



UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO PLICKERS COMO MÉTODO DE REVISÃO: uma vivência didática no ensino fundamental

Gabriel M. MORAES¹; Raquel C. V. SILVA²; Ingridy S. RIBEIRO³

RESUMO

O Programa de Residência Pedagógica oferece aos alunos dos cursos de licenciatura a oportunidade de vivenciar a rotina docente em escolas públicas, ao mesmo tempo em que aprimoram e experimentam metodologias diferenciadas e criativas, como a gamificação. - que consiste na inserção de estratégias de jogos no ambiente escolar. No IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, um residente do programa do curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, utilizou o Plicklers e seus QR codes em uma dinâmica de revisão do conteúdo "Energia" com duas turmas de oitavo ano da Escola Estadual Cesário Coimbra. A atividade estimulou o aprendizado por meio do trabalho em grupo e compartilhamento de conhecimentos. Portanto, este trabalho objetivou relatar a experiência da intervenção pedagógica com a utilização da gamificação em uma escola pública do ensino fundamental. A análise dos resultados coletados indicou que ambas as turmas obtiveram uma média de aproveitamento superior a 60%, comprovando que a utilização de tecnologias em sala de aula aumenta a retenção de conteúdo e estimula a participação dos estudantes.

Palavras-chave:

Energia; Gamificação; Residência Pedagógica.

1. INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica (RP) tem como objetivo aproximar os alunos dos cursos de licenciatura das atividades práticas do cotidiano de um professor, proporcionando experiências que os capacitem para atuar no sistema educacional brasileiro de forma mais qualificada. Além disso, a RP possibilita explorar a criatividade e utilizar novas metodologias de ensino e aprendizagem nas escolas públicas em que atua, despertando o interesse dos alunos que são atendidos. Durante o programa, há uma troca significativa de conhecimentos e experiências entre os alunos residentes e seus preceptores (FREITAS; FREITAS; ALMEIDA, 2020).

O Programa proporciona aos residentes a liberdade de experimentar metodologias inovadoras como a gamificação, que pode ser uma excelente estratégia para tornar o ensino mais interessante e engajador para os estudantes. Dessa forma, a gamificação pode ser uma ferramenta valiosa para aprimorar a prática pedagógica e tornar o processo de aprendizagem mais efetivo e agradável. De acordo com Tolomei (2017), a gamificação é uma técnica que utiliza estratégias típicas de jogos para promover a aprendizagem e motivar os estudantes a interagir e agir de forma mais efetiva.

Assim, foi utilizada a gamificação em uma intervenção pedagógica de revisão de conteúdo

¹Licenciando em Ciências Biológicas, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: gabrielmm213@gmail.com

²Docente da Escola Estadual Cesário Coimbra. E-mail: raquel.vinco@educacao.mg.gov.br

³Doutora em Ciências. Docente do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho. Email: ingridy.ribeiro@ifsuldeminas.edu.br.

sobre o tema “Energia”, que é a capacidade de realizar trabalho ou produzir uma mudança em um sistema. Energia é uma propriedade fundamental da natureza que se manifesta de várias formas, como movimento, calor, luz, eletricidade, entre outras.

Dessa forma, objetiva-se com este trabalho, relatar a vivência do residente ministrando uma atividade de gamificação e revisão para uma turma do ensino fundamental de uma escola pública.

2. MATERIAL E MÉTODOS

A intervenção pedagógica foi realizada em duas turmas do oitavo ano da Escola Estadual Cesário Coimbra, denominadas como turma A e B, contando com a participação de cerca de 60 alunos. O objetivo principal da aula foi revisar os conteúdos de Energia, uma vez que este tema será base para a avaliação bimestral dos alunos.

Para aplicar a revisão, foram abordados tópicos essenciais do tema, como o que é energia, tipos e fontes de energia, e as classificações das fontes de energia em renováveis e não renováveis. No total, foram elaboradas 10 questões finais para a aula. Para tornar a aula mais interativa e dinâmica, elaboraram-se questionários contendo perguntas de múltipla escolha no software Plickers, uma ferramenta educacional que busca incorporar elementos de gamificação ao conteúdo. (DITZ; GOMES, 2017). Por meio desse aplicativo, foi possível criar questões que seriam respondidas pelos alunos com cartões com QR codes, tornando a aula mais dinâmica, interativa e divertida.

A aula teve início com a formação de grupos de 3 ou 4 alunos, cada um recebendo um QR code disponibilizado pelo Plickers. Em seguida, o residente apresentou as questões na televisão digital disponível em cada sala da escola. Os alunos tiveram um tempo determinado para discutir em seus grupos e chegar a um consenso sobre a resposta correta para cada questão. Para confirmar a resposta, os alunos seguraram seus Plickers para responder, com cada orientação do cartão representando uma das quatro opções de múltipla escolha (A, B, C e D).

Para coletar as respostas dos cartões, o residente utilizou um aplicativo móvel que digitalizou os códigos QR através da câmera fotográfica. Concomitantemente, os grupos que já responderam às questões foram apontados no televisor, permitindo o acompanhamento do progresso de resolução. Ao final de cada questão, foi possível disponibilizar um gráfico com a distribuição das respostas em cada alternativa e, por fim, apresentar a resposta correta para a pergunta.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A gamificação é um método que adiciona elementos de jogos em atividades educacionais, aumentando o envolvimento e a motivação dos alunos, além de melhorar a participação e o engajamento dos mesmos (SILVA; BAX, 2017). Nesse contexto, o Plickers desempenhou um papel significativo no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando uma experiência mais

interessante e eficaz para os estudantes.

Durante a aula, à medida que cada questão era respondida e analisada no gráfico de respostas, o residente explicava mais aprofundadamente os tópicos, com ênfase nas questões com maior número de erros, a fim de sanar todas as dúvidas dos grupos que responderam incorretamente e garantir que todos assimilassem a resposta correta.

A interação e o interesse dos alunos nas turmas A e B foram altamente satisfatórios. Os alunos vibraram e comemoraram as respostas corretas, demonstrando uma competição saudável e respeitosa. Em alguns momentos, porém, foi difícil restabelecer a ordem na sala para continuar com as próximas questões, devido à empolgação. Houve uma grande interação entre os alunos em seus próprios grupos, para compartilhar conhecimentos e chegar a um consenso sobre a resposta correta. Além disso, alguns alunos tomaram a iniciativa de realizar pesquisas em seus materiais didáticos para responder às perguntas, o que corrobora com o interesse apresentado pelos mesmos.

Através da análise dos resultados coletados, foi observado que ambas as turmas obtiveram um aproveitamento superior a 60%. Enquanto a sala A alcançou um aproveitamento de 61%, a turma B obteve uma média de 69% (figura 1). Uma das possíveis hipóteses para a diferença de desempenho entre as turmas pode ser atribuída ao comportamento dos alunos durante as aulas: os estudantes da turma A apresentaram um comportamento mais agitado, conversador e competitivo, enquanto os alunos da turma B mostraram-se mais tranquilos, atentos e concentrados nas explicações do professor.

Figura 1 - Tabela final, disponibilizada pelo Plickers com o desempenho das turmas A e B e seus grupos, respectivamente

Name ^	Total	Name ^	Total
Class Average	61%	Class Average	69%
Guest 1	7/10	Guest 1	8/10
Guest 2	8/10	Guest 2	6/10
Guest 3	4/10	Guest 3	5/10
Guest 4	8/10	Guest 4	9/10
Guest 5	6/10	Guest 5	6/10
Guest 6	8/10	Guest 6	8/10
Guest 7	1/10	Guest 7	8/10
Guest 8	7/10	Guest 8	6/10

Fonte: software Plickers

A gamificação tem se mostrado um recurso valioso para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, como comprovado por diversos autores, incluindo Cotta Orlandi et. al (2018), Silva e Bax (2017) e Tolomei (2017). Além disso, ela pode gerar novas potencialidades e promover a aprendizagem, transformando os alunos em agentes de seu próprio conhecimento e fortalecendo a colaboração entre pares, já que neste caso trabalharam em grupos e trocaram conhecimentos.

Os resultados observados indicam que ambas as salas apresentaram um desempenho

satisfatório na atividade de revisão, com pelo menos 60% de aproveitamento e acertos. Isso demonstra que os alunos têm um bom entendimento sobre o conteúdo e seus conceitos. Os resultados obtidos também evidenciam a importância da avaliação constante do processo de aprendizagem, permitindo que os educadores identifiquem pontos fortes e fracos e possam aprimorar a qualidade do ensino.

4. CONCLUSÃO

A partir das análises realizadas, conclui-se que a intervenção pedagógica foi executada de maneira eficiente e inovadora. Através da utilização de metodologia diferenciada, os alunos foram incentivados a aprender de forma mais efetiva, aprimorando as técnicas pedagógicas utilizadas. Os resultados demonstraram que ambas as turmas obtiveram um aproveitamento e média superiores a 60%, indicando que o conteúdo foi assimilado pela maioria dos discentes em algum nível de conhecimento. Esses resultados indicam que a intervenção pedagógica foi bem sucedida em alcançar seus objetivos de proporcionar uma revisão de conteúdo interativa e divertida. A utilização de técnicas inovadoras, como a gamificação, pode ser uma excelente estratégia para incentivar o aprendizado dos alunos e melhorar a eficácia das práticas pedagógicas.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Programa de Residência Pedagógica, fomentado pela CAPES. Ao IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho e à Escola Estadual Cesário Coimbra, parceira do programa.

REFERÊNCIAS

COTTA ORLANDI, T. R. et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018.

DITZZ, Á. J. M.; GOMES, G. R. R. A utilização do aplicativo plickers no apoio à avaliação formativa. **Revista Tecnologias na Educação**, n. 9, 2017.

FREITAS, M. C. de; FREITAS, B. M. de; ALMEIDA, D. M. Residência pedagógica e sua contribuição na formação docente. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 1–12, 2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4540>. Acesso em: 23 mar. 2023.

SILVA, F. B.; BAX, M. P. Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S.L.], v. 22, n. 50, p. 144, 6 set. 2017. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1518-2924.2017v22n50p144>.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **Ead em Foco**, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 145-156, 6 set. 2017. Fundação CECIERJ. <http://dx.doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>.