

Less is MAES: A base conceitual da rede MAES em um jogo de tabuleiro

Matheus Ribeiro de Souza¹, Azenaide Abreu Soares-Vieira¹

¹Instituto Federal de Tecnologia e Educação do Mato Grosso do Sul – Nova Andradina - MS
matheus.ribeiro.tads@gmail.com, azenaide.vieira@ifms.edu.br

Resumo

A pesquisa objetiva desenvolver um recurso educacional pautado nos princípios da gamificação capaz de engajar professores em processos de formação continuada. Por utilizar princípios de motivação e engajamento a gamificação apresenta inúmeras vantagens como método educativo, pois permite contextualizar, exemplificar e disseminar conceitos complexos ancoradas em orientações para o sistema educacional brasileiro (BRASIL, 2018). O recurso educacional é um jogo de tabuleiro que aborda conceitos de ensino e aprendizagem que embasam a Rede MAES, formada por educadores-pesquisadores vinculados a Institutos Federais de diferentes regiões do Brasil. As atividades desenvolvidas pela Rede MAES consistem em visitas, cursos, oficinas e eventos, todos frutos do processo de internacionalização da Educação Brasileira a partir dos Programas *VET Teacher for the Future* e *FITT Finnish Training Trainers*, na Finlândia. A presente pesquisa ancora-se no modelo de gamificação proposto por Huang e Soman (2013), embasa-se nos estudos de Dicheva et al (2015), Figueiredo et al (2015), Santos e Freitas (2017)¹. Como resultado tem-se o jogo Less is MAES que pode ser utilizado como recurso educacional adaptável a diferentes objetivos educacionais.

Palavras-chave: Gamificação, Metodologia Ativa, Rede MAES.

Metodologia e desenvolvimento

No que tange aos princípios filosóficos, a pesquisa tem como base teórica os pressupostos da pedagogia dialógica

emancipatória de Paulo Freire (1987) uma vez que o conteúdo escolar que compõe o recurso didático é resultado da realidade dos participantes do processo educativo e da organização das informações pelo pesquisador. A criação de experiências de aprendizagem engajadoras mediante a proposta do jogo Less is MAES tem como base os estudos de Alves (2015) que conceitua gamificação, explica as contribuições da gamificação, benefícios de seu uso em práticas educativas e traz exemplos práticos de aplicação da gamificação. Os estudos de Figueiredo et al (2015, p. 1161), por exemplo, “revela que não existem, no Brasil, fundamentos sólidos do que é uma prática pedagógica gamificada”, reforçando a importância da presente pesquisa.

Os jogos fazem parte do dia-a-dia das pessoas, sendo utilizados para entretenimento por exemplo. Através da aplicação de mecanismos e dinâmicas voltadas a tarefas e processos educacionais é possível aumentar o comprometimento e motivação do aluno através da aplicação de conceitos de gamificação. Por seu potencial, a gamificação tem sido utilizada por muitas empresas, e atualmente, há uma forte tendência em utilizar esse método em atividades escolares.

Pautada nas teorias de gamificação e com o objetivo de engajar professores em processos efetivos de formação continuada, a pesquisa percorreu da seguinte forma: 1) Estudo sobre gamificação e como utilizar em atividades escolares; 2) Definição dos objetivos da pesquisa; 3) Definição dos recursos web e prototipagem; 4) Desenvolvimento modal, com testes e adequações; 5) Avaliação.

Primeiramente, houve a necessidade de compreender os conceitos de gamificação e sua utilização na educação. Em seguida, foram definidos os objetivos de pesquisa, através do estudo da arte foi encontrado o estudo de Huang e Soman onde eles relatam sobre a aplicação de um exemplo de gamificação e criam um modelo, esse modelo foi estudado e adicionado parcialmente ao projeto de nosso jogo. Após definido os objetos, escolheu-se o público-alvo, realizou-se coleta de dados para construção do conteúdo do jogo mediante dois questionários com perguntas abertas.

Na sequência foi desenvolvido o protótipo da plataforma e parcial do jogo.

Resultados e Considerações Finais

Visando formar um indivíduo integral, capaz de dialogar, gerenciar discussões e engajar-se em processos de desenvolvimento profissional, a rede MAES tem como objetivo desenvolver novos padrões de currículo, formas de avaliação na/pela aprendizagem e multiplicar melhores práticas de docência centrada no estudante. Assim, como resultado da pesquisa foi desenvolvido o jogo Less is MAES para promoção de interações engajadoras em espaços escolares e em ambiente online. A processo de estudo, criação, testagem que levou ao Less is MAES permitiu o estudo da gamificação na educação e a promoção do diálogo e discussão sobre as práticas educacionais abordadas nos cursos de extensão MAES. A integração do jogo Less is MAES nas atividades dos formadores da Rede MAES promoveu melhor compreensão dos cursos MAES, RE-MAES e ProfCAC-MAES.

Como ponto de partida a dificuldade em engajar professores em processos contínuos de aprendizagem ativa que envolvem o saber conhecer, saber fazer, saber viver junto e saber ser (DELORS, 2003), buscou-se no campo da gamificação possibilidades de superação, e como resultado criou-se o jogo Less is MAES. O estudo revela que atividades educativas

gamificadas permitem interação e envolvimento integral de professores em discussões conceituais que extrapolam os muros da escola, gerando debates de âmbito internacional como por exemplo o perfil do estudante do século XXI. Isso permite a compreensão de que pesquisas aplicadas que utilizam o método da gamificação precisam ser incentivadas e desenvolvidas cada vez mais em cenários educacionais no intuito de colaborar com a melhoria da aprendizagem dos estudantes brasileiros

Tendo em mente que o currículo da rede MAES é composto por cursos de formação continuada docente que implicam em uma formação profissional para atuação diferenciada, entende-se a relevância do estudo frente ao contexto do modelo tradicional de educação brasileiro que não atende mais às necessidades sociais. O presente trabalho não trata somente de uma ferramenta com fins educacionais mas também de uma prática de aprendizagem ativa com potencial de ser reconfigurada para diferentes objetivos de aprendizagem levando assim o crescimento e difusão desses tipos de práticas e relacionadas, promovendo assim técnicas atuais e diferenciadas de ensino com objetivo ancorado em aspectos educacionais e motivacionais.



Figura 1: Modelo apresentado por Huang e Soman

A figura 1 apresenta o modelo utilizado por Huang e Soman para auxiliar na concepção de um jogo educacional, trata-se de um modelo de cinco passos que foi utilizado para desenvolver o conceito do *less is MAES*.

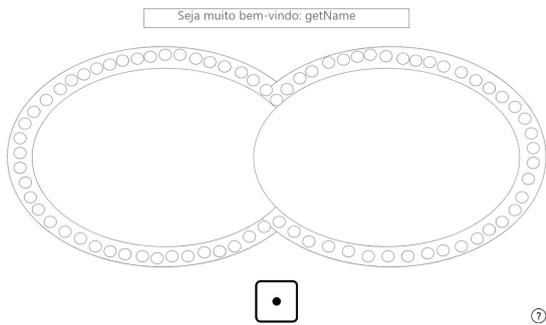


Figura 2: Protótipo da trilha do jogo

A Figura 2 apresenta o protótipo do jogo, estudávamos a possibilidade de integrar diversos usuários em um mesmo jogo independente de local e permitir que eles colaborassem entre si, o tabuleiro está disposto dessa forma para simbolizar o quão infinito é o processo de educação e que repetimos diariamente



Figura 3: Tela inicial

A Figura 3 apresenta a tela inicial do jogo, aqui é possível ao usuário escolher os 'peões' de cada jogador. Mais a frente, as imagens abaixo dos peões serão utilizadas para contar pontos de cada jogador toda vez que o mesmo cair na casa com a imagem na cor respectiva ao seu peão.



Figura 4: Tela inicial

A figura 4 apresenta o jogo prestes a iniciar, após os jogadores terem escolhido seus peões.

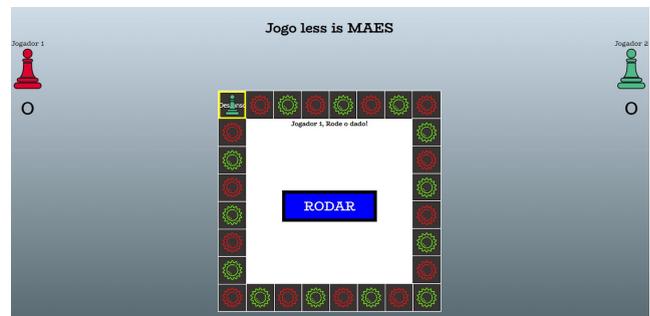


Figura 5: Tela inicial do jogo

A figura 5 apresenta o tabuleiro e o jogo em sua forma inicial, após o usuário ter iniciado o jogo

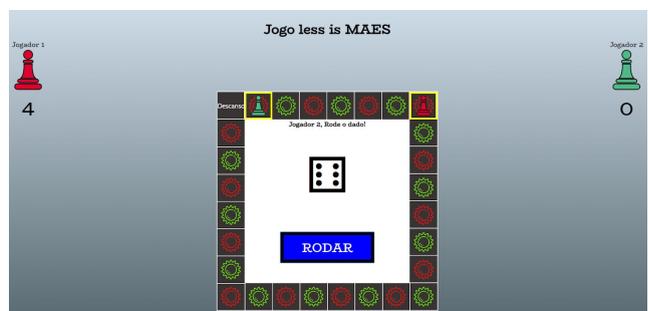


Figura 6: Tela inicial do jogo.

A figura 6 apresenta o jogo, toda vez que o usuário na casa respectiva a seu peão serão adicionados dois pontos a seu placar, caso ele caia na casa do jogador adversário será diminuído um ponto, o intuito é dar aos jogadores alguma pontuação e fazer o

tabuleiro interagir com o usuário.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a minha família por incentivar meus estudos e a minha orientadora por me apoiar, auxiliar e me direcionar até aqui.

Referências

- [1]HUANG, Wendy Hsin-Yuan; SOMAN, Dilip. Gamification of education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto, 2013.
- [2]FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17^a. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, v. 3, p. 343-348, 1987.
- [3] DICHEVA, Darina et al. Gamification in education: a systematic mapping study. Educational Technology & Society, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015
- [4] DOS SANTOS, Júlia de Avila; DE FREITAS, André Luis Castro. Gamificação aplicada a educação: Um mapeamento sistemático da literatura. RENOTE, v. 15, n. 1, 2017.
- [5] FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 1154.
- [6] Costa, C. D. M. C., & Vieira, A. A. S. (2018). Metodologias ativas: a experiência do curso MAES. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 13(2), 553-563.
- [7] DELORS, Jacques. Os 4 pilares da educação. Educação: um tesouro a descobrir. Brasília, DF: MEC/UNESCO, 2^aed. São Paulo: Cortez, 2003.

TITLE IN ENGLISH

Abstract:

The research aims to develop an educational resource based on the principles of gamification capable of engaging teachers in ongoing training processes. By using principles of motivation and engagement, gamification presents innumerable advantages as an educational method, since it allows to contextualize, exemplify and disseminate complex concepts anchored in guidelines for the Brazilian educational system (BRAZIL, 2018). The educational resource is a board game that approaches concepts of teaching and learning that are based on the MAES Network, formed by educators-researchers linked to Federal Institutes of different regions of Brazil. The activities developed by the MAES Network consist of visits, courses, workshops and events, all fruits of the process of internationalization of Brazilian Education from the VET Teacher for the Future and FiTT Finnish Training Trainers Programs in Finland. The present research is anchored in the gamification model proposed by Huang and Soman (2013), based on the studies of Dicheva et al (2015), Figueiredo et al (2015), Santos and Freitas (2017) ¹. As a result there is the Less is MAES game that can be used as an educational resource adaptable to different educational objectives.

Keywords:

Gamification, Active Methodology, MAES Network.