



A GAMIFICAÇÃO EM CENA NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO NATAL-RN¹

Thiago Felipe Maia Lisboa²
Antonio Fernandes de Souza Junior³

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo analisar a tematização da gamificação no processo de formação continuada de professores de Educação Física. Possui natureza qualitativa, de cunho descritivo, tendo enquanto técnicas de coleta de dados: questionário semi-estruturado, diário de campo e a observação participante. Observou-se grande engajamento dos professores na realização das atividades como propõe a gamificação, re-significando as práticas e contribuindo para o processo de formação continuada.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Formação continuada; Professores.

INTRODUÇÃO

Esse texto emerge de um contexto de formação continuada de professores de Educação Física (EF) da Rede Municipal de Educação do município do Natal/RN, proposta pela Secretaria Municipal de Educação (SME), em parceria com docentes e discentes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), por meio do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia (LEFEM).

O cenário que apresentamos se caracteriza enquanto um Programa de Extensão intitulado de “Formação de professores (as) de Educação Física: dialogando os saberes disciplinares, escola e cultura midiática em tempos de megaeventos esportivos”. O objetivo desse Programa consiste em: estabelecer diálogos, compartilhar experiências e problematizar temáticas como mídia, tecnologia e comunicação nos contextos das práticas pedagógicas da Educação Física escolar.

O programa possui cinco (5) projetos de ação que correspondem aos objetivos específicos do programa: 1) Elaboração do curso de formação continuada para professores e professoras de EF sobre Legados Olímpicos e Mídia-Educação a partir dos saberes construídos na formação inicial; 2) Curso de Formação continuada em Legados Olímpicos e Mídia-Educação; 3) Material didático em Educação Olímpica e Mídia-Educação; 4) Experiências em Mídia-Educação na EF escolar a partir da temática dos Legados Olímpicos: Um mapa na cidade do Natal - RN; 5) Mostra

1 O presente trabalho possui financiamento do edital PROEXT/2015

2 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), tm122@live.com

3 Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), antonio.fernandes.jr@hotmail.com

multimídia “Jogos Olímpicos e mídia na escola”. A nossa reflexão, retratada nesse texto, se refere aos desdobramentos do segundo projeto, que por sua vez fecha o primeiro ciclo de ações do programa; nossos olhares se focalizam para o encontro que tematizou a gamificação, realizado no dia 13 de junho de 2017.

Tematizar a cultura midiática (digital), nesse caso a gamificação, no contexto da formação continuada de professores de EF, se apresenta como um elemento de relevância ao considerarmos o momento histórico em que vivemos, assim, aproximar a formação continuada e o diálogo com a mídia, a partir da mídia-educação, pode contribuir para experiências significativas na formação dos sujeitos, consequentemente em suas práticas pedagógicas (FANTIN e RIVOLTELLA, 2012).

Dessa forma, o presente trabalho tem por objetivo analisar a tematização da gamificação no processo de formação continuada de professores de EF a partir das experiências formativas nos encontros relacionados a essa temática, utilizando como base as avaliações preenchidas pelos professores.

Nos tópicos subsequentes faremos um breve debate sobre aspectos teóricos e metodológicos que tangenciam a temática, bem como apresentaremos as percepções dos professores acerca das interlocuções realizadas.

METODOLOGIA

Utilizamos para isso uma abordagem qualitativa de cunho descritivo, tendo enquanto técnicas de coleta de dados o questionário com questões abertas e a observação participante, implicando, dessa forma, como nos adverte Minayo (2010), na utilização de diários de campo.

SUPORTES TEÓRICOS, COMO JUSTIFICAMOS NOSSA TEMÁTICA

São inúmeros os debates que podem ser levantados no tocante a perspectiva da utilização da mídia e dos recursos midiáticos no ambiente educacional. Muitos pesquisadores as defendem, enquanto outros, nem tanto. Partindo da perspectiva de que as mídias podem ter um potencial valoroso no contexto sócio-educacional e que dificilmente se pode negar sua importância nas sociedades contemporâneas, o sistema educacional, que faz parte da complexa teia das relações entre os mecanismos e instituições sociais também podem lançar mão das mídias, já que

Por exemplo, quando mídias digitais, como computadores e telefones móveis, são introduzidas no sistema educacional devido ao seu suposto potencial para novas formas de aprendizado, elas podem não apenas criar um conflito entre velhos e novos paradigmas pedagógicos, mas também disponibilizar uma ampla gama de outras lógicas de outras ordens institucionais. (HJAVARD, 2014, p.36).

Logo, essas outras lógicas aparecem como outras formas de encarar a realidade, perceber o mundo, resolver tarefas, superar desafios entre outras facetas. Mas em meio às inúmeras possibilidades de abordagem sob a perspectiva midiática um elemento surge como potencialidade para o trato pedagógico: a gamificação, que pode ser definida de acordo com Cruz Junior (2014) como a implantação de princípios e mecânicas que compõem os jogos em situações que acontecem

no dia-dia, onde, primordialmente, não existe nenhuma forma de jogo, partindo da prerrogativa da criação de uma atmosfera lúdica para a execução de uma determinada atividade com engajamento daqueles que participam ou realizam a tarefa.

Assim, é possível tornar atividades vistas de forma negativa por algumas pessoas em momentos prazerosos e lúdicos, fazer com que uma atividade que anteriormente era vista com desinteresse em algo divertido. Mas afinal de contas como funciona essa tal gamificação na prática? Essencialmente a gamificação utiliza aspectos e estratégias dos jogos, como regras e bonificações, objetivos e metas, competição e cooperação entre os membros para realizar uma determinada tarefa, ou no caso do trabalho pedagógico abordar e problematizar determinado assunto.

É na criação de uma atmosfera de imersão, baseada nesses elementos que compõem o jogo, construindo narrativas que provocam experiências significativas pelos desafios e possibilidades apresentadas, que Huizinga (2008) denomina de “circulo magico”, que é possível criar um ambiente de gamificação. O elemento desafio que proporciona aqueles que o enfrentam a possibilidade de desenvolver estratégias para a resolução de problemas, resoluções essas que vão se acumulando a cada tentativa exitosa, criando um enorme “banco de dados” para o sujeito, preparando-o para novos desafios e problemas que serão inerentes em sua vida, seja no campo acadêmico, motor, pessoal e etc.

DESCRIÇÃO DAS INTERLOCUÇÕES

A interlocução, a qual foi mediada pelo LEFEM, dividiu-se em 2 momentos: Um primeiro momento intitulado de olimpíadas gamificadas e o segundo chamado de *Pacman* da escola. Nas olimpíadas gamificadas o ponto central da atividade foi simular uma Olimpíada, a partir do sistema de jogo dos *role-playing games* (RPGs) e *CardGames*. Os grupos foram organizados (representando países) com até 5 pessoas.

Cada equipe teve 20 pontos de atributo para distribuir antes do início das provas em 5 capacidades: velocidade, resistência, força, precisão e acurácia, representando as capacidades físicas que permeiam a maioria dos esportes olímpicos e determinariam as vantagens e desvantagens de cada equipe nas respectivas provas (que valeriam pontos, 50, 40, 30, 20, 10 em ordem decrescente de posição). O objetivo de cada equipe era sagrar-se campeã geral das olimpíadas, o que era determinado pela maior quantidade de pontos obtidos nas provas, simulando o quadro olímpico de medalhas.

As provas foram divididas em dois blocos, o bloco de simulação das provas, utilizando dados, onde o resultado era determinado pelos pontos obtidos nos lançamentos que por sua vez eram influenciados pelos atributos de cada equipe na determinada prova, e o bloco das provas que requeriam a precisão e força dos participantes. Ao fim de todas as provas a pontuação foi computada e determinada a equipe vencedora.

No segundo momento da interlocução, o *Pacman* da escola, recriou o célebre jogo de fliperama, de modo que os participantes puderam ser o próprio *Pacman* e os fantasmas. Foi montado o labirinto com carteiras e TNT e espalhadas pequenas

fichas as quais o *Pacman* deveria “comer”, coletando-as. Os fantasmas foram espalhados pelo labirinto, de olhos vendados com um guia que não poderia os tocar para lhes guiar, somente poderia os instruir de modo verbal para que conseguissem pegar o *Pacman*. Vale ressaltar a criação de outras variáveis do jogo ao longo das experiências.

DISCUSSÃO E RESULTADOS

Foi possível observar um grande engajamento dos professores na realização das atividades, em especial durante o *Pacman*. A experiência lúdica, apresentada nos discursos dos professores, marcou o segundo momento da interlocução. Entretanto o aspecto competitivo, a solução de problemas e a criação de estratégias não podem deixar de ser mencionadas, principalmente com relação a primeiro momento da interlocução, já que serviu como elemento motivador para a realização das atividades, bem como propõe a gamificação. Vale ressaltar o nosso compromisso de situar o jogo em sua dimensão competitiva (*agon*), corroborando com Caillois (1990), em perspectiva distinta da configuração da “corrupção” da competição na contemporaneidade.

Com base no questionário aplicado ao final da interlocução, dos 37 professores presentes no encontro, 36 ($\approx 97,27\%$) afirmaram ter gostado do encontro, onde os pontos mais apontados foram: relevância do tema, dinâmica interessante, oportunidade de novas possibilidades para a Educação Física e ser um potencial atrativo para os alunos. Apesar de terem gostados do encontro, 6 professores ($\approx 16,21\%$) não a consideraram exequível em suas escolas e 7 ($\approx 18,91\%$) julgaram necessário outros encontros para se apropriar da temática.

Essas informações, em conjunto com as observações realizadas pelo LEFEM, conduziram para a realização de mais uma experiência com a tematização da gamificação, agora conduzida por um convidado externo, o Professor Doutor Alan Queiroz da Costa, a fim de aprofundar os debates e conhecimentos sobre o assunto. O que demonstra que os professores de EF estão dispostos a novas experiências e possibilidades de ensino.

CONCLUSÃO

Foi possível concluir que o diálogo entre as possibilidades midiáticas e a Educação Física é possível, por meio de estratégias, a exemplo da gamificação, que demonstrou ser uma possibilidade de re-significar atividades previamente realizadas de modo a levantar outros debates e outras perspectivas para práticas já consagradas no universo da Educação Física como os esportes e os jogos, e até mesmo trazer uma nova roupagem e possibilidade de trabalho com os jogos eletrônicos que são cada vez mais consumidos e podem sim fazer parte também do ambiente escolar como parte da cultura daqueles que o habitam.

Observar o engajamento dos professores na realização das atividades, bem como seus comentários no que diz respeito às interlocuções nos transmite a idéia de que o processo de gamificação pode realmente ajudar e motivar indivíduos a realizar atividades em grupo como se propõe a fazer. Espera-se que os professores difundam

o conceito e apliquem também em suas aulas para que a roda das possibilidades pedagógicas continue girando com cada vez mais possibilidades. Assim contribuindo para o processo de formação continuada, na troca de experiências entre as diferentes possibilidades encontradas no contexto das práticas pedagógicas das Educação Física escolar, bem como no diálogo com outras experiências apresentadas por diferentes contextos.

GAMIFICATION IN THE CONTINUED TRAINING OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS OF NATAL-RN

ABSTRACT: The present work objective to analyze the thematization of gamification in the process of continuous training of Physical Education teachers. It has a qualitative nature, with a descriptive character, having as data collection techniques: semi-structured questionnaire, field diary and participant observation. It was observed a great commitment of the teachers in the accomplishment of the activities as it proposes the gamification, re-signifying the practices and contributing to the process of continuous formation.

KEYWORDS: Gamification; Continuing education; Teachers;

LA GAMIFICACIÓN EN LA ESCENA EN CONTINUACIÓN DE FORMACIÓN PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA DE NATAL-RN

RESUMEN: Este estudio tiene como objetivo analizar la tematización de gamification en el proceso de educación continua para profesores de educación física. Tiene carácter cualitativo, descriptivo, teniendo como técnicas de recolección de datos: cuestionario semiestructurado, diario de campo y observación participante. Había un gran compromiso de los docentes en la realización de las actividades propuestas por la gamification, las prácticas de re-significar y contribuir al proceso de formación continua.

PALABRAS CLAVES: Gamificação; Educación continua; Profesores;

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

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

FANTIN, M.; RIVOLTELLA, P. C. (orgs.). **Cultura digital e escola**: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papyrus, 2012.

HJARVARD, S. Mediatization: conceptualizing cultural and social change. **MATRIZES, São Paulo, v. 8, - n. 1, p. 21-44, jan./jun. 2014.**

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do Conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.