



Evento: Salão do Conhecimento Unijuí 2022.

TRAÇAS DIGITAIS FORMAÇÃO DE ALUNOS E PROFESSORES ATRAVÉS DA TECNOLOGIA E GAMIFICAÇÃO: DESAFIO DA ESFINGE

**DIGITAL TRACES EDUCATION OF STUDENTS AND TEACHERS THROUGH TECHNOLOGY
AND GAMIFICATION: SPHINX CHALLENGE**

Vitor Matheus Borges Rocha

Aluno do curso de licenciatura em História da Unijuí e bolsista do projeto de pesquisa e extensão Traças Digitais: Áudio livros para formação de alunos, professores e comunidade.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo identificar e discutir formas de utilizar game (gamificação) no ensino e desenvolvimento de alunos e professores, o trabalho foi desenvolvido através do grupo de pesquisa e extensão Traças Digitais, Unijuí, utilizando ferramentas tecnológicas como Google Forms e QR CODE, para realização de um quiz multidisciplinar, mesclando virtual com real, possibilitando aos estudantes serem parte ativa do processo de aprendizagem saindo do cotidiano curricular, o trabalho também irá refletir sobre os impactos e da necessidade da utilização da tecnologia e da mídia no ensino, formando mais do que apenas conteúdos disciplinares, buscando entender a formação do indivíduo através da cultura digital.

PALAVRAS CHAVES: Game. Cultura Digital. Interatividade. Gameificação. Ensino.

INTRODUÇÃO

A gamificação já possui seu espaço acadêmico consolidado, não é novidade, primeiro precisamos entender que game/gameificação não significa exclusivamente tecnologia, o conceito da utilização de jogos lúdicos na formação escolar vem do fim do século XIX início do XX, Antunes e Rodrigues (2022), demonstram isso através do levantamento de dados que fizeram em seu artigo Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação, eles ressaltam o volume 16 do Journal of the Royal



Anthropological Institute of Great Britain and Ireland (1887), e o periódico da Igreja Metodista da Inglaterra, The Church School Journal (1887), demonstrando que em 1887 já existia a discussão sobre a utilização de jogos temáticos, leituras dinâmicas e também a própria criação de jogos, podendo serem utilizados em história, gramática, geografia e aritmética, mas a utilização de games começa a realmente ganhar espaço após o fim da segunda guerra mundial, início de 1950.

Nos últimos 30 anos passamos não por uma ou duas revoluções tecnológicas, mas sim por várias, e a cada dia estas revoluções tornam-se mais rápidas e frequentes, no início dos anos 2000 eram raras as pessoas com internet em casa, celulares eram objetos de luxo, com planos de telefonia extremamente caros, mas isto mudou a partir de 29 de julho de 2007, a empresa Apple conseguiu lançar um SmartPhone que era capaz de acessar internet em qualquer local dando início a uma cultura digital, logo várias outras empresas começaram a investir nesta nova tecnologia que dominou o mundo, agora esta tecnologia está profundamente entrelaçada na sociedade contemporânea, a cultura digital é o aqui e agora, é o saber de tudo com o google, é manter se conectado com pessoas de todo mundo, hoje em dia é difícil ter um momento em que estejamos desconectados, praticamente tudo está conectado, TVs, tablets, celulares, computadores, carros, nossa saúde, são transformações consolidadas, até mesmo nossas casas já podem estar conectadas através de sistemas de automação como Echo Dot (Alexia) e Google assistente.

A interatividade da tecnologia com nossa vida precisa ser encarada não como apenas uma ferramenta e sim como cultura digital, para Pretto e Silveira (2008, pg 78) cultura digital seria, “Nesse contexto, a apropriação da cultura digital passa a ser fundamental, uma vez que ela já indica intrinsecamente um processo crescente de reorganização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, afetando em maior ou menor escala todos os aspectos da ação humana. Isso inclui reorganizações da língua escrita e falada, as idéias, crenças, costumes, códigos, instituições, ferramentas, métodos de trabalho, arte, religião, ciência, enfim, todas as esferas da atividade humana.”, então assim, entendendo que a cultura digital é parte da relação humana e não apenas uma ferramenta, precisamos desenvolver maneiras de relacionar o dia a dia da educação com e cultura digital, fazendo que o aluno encontre dentro da gamificação mais do que apenas os conteúdos acadêmicos, criando uma rede de conhecimentos que se complementam, incentivando a investigação e o diálogo.



METODOLOGIA

Para a realização desta oficina utilizamos ferramentas de fácil acesso ao público em geral, a ideia desde o início foi criar um projeto capaz de ser replicado várias vezes em locais diferentes, e com pessoas de idades diferentes, a intenção da oficina não é a construção do conteúdo acadêmico tradicional, e sim a incentivação do aluno na construção ativa do conhecimento, colocar os estudantes como agentes ativos na produção de conteúdo, e não apenas como consumidores passivos, permite que eles compreendam e participem do processo de produção de conhecimento, em uma cadeia de movimentos que fará que o conhecimento seja adquirido de forma mais dinâmica e flexível.

Para isso, elaboramos um jogo quiz de perguntas e respostas utilizando a ferramenta Google Forms, o jogo conta com três seções, mitologia, literatura e ditos populares, mas como dito anteriormente ele pode ser modificado dependendo do público alvo, pode ser adaptado a qualquer disciplina ou região, também, temos a interatividade, mesclando virtual e físico, para isto realizamos a construção de três esfinges egípcias em material PVC, o propósito da esfinge é chamar a atenção do aluno para sua participação, na parte frontal da esfinge está posicionado um QR COD que corresponde a uma das três seções descritas anteriormente, na parte superior da esfinge fica uma provocação ao aluno decifra me ou te devoro.

Após o aluno encontrar a primeira esfinge e aceitar a provocação de decifrá-la, ele irá acessar com seu celular utilizando alguma ferramenta de leitura de QR COD, assim terá acesso ao primeiro quiz, neste quiz ele será instruído sobre a proposta do game, após concluir, o aluno irá receber uma palavra chave que deverá guardar para receber um prêmio no final do desafio, além da palavra chave o aluno também receberá um link com a geolocalização da segunda esfinge, e assim sucessivamente até encontrar todas as três esfinges, ao concluir os três desafios da esfinge o participante terá as três palavras chaves do desafio e a localização dos professores que estavam propondo o desafio, ao encontrar os professores os alunos irão receber o prêmio, um livro, agora na presença dos alunos os professores deverão utilizar este tempo para questionar e provocar os alunos, este tempo é onde o professor conseguirá passar a sua mensagem.

O desafio da esfinge foi realizado em escolas públicas de ensino médio nas cidades de Ijuí e Santa Rosa, mas para a realização desta pesquisa, vamos utilizar apenas os dados



obtidos durante o evento Profissional do Futuro da universidade Unijuí, o desafio foi aplicado nos campos de Ijuí e Santa Rosa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta pesquisa somam um número bem expressivo um total de mais de 400 participantes em todos os desafios durante os três dias de evento Profissional do Futuro, na parte de captação de dados tivemos acesso aos e-mails, números dos telefones, cidades, idades e nomes dos participantes, estes dados poderão ser usados para nos comunicarmos com os participantes e possivelmente os integrar em novas atividades de forma online ou presencial, mas os resultados principais obtidos durante o evento foram na parte de interação social entre professores e os participantes, durante esta interação era nítido o interesse dos alunos, as conversas eram variadas sendo únicas e diferentes com cada grupo de alunos, mas partiam de um início, a experiência em ser docente ou estudantes dos cursos de Licenciatura em História e Letras.

Esta pesquisa conseguiu demonstrar a importância da iniciação do futuro profissional da educação o mais cedo possível no processo de pesquisa e produção de conhecimento, a pesquisa conseguiu manter o planejamento realizado com a gamificação, além de ter grande engajamento por todas as partes envolvidas, é visualmente notável a evolução que os alunos de licenciatura tiveram, em meu caso como estudante de história e apresentador do projeto, tive grande desenvolvendo, tanto na parte comunicativa e social, que é indispensável para um futuro profissional da educação, quanto da parte acadêmica, mostrando que é possível que o professor trabalhe de forma flexível e dinâmica, buscando a interatividade com a cultura digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a captação de dados durante a realização desta pesquisa tive a oportunidade de experimentar e visualizar o trabalho de produção acadêmica de uma forma diferente, durante minha formação acadêmica no ensino fundamental e médio, foram poucas as vezes que tive a oportunidade de sair da sala de aula e do ensino tradicional. O trabalho realizado pelo projeto Traças Digitais tem como objetivo formar indivíduos e integrar conteúdos acadêmicos com a



cultura digital, mas apenas utilizar ferramentas tecnológicas não significa estar integrado com a cultura digital, não basta apenas traduzir um conteúdo analógico para o digital, para Coll, Mauri e Onrubia (2010, p. 75), “[...] a simples incorporação ou o uso em si das TIC não geram, inexoravelmente, processos de inovação e melhoria do ensino e da aprendizagem”. Em acordo com estes autores, a utilização sem foco das TICs de nada adianta, é preciso entender a cultura digital que nos cerca e assim desenvolver maneiras de trabalho integrado, não podemos mais ver o mundo partido em digital e físico, ele é mesclado, está intimamente ligado ao nosso cotidiano, cultura digital é o nosso dia a dia e precisamos fazer com que o processo acadêmico também seja assim, um só entre digital e físico.

Acredito que o desenvolvimento do projeto foi um grande sucesso, pois possibilitou que tanto os alunos quanto os futuros professores que aplicaram o desafio da esfinge experimentassem uma vivência acadêmica diferenciada, levando o trabalho como base formativa para futuras produções.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Jeferson; RODRIGUES, Eduardo Santos Junqueira. Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação, Ceará, v. 48, 17 mar. 2021. In : O Scientific Electronic Library Online, . Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ep/a/yNF75cDVNZzbYnQTHhstZtG/?lang=pt> . Acesso: 22 jun. 2022.

COLL, César; MAURI, Teresa; ONRUBIA, Javier. A incorporação das tecnologias da informação e comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, César; MONEREO, Carles (org.). Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Cultura digital e educação: redes : Edufba, 2008.. PRETTO, Nelson De Luca; ASSIS, Alessandra. Cultura digital e educação: redes já! |pg. 75-83.