



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

EIXO TEMÁTICO: Educação Tecnológica e Profissional

FORMA DE APRESENTAÇÃO: Relato de vivência

GAMIFICAÇÃO: METODOLOGIA DE ENSINO DE INFORMÁTICA BÁSICA A TURMAS DE PROEJA

Alex Martins de Oliveira¹

Lucas Dubal da Silva²

Resumo

A tecnologia está cada vez mais presente na vida em sociedade. Porém, percebe-se que há muitas pessoas sem acesso a ela ou com dificuldades de entendimento e/ou domínio; com isso, o presente trabalho foi realizado com o intuito de promover a inclusão digital ao criar uma ferramenta que auxilie no aprendizado de informática básica a jovens e adultos do PROEJA presente dentro do Instituto Federal Campus Porto Alegre - IFRS. Dessa forma, organizou-se uma oficina gamificada, metodologia que utiliza técnicas de jogos em situação de não jogos, para apoiar o estudante no processo de aprendizagem. Os resultados da oficina demonstram que é plenamente possível o uso de elementos de jogos em ambiente de sala de aula, trazendo um maior engajamento dos estudantes e auxiliando no aprendizado.

Palavras Chave: PROEJA; gamificação; inclusão digital.

1. INTRODUÇÃO

Com o atual cenário de desenvolvimento, a sociedade caminha para uma dependência tecnológica. Dessa forma, faz-se necessária uma atualização constante nos mais variados ramos da sociedade a fim de atualizarem-se a respeito de inovações tecnológicas. Com isso, aqueles que, por um motivo ou outro, não conseguem acompanhar tal avanço apresentado pela tecnologia, a exemplo de grupos sociais mais vulneráveis, tornam-se praticamente excluídos socialmente, inclusive perdendo oportunidades de trabalho em um mundo cada vez mais conectado.

Um grupo específico de pessoas que possuem dificuldades em relação às tecnologias da informação e comunicação (TICs) são alunos do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA), pois, com o surgimento das TICs, tornaram-se excluídas digitalmente (Cunha e Gurgel, 2016). Muitos dos cursos possuem disciplinas na área de informática, a fim de integrar estas pessoas digitalmente, visto que, segundo Cunha e Gurgel (2016, p.2),

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Rua Cel. Vicente, 281 - Bairro Centro Histórico - CEP 90.030-041 - Porto Alegre/RS
Prof. Do IFRS – Campus Porto Alegre. Alex.oliveira@poa.ifrs.edu.br.

² Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Rua Cel. Vicente, 281 - Bairro Centro Histórico - CEP 90.030-041 - Porto Alegre/RS
Aluno do IFRS – Campus Porto Alegre. lucasdubal19@gmail.com.



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

“mesmo com o processo de expansão das novas TICs, ainda há uma grande quantidade de pessoas que se encontra despreparada para o manuseio ou que não possuem acesso a tais ferramentas”. Dessa forma, projetos na área de inclusão digital são necessários para ajudar alunos de PROEJA pelo Brasil.

O presente trabalho consistiu na realização de uma oficina, utilizando questionários e uma ferramenta de apoio educacional, abordando características da gamificação, para auxiliar alunas de uma turma de PROEJA do Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre (IFRS) a aperfeiçoarem conhecimentos na área de sistemas da informação (informática básica e computação básica). A oficina teve como objetivo tornar o ensino mais lúdico e reter a atenção das alunas, visando auxiliar o aprendizado das estudantes por meio do ensino gamificado. Com a realização da oficina, assim como a aplicação da ferramenta educacional em uma de suas etapas, buscou-se potencializar o ensino de informática às alunas de uma turma do PROEJA.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Com a atual nível tecnológico, ocorre a chamada cultura digital ou cibercultura. Pela visão de Carvalho Júnior (2009), a cultura digital incorpora diferentes perspectivas do impacto das tecnologias digitais e da conexão de rede em sociedade. Lemos (2009) explica que as novas tecnologias serão vetores de agregação social, assim como de recombinações de informações, cujas fontes serão as mais diversas, como textos, imagens e sons.

Nesse cenário, conforme afirma Da Silveira (2008), estabelecer um conceito sólido de inclusão digital não é algo simples. De acordo com (ALVES 2008 apud DA SILVEIRA, 2010, p.6), “a inclusão digital é a democratização do acesso ao mundo da informática que com o avanço das tecnologias surgiu um novo tipo de analfabetismo, o analfabetismo digital”.

O grupo alvo deste trabalho abrange pessoas com dificuldades em relação ao manuseio e entendimento das TICs, quais sejam, pessoas do Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA).

A fim de buscar novos métodos de transmitir conhecimento e combater o analfabetismo digital, buscam-se novas metodologias, algo diferente. Para tanto, há a chamada gamificação: uma metodologia que, de acordo com Vianna et al (2013), abrange a utilização de mecanismos de jogos para resolver problemas e a motivação de um determinado público.

3. METODOLOGIA

Nossa proposta envolveu a submissão de questionários, a criação de uma oficina, com a aplicação de uma ferramenta computacional, desenvolvida e elaborada com o objetivo de apresentar de uma forma lúdica, conhecimentos da área de informática básica, de forma gamificada, para alunas do PROEJA do Instituto Federal Rio Grande do Sul Campus Porto Alegre - IFRS. Inicialmente, aplicamos um questionário sobre informática básica, posteriormente fizemos uma oficina com uma aplicação desenvolvida para esse fim, e em



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

seguida, um novo questionário com perguntas da mesma temática em que seriam analisados os resultados e a evolução do desempenho dos estudantes, assim como seu nível de engajamento.

As tecnologias utilizadas no trabalho foram elencadas e justificadas, junto com uma explicação de como seria o funcionamento e a dinâmica da oficina planejada para as alunas de uma turma do PROEJA do IFRS. A ferramenta apresenta níveis de conhecimentos, nos quais, na medida em que o estudante demonstra conhecimento e avança no aplicativo, as informações vão se aprofundando numa escala de complexidade. Os dois questionários foram disponibilizados através da ferramenta computacional Google Docs.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Algumas alunas, na etapa da oficina, não conseguiram aproveitar a ferramenta em sua plenitude, trabalhando no máximo até a segunda fase. Dessa forma, por razões de tempo e quantidade de participantes, o banco de dados não ficou com a quantidade de dados inicialmente planejada. De qualquer forma, percebeu-se que com a prática, as alunas que mais se dedicaram foram se aproximando do gabarito dos exercícios propostos.

Por fim, foi enviado um email às alunas para realizarem a avaliação subjetiva da oficina. A proposta era colher suas visões em relação ao que foi proposto. De onze alunas, no primeiro encontro, para as seis presentes na segunda noite, sete respostas foram enviadas.

Uma aluna respondeu que a oficina “foi de extrema importância para lembrarmos o conteúdo dado”; outra aluna considera o ensino com o auxílio de elementos de jogo: “melhor, porque tinha muitas coisas que ainda não havia aprendido”, e outra afirma que “foi melhor! Porque jogando podemos aprender com mais facilidade”. Por fim, uma aluna comentou que o ensino proposto através da ferramenta educacional “descontra e ganha pontos”. Não houve nenhuma crítica à oficina realizada, contudo ressalta-se que alguma aluna possa não ter se sentido à vontade para realizar críticas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a elaboração da oficina e posterior aplicação aos alunos do PROEJA, percebeu-se que o trabalho atingiu o objetivo, em partes. Algumas alunas não conseguiram usufruir da ferramenta educacional em sua plenitude, pelo fato do pouco tempo disponível e/ou falta de manejo da ferramenta, na segunda etapa da oficina.

Contudo, mais da metade da turma realizou aquilo que era esperado, praticando, abrindo as ferramentas, buscando realizar aquilo que os exercícios propunham, e demonstrou melhorias na aplicação do segundo questionário, ao comparar com os resultados do primeiro. Com isso, é possível afirmar que utilizar elementos de jogos para complementar o ensino de matérias e assuntos que oferecem dificuldades aos estudantes é plenamente possível, restando ver a viabilidade de tempo que os alunos dispõem, assim como que tipo de proposta será ofertada, para nenhum aluno ficar de fora da experiência e ser um benefício a todos.

Observamos que a busca de novas metodologias, independentemente do nível educacional, passa pela integração e uso de ferramentas digitais, onde percebemos um maior engajamento de estudantes no processo de aprendizagem.



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

REFERÊNCIAS

CARVALHO JUNIOR, José Murilo. Por uma cultura digital participativa. In: Rodrigo savazoni e Sérgio Cohn (orgs). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue, p. 9-11, 2009.

CUNHA, R.; GURGEL, Rita. Práticas de Inclusão Digital na Educação de Jovens e Adultos: minicurso de Introdução à Informática. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 417. Disponível em <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/6848>. Acesso em abril de 2018.

DA SILVEIRA, Michele Marinho et al. **Educação e inclusão digital para idosos**. RENOTE, v. 8, n. 2, 2010.

DA SILVEIRA, Sergio Amadeu. **A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercidadania**. Políticas Públicas, p. 43, 2008.

LE MOS, André. Infraestrutura para a cultura digital. In: Rodrigo savazoni e Sérgio Cohn (orgs). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue, p. 135-149, 2009.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.