



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO**

**REPORTS OF EXPERIENCES OF THE SUPERVISED INTERNSHIP IN HIGH SCHOOL: A GAMIFICATION PROPOSAL APPLYING A TREASURE HUNT WITH PLOT OF THE MOVIE AVENGERS ENDGAME**

**REPORTAJES DE EXPERIENCIAS DE PRÁCTICAS SUPERVISADAS EN BACHILLERATO: UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN APLICANDO UNA BÚSQUEDA DEL TESORO CON TRAMA DE LA PELÍCULA AVENGERS ENDGAME**

Matheus Nascimento da Silva<sup>1</sup>, Suziane de Souza Mariano<sup>2</sup>, Leonardo Leite da Silva<sup>3</sup>, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa<sup>4</sup>, Ivone Conrado de Souza<sup>5</sup>

e473589

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3589>

PUBLICADO: 07/2023

**RESUMO**

Este artigo tem como objetivo principal apresentar as experiências vivenciadas durante o estágio supervisionado em Computação II, do Curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, realizado nas turmas do Ensino Médio, na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada no município de Careiro-AM. Durante o estágio, desenvolveu-se uma proposta de gamificação que pudesse ser aplicada conforme a realidade da instituição, ou seja, uma metodologia que pudesse ser adaptada para um ensino sem utilizar muito recurso computacional e financeiro, uma vez que a escola não detém de recursos tecnológicos voltados às práticas educacionais. A metodologia foi realizada da seguinte forma: observação, coparticipação, e após estas etapas, observando e auxiliando os professores, os estagiários puderam, então, criar um plano de ação e aplicar a regência, enquanto os docentes os avaliavam. Para a proposta didática buscou-se utilizar os enredos e personagens de filmes de super-heróis amplamente conhecidos e apreciados pelos jovens, incrementando-os a um divertido caça ao tesouro cujas pistas foram elaboradas a partir do tema abordado em sala de aula pelo professor titular; todas codificadas em QR Codes podendo ser acessadas pelo smartphones; e espalhadas pelo recinto escolar. Esse caça tesouro foi criado pensando no tema em destaque nas aulas de Literatura, servindo como ponto de partida para motivar o discente a ser participativo nas aulas e construtor ativo do seu conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio Supervisionado. Ensino Médio. Gamificação.

**ABSTRACT**

*This article has as main objective to present the experiences lived during the supervised internship in Computing II, of the Degree Course in Computing, of the University of the State of Amazonas – UEA, held in the classes of High School, in the State School Thomé Ferreira Santiago, located in the municipality of Careiro-AM. During the internship, a gamification proposal was developed that could be applied according to the reality of the institution, that is, a methodology that could be adapted to a teaching without using much computational and financial resources, since the school does not have technological resources focused on educational practices. The methodology was carried out as follows: observation, co-participation, and after these steps, observing and assisting the teachers, the trainees could then create an action plan and apply the regency, while the teachers evaluated them. For the didactic proposal it was sought to use the plots and characters of superhero films widely known*

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM – NESCAC/UEA.

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM – NESCAC/UEA.

<sup>3</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM – NESCAC/UEA.

<sup>4</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

<sup>5</sup> Pós-graduada em Psicopedagogia pela faculdade Táhiri, Amazonas, Brasil. Pedagoga na Secretaria de Educação e Desporto Escolar (Seduc/AM).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

*and appreciated by young people, increasing them to a fun treasure hunt whose clues were elaborated from the theme addressed in the classroom by the full professor; all encoded in QR Codes and can be accessed by smartphones; and scattered around the school grounds. This treasure hunt was created thinking about the theme highlighted in Literature classes, serving as a starting point to motivate the student to be participative in classes and active builder of their knowledge.*

**KEYWORDS:** *Supervised Internship. High School. Gamification.*

### RESUMEN

*Este artículo tiene como objetivo principal presentar las experiencias vividas durante la pasantía supervisada en Computación II, del Curso de Licenciatura en Computación, de la Universidad del Estado de Amazonas – UEA, realizada en las clases de Secundaria, en la Escuela Estatal Thomé Ferreira Santiago, ubicada en el municipio de Careiro-AM. Durante la pasantía se desarrolló una propuesta de gamificación que podría aplicarse de acuerdo a la realidad de la institución, es decir, una metodología que podría adaptarse a una enseñanza sin utilizar muchos recursos computacionales y financieros, ya que la escuela no cuenta con recursos tecnológicos enfocados a las prácticas educativas. La metodología se llevó a cabo de la siguiente manera: observación, coparticipación, y después de estos pasos, observando y asistiendo a los maestros, los aprendices pudieron crear un plan de acción y aplicar la regencia, mientras los maestros los evaluaban. Para la propuesta didáctica se buscó utilizar las tramas y personajes de películas de superhéroes ampliamente conocidas y apreciadas por los jóvenes, incrementándolas a una divertida búsqueda del tesoro cuyas pistas fueron elaboradas a partir del tema abordado en el aula por el profesor titular; todo codificado en códigos QR y se puede acceder a ellos desde teléfonos inteligentes; y dispersos por los terrenos de la escuela. Esta búsqueda del tesoro fue creada pensando en el tema destacado en las clases de Literatura, sirviendo como punto de partida para motivar al estudiante a ser participativo en las clases y constructor activo de sus conocimientos.*

**PALABRAS CLAVE:** *Prácticas supervisadas. Bachillerato. Gamificación.*

### INTRODUÇÃO

Uns dos momentos mais desafiadores e marcantes na vida acadêmica de um universitário, seja positivo ou negativo, é o estágio, inclusive para os graduando de cursos de Licenciaturas, que têm as escolas de rede ensino de educação básica como ambiente de estudo de campo.

Esse desafio surge pelo fato de o acadêmico ter ciência de que chegou o momento em que ele terá que adentrar em uma escola e saber lidar com vários alunos! E ainda mais, quando esse corpo discente é constituído de jovens e adolescentes, a faixa etária que apresenta maiores problemas a serem enfrentados pelo corpo docente quando se trata de frequência, entrega de atividades, aprendizagem e desempenho nas avaliações e exames de conhecimento. De acordo com os dados do Sistema de Avaliação do ensino Básico (Saeb), o desempenho dos alunos cai conforme avançam no fluxo escolar e o Ensino Médio é o que apresenta menos rendimento de aprendizagem (G1.globo.com, 2019).

Segundo Araújo (2022), lecionar para o Ensino Médio torna-se desafiador porque o professor precisa se adaptar a todas as mudanças estruturais feitas pelo MEC para a implantação do Novo Ensino Médio e atualizar-se quanto aos novos rumos de ensino e aprendizagem que contemplem a realidade dos alunos. Isso exige um preparo maior do professor e a busca por metodologias inovadoras, já o profissional de educação é uma peça muito importante no cenário educacional, pois ele é responsável por formar indivíduos que possam desempenhar seu papel de cidadão com

**RECIMA21 - Ciências Exatas e da Terra, Sociais, da Saúde, Humanas e Engenharia/Tecnologia**



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

responsabilidade crítica, civil, social, ética e profissional, como já afirmava a pedagoga doutorada Ester Araújo que, "ser professor é ser engenheiro de pessoas".

Dentro desse contexto, o acadêmico vivenciará esse desafio ao ser inserido no ambiente escolar durante o processo do estágio, podendo com isso contribuir para a educação no Brasil ao detectar problemáticas, criar ideias, projetos ou desenvolver pesquisas, já que essas ações fazem parte do papel do universitário dentro da sociedade. Isso vai possibilitar que ele usufrua do conhecimento científico adquirido na universidade e aplique no ambiente de estágio para uma compreensão mais profunda dos conceitos teóricos.

Assim, esse artigo relata as experiências adquiridas durante o estágio supervisionado II, componente curricular do curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas, descrevendo como aconteceu, nas turmas do Ensino Médio, as etapas de observação e coparticipação, a problemática encontrada para inspiração do plano de ação e a proposta desenvolvida para a aplicação da regência.

### ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O estágio é um requisito obrigatório estabelecido pela LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 e um pré-requisito para a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso da faculdade de Licenciatura em Computação, ofertado pela Universidade do Estado do Amazonas, em que os acadêmicos têm a missão de realizá-lo nas instituições de Rede Pública que ofertam a Educação Básica.

Durante o desenvolvimento do estágio, pôde-se consolidar a implementação da teoria na prática. É um período de aprendizado enriquecedor, no qual se obtém a oportunidade de vivenciar diversas experiências sentidas significativamente para o enriquecimento profissional do acadêmico. O estágio desenvolve um rico espaço de possibilidades, no qual se pode observar e adquirir novas habilidades e competências relacionadas à área de estudo.

Segundo Scalabrin (2013), o estágio é uma prática de experiência que os acadêmicos podem vivenciar durante sua formação, e proporciona aos estudantes a oportunidade de aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos em sala de aula. Ao participar de um estágio, os acadêmicos têm a chance de vivenciar situações reais da área em que estão estudando, o que contribui para uma compreensão mais profunda das teorias aprendidas.

É uma etapa crucial na formação acadêmica, que contribui para uma compreensão mais profunda das teorias de aprendizagem, estudados nas disciplinas de Psicologia da Educação e Didática, e ajuda a desenvolver habilidades profissionais essenciais, além de oferecer oportunidades de estabelecer contatos profissionais relevantes.

Dentro do curso de Licenciatura em Computação, a proposta dessa prática obrigatória é fazer com que os futuros professores de Computação possam familiariza-se com o ambiente de trabalho, e principalmente, tenham a oportunidade de usar recursos computacionais como ferramentas pedagógicas visando a Computação como apoio para as demais disciplinas, e como ela pode auxiliar



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

as demais de forma interdisciplinar, de acordo com a apêndice A, do PPC do curso de Licenciatura em Computação Cesit/UEA (Art.22º,2018).

Dessa forma, o estágio supervisionado desempenha um papel fundamental no preparo dos acadêmicos para o mercado de trabalho e para o exercício de suas carreiras futuras.

### MÉTODO

O procedimento metodológico desta pesquisa se baseia em descrever qualitativamente um relato de experiência no estágio supervisionado no Ensino Médio, obedecendo as seguintes etapas, conforme a orientação do curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas, Brasil, estabelecidas no PPC do curso de Licenciatura em Computação Cesit/UEA (Art. 25º,2018):



O estágio foi realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada no município de Careiro-AM. A instituição oferta o Ensino Médio apenas no turno noturno. A etapa da Observação consiste em primeiramente conhecer o ambiente educacional.

Nessa fase, o estagiário terá a oportunidade de observar: as metodologias aplicadas pelos professores; como eles preparam seu material pedagógico; a abordagem do conteúdo nas suas aulas, e como interagem com os alunos para que no fim consiga ter êxito nas suas aulas. Também é observado como os alunos interagem e como respondem às atividades propostas pelo docente. É recomendado ao acadêmico que transite em diversas turmas e acompanhe as aulas de professores diferentes para melhor aproveitamento de experiência.

A Coparticipação permite que o estagiário, além de observar, possa auxiliar o professor durante as aulas. Geralmente nessa etapa, é possível detectar alguma problemática que poderá servir como plano de ação para a regência e até mesmo um projeto para o TCC, porque neste período o acadêmico já está bem familiarizado com os alunos e com as práticas educacionais usadas pelo profissional do ensino.

E por fim, a regência, última etapa do estágio supervisionado. Nesse período, o estagiário depois de ter identificado uma problemática, desenvolve um plano de aula, em acordo com o professor e o conteúdo ministrado por este, em determinada turma e disciplina.

Esta fase é o ápice do Estágio Supervisionado, pois é o momento em que o acadêmico vivenciará a experiência plena da docência, que vai desde escolher um recurso computacional que intervenha na problemática escolhida, o planejamento do roteiro da aula, o preparo de todo o



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

material didático preciso para que suas práticas sejam exitosas e atinjam ao máximo todos os objetivos estabelecidos, até o momento de reger a aula contemplando toda a atenção dos discentes e do professor avaliador para si.

### EXPERIÊNCIAS DOS ESTAGIÁRIOS NO ENSINO MÉDIO

O primeiro dia do estágio já proporcionou boas lembranças com a calorosa recepção feita pela direção da escola juntamente com o corpo docente, que se mostraram animados em poder receber o apoio dos estagiários. Depois desses primeiros de apresentação dos funcionários e espaço físico da instituição, iniciou-se o período de observação das salas de aula pela turma do 2º ano 1. O professor Ramires Reis adentrou para ministrar a disciplina de Língua Portuguesa. Com uso do livro didático, quadro branco, e abordagem de uma aula expositiva, ele lecionou sobre tipologia textual; sua aula se ampliou até o segundo tempo.

Durante todo esse período de observação, foi notável em todas as turmas um grau enorme de desinteresse e acomodação do corpo estudantil em relação aos estudos. Uma boa quantidade de alunos faltava frequentemente. Quanto aos que frequentavam regularmente, podia ser feita uma divisão em grupos, como: os que só se acomodavam na carteira e passavam a aula toda nas redes sociais; os que apenas se interessavam por conversas paralelas; os que baixavam a cabeça e dormiam na carteira; e, finalmente, os poucos que interagiam com o professor.

Era perceptível como esses estudantes não se importavam com o quadro de notas, com o aprendizado, ou com a possibilidade de reprovação por falta. Sabe-se que grande parte desse problema vem por falta de interesse do estudante, porque quando se tem um foco, não existe dificuldade que não possa ser trabalhada ou superada, uma vez que a motivação e a disciplina estimulam a determinação.

No entanto, há um fator que também coopera com esse desinteresse: a monotonia das metodologias aplicadas pelos docentes, pois todos utilizavam, na maioria das vezes, só o quadro branco, o livro didático, a voz, e exercícios para caderno. Constatar que a geração atual ainda aprende nas escolas da mesma forma que seus pais estudavam 20 ou 30 anos atrás, traz a reflexão de como o ensino nas redes públicas não obteve muitos progressos durante todos esses anos.





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Figura 1 A-Momentos da observação/ B-Momentos da coparticipação



Fonte: Acervo dos autores

A coparticipação possibilitou aos acadêmicos maior interação, tanto com o docente quanto com os discentes. Nessa etapa, pôde-se auxiliar os professores com diversas atividades como, realizar a frequência, transcrever conteúdos no quadro branco, corrigir e lançar notas das avaliações escritas, trocar ideias com professores, entre outras atividades.

De tudo que se pôde aproveitar nessa fase, os momentos mais marcantes da coparticipação foram durante as atividades extraclasse, como por exemplo, o projeto "Carnaval: valorizando os aspectos culturais", cujo objetivo consistia em fazer com que as turmas defendem seus respectivos temas e criassem uma apresentação coreografada, e assim, todo o conjunto do trabalho seria apresentado na quadra da escola para todos e avaliado pela banca de jurados. Esse projeto foi a chave essencial para criar um relacionamento positivo com a turma do 3º ano 1, como também, compartilhar ideias e auxiliar no desenvolvimento dos trabalhos.

O desenvolvimento desse projeto trouxe conexão entre os estagiários e a série do 3º ano 1, cujos discentes ficaram responsáveis pela defesa do subtema "Carnaval: reaproveitando o lixo". A turma dividiu-se em três grupos: equipe da defesa do tema, equipe da dança coreografada e equipe responsável por coletar lixos que poderiam ser aproveitados para a decoração carnavalesca da apresentação.

Como essas duas últimas apresentaram dificuldade em executar suas funções, aproveitou-se a oportunidade para interagir frequentemente com os alunos. Dessa forma, pôde-se ajudar na confecção de: cartazes coloridos; tambor reciclado feito com balde de tinta; lembrancinhas confeccionadas com garrafas Pets. Também foram feitas muitas sugestões de passos coreográficos que apresentassem facilidade de execução por todas as integrantes da dança, já que elas não chegavam ao consenso do que executar.

Todos os horários que foram destinados ao preparo dessa programação extraclasse foram bem aproveitados pelos estagiários, pois trouxeram a experiência de como orientar e organizar uma turma de jovens e saber lidar com opiniões diversas deles, a participação de diferentes intensidades de cada um, e ainda poder fazer a mediação entre eles, principalmente em alguns conflitos, para que o projeto viesse a ser finalizado de forma colaborativa e com sucesso. Essas vivências são



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

fundamentais na vida do acadêmico, como afirma Pimenta (2012), os desafios enfrentados ao longo do caminho são essenciais para o desenvolvimento profissional e preparam para sua área de atuação.

### PLANO DE AÇÃO

Ao término do longo período de observação e coparticipação, foram constatadas várias problemáticas em várias turmas e com diferentes componentes curriculares. No entanto, a turma do 3º ano 1 chamou bastante atenção desde o começo por ser considerada pelo corpo docente como a mais problemática, principalmente pelo docente de Língua Portuguesa.

Com essa afirmação, passou-se a observar com muita atenção as aulas de Língua Portuguesa, e realmente constatou-se que a classe não gostava de estudar literatura, inclusive não se prepararam para a defesa do seminário em equipe que o professor propôs em sua aula sobre o assunto "As vanguardas europeias".

Diante dessa situação, o plano de ação iniciou-se em buscar por ideias que pudessem motivar a classe a estudar literatura. Surgiam, então, as perguntas norteadoras: "Quais metodologias ativas teriam mais êxito em despertar o interesse dos discentes para a disciplina?" " Qual metodologia poderia ajudar a mudar a visão deles em associar o estudo da literatura como algo chato e sem importância?" "Qual metodologia poderia ter mais eficácia, observando a realidade dos alunos, a falta de recursos tecnológicos da instituição e as dificuldades em conseguir recursos computacionais para aplicar a regência?"

Chegou-se, então, à conclusão de que a gamificação seria a metodologia mais apropriada para essas circunstâncias, uma vez que é possível criar várias propostas de gamificação de acordo com a realidade da turma.

O mais interessante da gamificação é que, se aplicada corretamente, é possível ter êxito em todas as disciplinas com os mais diferentes conteúdos, além da grande flexibilidade de adaptações, que podem ajudar quanto às condições do professor e do estudante. Isso acontece pelo fato de a metodologia trazer elementos dos games para serem usados em sala de aula. E como os games estão muito presentes na vida dessa faixa etária de alunos, usar esses elementos faz com que eles sejam motivados a emergir nos estudos dos temas propostos pelos componentes curriculares, conforme (TOLOMEI, 2017 *apud* MCGONIGAL, 2011) " Os jogos motivam, de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Eles ensinam, inspiram e envolvem de uma maneira que a sociedade não consegue fazer".

Nessa perspectiva, surgiu a ideia de criar um caça tesouro diferenciado, cujas pistas seriam elaboradas baseando-se no assunto abordado pelo docente. A proposta didática envolvia o uso dos *smartphones*, uma vez que todos possuíam e utilizavam com frequência em sala de aula, seja para o auxílio na execução das atividades escolares ou para outras coisas paralelas. Para isso pensou em vincular as pistas em QR Codes e escondê-las pelo recinto escolar.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Para finalizar o caça tesouro, faltava uma peça fundamental que pudesse atrair essa faixa etária: o enredo. Um bom cenário estimula a competição e total dedicação a uma imersão no *game*, pois o ser humano é estimulado a um espírito competitivo e a focalização em desenvolver estratégias para conquistar aquilo que o interessa, pois (MARTINS *et al.*, 2014) relata que os alunos superam as adversidades pelo prazer de vencer que os motivam a competir e buscar a vitória.

Partindo desse pressuposto, pensou em adotar os enredos cinematográficos, uma vez que os alunos amam assistir filmes, e o uso deles dentro das escolas é uma prática utilizada há muito tempo como ferramenta didática por ser algo que os jovens são fortemente atraídos e pelas vastas maneiras que eles podem ser utilizados em sala de aula (DE FRANÇA ZASSO, GHISLENI, 2022, p. 3).

Dentre os mais pensados, escolheu-se o filme "Vingadores em Ultimato" pelo fato de esse gênero de super-heróis ser muito apreciado pelos jovens nos últimos anos, principalmente os projetos cinematográficos da Marvel, como também, por ser o campeão de vendas de bilheteria mundial nos cinemas em 2019 (G1.globo.com, 2019).

Assim, um filme tão popular dificilmente seria desconhecido ou depreciado pela turma. Foi feito um levantamento entre os membros da turma para determinar quantos gostam desse longa metragem, e o resultado foi extremamente positivo. Isso levou à escolha definitiva deste enredo.

Nesse cenário, todo o plano de ação foi elaborado com objetivo de incentivar a imersão nos estudos literários e conceitos importantes por meio de uma proposta de gamificação envolvendo o enredo do filme Vingadores e um caça tesouro cujas pistas estão em QR Codes, para compreender a origem das Vanguardas Europeias, bem como as características e distinção de cada uma delas.

### REGÊNCIA

Para a aplicação da regência foi esquematizado todo um planejamento estratégico que foram: elaborar os slides para as aulas teóricas, criar as pistas de acordo com o conteúdo da aula e vinculá-las com QR Codes criados pelo site<sup>1</sup> *QR Code Generator*, imprimir as diversas obras vanguardas, ornamentar a sala com os objetos, personagens do filme e do tema da aula.

No dia regência, a sala e o espaço externo foram ornamentados com os personagens e objetos do filme e com as obras das vanguardas europeias. Tudo isso foi pensado como forma de trazer a sensação de que a turma estivesse vivendo o filme em um caça tesouro, conforme a característica da gamificação, que procura elevar ao máximo a imersão dos alunos ao cenário gamificado.

O aspecto lúdico do cenário diz respeito a utilização da ficção em ações gamificadas. Para que o processo de atuação do indivíduo seja pleno o ideal é que este seja transportado para outro ambiente protegido, onde possa atuar sem que haja ônus reais a sua atuação. Isso possibilita a experimentação sem medo, e com isso maior interação e relação com o objeto gamificado (BUSARELLO, 2016, p. 21).

<sup>1</sup> <https://br.qr-code-generator.com>





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

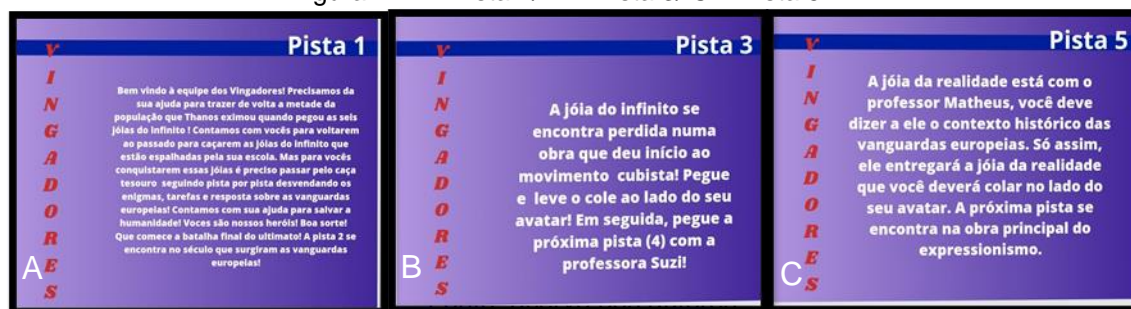
RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

A aula foi introduzida, primeiramente, com parte teórica em sala de aula, na qual os estagiários utilizaram *slides* e projetor multimídia para explanar o conteúdo. Em seguida, foi explicado todas as regras e critérios do caça tesouro, neste momento também, a turma foi dividida em dupla e cada uma delas escolheu um personagem dos vingadores para representação dentro caça tesouro. Após todas essas definições, o jogo foi iniciado e todos se concentraram em procurar as pistas e desvendar as charadas.

O caça tesouro foi criado com 12 pistas sequenciais. As pistas foram elaboradas de três formas criativas: umas com enigmas que revelavam o local da próxima pista, que só era possível desvendar quem possuísse o domínio do conteúdo ministrado; outras com perguntas a serem respondidas oralmente para os estagiários para que eles revelassem onde estava localizada a próxima pista; algumas com orientações de atividades manuais a serem executadas para receberem a próxima pista, unindo atividades virtuais com as manuais para enriquecer ainda mais a prática educacional e proporcionar mais eficácia no aprendizado.

O enredo do caça tesouro foi baseado no filme "Vingadores Ultimato", ou seja, as duplas (representadas pelo super-herói escolhido) deveriam seguir pista por pista, utilizando o *smartphone* para leitura do QR Code, até encontrar as seis joias do infinito, que estavam perdidas em algum lugar da escola. A última pista revelava onde elas foram escondidas, e que depois de achadas, deveriam encaixá-las na manopla, estalar os dedos, e trazer de volta a metade da humanidade dizimada pelo vilão Thanos, e assim, finalizar o caça tesouro com sucesso.

Figura 2 A – Pista 1/ B – Pista 3/ C – Pista 5



Fonte: acervos dos autores.

Para evitar fraudes e obrigá-los a seguir a ordem do jogo, foram espalhados mais de duzentos QR Codes por todo o recinto, e todos estavam cientes disso, pois foi enfatizado na aula anterior, que seria impossível pular de pistas sem passar pela anteriores, visto que haveria muitas pistas *fakes* que não deixariam identificar as verdadeiras, a não ser seguindo a ordem. Isso foi pensado para quebrar todas as expectativas do discente de querer vencer sem precisar estudar o conteúdo, já que a finalidade da metodologia aplicada é motivá-lo a estudar o assunto ministrado.

O último momento da aula foi reservado para divulgar o *ranking* de jogo, montar o pódio das três primeiras duplas vencedoras e entregar-lhes a recompensa. Para concluir a regência oficial, os



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

estagiários agradeceram, tanto ao professor Ramires Reis quanto à turma, pela participação ativa que demonstraram com a proposta apresentada.

### RESULTADOS E DISCUSSÕES

O sentimento de satisfação é imensurável quando se constata que a sua proposta de gamificação alcançou resultados incríveis. Pois essa ideia foi toda criada diante do desafio de motivar uma turma que até então era considerada muito desinteressada pelos professores. O desafio foi aceito, a turma passou ser observada e estudada para poder aplicar uma regência que os motivasse a estudar o conteúdo e interagir nas aulas.

Foi incrível perceber durante a parte teórica da aula, que os alunos haviam estudado todo o conteúdo do componente curricular em casa com o intuito de obter um bom desempenho no caça tesouro. Isso foi constatado pela forma como respondiam corretamente as perguntas, fazendo com que o objetivo principal de todo o plano de ação fosse alcançado com sucesso, já que o propósito da gamificação é levar o aluno a ser um agente ativo na construção do seu conhecimento.

Do começo ao fim da aula prática, verificou-se que as duplas souberam trabalhar em conjunto, seguindo passo a passo as pistas, com muita empolgação e concentração, motivados pelo espírito competitivo, o prazer de ultrapassar as fases, a satisfação de ganhar recompensas, e por poder encontrar as joias e ter seu super-herói como o salvador da história, conforme o enredo do filme.

A forma como as equipes sempre estavam em poucas diferenças de distância entre si no posicionamento das pistas confirmou que todos estavam bem alinhados com o tema sobre as vanguardas europeias, porque não tiveram dificuldade em desvendar as pistas ou executar as atividades manuais exigidas nas condições, mais uma vez comprovando que os objetivos da regência foram alcançados com sucesso.

No último momento da aula, destinado ao *feedback*, a proposta de gamificação aplicada recebeu muitos comentários carregados de elogios pelos estudantes e uma crítica positiva do professor titular de Literatura.

### CONSIDERAÇÕES

Tudo o que foi vivenciado durante o estágio trouxe a experiência de como é ser esse profissional tão importante para a sociedade, que é o professor. Poder adquirir experiência da docência no Ensino Médio foi fundamental, visto que trabalhar com jovens que estão numa fase de vida que, geralmente, devido a várias descobertas da vida e o preparo para a chegada da fase adulta, tendem a diminuir frequentemente a rotina de estudos.

Foi possível notar, ao observar as turmas, que são muitos os que perdem a motivação nos estudos nessa faixa etária. Havia alunos que faltavam com frequência, e muitos que não se preocupavam em entregar atividades avaliativas, outros nem se importavam com o aprendizado, sem nenhum compromisso consigo ou com a instituição de ensino.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Diante desse contexto, é possível afirmar que o papel do docente é fundamental, ao procurar metodologias que mudem ou pelo menos reduzam essa triste situação. Ao vivenciar essa dura realidade, os estagiários puderam pesquisar recursos computacionais que pudessem mostrar ao corpo docente, a possibilidade de aplicar metodologias ativas sem precisar de muito recurso tecnológico, ou de muito tempo para organizar uma aula atrativa e criativa, e principalmente, baseada na realidade atual da escola e dos alunos.

Portanto, o estágio supervisionado foi de suma importância para os estagiários conhecerem, na prática, sua futura área de atuação, bem como as vantagens da profissão e as problemáticas encontradas, para quando atuarem profissionalmente, já saibam o que lhes espera e como se apoiar na computação para buscar alternativas que auxiliem na solução das dificuldades encontradas e contribuir de forma efetiva para a elevação do nível da educação.

### REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Ester Figueiredo. **A docência, o currículo e os novos espaços de aprendizagens:** um estudo em escolas de ensino médio brasileiras. 2022. Tese (Doutorado) – Universidade do Minho, 2022. Disponível em: <http://repositorium.uminho.pt/handle/1822/77430>. Acesso em: 16 jun.2023.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification:** princípios e estratégias. [S. l.]: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ln1nDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=BUSARELLO,+Raul+In%C3%A1cio.+Gamification:+princ%C3%ADpios+e+estrat%C3%A9gias.+Pimenta+Cultural,+2016.+&ots=gRNdoQ6bWN&sig=liaUjjcsq5kEi1id3k9\\_1wVUTyc](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=ln1nDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=BUSARELLO,+Raul+In%C3%A1cio.+Gamification:+princ%C3%ADpios+e+estrat%C3%A9gias.+Pimenta+Cultural,+2016.+&ots=gRNdoQ6bWN&sig=liaUjjcsq5kEi1id3k9_1wVUTyc). Acesso em: 06 maio 2023.

DE FRANÇA ZASSO, Bianca; GHISLENI, Taís Steffenello. De que é feito um filme? Uma proposta de gamificação para o Ensino Médio. *Disciplinarum Scientia| Ciências Humanas*, v. 23, n. 1, p. 21-28, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumCH/article/view/4147>. Acesso em: 20 abr. 2023.

G1.GLOBO.COM. Apenas 5% dos alunos da rede pública terminam o ensino médio com conhecimentos adequados de matemática. **G1**, 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/02/24/apenas-5percent-dos-alunos-da-rede-publica-terminam-o-ensino-medio-com-conhecimentos-adequados-de-matematica.ghtml>. Acesso em: 16 jun. 2023.

G1.GLOBO.COM. Vingadores: Ultimato' bate 'Avatar' e se torna a maior bilheteria de todos os tempos, diz Marvel. **G1**, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2019/07/21/vingadores-ultimato-bate-avatar-e-se-torna-a-maior-bilheteria-de-todos-os-tempos-diz-marvel.ghtml>. Acesso em: 16 jun. 2023.

MARTINS, T. *et al.* A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira. In: **X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2014. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Jesse-Nery-Filho/publication/330970535\\_A\\_Gamificacao\\_de\\_conteudos\\_escolares\\_uma\\_experiencia\\_a\\_partir\\_da\\_diversidade\\_cultural\\_brasileira/links/5c5dd34492851c48a9c2ea03/A-Gamificacao-de-conteudos-escolares-uma-experiencia-a-partir-da-diversidade-cultural-brasileira.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Jesse-Nery-Filho/publication/330970535_A_Gamificacao_de_conteudos_escolares_uma_experiencia_a_partir_da_diversidade_cultural_brasileira/links/5c5dd34492851c48a9c2ea03/A-Gamificacao-de-conteudos-escolares-uma-experiencia-a-partir-da-diversidade-cultural-brasileira.pdf). Acesso em: 03 maio 2023.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO MÉDIO: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO APLICANDO UM CAÇA TESOURO COM ENREDO DO FILME VINGADORES ULTIMATO  
Matheus Nascimento da Silva, Suziane de Souza Mariano, Leonardo Leite da Silva,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

PIMENTA, Selma Garrido. O estágio na formação de professores: unidade entre teoria e prática. **Cadernos de pesquisa**, n. 94, p. 58-73, 1995. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/cp/article/download/839/845>. Acesso em: 05 maio 2023.

SCALABRIN, Izabel Cristina; MOLINARI, Adriana Maria Corder. A importância da prática do estágio supervisionado nas licenciaturas. **Revista Unar**, v. 7, n. 1, p. 1-12, 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/download/56933766/3\\_a\\_importancia\\_da\\_pratica\\_estagio.pdf](https://www.academia.edu/download/56933766/3_a_importancia_da_pratica_estagio.pdf). Acesso em: 05 maio 2023.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 06 maio 2023.

UEA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS. **Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Computação – CESIT/UEA. APÊNDICE “A”**. Art. 1º - CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES. Art. 5º - CAPÍTULO III - DOS OBJETIVOS. Manaus: UEA, 2015.