

OLIMPIADAS DE CIÊNCIAS: GAME-OVER PARA A DIFICULDADE DE APRENDIZADO DURANTE O ENSINO REMOTO

OLIVEIRA, E. P.¹; COSTA, A. M.²; MENDES, B. M.³; ALMEIDA, L. S.⁴; BRAGA, L. S. S. B.⁵

¹⁻⁴ Discente do curso superior de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFNMG – Campus Januária;

⁵ Docente da E. E. Prof. Claudemiro A. Ferreira e Supervisora PIBID.

Palavras chaves: *Gamificação*; Pandemia; Ensino Remoto; Metodologia.

Introdução

Os processos de ensino-aprendizagem foram amplamente modificados pelo advento da pandemia de Covid-19, uma infecção respiratória aguda causada pelo novo coronavírus SARS-CoV-2. A modalidade presencial foi emergencialmente substituída para o modo de ensino remoto devido às recomendações sanitárias de saúde pública sobre a importância do distanciamento social como medida preventiva (CNS, 2020). Neste contexto mundial de reorganização, a educação, instituições de ensino e especialmente os docentes adaptaram suas práticas pedagógicas às novas estratégias metodológicas do modelo remoto (RONDINI ET AL, 2020). Neste sentido, a *gamificação*, ferramenta que utiliza jogos digitais para a elaboração de atividades lúdicas, ressignificou a prática docente (ENIEL, 2020). Como estratégia de ensino, esta metodologia motiva, estimula, atrai e consegue sistematizar conhecimentos científicos envolvendo com prazer e alegria os estudantes (TOMOLEI, 2017). As olimpíadas científicas despertam nos estudantes o desejo de vencer, de obter bons resultados que são alcançados através do estudo prévio dos conteúdos abordados nos jogos (ROCHA, 2016). O objetivo deste trabalho é evidenciar resultados obtidos com o uso da *gamificação* em atividades de reforço escolar. O trabalho justifica-se por demonstrar a estratégia dos jogos digitais como metodologia inovadora, lúdica e eficaz na consolidação de conhecimentos efetivando o aprendizado discente.

Material e Métodos /Metodologia

Os estudantes do ensino fundamental, anos finais, foram convidados a participar do evento “Olimpíadas de Ciências”, totalmente on-line, sem custo para os participantes, organizado em plataforma gratuita na internet e com certificação ao final das duas etapas previstas. Em ambas as fases, foram realizados jogos com questões de múltipla escolha abordando os conteúdos já estudados em Ciências durante o ano letivo de 2021, caracterizando assim um reforço do aprendizado com a revisão das matérias já estudadas (FIGURA 1).

O tempo era cronometrado e as bonificações como “vidas”, “tempo-extra” e “moedas” dinamizavam o jogo. Para a segunda fase avançaram aqueles que obtiveram as maiores pontuações, consideradas as 50% melhores classificações. Na última etapa, os vencedores foram os três primeiros colocados em cada ano de escolaridade e estes foram premiados posteriormente (FIGURA 2).

Este evento foi organizado e realizado pelos acadêmicos do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), subprojeto Biologia do IFNMG (Instituto Federal Norte de Minas Gerais) campus Januária, com a supervisão das professoras responsáveis pela disciplina na Escola Estadual Professor Claudemiro Alves Ferreira, instituição da rede pública de Minas Gerais.

Resultados e Discussão

Para a avaliação desta estratégia de ensino foi aplicado um questionário digital respondido por 49 discentes que participaram do evento. Do total de estudantes que responderam ao questionário, aproximadamente 83,7% avaliaram as olimpíadas como ótima e 16,3% como boa ou razoável. Sobre a satisfação em participar desta estratégia de ensino diferenciada, em torno de 91,8% afirmaram que gostaram bastante e participariam de outras edições. Outros 87,8% declararam que esta iniciativa os motivou a estudar. Majoritariamente 91,8% reiteraram que as “Olimpíadas de Ciências” contribuiu para aumentar o aprendizado, a compreensão e/ou a fixação dos conteúdos (FIGURA 3).

Considerações Finais

Diante destas avaliações positivas, feitas pelos participantes das olimpíadas, entendemos que os discentes qualificaram muito bem esta estratégia metodológica de ensino remoto que foi inovadora, diferenciada, dinâmica e lúdica.

Portanto, compreende-se que a *gamificação* e as olimpíadas científicas podem contribuir tornando os processos de ensino-aprendizagem mais efetivos, significativos e prazerosos especialmente para os estudantes.

Neste sentido, torna-se sumariamente importante para nós acadêmicos pibidianos, enquanto docentes em formação, considerarmos estas metodologias nos planejamentos educacionais especialmente em situações atípicas como no ensino remoto ou em outras ocasiões incomuns que podem eventualmente acontecer.

Sugerimos que demais estudos sejam sistematizados em publicações científicas sobre as metodologias que contribuam com o ensino remoto, com o intuito de socializar práticas exitosas que possam ser também utilizadas mesmo após a retomada do ensino presencial nas instituições educacionais.

Agradecimentos

Agradecemos ao PIBID-Subprojeto Biologia do IFNMG-Januária e à E. E. Prof. Claudemiro A. Ferreira pela oportunidade de formação profissional diferenciada.

Referências

BRASIL. Ministério da Saúde - Conselho Nacional de Saúde. **Recomendação N° 22, de 09 de Abril de 2020.**

Disponível em: <<http://conselho.saude.gov.br/recomendacoes-cns/1112-recomendac-a-o-n-022-de-09-de-abril-de-2020>> . Acesso em: 20 de dez, 2021.

ROCHA, Thiago Oliveira et al.. As olimpíadas científicas no desenvolvimento da educação brasileira. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em:

<<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/20340>>. Acesso em: 09/02/2022 10:58

RONDINI, C. A.; PEDRO, K. M.; DUARTE, C. dos S. PANDEMIA DO COVID-19 E O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL: MUDANÇAS NA PRÁXIS DOCENTE. **EDUCAÇÃO, [S. l.]**, v. 10, n. 1, p. 41–57, 2020. DOI: 10.17564/2316-3828.2020v10n1p41-57. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9085>>. Acesso em: 21 dez. 2021.

SANTO, Eniel do Espírito; SANTOS, William de Souza. A GAMIFICAÇÃO COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR DE UM MODELO PEDAGÓGICO PARA A EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. **Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em:

<<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1167>>. Acesso em: 21 dez. 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 6 set. 2017.

ANEXO I

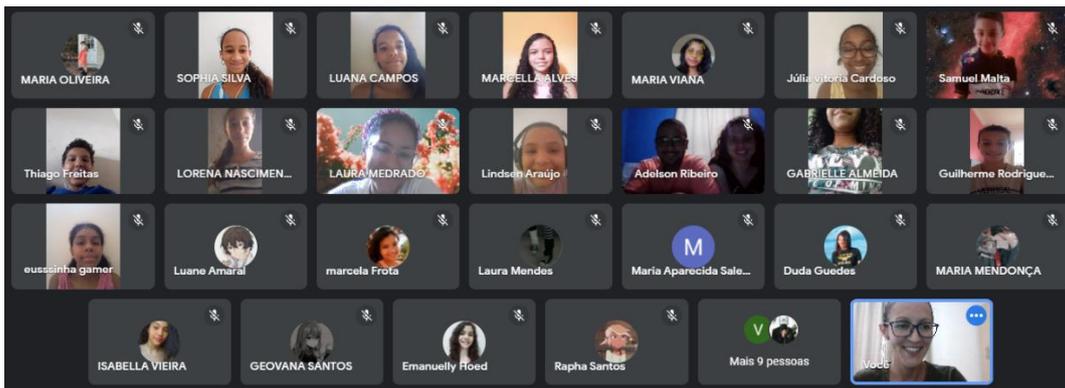
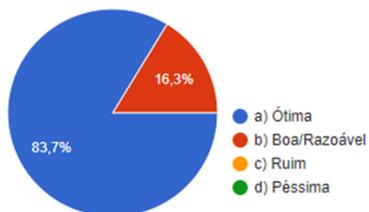


Figura 1. Participantes das Olimpíadas de Ciências (on-line) 6º ano de escolaridade. Todos possuem termo de consentimento de uso de imagem assinado pelos responsáveis arquivado na escola. **Fonte:** Arquivo Pessoal (2021).



Figura 2. Premiação dos discentes que compareceram à escola, seguindo todos os protocolos de segurança e prevenção contra a covid-19. Todos possuem termo de consentimento de uso de imagem assinado pelos responsáveis arquivado na escola. **Fonte:** Arquivo Pessoal (2021).

Como você avalia a "I Olimpíada on-line de Ciências" da Escola Claudemiro?



Sobre sua satisfação ao participar da "I Olimpíada on-line de Ciências" da Escola Claudemiro, avalie escolhendo a opção que melhor representa sua opinião.



A realização das Olimpíadas de Ciências te motivou à estudar?



Você acredita que as Olimpíadas de Ciências contribuiu para aumentar seu aprendizado, compreensão ou fixação do conteúdo?



Figura 3. Avaliação dos discentes participantes sobre as Olimpíadas de Ciências. **Fonte:** Arquivo Pessoal (2021).