UMA PROPOSTA DE MODELAGEM GAMIFICADA PARA DISCIPLINAS NO ENSINO SUPERIOR

William de Souza Santos, José Nathan Alves Roseno (IFPB, Campus Cajazeiras)

E-mails: william.souza@ifpb.edu.br, nathan.alves.go@gmail.com.
Área de conhecimento:(Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional.
Palavras-Chave: Gamificação; Educação a Distância; Ensino Remoto.

1 Introdução

A educação a distância (EAD) é um dos setores que mais tem crescido com o passar dos anos. O estudo da ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância) no (CENSO.EAD.BR, 2019), registrou um aumento de 17% em números de alunos matriculados de 2017 para 2018.

Analisando os motivos deste crescimento, diversos benefícios são apontados como atrativos para os alunos aderirem a esta modalidade, como por exemplo: flexibilidade de horários; autonomia para organizar a própria rotina de estudos; maior facilidade para conciliar a faculdade com o trabalho e outros compromissos; o diploma tem o mesmo reconhecimento; acesso permanente às videoaulas e a outros materiais de estudo; chats e fóruns de discussão que permitem tirar dúvidas sempre que quiser; redução de custos não só devido às mensalidades mais baratas, mas também porque não é preciso gastar com transporte e alimentação fora de casa (UNOPAR, 2020).

Apesar de todo esse contexto que demonstra as potencialidades da educação a distância, tanto para as instituições que oferecem os cursos quanto para os alunos, alguns pontos evidenciam alguns problemas que têm ocorrido, como por exemplo a evasão.

Segundo Oliveira, Oesterreich e Almeida (2017), a evasão na modalidade EAD tem alcançado o índice de 26,3%, sendo que cerca de 85% dos estudantes evadem no início do curso. Analisando os motivos para esta evasão, Branco, Conte e Habowski (2020) trazem os seguintes elementos: falta de qualidade do ensino, informação e serviço prestado; repetição de práticas tradicionais; falta de acompanhamento do processo de ensino; sobrecarga de trabalho dos estudantes; confusão entre flexibilidade com facilidade, entre outros.

Cientes desse cenário, e buscando alternativas para conter a evasão mantendo o interesse dos alunos em finalizar o curso e melhorar a interação dos alunos nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), uma das estratégias que vêm sendo utilizada é a inserção da gamificação nos AVA como forma de manter a motivação e o engajamento dos alunos. Para tanto, o objetivo deste trabalho é exemplificar a modelagem de uma disciplina que tem sido ministrada no ensino remoto, por motivo do isolamento social ocasionado pela pandemia da COVID-19, utilizando a gamificação como elemento motivador para permanência dos alunos durante esse período de aulas virtuais.

2 Materiais e Métodos

A metodologia utilizada neste artigo segue uma abordagem qualitativa, pois se preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação das dinâmicas. Quanto ao seu objetivo, esta pesquisa tem caráter exploratório, buscando compreender o problema e construir prováveis hipóteses para sua solução. Quanto aos procedimentos, foi utilizada uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo experimental para a construção do modelo da disciplina a ser ministrada virtualmente.

A disciplina escolhida foi a de tecnologias educacionais do curso de licenciatura em matemática do IFPB - Campus Cajazeiras, que possui uma carga horária de 83 horas, sendo ministrada no último semestre do curso e tem por objetivo principal discutir como as tecnologias digitais podem contribuir para o ensino da matemática,

dando subsídios aos alunos de como utilizarem aplicativos, *softwares* e ambientes virtuais de aprendizagem como recursos de mediação para o ensino da matemática.

3 Resultados e Discussão

A proposta aqui apresentada, considera as perspectivas do design instrucional em seu planejamento e organização, dos modelos pedagógicos em propiciar uma trilha de aprendizagem adaptável para uma aprendizagem muitas vezes assíncrona e da gamificação como elemento potencializador para a motivação e o engajamento do aluno.

Pensando inicialmente no (*storytelling*) da atividade, os alunos deverão se passar por professores de matemática e terão a missão de desenvolver materiais digitais de um determinado assunto de matemática e disponibilizá-los seguindo uma trilha de aprendizagem em uma sala de aula do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) escolhido por eles.

A disciplina de tecnologias é dividida em 3 bimestres, por este motivo, a proposta de gamificação considera 3 fases, onde cada fase anterior é subsídio para a última fase, demonstrando assim de forma indireta o elemento de “níveis de progressão” da gamificação. Cada fase será composta de atividades que precisam ser cumpridas pelos alunos considerando um barema avaliativo e o prazo de postagem, cujo total é 100 pontos (nota máxima), onde 70 pontos é o mínimo para aprovação na disciplina (*ranking*). A Figura 1 representa o fluxo de atividades que os alunos precisam realizar durante as fases da gamificação.

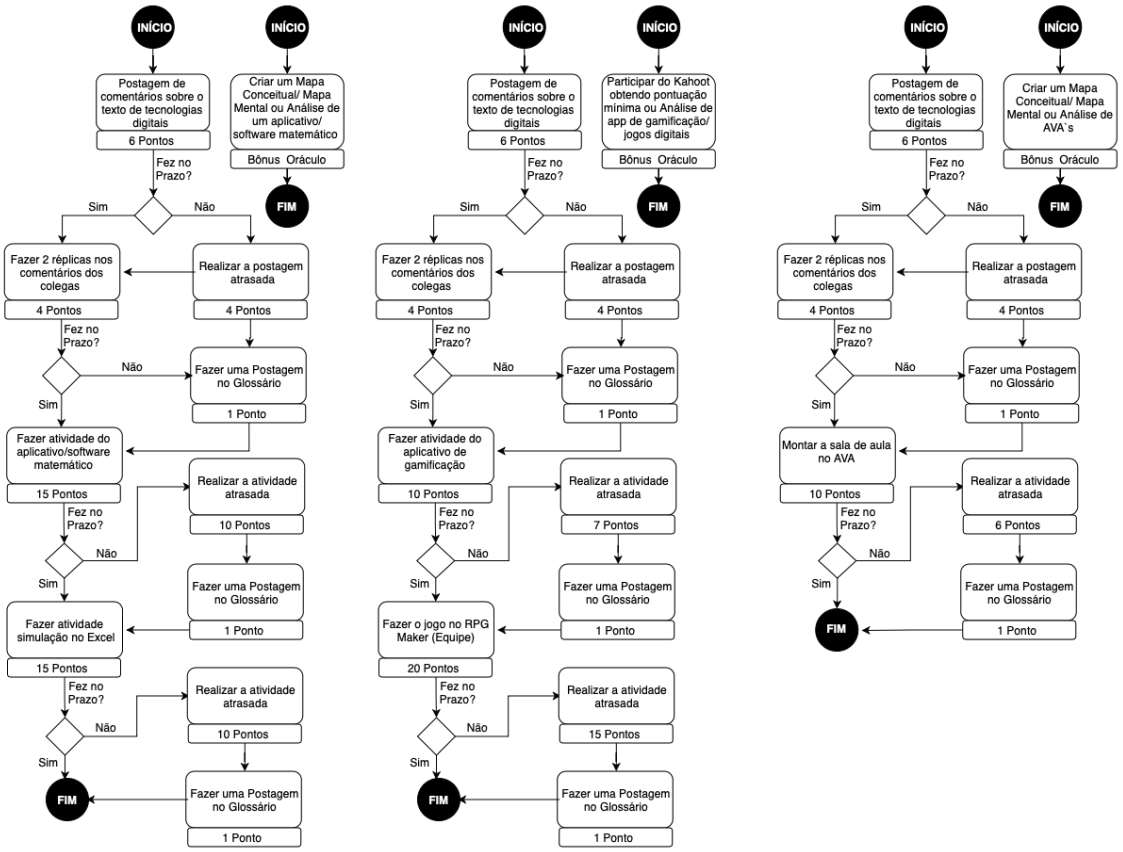

Figura 1: Fluxograma da Gamificação

O fluxo em questão considera a pontuação em função do prazo de entrega de cada atividade, neste caso a “recompensa” por fazer as atividades em dia é a pontuação total da mesma, desta forma, entregando na data correta, o aluno pode obter nota máxima se atingir os demais objetivos da atividade. Caso o aluno não entregue

a atividade em dia, ele poderá fazer a entrega em data posterior, porém será penalizado por esse atraso. Como forma de recuperar alguns pontos perdidos (não em sua totalidade), o aluno pode fazer a postagem no glossário (dicionário de palavras de sentido obscuro ou pouco conhecido) com os termos identificados nos textos lidos no início da fase.

Como elemento de "bônus" ou "aquisição de recursos", os alunos podem realizar uma atividade extra que permitirá o aluno ter uma "Consulta ao Oráculo", isto é, poder ter um auxílio especial durante a produção de uma atividade, como por exemplo, solicitar ao professor uma correção prévia da atividade, de forma a identificar os pontos que precisam ser melhorados antes dele finalizar a entrega da atividade.

Além destes itens contidos na proposta de gamificação, é importante ressaltar os outros elementos que serão utilizados, como por exemplo o *feedback*, onde o professor deixará mensagens informativas sobre o desempenho nas atividades. Semanalmente será disponibilizado um painel de liderança, informando a conclusão das atividades e as parciais de pontuação que servirá como *ranking* de acompanhamento para os alunos.

4 Considerações Finais

Como visto, a modalidade da educação a distância está em expansão devido aos diversos benefícios que vem atraindo alunos, como por exemplo flexibilidade de horários, autonomia para organizar a própria rotina de estudos, etc. Apesar desta grande aceitação, tem se observado que muitos alunos não têm se adaptado completamente a esta modalidade de ensino, apresentando uma baixa motivação e falta de engajamento, ocasionando assim um aumento na evasão.

Pensando nisto, este artigo trouxe uma proposta de como gamificar uma disciplina que vem sendo ministrada no ensino remoto de forma a possibilitar uma maior interação, motivação e engajamento por parte dos alunos. A expectativa é que este trabalho sirva de referência para que outros professores pensem em possibilidades de modelagem das suas disciplinas para um ambiente remoto que considere os aspectos teóricos abordados neste artigo, como forma de propiciar uma melhor transposição didática e construção do conhecimento diante das demandas vivenciadas na atualidade.

Como produção futura, pretende-se discutir a aplicação desta modelagem apontando suas contribuições e limitações contribuindo assim para a difusão de conhecimento sobre esta temática que envolve gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem.

Agradecimentos

Agradecemos ao CNPq por colaborar com o fomento de bolsa discente que permitiu ao discente um maior tempo de dedicação ao desenvolvimento do projeto.

Referências

BRANCO, L. S. A.; CONTE, E.; HABOWSKI, A. C. Evasão na educação a distância: pontos e contrapontos à problemática. *Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas)*, SciELO Brasil, v. 25, p. 132–154, 2020.

CENSO.EAD.BR. *Relatório Analítico da Aprendizagem a Distância no Brasil 2018 = Censo EAD.BR*. Curitiba: ABED – Associação Brasileira de Educação a Distância, 2019. Disponível em: <http://abed.org.br/arquivos/CENSO_DIGITAL_EAD_2018_PORTUGUES.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2021.

OLIVEIRA, P. R. d.; OESTERREICH, S. A.; ALMEIDA, V. L. d. Evasão na pós-graduação a distância: evidências de um estudo no interior do brasil1. *Educação e Pesquisa*, SciELO Brasil, v. 44, 2017.

UNOPAR. *Afinal, por que a faculdade a distância é mais barata? Entenda!* São Paulo: [s.n.], 2020. Disponível em: <https://blog.unopar.com.br/preco-faculdade-a-distancia/>. Acesso em: 21 jan. 2021.