

A GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID¹

Vinícius José de Lima Alves,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Joseildo Anderson Alves da Silva,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Allyson Carvalho de Araújo,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Leilane S. G. Pereira Leite,

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: gamificação; pibid; educação.

INTRODUÇÃO

Com a pandemia tributária da Covid-19, desde o mês de fevereiro do ano de 2020, as escolas lecionam suas aulas remotamente. Neste modelo de ensino, segundo Alves (2020), "predomina uma adaptação temporária das metodologias utilizadas no regime presencial, sendo realizadas com os professores responsáveis pelas disciplinas das aulas presenciais". Dito isso, aplicativos/plataformas como o Google Meet, Zoom, Discord e outros, são usados como ferramentas comunicativas entre o docente e o estudante para que a aula possa acontecer.

Destarte, as atividades remotas, assim como outros eventos que são realizados sem planejamento/estrutura prévia, têm seus obstáculos. Dentre eles são vistos, no âmbito educacional, a baixa participação dos alunos nas atividades propostas de forma assíncrona e síncrona.

¹O presente trabalho contou com apoio financeiro CAPES, por meio de bolsas de iniciação à docência.

Diante de tal fato, nós, alunos bolsistas do Pibid-UFRN, subprojeto Educação Física, pensamos em certas táticas para tentar refrear tais óbices. Uma delas foi o uso de jogos com o intuito de chamar a atenção dos alunos e gerar aprendizado através das plataformas gamificadas. O objetivo deste trabalho é relatar e refletir a experiência pedagógica em modelo remoto por meio de plataformas gamificadas.

RELATO DA EXPERIÊNCIA

Dado as expectativas do ensino remoto, durante a elaboração das aulas, sempre estive em debate quais itens iríamos usar para tornar as aulas mais dinâmicas. Um dos meios escolhidos foi a inserção de jogos onde os alunos poderiam participar por meio do seu próprio dispositivo eletrônico, inserindo-os assim no processo gamificado.

É relevante discernirmos gamificação de game, para melhor compreensão. Segundo Cruz Junior (2014) a gamificação trata-se de um processo que, em geral, utiliza estratégias de bonificar e gerar competitividade em ações comuns das relações sociais, tal como o ensino. Já o game é uma estrutura definida que usa tecnologia e pode ser jogado solo ou em grupo, usando desde um computador até um celular.

Em nossas experiências, as aulas ficaram mais gamificadas, pois passamos a usar jogos digitais para alterar o decurso de ensino, com o intuito de elevar o interesse dos alunos. Tal escolha implica no empenho da turma, pois levamos elementos do cotidiano deles à aula.

Para a adição dos games nos momentos síncronos, fizemos uso de plataformas online (Kahoot, Mentimeter, Gartic, Wordwall, etc.). No Kahoot e no Mentimeter, geramos quizzes voltados ao assunto tratado na aula. No Gartic, por se tratar de um jogo de seleção de palavras e feitura de desenhos, todos os termos escolhidos durante a criação da partida faziam jus ao tema proposto. O Wordwall trata-se de um site que permite gerar tarefas. Dentre elas estão: caça-palavras, questionários e a criação de jogos da memória, que também utilizamos nas aulas.

Com o uso dos jogos, notou-se que a interação da turma aumentou. A participação dos alunos, a contar do uso das plataformas gamificadas, teve um considerável avanço, como nos mostra o acompanhamento da frequência nas aulas síncronas, que antes do programa e da inserção dos games era de 6,5% passou a ser 14,5%. Os próprios alunos mostraram animação durante os jogos e gostaram da metodologia que foi aplicada. Alguns relatos dos alunos que

aqui podemos citar foram: “o formato das aulas são bem chamativos e realmente prendem minha atenção para uma melhor aprendizagem, lembro-me que uma das aulas que mais aprendi foi a das práticas esportivas ao ar livre” (aluno 01); ou “Eu acredito que a forma em que eles ensinaram eu consegui aprender bastante do conteúdo” (aluno 02); até mesmo, “foram muito importante, pois acabei adquirindo mais conhecimentos sobre outras coisas que não sabia” (aluno 03). Assim, percebe-se, que o fato de trazermos recursos que remetem à realidade dos discentes os chama a atenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que o uso de plataformas de games ajudou de forma significativa para o aumento da participação dos alunos nas aulas remotas, atraindo a atenção deles às aulas e somando na relação de aprendizagem entre alunos e professores (Pibidianos). Nas aulas, conseguimos modificar processos de ensino e aprendizagem através da utilização de métodos dos games. Nesse sentido, a gamificação incentiva a criação de novos meios de aprendizagem baseados na execução de atividades por meio de jogos (JÚNIOR, LISBOA, COSTA, 2019). Desse modo, constatamos que os games além de serem um aparato de diversão, podem ser usados como uma estratégia de ensino.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **EDUCAÇÃO REMOTA: entre a ilusão e a realidade**. Interfaces Científicas - Educação, [S.L.], v. 8, n. 3, p. 348-365, 4 jun. 2020. Universidade Tiradentes.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Burlando o círculo mágico: o esporte no bojo da gamificação. **Movimento**, Florianópolis, v. 20, n. 3, p. 941-963, jul./set. 2014.