



RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE UMA ATIVIDADE GAMIFICADA: Promoção da Cultura de Paz baseada no método do Caráter Conta

Marcos Aurélio Ribeiro Dantas¹

Grupo de Trabalho (GT) :10 – Ensino Religioso e Cultura Digital

Resumo

As novas tecnologias tornaram-se realidade no cotidiano escolar, apesar de resistências os professores estão se adaptando a essa cultura digital em sua prática pedagógica, diante deste cenário a metodologia que está sendo utilizada nessa proposta é uma atividade gamificada baseada em atividades lúdicas tais como: jogos, brincadeiras e desafios e está sendo realizada na Escola Municipal Chico Santeiro no turno matutino, turma do 3º ano “A”. Tendo começado no segundo bimestre e com a previsão de terminar no 4º bimestre letivo. O conteúdo trabalhado é baseado no método “ O Caráter Conta” do Programa Justiça e Escola do TJ/RN que tem o objetivo ensinar princípios como: justiça, confiança, honestidade e integridade para crianças e adolescentes traduzindo em valores os pilares que são capazes de influir na formação do caráter humano priorizando a construção de valores morais e ético visando a promoção de uma cultura de paz.

Palavras-chave: educação; gamificação; tecnologias; cultura pedagógica; digital.

1 Introdução

Através da presente proposta venho relatar a experiência que está em andamento e sendo realizada na Escola Municipal Chico Santeiro localizada na rua do Cruzeiro s/nº no Bairro Nordeste em Natal/RN. Trata-se sobre de uma atividade gamificada baseada em atividades lúdicas, tais como: jogos, brincadeiras e desafios no Programa Justiça e Escola do Tribunal de Justiça do RN baseado no método “ O Caráter Conta”, que surgiu nos Estados Unidos, com Michael Josephson, Professor de Direito da Universidade da Califórnia, que formou o “Josephson Institute”, buscando ajudar os educadores a trabalharem com crianças e jovens.

¹ Especialista em Jovens e Adultos pela UFRN. Professor do Ensino Fundamental do Município de Natal/RN. Contato: marcosdantasa@gmail.com

Visa fortalecer as vidas dos nossos jovens com valores éticos chamados de os “Seis Pilares do Caráter”. Esses valores éticos transcendem raça, credos, políticas, sexo e condição social.

Segundo Piaget (1930/1996), o objetivo da educação moral consiste em constituir indivíduos autônomos, aptos à cooperação. Goergen (2007) amplia a discussão destacando que tal formação deve contribuir para que os indivíduos sejam críticos, políticos e reflexivos. Para ele, o objetivo central da educação moral é reestabelecer o vínculo entre indivíduo e sociedade.

Diante de tais afirmações, com chegada da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) deixa evidente a necessidade de introduzir a tecnologia para dentro da realidade escolar. Segundo a BNCC (2018), os estudantes devem desenvolver ao longo da Educação Básica a competência para compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

Nesse sentido, a gamificação é uma abordagem que utiliza elementos de jogos em atividades e processos educacionais para educar alunos. É possível aproveitar elementos como a criação de competições, a conquista de níveis ou pontos, a resolução de conflitos e recompensas porque nesse processo o aluno terá mais autonomia por passar a construir o aprendizado de forma coletiva, criativa e solidária.

2 Fundamentação teórica

Motta (1984) define a Ética como: “ um conjunto de valores que orientam o comportamento do homem em relação aos outros homens na sociedade em que vive, garantindo, outro assim, o bem estar social “, ou seja, Ética é a forma como o homem deve se comportar no seu meio social.

Diante dessa afirmação, a proposta do método Caráter Conta tem como eixo norteador a sistematização da educação para formação do caráter que prioriza a construção sistemática de valores morais e éticos nos alunos, pois está centrado em colocá-lo como protagonista na construção de um conhecimento válido e faça sentido para seu projeto de vida na construção de cultura de paz demonstrando sua importância para prevenir problemas de violência que costumam acontecer nas escolas.

Portanto, trabalhar com a ludificação e segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a criança pode aprender por meio de oito dimensões do conhecimento: experimentação, o uso e apropriação, a fruição, a reflexão sobre a ação, a construção de valores, a análise, a compreensão e, por fim, o protagonismo comunitário.

Diante de tais afirmações, e segundo Vianna et al. (2013). A gamificação abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Hamari, Koivisto, Sarsa (2014). Também enfatiza que sob um ponto de vista emocional, gamificação é compreendida como

um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamento dos indivíduos.

Segundo Kapp (2012), a essência da gamificação não está na tecnologia, mas sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem e os sistemas de decisão e recompensa por parte dos sujeitos, sempre almejando elevar os níveis motivacionais e de engajamento dentro do processo.

3 Metodologia

Esse relato de experiência tem como objetivo descrever como está sendo desenvolvida no segundo semestre letivo a proposta de trabalho utilizando a atividade gamificada que é um conjunto de estratégias que ajudam a desenvolver atividades didáticas consistindo na aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os alunos de forma lúdica.

Por se tratar de um conteúdo específico e com várias atividades lúdicas optou-se por uma aula semanal as quintas-feiras durante uma hora de aula, a princípio seriam desenvolvidas a cada 15 dias mas como o turno matutino está envolvidos com outros projetos ficou inviável a realização. Todo material foi adquirido com recursos próprios porque se o resultado for o esperado o mesmo ficará disponível para toda a escola.

A primeira atividade começou com o storytelling (arte de contar histórias) fornecendo as informações das cores e os pilares do Projeto O Caráter Conta e o segundo storytelling foi um vídeo em forma de contação de história sob o título: O Planeta Paz onde um grupo de crianças, fazendo pesquisas espaciais para um projeto de ciências, descobriu a existência de um novo planeta. Nesse primeiro momento os textos enfatizam princípios como: justiça, confiança, honestidade e integridade para crianças e adolescentes traduzindo em valores os pilares que são capazes de influir na formação do caráter humano priorizando a construção de valores morais e ético visando a promoção de uma cultura de paz. Na aula seguinte como forma de animar a turma e como forma de revisar o vídeo da aula anterior foi utilizada a TV (papelão) e quem participou recebeu uma medalha (recompensa) respectivamente.

figura 1 - TV storytelling



fonte - autor

O primeiro desafio após o storytelling foi realizar uma pesquisa como trabalho para casa em forma de texto ou cartaz escolhendo um animal que representasse o mascote e como recompensa foi dado duas moedas.



Como o projeto está em andamento o segundo desafio foi o jogo (assimilação) de tabuleiro individual sendo jogado com tempo determinado de dois minutos onde consiste relacionar todas as cores, pilares e mascote recebendo três medalhas (recompensa) quem realizar no tempo determinado e uma medalha quem não atingir o tempo.

figura 2 – jogo da assimilação

fonte – autor

O terceiro desafio será uma pesquisa em forma de texto escolhendo um dos seis pilares e seu significado e novamente deverá ser realizada em casa e como recompensa uma medalha.

O quarto desafio será um jogo de tabuleiro resgate (circuito) e consistirá em dividir a turma por etapa com seis jogadores, o jogo consiste em percorrer um caminho para resgatar um mascote, o jogador irá se locomover jogando o dado e avançando as casas, nessa etapa o primeiro colocado receberá 5 (cinco) medalhas, o segundo colocado receberá 4 (quatro) medalhas, o terceiro colocado recebe 3 (três) medalhas, o quarto e quinto colocado

receberam 2 (duas) medalhas e o sexto e último colocado receberá 1 (uma) medalha.

figura 3 – jogo do resgate dos mascotes



fonte - autor

O quinto desafio será dividir a turma em duas equipes, e jogar o jogo da memória (mascotes) um contra o outro, nessa etapa o jogador que ganhar receberá duas medalhas e o que perder receberá uma medalha.

figura 4 – jogo da memória

fonte – autor

O sexto desafio será o jogo conhecido como dominó (figuras das mascotes no lugar dos números) será disputado por dois jogadores de cada equipe (já dividida na atividade anterior) e a equipe que ganhar todos receberam duas medalhas e a equipe perdedora apenas uma medalha, enfim todos serão recompensados.

Figura 5 – dominó



fonte – autor

Por isso, foi criado um sistema de pontuação que será baseado nas atividades propostas aos alunos durante seu processo de aprendizagem, isso irá permitir que eles acumulem os pontos (recompensas) a medida que realizarem as tarefas porque sempre que conseguirem evoluir no aprendizado ganham por isso.

Ficará disponível a relação nominal dos participantes no mural fixado na sala de aula e cada aluno receberá uma ficha que será anotada todas as recompensas recebidas e ao final desse processo todos receberão um certificado de participação expedido oficialmente pela escola.

4 Resultados e Discussão

A discussão da violência no ambiente escolar passa por uma reflexão e revisão de propostas de intervenção na escola, porque quanto maior a perspectiva que o estudante vê para desenvolver-se menos atos violentos ele comete.

Buratto (1998), Salles (1998, 2020) e Fernandes (2000) afirmam que o nível de comprometimento dos alunos com as tarefas escolares variam de acordo com o professor. Segundo eles os alunos valorizam a disponibilidade que o professor tem para se comunicar com os estudantes, o quanto respeita suas ideias e o quanto permite que interfiram no processo de tomada de decisões em sala de aula.

A gamificação aparece como uma tendência pedagógica capaz de potencializar os aprendizados, melhorando a dinâmica em sala de aula, aumentando o engajamento dos alunos e amplificando a absorção de conteúdo.

Através das atividades de jogos e da forma de pensar proporcionada por esse universo os alunos passam a ter contato com o conhecimento de forma mais divertida e lúdica obtendo um nível de interesse e foco.

No processo de aprendizagem a atividade gamificada surte efeitos positivos, tanto no engajamento do aluno, como no melhor aproveitamento para que o seu conhecimento seja mediado e construído, ela concentra os esforços na autonomia em um ambiente controlado onde os conteúdos de domínios específicos são divididos e tratados como etapas em um contexto envolvente, correlacionando aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

Vale salientar que essa proposta poderá sofrer alterações durante todo o processo porque pretende-se adaptar outros jogos como: o jogo da memória, jogo do tiro ao alvo (jogar uma bola em determinado alvo simbolizando os mascotes e pilares) entre outros.

5 Considerações Finais

Pretende-se mostrar que o uso da atividade gamificada merece atenção especial no desenvolvimento e na construção de novos paradigmas, pois a mesma consegue atrair as pessoas e as motiva-las a resolver problemas que de outra maneira não resolveriam perante as dificuldades encontradas.

Esperamos também que as crianças aprendam a trabalhar em equipe e se comunicar com os colegas e a lidar com as próprias emoções diante dos desafios e conquistas dos jogos. Essas lições serão fundamentais para o seu desenvolvimento e contribuiram para o seu dia a dia de diferentes formas.

Concluimos que cultivar a cultura de paz nas escolas com este projeto envolve promover valores como respeito, empatia, tolerância e cooperação porque ela é base para construção de um ambiente escolar saudável e favorável ao aprendizado. Essa práticas contribuem para formação de cidadãos conscientes, críticos e reflexivos comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa e pacífica.

Referências

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em:http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acessado em 15/07/2024.

BURATTO, Ana Luíza Oliva. *A direção do olhar do adolescente: focalizando a escola*. Porto Alegre: Artes, 1998.

BUSARELLO, Raul Inácio. *Gamification: princípios e estratégias*. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

FERNANDES, D.G. *Ir-remediável campo de sonhos de futuro: representações sociais da escola entre jovens estudantes de escolas públicas no sertão nordestino*. 256p. Tese (Doutorado em Educação) - F.E. UFSCAR. São Carlos, 2003.

GOERGEN, P. Educação moral hoje: cenários, perspectivas e perplexidades. *Educação e Sociedade*, v. 28, n. 100 (especial), p. 737-762, 2007.

HAMARI, J., KOIVISTO, J., & SARSA, H. (2014). *Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9, 2014.

<https://acasadocaminhoemsousa.blogspot.com/2011/01/o-carater-conta.html>. Acessado em 13/08/2024.

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf . Acessado em 26/06/2024.

<https://isaac.com.br/blog/como-aplicar-gamificacao-na-sala-de-aula>. Acessado em 26/06/2024.

<https://josephoninstitute.org>. Acessado em 13/06/2024

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: Gamebased methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LINDNER, Luís H.; KUNTZ, Viviane H. *Gamificação de redes sociais voltadas para educação*. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 227-256. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf>. Acesso em 07/072024.

MOTTA, Nair de Souza. *Ética e vida profissional*. Rio de Janeiro: Âmbito Cultural, 1984.

PIAGET, J. *O juízo moral na criança*. 4. ed. São Paulo: Summus, 1994.

_____ Os procedimentos da educação moral. In: MACEDO, L. (Org.). *Cinco estudos de educação moral*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1996, p. 1-36.

SALLES, L. M. F.; LEITE, C. D. P.; OLIVEIRA, M. B. L. *Educação, psicologia e contemporaneidade: novas formas de olhar para a escola*. São Paulo, Taubaté: Cabral Universitária, 2000.

SALLES, L. M. F. *Adolescência, escola e cotidiano: um discurso contrastante entre o genérico e o particular*. Piracicaba, São Paulo: Ed. UNIMEP, 1998.

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