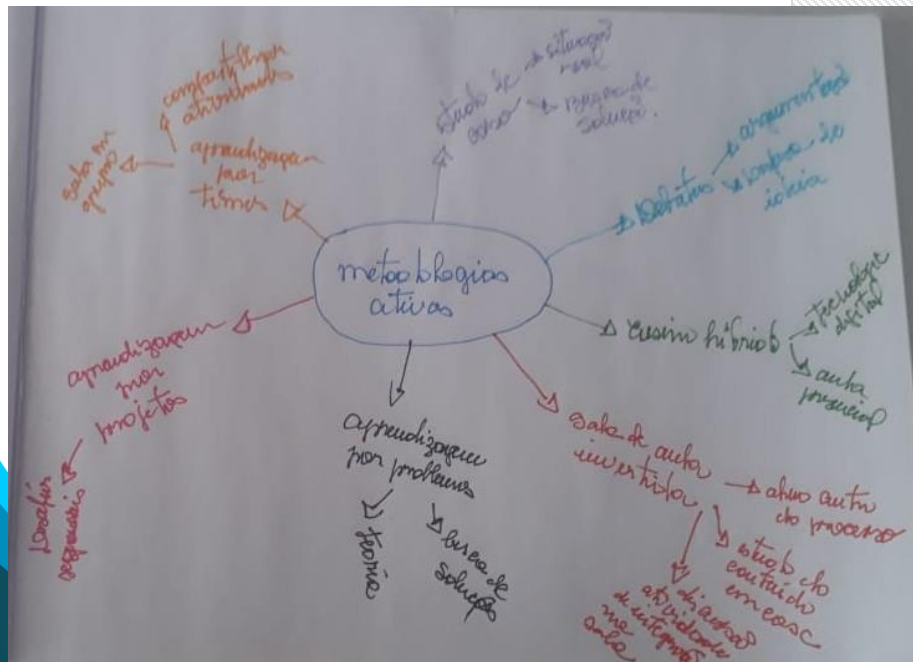
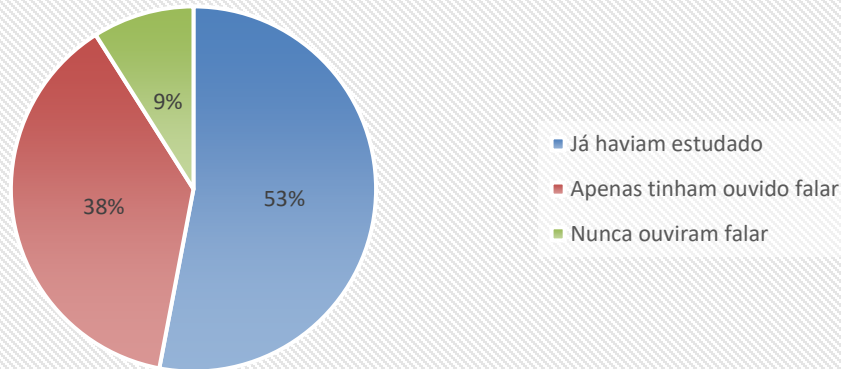
Olá, seja bem-vindo(a) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Fase 5 - Quem sou eu?

Olá, seja bem-vindo(a) ao jogo! Siga as fases com muita atenção e boa sorte na fase final!

Resultados

Conhecimento prévio dos professores sobre metodologias ativas (%)



Resultados

Sobre os objetivos das fases, todos os professores acharam que foram claros e 91% concordam que as fases ajudaram a construir o mapa mental. Quando questionados se usariam essa dinâmica em sala de aula 91% respondeu que sim e os principais motivos citados foram: auxílio no raciocínio lógico, aula se torna mais interativa e atraente para os alunos, jogo divertido e motivante. Para os 9% que não aplicariam, o principal motivo relatado foi a falta de acesso às tecnologias pelos estudantes.

Com relação à motivação, 71% dos professores disseram estar motivados com a dinâmica e 27% muito motivado. Estes dados mostram que o objetivo de imersão do jogo foi alcançado. Além disso, 92% acham que o jogo promoveu uma competição saudável, pois a maioria estava para se divertir e aprender. No formulário, muitos professores escreveram que ainda precisam aperfeiçoar e entender melhor sobre metodologias ativas, mas que o jogo os havia motivados a estudar mais sobre o assunto para poder aplicar em sala e dialogar mais com os educandos.

Resultados

As principais dificuldades relatadas pelos professores foram falhas de conexão, estranhamento inicial sobre a dinâmica e utilização das tecnologias. Como pontos positivos, os mais citados foram: motivação, concentração, interação e inovação, como esperado pela literatura (PIMENTEL, 2020). Segue o relato de um professor: “[dinâmica] bastante interativa, estimula a curiosidade de saber o que nos espera na próxima etapa e mesmo apenas os primeiros sendo pontuados, não desestimulou a vontade de concluir cada fase”.

Por fim, no espaço livre para contribuições, os professores elogiaram a proposta da formação. Seguem alguns relatos: “vamos realizar mais jogos nas reuniões ou formações”; “amei o jogo. Pretendo aplicar com meus alunos”; “poderia trabalhar mais essas novas tecnologias, os alunos com certeza iriam ter mais atenção nas aulas”. Este compartilhamento mostra o quanto o uso da gamificação é promissor no engajamento e motivação de todos os participantes envolvidos.

Considerações finais

Em um período pandêmico, onde se havia muita instabilidade e cobranças, aprender jogando fez a diferença. Muitos professores participaram mais de uma vez da formação, mesmo não sendo obrigatória a presença, isso mostra a necessidade de compartilhar práticas inovadoras nessa área e aprimorar a discussão sobre formações de professores.

Referências

- ALVES, L.R.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M.V.C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 74-97, 2014.
- CAROLEI, P.; MUNHOZ, G.; GAVASSA, R.; FERRAZ, L. Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. **XV SBGames** – São Paulo – SP, 2016.
- HONORATO, H.G.; KOHAN, W.O. Formação inventiva de professores em tempos de pandemia: o que um louco lúcido nos convida a pensar e escrever? **Mnemosine**, V.16, n.1, p. 53-66, 2020.
- KHASIANOV, A.; SHAKHOVA, I.; GANIEV, B. **Gamification In Higher Education: Kazan Federal University Primer. International scientific conference elearning and software for education**, 12th, Bucharest, eLSE, 2016. Vol. 1, p. 519-522. < Disponível em: <https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2016>. >
- LIBÂNIO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.
- LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.
- OLIVEIRA, H.V.; SOUZA, F.S. Do conteúdo programático ao sistema de avaliação: reflexões educacionais em tempos de pandemia (covid-19). **Boletim de conjuntura (boca)**, v. 2, n. 5, Boa Vista, 2020.
- OLIVEIRA, B. L. C. A. *et al.* Team-Based Learning como Forma de Aprendizagem Colaborativa e Sala de Aula Invertida com Centralidade nos Estudantes no Processo Ensino- Aprendizagem. **Revista brasileira de educação médica**, v. 42, n. 4, p. 86-95; 2018.
- PIMENTEL, F.S.C.; NUNES, A.K.F.; SALES JUNIOR, V.B. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, e76125, 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.76125>
- QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores Gamification. **Rev. Bras. Linguíst. Apl.**, v. 20, n. 4, p. 787-820, 2020. <http://dx.doi.org/10.1590/1984-6398202016398>
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011.