

DESMITIFICANDO A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA EM CONTEXTO PANDÊMICO

Luanna Silva Alves¹ e Nathália Pires Nogueira²

¹ Licencianda em Pedagogia (GPIDOC/ISERJ/CNPq) / annalu.alvess@gmail.com

² Graduada em Pedagogia (UERJ) e Especialização em Informática Educativa (UCAM) / nathalia.pn@hotmail.com

Resumo: O presente artigo traz a experiência, resultado e repercussão da oficina Uso Pedagógico do Scratch, que compôs o projeto *Formação docente em tempos de excepcionalidade* promovido pelo Movimento Educacional – Mob.E integrado ao Grupo de Pesquisa Identidade(s) e Saberes Docentes – GPIDOC/ISERJ/Cnpq. O propósito da oficina foi auxiliar docentes e licenciandos a planejarem suas aulas, até então em ensino remoto emergencial devido a COVID-19, com a dinamicidade da gamificação.

Palavras-chave: Formação docente; gamificação; scratch; ensino remoto emergencial.

1. Introdução: o projeto

No ano de 2020, diante o cenário de isolamento social ocasionado pela COVID-19, surge o projeto *Formação docente em tempos de excepcionalidade* consumado pelo Movimento Educacional – Mob.E integrado ao Grupo de Pesquisa Identidade(s) e Saberes Docentes – GPIDOC/ISERJ/CNPq.

Tal projeto foi composto por oficinas – ministradas por monitores (licenciandos de Pedagogia do ISERJ) selecionados em edital público para atuar da seguinte forma no projeto: auxiliar os docentes e licenciandos no uso de recursos tecnológicos para o desenvolvimento de suas práticas pedagógicas para o ensino remoto emergencial.

Respeitando o distanciamento, as oficinas foram implementadas através da plataforma Google Meet em encontros síncronos, ou seja, as atividades propostas eram feitas em tempo real, possibilitando a prática e a troca de dúvidas entre todos os participantes presentes. O alcance do projeto foi para além dos muros do Instituto



Superior de Educação do Rio de Janeiro (ISERJ), contando-se com a presença de docentes e discentes de diversas instituições de ensino e estados, o que de fato enriqueceu a experiência.

Das treze oficinas ofertadas durante o segundo semestre de 2020, as presentes autoras foram implementadoras do *Uso pedagógico do Scratch*. Esta oficina está ancorada no uso da programação no processo de ensino-aprendizagem, sob a luz construcionista de Papert (1985), que compreende que o aprender por intermédio da ferramenta pode conduzir o aluno à construção e ao desenvolvimento, a partir de seus interesses.

2. A gamificação como recurso pedagógico

Sabemos que a rápida evolução tecnológica nos últimos tempos é significativa. A tendência é que a sociedade continue progredindo cada vez mais com esse desenvolvimento, tendo em vista também, o alto impacto do isolamento social no ano de 2020. Nesse sentido, percebe-se a crescente demanda por profissionais qualificados na área de tecnologias na educação, para que possam continuar contribuindo conforme as necessidades nos ambientes escolares.

No entanto, nos deparamos com uma realidade no ensino superior das áreas tecnológicas em que parte considerável dos alunos alega dificuldade em entender conceitos de programação. No Brasil, é notório o hiato tecnológico diante do contexto mundial, fato que exige medidas imediatas para tentar equilibrar a produção científica no país, conforme Lopes e Schelmmmer afirmam:

No contexto brasileiro atual, os dados relativos à empregabilidade e a exigência de competências técnicas para as novas profissões que têm surgido, bem como o desequilíbrio da balança comercial a favor das importações, que exige aprimoramento da produção interna de bens de consumo, tem feito com que o Governo Federal invista em medidas para aumentar a oferta de ensino técnico profissionalizante e superior para dar conta de um suposto “apagão científico e tecnológico” que pode acontecer em dez anos. (p. 157)

Portanto, é fundamental aprofundar os estudos a fim de contribuir com novas perspectivas minimizando o receio tecnológico das instituições e professores, e

inspirando novos estudos e práticas a fim de colaborar com o avanço do cenário tecnológico e científico nacional.

Um dos caminhos é a introdução da linguagem de programação no ensino básico, com a intenção de colaborar com o desenvolvimento dessa área. Para além disso, as contribuições cognitivas do ensino de programação para a formação do indivíduo transcendem a alfabetização da linguagem de códigos e podem desenvolver competências importantíssimas para os educandos do presente e profissionais do futuro.

Inserir o ensino de programação de maneira lúdica pode ser uma proposta enriquecedora, se consideramos os presentes estudantes oriundos da chamada Geração Z¹, uma vez que, esta geração percebe os recursos digitais de maneira diferente, conforme Prensky (2001) os define:

Os nativos digitais entram na sala de aula com uma quantidade de subsídios significativamente elevada, quando comparados aos antigos estudantes. Os estudantes de hoje não são mais as pessoas para as quais nosso sistema educacional foi desenvolvido. (p. 01)

Chama-se atenção para o fato da evolução tecnológica desde 2001, a geração touch screen substituiu os nativos digitais. Essa geração é formada por indivíduos que nasceram quando a internet e o Google já habitavam nossos lares. Caracterizam-se por estarem constantemente conectados através de dispositivos portáteis, e tendem a executar diversas atividades ao mesmo tempo.

Muitos autores apontam que o uso de ferramentas lúdicas é uma forma de atrair a atenção dos educandos para que eles aprendam com mais facilidade e consigam desenvolver mais facilmente suas habilidades. Para Macedo et al. (2015), a utilização de tais instrumentos lúdicos para o ensino e aprendizagem possuem as seguintes qualidades: tornam as tarefas prazerosas, são desafiadoras, possuem dimensão simbólica e não limitam as possibilidades.

¹ Geração X Y e Z: Geração X congrega os nascidos entre 1960 e 1980, também conhecida como geração Coca-Cola, são filhos dos "Baby Boomers" ; A geração Y é constituída por indivíduos, filhos da geração Baby Boomers e dos primeiros membros da geração X e, segundo Lombardia (2008), são as pessoas nascidas entre 1980 a 2000. Segundo Shinyashiki (2009) a geração Z engloba todos que nasceram após 1990, esta é a geração do Orkut, Twiter, Facebook, entre outras redes sociais.

Diante dessas premissas, os profissionais da educação, inseridos na atual realidade, podem vislumbrar a necessidade de conduzir o educando, englobando diferentes ações em sua prática, sendo a introdução da linguagem de códigos no ensino básico, um dos caminhos para o desenvolvimento de competências importantes do século XXI.

Mas como ensinar a linguagem de códigos se não dominamos esse conteúdo? Como educadores do ensino básico podem desenvolver competências tecnológicas em seus estudantes diante de tantos desafios? São perguntas que nos movem em direção ao conhecimento. Devemos buscar e compartilhar nossas práticas, para que caminhando juntos, consigamos construir caminhos possíveis a serem seguidos e aprimorados.

A ideia de oferecer uma oficina sobre o SCRATCH advém do desejo de compartilhar saberes e práticas a fim de desmistificar a “dificuldade” do ensino de programação.

O Scratch é uma linguagem de programação inspirada na Linguagem Logo², porém com uma interface gráfica mais fácil e moderna. Foi desenvolvido pelo grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MITT (Massachusetts Institute of Technology), liderados por Mitchel Resnick, sendo o mesmo grupo que desenvolveu o kit de robótica Lego Mindstorms. O projeto teve início em 2003 e a partir de 2007, foi lançado o site e um software gratuito, sendo disponibilizado tanto on-line quanto off-line e estando presente em mais de 150 países. Sua principal proposta é levar aos usuários a aprendizagem da linguagem de programação em larga escala, com uma interface visual mais convidativa e divertida para crianças (CORREIA, 2013).

A interface disponibilizada funciona através de blocos de comandos que permitem ao educando trabalhar os conceitos importantes para iniciantes em programação de computadores, tais como entrada e saída, tipos de dados, variáveis, estruturas de controle e operadores. Permite também, trabalhar com blocos de comandos que

² LOGO é uma linguagem de programação voltada para o ambiente educacional desenvolvida no MIT desenvolvida na década de 60 no MIT - Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Estados Unidos - pelo matemático Seymour Papert. A linguagem é usada para comandar um cursor, representado por uma tartaruga, com o propósito de ensinar ao cursor novos procedimentos além dos que ele já conhece, afim de criar desenhos ou programas.



conferem a natureza multimídia inerente a essa linguagem. A partir desses recursos é possível criar jogos, histórias, animações, entre outras possibilidades.

3. A implementação da oficina

Tendo como metodologia adotada a pesquisa intervenção, foram registradas todas as ações do grupo para com os participantes, a fim de analisar os frutos da iniciativa da formação.

O início da oficina apresentou a contextualização do tema, a interface do site, e utilização dos principais blocos com alguns exemplos simples de execução de programas. Após o primeiro momento, os educadores presentes na oficina tiveram como proposta executar pequenos desafios para experimentar a ferramenta. Durante essa etapa, todos passaram brevemente pelas propostas que o Scratch nos oferece que é: imaginar, programar (experimentar) e compartilhar, sendo esse o processo que Resnick (2007 apud PASSOS, 2014) defende em sua teoria de “Espiral do pensamento criativo”.

Após o conhecimento da plataforma, a proposta seguinte englobou pensar no planejamento pedagógico. Como fazer uso dessa ferramenta de forma criativa e eficiente? Nessa etapa os educadores participantes da oficina foram levados a refletir sobre o que levar em consideração para planejar a atividade guiados pelos seguintes tópicos: contextualização do conteúdo, a definição de um tema, os objetivos específicos e a proposta do trabalho.

5. Considerações finais

Com o feedback da oficina, realizado através do mural virtual *padlet*, pode-se perceber o reconhecimento dos participantes. Alguns não ficaram só no que foi passado durante a formação e se lançaram a pesquisar sobre o software apresentado, conseguindo até desenvolver jogos com auxílios de tutoriais



disponíveis na internet.

Essa iniciativa de desvendar e pôr os ensinamentos em prática, trouxe para as implementadoras da oficina em questão, considerável gratificação oriunda do reconhecimento, pois para além do compartilhamento dos saberes sobre o Scratch, estavam despertando nos educadores, a curiosidade e a vontade de inovar em seus planejamentos, o que poderia ajudá-los a superarem os desafios impostos pela realidade atual e informatizada.

A Formação docente em tempos de excepcionalidade trouxe muita aprendizagem no sentido pedagógico e para além deste, nos trouxe resiliência. Contudo esta não estará em evidência nos certificados, mas estará na essência de cada participante e oficineiro que deu um pouco de si, para fazer com que esse projeto fosse concluído da melhor forma possível diante a tantas incertezas e mudanças.

Referências

CORREIA, T. F. M. **Scratch na aprendizagem da matemática**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico) – Instituto Politécnico de Setúbal, Setúbal, Portugal, 2013.

LOPES, Daniel; SCHELMANM, Eliane. **A cultura digital nas escolas**: para além da questão do acesso às tecnologias digitas. In SEGATA, Jean; MÁXIMO, Maria Elisa; BALDESSAR, Maeia José (orgs.) Olhares sobre a cibercultura. 1 ed. Florianópolis: CCE: UFSC, 2012. V1. P. 155-167.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. [S.l.: s.n.], 2005.

PASSOS, Marize Passos. Scratch: uma ferramenta construcionista no apoio a aprendizagem no século XXI. **Revista Eletrônica Debates**, v. 04, n. 02, p. 68- 85, 2014.

PAPERT, Seymour. **Logo: computadores e educação**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.