

A GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA COMO METODOLOGIA DE ENSINO: Relato de experiência em uma escola de Educação Básica em Arapiraca - AL

SENA, L. S. ¹
FREITAS, I. M. D. ²

RESUMO: Este trabalho representa o relato das atividades desenvolvidas no programa de Residência Pedagógica da CAPES vinculado ao curso de Letras da Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL. O relato tem como objetivo apresentar o ponto de vista do bolsista a respeito da realização das atividades do sub-projeto “A Formação Docente em Diálogo com a Residência Pedagógica: a gamificação analógica como melhoria do ensino e aprendizagem na educação básica”. As atividades do projeto foram realizadas em uma Escola da Rede Estadual de Ensino, em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. Durante o período de projeto foi feito o acompanhamento das aulas ministradas pelo professor preceptor, foram realizadas oficinas para a prática da metodologia escolhida a “Gamificação analógica”, bem como a coleta de dados de pesquisa. Assim, observamos que os momentos lúdicos tiveram grande valor para os alunos, por que proporcionaram a eles um maior engajamento, que muitas vezes é prejudicado pelo excessivo uso de celulares e pelas próprias dificuldades dos alunos. Verificamos também que programas como a Residência Pedagógica e o PIBID têm grande relevância para a formação inicial de professores no Brasil, pois permitem que o docente em formação experiencie a sala de aula em todas as suas nuances e possa refletir sobre sua prática docente, tornando-se um professor pesquisador.

PALAVRAS-CHAVE: relato de experiência; residência pedagógica; gamificação analógica; educação básica

1 INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica (doravante PRP) é de suma importância enquanto parte da formação inicial dos graduandos e futuros profissionais da educação no Brasil. Ele proporciona ao aluno a possibilidade de vivenciar, durante a sua graduação, uma experiência em sala de aula com todas as suas inúmeras variáveis que compõem o funcionamento do ambiente escolar.

¹ Graduando em Letras - Inglês, bolsista do Programa de Residência Pedagógica, UNEAL, *Campus I*, lucassena@alunos.uneal.edu.br

² Doutora em Letras, Professora Titular da UNEAL, *Campus I*, Coordenadora do sub-projeto de Residência Pedagógica, inalda@uneal.edu.br

Este relato busca apresentar de forma breve os principais aspectos referentes ao desenvolvimento das atividades de um bolsista do PRP vinculado ao sub-projeto "A Formação Docente em Diálogo como Residência Pedagógica: a gamificação analógica como melhoria do ensino e aprendizagem na educação básica" em curso no *Campus I* da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL. Este sub-projeto teve sua atuação em 3 (três) escolas-campo localizadas na cidade de Arapiraca - AL: a Escola Estadual Adriano Jorge, Escola Estadual Aurino Maciel e a Escola Estadual de Educação Básica Lions Club. O presente relatório apresentará a experiência vivenciada na Escola Estadual Aurino Maciel, em uma turma de 7º ano do Ensino Fundamental. O período de atividades realizadas no PRP vai do mês de Novembro de 2022 até o mês de Abril de 2024, o que compreende desde a realização de reuniões iniciais de planejamento, atividades na escola-campo e a elaboração deste relato de experiência.

Seja para a elaboração de uma pesquisa de cunho científico ou para o desenvolvimento de programas pedagógicos, se faz necessário o levantamento de materiais que sirvam como referencial teórico a orientar o andamento das atividades. Dessa forma, este relato de experiência no PRP faz uso de teóricos como Rojo (2012) que apresenta os multiletramentos, prática indispensável para o trabalho docente nos dias de hoje, Rosa (2018) demonstrando os usos da gamificação e André (2005) e Bortoni-Ricardo (2008) postulando a importância de unir os universos da prática docente e da pesquisa em educação.

2 METODOLOGIA

A experiência do PRP relatada neste documento ocorreu majoritariamente durante o ano letivo de 2023 em uma turma de 7º ano da Escola Estadual Aurino Maciel, localizada no município de Arapiraca – AL. Esta instituição de ensino, diferentemente da maior parte das escolas da rede estadual, oferece vagas somente a alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) em modalidade de ensino integral.

Esta turma de 7º ano foi acompanhada pelo residente bolsista durante os horários de aulas do componente curricular de Língua Portuguesa. Esse acompanhamento se deu, inicialmente, na forma de observação, tanto do ambiente

escolar como um todo, isto é, sua infraestrutura física, pedagógica e de gestão, quanto da prática docente realizada pelo professor preceptor em sala de aula. Posteriormente, como previsto no texto do sub-projeto, foram realizadas oficinas pelos professores orientadores, onde os bolsistas puderam ser apresentados a algumas formas de trabalhar com a gamificação, ou seja, despertar o lado criativo, lúdico, dos residentes. Dessa forma, após esses momentos de observação, houve também a prática, onde o residente pode ministrar aos alunos os conteúdos, com prévio planejamento junto ao professor preceptor e fazendo uso das atividades de gamificação orientadas pelos professores.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

André (2005) defende que é de extrema importância que o professor em formação, ou que já esteja em plena prática docente, direcione seus esforços também para o desenvolvimento de pesquisas. Esse profissional que cumpre com esse papel ficou conhecido como “Professor pesquisador”. A autora defende que o professor que desenvolve pesquisa, seja em sua própria sala de aula ou em outro ambiente, "assume um papel ativo no seu próprio processo de formação" (p. 36), ou seja, tem sua prática docente elevada a um nível de plenitude, em que ele mesmo enquanto pesquisador e também professor contribui para sua própria formação e para a de seus alunos. Diante disso, programas como o PIBID ou o PRP, por possibilitar ao graduando uma experiência em sala de aula em conjunto com a prática do fazer científico, de desenvolver uma pesquisa, ocupam um espaço fundamental nos cursos de licenciatura em todo o Brasil.

No entanto, essa prática nem sempre ocorre de maneira tão simples (inclusive, evidenciando novamente a importância desses projetos na formação inicial). Na experiência aqui relatada, na turma de 7º ano, foi possível observar alguns obstáculos enfrentados pelos alunos. Uma quantidade de alunos possivelmente alarmante apresenta grandes dificuldades de leitura, além de uma perceptível indisposição para a prática desse aspecto do aprendizado em sala de aula. Desse modo, fez-se necessária uma reflexão, por parte do professor e dos residentes, a respeito de maneiras eficazes para garantir que o aluno se sinta disposto a participar dos momentos de leitura, mesmo os que sentem mais dificuldades, pois muitas vezes, o que impede que um aluno participe da prática de

leitura em sala de aula é vergonha, ele pensa que vai ser zoadado pelo colega. Uma ideia que vem se mostrando altamente proveitosa nesse contexto escolar é a teoria dos *multiletramentos*. Para Rojo (2012), os multiletramentos se referem à capacidade de envolver diversas mídias e modalidades, como textos impressos, estímulos visuais e sonoros etc. no processo de ensino e aprendizagem de leitura e produção textual. Dessa forma, ao trazer para sala de aula a realidade do aluno, nas diversas faces em que ela se apresenta diariamente, estamos considerando a multiplicidade cultural existente no mundo globalizado atual. Isso vai exigir que o aluno desenvolva senso crítico ao mesmo tempo que o insere como parte ativa do seu próprio processo de aprendizagem, o que certamente o motivará muito durante as atividades escolares.

Outro obstáculo bastante limitante observado nesta sala de aula (e provavelmente em grande parte delas hoje em dia) é o uso excessivo de celulares. Nota-se que aqui não é condenado o uso do aparelho em momentos específicos das aulas, uma vez que a proposta de gamificação pede, em dadas situações, que se faça uso da tecnologia, pois, de acordo com Rosa (2018), a gamificação pode ser definida como “a utilização de técnicas, dinâmicas e mecânicas de jogos (digitais e/ou analógicos) e, por meio destas, estimular determinadas áreas do cérebro” (p. 24). Dessa forma ela é utilizada em sala de aula para que assim haja mais engajamento por parte dos alunos. Todavia, alunos com atenção totalmente dispersa do conteúdo trabalhado pelo professor e direcionada para conversas em aplicativos e jogos não relacionados com a aula são um fenômeno cada vez mais frequente na educação básica brasileira.

Não se pode confundir o uso da tecnologia para jogos educativos como o Kahoot, atividades feitas no Wordwall, entre outros, com a permissão para o uso desenfreado destes dispositivos em momentos de maior importância, como uma aula. A gamificação, como defende Rosa (2018), pode despertar o interesse dos alunos, aumentar a participação e desenvolver sua criatividade para a solução de vários problemas. Porém, deve-se estar atento e trabalhá-la com cuidado: nem sempre os jogos precisam ser em equipamentos eletrônicos; jogos de tabuleiro podem ser uma boa medida. É possível que, devido à grande difusão de tecnologia e uso de internet atualmente, muitos alunos possam parecer desinteressados e sem vontade de participar de dinâmicas em sala de aula que não utilizem aparelhos

celulares ou outras tecnologias. Mas, é papel do professor mediar essas situações apresentando as possibilidades ainda em sua maioria significativas de formas de aprendizagem offline; o professor deve, sim, utilizar a tecnologia a seu favor, mas não estar refém de seu uso; a interação face a face ainda prevalece como um dos principais aspectos a serem desenvolvidos na educação básica, sobretudo no ensino de línguas, seja a língua materna ou estrangeira. Portanto, a atuação do professor pesquisador é de suma importância para saber balancear o uso de tecnologias em sala de aula e entender quando e como estas auxiliam o ensino ou atrapalham a aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Participar de um PRP, como já mencionado, constitui uma etapa importante para a formação inicial do professor no Brasil. Pode ser muito frustrante enfrentar situações em sala de aula que passam a impressão que os alunos não querem estar ali, não se interessam em aprender. Dessa forma, o desenvolvimento de práticas que contribuam para uma maior inserção e participação do aluno no contexto de ensino e aprendizagem, sem dúvida, é uma oportunidade de extrema importância para a formação docente na nossa realidade atual. Poder vivenciar uma experiência de sala de aula, com todas as suas dificuldades, ainda durante a graduação representa uma oportunidade bastante proveitosa, por permitir a prática como professor e pesquisador, que deve ser continuada após a graduação.

Nesta experiência específica aqui relatada foram observadas as dificuldades dos alunos, sim, mas também os seus méritos, que não foram poucos. E assim, foi possível pôr em prática esta metodologia tão presente atualmente devido às possibilidades que a tecnologia nos dispõe, que é a gamificação.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com financiamento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) e com o apoio da Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL) e da Escola Estadual Aurino Maciel.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em Educação: Questões de Teoria e Método. *Educ. Technol.*, Belo Horizonte, vol. 10, n. 1, p. 29-35, Jan./Jun. 2005.

BORTONI-RICARDO, S. M. *O Professor Pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2008.

ROJO, R.H. R.; MOURA, E. (orgs.) *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

ROSA, T. M. R. *Gamificação: uma prática para revitalizar a educação*. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação). Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/203236>