

1

QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO?

Uma experiência com Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais no curso de Pedagogia

José Ricardo Lopes Ferreira
r2ferreira.edf@gmail.com

RESUMO

Os elementos dos games tem sido cada vez mais incorporado pela educação nos diversos nível da educação formal. Nesse sentido este artigo tem como objetivo principal relatar uma experiência com a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais em uma disciplina do curso de Pedagogia de um Centro Universitário privado na cidade de Maceió/AL. Este artigo apresenta uma abordagem qualitativa do tipo relato de experiência. Participaram trinta alunos, sem distinção de gênero e de idade, todos matriculados na disciplina de Tópicos Integradores I. Para coletar os dados foi utilizado um diário de campo e registros áudio visuais. Os resultados foram sistematizados e organizados em: (i) Do planejamento ao game; (ii) O game: motivação e envolvimento na aprendizagem. Conclui-se que o jogo proporcionou envolvimento entre os estudantes envolvidos; a progressão de dificuldade foi um elemento eficiente para a imersão no game; e que o elemento dos desafios motivou e engajou os estudantes durante toda o game.

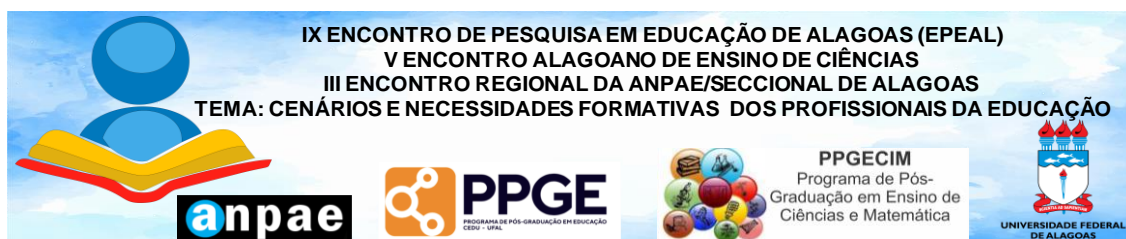
PALAVRAS-CHAVE: Formação de professores – Didática – Metodologia de ensino.

1 INTRODUÇÃO

Nota-se que a incorporação dos elementos dos games no ensino superior cada vez mais presente. É possível evidenciar esse acontecimento por meio da literatura, frente a quantidade de artigos que discutem esse tem em eventos como o SBGames (Seminário Brasileiro de Games) e o SJEEC (Seminário Brasileiro de Jogos Eletrônicos Educação e Comunicação). Nesse sentido, recorre-se aos games e a gamificação para promover experiências significativas que busquem motivar e engajar o estudante a ser o protagonista do processo de ensino e aprendizagem.

Diante disso, este artigo tem como objetivo principal relatar uma experiência com a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais em uma disciplina do curso de Pedagogia de um Centro Universitário privado na cidade de Maceió/AL. A experiência tratou-se da adaptação do game show “Quem quer ser um milionário?” no contexto da disciplina de tópicos “Tópicos Integradores I”, disciplina obrigatória cursada no quarto período do curso.

O objetivo dessa disciplina se concentra em promover o reestudo integrado das disciplinas em que a turma atingiu as menores notas tendo como base a pontuação média geral. Para definir os conhecimentos que forma abordados na disciplina um levantamento promovido pela coordenação do curso que apontou que as menores médias se concentravam nas disciplinas de “Psicologia da aprendizagem”; “Didática”; e “Políticas Educacionais”.



O game que embasou a estruturação da atividade desta experiência foi “Quem quer ser um milionário?”, que é um concurso de televisão no formato de um quiz, cujo o objetivo do participante é acertar de forma consecutiva quinze perguntas de conhecimentos gerais em busca de um prêmio milionário.

Em nossa experiência, os estudantes foram divididos em dois grupos, cada grupo deveria responder dez questões de forma alternada, a cada resposta correta o grupo somava em sua pontuação, sendo campeão aquele que somasse mais pontos ao final da atividade. Para isso, foram elaboradas vinte perguntas, de múltipla escolha, com quatro alternativas, sendo apenas uma correta. O tema das perguntas tratava exclusivamente sobre o conteúdo das Teorias da Aprendizagem trabalhadas na referida disciplina. Foram abordadas as teorias do Construtivismo, Comportamentalismo, Sócio-interacionismo e a Aprendizagem Significativa..

Este artigo apresenta uma abordagem qualitativa do tipo relato de experiência. Participaram trinta alunos, sem distinção de gênero e de idade, todos matriculados na disciplina de Tópicos Integradores I do curso de pedagogia de um Centro Universitário privado da cidade de Maceió. Para coletar os dados foi utilizado um diário de campo e registros áudio visuais. Os resultados foram sistematizados e organizados em categorias: (i) do planejamento ao game; (ii) Game: motivação e envolvimento na aprendizagem.

2 APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

Falar sobre games no contexto escolar ainda é um desafio. Apesar de serem elementos culturais presentes de forma consolidada no cotidiano dos estudantes na contemporaneidade tanto professores como instituições de ensino apresentam resistência e desconfiança em relação a sua incorporação bem como suas potencialidades e possibilidades da interação na construção do conhecimento (OLIVEIRA E SANTOS, 2018).

Pimentel (2017), destaca que esse fenômeno tem sido cada vez mais utilizados em diferentes contextos. É possível evidenciar o uso na área da saúde, publicidade, marketing e no âmbito da educação como facilitador no processo de ensino e aprendizagem. Portanto, os games tem sido cada vez mais um objeto de estudo no campo da educação, diante das significantes contribuições nos processos de ensino e a aprendizagem.

No entanto, Alves (2008), alerta que a incorporação dos games no contexto educacional busca promover a transformação do ambiente escolar em uma *lan house*. A autora sugere que os games sejam incorporados a escola como um artefato cultural que possui presença consolidada no cotidiano dos estudantes, ao qual eles atribuem sentidos e significados, de modo a superar uma visão maniqueísta dos games no ambiente escolar.

Buckingham (2010, p. 45), destaca as potencialidades dos games nos processos de aprendizagem. Para o autor, a escola tem muito o que aprender pois “o uso que hoje os jovens fazem dos jogos de computador ou da Internet envolve um leque de processos de aprendizagem informal, em que, com frequência, há uma relação muito democrática entre professores e aprendizes (p. 45)”. Assim, o conhecimento é construído em rede por meio da exploração, experimentação e da colaboração.

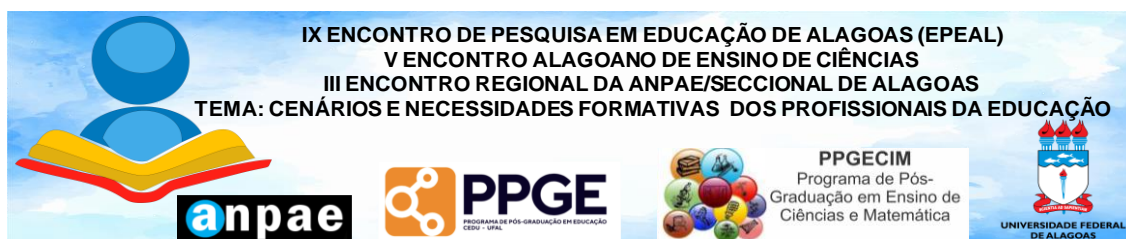
Nesse sentido, Prensky (2012) destaca que a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais, apresenta-se eficiente, pois está em conformidade com o estilo dos estudantes na atualidade, sendo motivadora, divertida e versátil capaz de ser adaptada para os diferentes modelos de ensino. Frente ao exposto, o Fava (2018), acredita ser possível verificar a presença da lógica do jogo em diversos contextos, sendo percebida em ao menos três aspectos como é possível verificar no quadro a seguir:

Quadro 1: Presença dos jogos em diversos contextos .

Contexto	Característica
Jogos propriamente ditos	Utilização de <i>games</i> comerciais ou os <i>serious games</i> no contexto educacional. De acordo com Gee (2009), os bons games são capazes de proporcionar experiências de aprendizagem favoráveis aos estudantes;
Simuladores	É possível encontrar simuladores em diversas situações da educação. Em linhas gerais, os simuladores são adotados para abordagens com situação que podem colocar a vida do estudante em risco, ou que demandem um alto custo para a instituição;
Designer inspirado em jogos	Situações inspiradas na lógica dos games, para proporcionar diversão e envolvimento para os participantes. De acordo com Fava (2018), essas experiências não se caracterizam como jogos propriamente ditos.

Fonte: O Autor baseado em Fava (2018).

Nessas diferentes situações, a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais oferece ao estudante a possibilidade vivenciar experiências a partir de narrativas pautadas em desafios. Os “bons games”, conforme Gee (2009), oferecem condições favoráveis para que o estudante possa aprender com a superação dos desafios os erros durante o jogo, a partir da reflexão de experiências vivenciadas pelos colegas e pelo professor.



3 PERCURSO METODOLÓGICO

Para orientar este estudo, optou-se pela adoção pesquisa de enfoque qualitativo diante da potencial multiplicidade de interpretações que as ações na prática docente oferecerem, e a singularidade destes acontecimentos (YIN, 2016). Deste modo, este estudo trata-se de um relato de experiência descreve de um acontecimento vivenciado de forma prática em determina campo de estudo, com vistas para contribuir com academicamente na referida área.

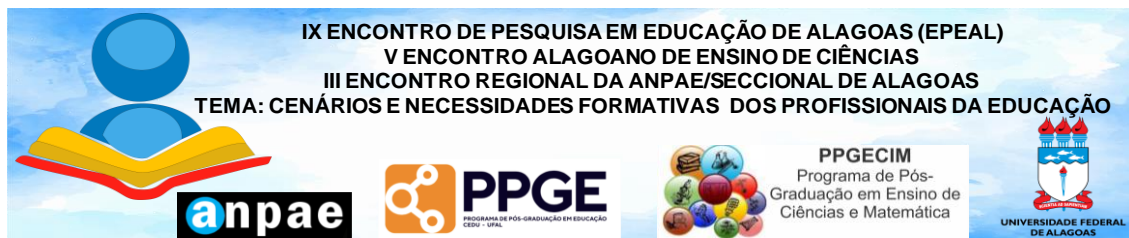
Participaram desta experiência trinta estudantes do curso de Pedagogia de um Centro Universitário privado da cidade de Maceió/AL sem distinção de gênero. Como critério de inclusão, o estudante deveria estar com a matrícula ativa e frequentando as aulas da disciplina de Tópicos Integradores I.

Os dados foram coletados a partir da observação investigativa que a partir da perspectiva de Sampiere et. al. (2013), o pesquisador realiza sua observação a partir de uma abordagem completa, na qual torna-se um membro ativo das atividades, tão próximo quanto o grupo participante. Como instrumento de coleta, foram adotados o diário de campo e os registros visuais que contou com a prévia autorização dos participantes. Os resultados foram interpretados, sistematizados serão apresentados a partir de três itens: (i) Planejamento ao Game; (ii) O game: motivação e envolvimento para a aprendizagem

A disciplina Tópicos Integradores I tem como característica compreender e utilizar de forma clara os conteúdos das disciplinas ofertadas em semestres anteriores, visando o desenvolvimento da interdisciplinaridade, emprego correto dos conceitos e planejamentos, formando assim uma massa crítica aos problemas surgidos, de forma que possa resolvê-los profissionalmente.

Para estabelecer os conhecimentos a serem abordados na disciplina, a coordenação do curso promoveu um diagnóstico a partir do calculo da média global de cada turma. Em seguida as disciplinas são classificadas em suficiente (igual ou maior que 7); razoável (entre 5 e 7) e crítico (menor que 5). Para a disciplinas de Tópicos Integradores I foram selecionadas as disciplinas: Psicologia da Aprendizagem (médias: 6,25); Didática - (média: 6,79) e Legislação da educação (média:6,33).

Os conteúdos da disciplina Psicologia da Aprendizagem foram trabalhados na primeira unidade da disciplina Tópicos Integradores, estruturados em cinco encontros. Os primeiros



quatro encontros foram desenvolvidos a partir da metodologia de seminários, cada grupo fez o uma apresentação de noventa minutos sobre as principais teorias de aprendizagem.

Na quinta semana, com o intuito de promover a avaliação da aprendizagem dos conteúdos abordados nos seminários, foi desenvolvida um game que teve como inspiração o *game show* “Quem quer ser um milionário?”, que é um concurso de televisão no formato de um quiz, cujo o objetivo do participante é acertar de forma consecutiva quinze perguntas de conhecimentos gerais em busca de um prêmio milionário.

O game é mundialmente conhecido pelo longa metragem que possui o mesmo título que conta a história de Jamal Malik, indiano de origem pobre que conseguiu chegar à pergunta que vale cem milhões de Rupias. Esse formato já foi reproduzido em diversos países como Inglaterra e Portugal. No Brasil, o programa é promovido pela Rede Globo de Televisão no Programa “Caldeirão do Hulk”, apresentado por Luciano Hulk nas tardes de sábado.

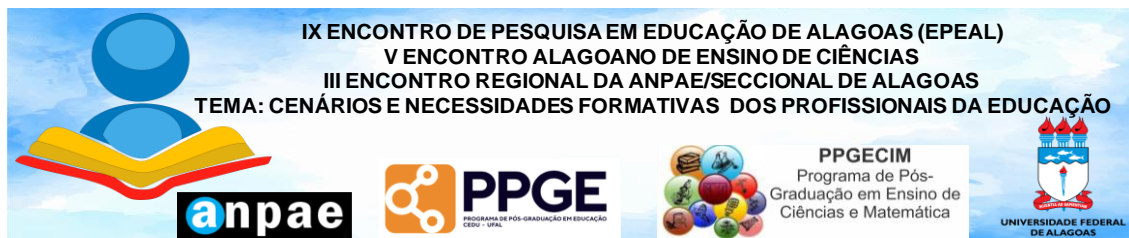
Do planejamento ao game

Para o planejamento desta experiência levadas em consideração em relação as dinâmicas do jogo como a narrativa caracterizada como a história que acompanha o jogo, que é responsável em fundamentar os jogadores e promover a imersão. Para isso, o game foi criado em um arquivo de Power Point com o designe inspirado no game “Quem quer ser um milionário”.

Outra dinâmica adotada foi a progressão da dificuldade nas perguntas, iniciando a partida com perguntas fáceis progredindo para as mais difíceis conforme a o jogador avançasse no jogo.

Para adaptar o game às necessidades educacionais e as particularidades da turma foram feitas modificações em relação ao game original. Como por exemplo a divisão das turmas em duas equipes (A e B). O jogo teve dez rodadas, em que cada equipe respondia uma pergunta, para isso deveriam escolher um componente para representar a cada rodada. Cada resposta certa agregava um valor de pontuação para a equipe, de modo em que foi considerado vencedor a equipe que possuiu a maior pontuação.

As equipes possuíam os mesmos benefícios presentes no jogo: (i) 50:50 que exclui duas alternativas incorretas; (ii) Perguntar para a plateia, neste caso, o jogador deveria



perguntar para sua equipe; (iii) Fazer uma ligação telefônica para um conhecido. O jogador poderia solicitar a ajuda em quaisquer das perguntas, porém uma única vez durante a partida.

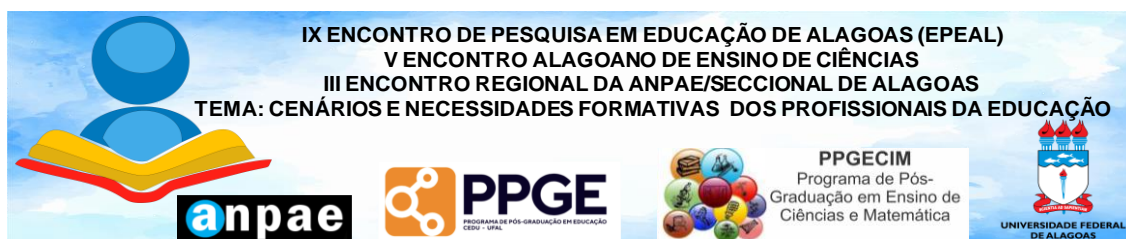
O game: motivação e envolvimento para a aprendizagem

Esta atividade aconteceu na semana que antecedeu as avaliações referente a primeira unidade da disciplina, portanto, ela possuiu um caráter avaliativo de reestudo. O encontro teve a duração de três aulas de cinquenta minutos. A organização da sala foi dividida em duas equipes, ao centro da sala uma mesa com o apresentador, representado pelo docente da, e duas cadeiras, uma para cada representante de equipe. Além disso, foi utilizada uma projeção para a apresentação das perguntas.

A atividade teve início com a reprodução de uma sinopse do longa metragem “Quem quer ser um milionário”, com o intuito de promover a imersão dos estudantes dentro da esfera do game. Todos os estudantes afirmaram ter assistido o filme e que conheciam a mecânica do jogo. Em seguida, foi explicado o objetivo da atividade no que diz respeito ao processo de aprendizagem. Além disso, foi apresentada a sistemática da adotada, que o jogo possuía dez rodadas, cada rodada a equipe iria escolher um representante que sentaria na bancada do game. As perguntas eram feitas de maneira alternada, primeiramente para a equipe A, em seguida para a equipe B.

Foi explicado também que cada pergunta possuía quatro alternativas, em que apenas uma seria a correta. Além disso, cada equipe teria direito às três ajudas disponíveis no game original que são: “50/50”; “Ligar para um Amigo”; e “Perguntar à plateia”, e que a ajuda poderia ser solicitada em qual quer uma das dez rodadas do game.

Após a explicação deu-se início à primeira rodada, foi possível notar a resistência dos estudantes para representar a equipe, no entanto, após a motivação por parte do docente, dois estudantes se ofereceram para responder as primeiras perguntas. Aos poucos, foi possível notar a imersão dos alunos de ambas equipes no jogo que se mantinham atentos às perguntas. Essas jornadas pautadas em desafios exigem dos estudantes a utilização de um pensamento não linear, resolução de problemas, negociações, tomada de decisões, e a ressignificação da sua forma de ser e estar no mundo (ALVES, 2018).



Conforme o jogo avançava as perguntas ficavam vez mais difíceis, aumentando a tensão entre os jogadores de ambas equipes. De acordo com Prensky (2012), os elementos que envolvem os desafios tensionam os jogadores motivando a busca pela progressão no game. Para Pimentel (2017), situações como está são estimulantes para a construção do conhecimento acontece a medida em que os jogadores se encontram absorvidos “de forma plena, intensa e completa” (p. 95). Na busca por superar os desafios do jogo.

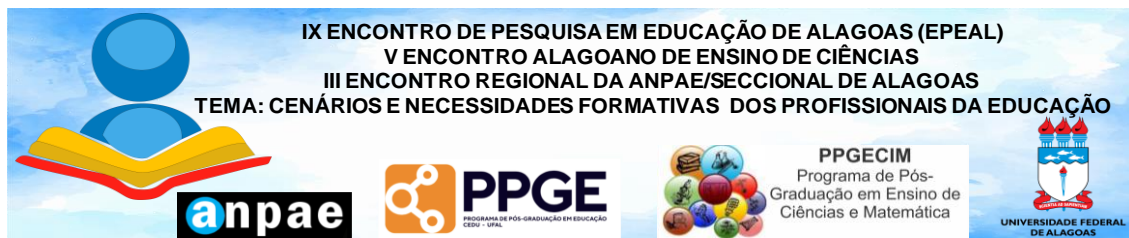
Durante o jogo tanto a Equipe “A” quanto a Equipe “B” utilizou duas ajudas, 50/50 e “Perguntar para o público”. As equipes mantiveram-se empatadas até a sétima rodada em que a Equipe “B” errou uma questão. Ao invés de existir uma desmotivação por estar em desvantagem no placar, os integrantes se mostraram mais envolvidos com os jogos, com manifestações de euforia durante as rodadas seguintes. A equipe A foi campeã por 10 a 9.

Foi notório o envolvimento dos estudantes no decorrer do game. Foi possível identificar que apesar de apenas um membro de cada equipe responder, os outros integrantes ficavam discutindo acerca das questões. É válido ressaltar que as interações durante o game são responsáveis por promover trocas significativas entre seus membros, promovendo uma aprendizagem colaborativa, em que os membros abordam conceitos e significados em uma abordagem coletiva.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo objetivou-se a apresentar uma experiência a partir da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais no curso de Pedagogia. Para isso, recorreu-se a adaptação do game show “Quem quer ser um milionário?” em que foram tematizadas perguntas acerca do conteúdo Teorias de Aprendizagem abordado na disciplina de tópicos integradores.

Para que o game funcionasse de forma efetiva foram necessárias algumas modificações em sua estruturação como a divisão de dois grupos, a mudança da quantidade de perguntas, a função das ajudas presentes no jogo original. Portanto, foi possível observar que a personalização do game é um elemento crítico no processo de planejamento de sua utilização, isso contribuiu para que fosse desenvolvida uma disputa justa, respeitando as especificidades da turma.



O elemento desafio contribuiu para que os estudantes se mantivessem envolvidos na atividade. A medida em que aumentava a dificuldade do game, as equipes se sentiam estimuladas em buscar os melhores resultados, que conseqüentemente estimulou os estudantes a resgatarem os conhecimentos trabalhados anteriormente na disciplina.

Frente ao exposto, é possível afirmar que o objetivo principal do estudo foi atingido, de modo em que apresentamos uma experiência com o uso da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais no curso de pedagogia. A característica multifacetada da educação nos permite afirmar que cada experiência acontece de modo singular. Desse modo sugerimos outros estudos com esta temática com vistas para enriquecer a literatura resultando em um arcabouço vasto, tanto para discussões acadêmicas quanto para práticas pedagógicas nos diferentes níveis de ensino.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v.1, p 3-10, 2008.
- BUCKINGHAM, D. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. *Rev. Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010.
- FAVA, F. A emergência da gamificação na cultura do jogo. SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (Orgs.). **Gamificação em Debate**. São Paulo: Blucher, 2018.
- GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009.
- OLIVEIRA, A. C. de; SANTOS, W. de S. Pokémon Go: trilhas para a aprendizagem. In ALVES, L; TORRES, V (org). **Jogos digitais, consumo, e aprendizagens: uma análise do Pokémon go**. Salvador, Edufba, 2017.
- PIMENTEL, F. S. C. **Aprendizagem das crianças na cultura digital**. 2. ed. Maceió: Edufal, 2017.
- PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac-SP, 2012.
- SAMPIERE, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. del P. B. **Metodologia de Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013. 624 p.
- YIN, R. K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Tradução de Daniela Bueno. Revisão técnica de Dirceu da Silva. Porto Alegre, RS: Penso, 2016.