



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)

EXPERIENCES LIVED IN THE SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING I: THE USE OF GAMIFICATION AS A LITERACY STRATEGY IN YOUTH AND ADULT EDUCATION (EJA)

EXPERIENCIAS VIVIDAS EN LA PRÁCTICAS SUPERVISADAS EN INFORMÁTICA I: EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE ALFABETIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS (EJA)

Suziane de Souza Mariano¹, Matheus Nascimento da Silva², Kaio Carvalho da Silva³, Ester Salgado do Nascimento⁴, Leonardo Leite da Silva⁵, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa⁶, Ivone Conrado de Souza⁷

e483757

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3757>

PUBLICADO: 08/2023

RESUMO

Este artigo tem como o objetivo principal apresentar as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado de Computação I, do curso de Licenciatura em Computação, do núcleo de Ensino Superior de Careiro – NESCAC, da Universidade do Estado Amazonas (UEA), realizado no Centro Educacional João Lobo, na turma multisseriada 4ª e 5ª fase da Modalidade de Educação de Jovens e Adultos. A metodologia foi realizada da seguinte forma: observação, coparticipação, o plano de ação, desenvolvido a partir da problemática encontrada durante as duas primeiras etapas e por último, a regência, aplicação que fora avaliada pelo docente titular. Para a proposta didática buscou-se utilizar a gamificação adaptativa, que atendia à realidade tecnológica da escola, a pluralidade de pessoas do público da EJA e as formas de aprendizagens da turma, visando engajar os discentes e dinamizar as aulas, incentivando-os a uma imersão profunda ao processo de alfabetização. Dessa forma, foi elaborado um jogo do dado, cujo tabuleiro foi criado manualmente e ampliado ao tamanho da sala para que os estudantes fossem as peças móveis que avançam as casas, estas, identificadas com as letras do alfabeto, de forma sequencial. Como parte das regras, várias casas possuíam surpresas que direcionavam as duplas a um *quiz* elaborado no *PowerPoint* sobre sílabas e formação de palavras dissílabas, servindo como ponto de partida para a construção ativa do processo de aquisição das habilidades da alfabetização.

PALAVRAS-CHAVE: Estágio Supervisionado. Gamificação. Práticas na EJA.

ABSTRACT

This article has as the main objective to present the experiences lived during the Supervised Internship of Computing I, of the Degree course in Computing, of the nucleus of Higher Education of Careiro – NESCAC, of the University of the State of Amazonas (UEA), held at the João Lobo Educational Center, in the multigrade class 4th and 5th phase of the Modality of Youth and Adult Education. The methodology was carried out as follows: observation, co-participation, the action plan, developed from the problem encountered during the first two stages and finally, the regency, an application that had been evaluated

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

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

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

⁴ Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM – NESCAC/UEA.

⁵ Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas -UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM – NESCAC/UEA

⁶ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

⁷ Pós-graduada em Psicopedagogia pela faculdade Táhirih, Amazonas, Brasil. Pedagoga na Secretaria de Educação e Desporto Escolar (Seduc/AM).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

by the full professor. For the didactic proposal it was sought to use adaptive gamification, which met the technological reality of the school, the plurality of people from the EJA public and the forms of learning of the class, aiming to engage the students and streamline the classes, encouraging them to a deep immersion in the literacy process. In this way, a dice game was elaborated, whose board was created manually and enlarged to the size of the room so that the students were the moving pieces that advance the houses, these, identified with the letters of the alphabet, sequentially. As part of the rules, several houses had surprises that directed the pairs to a quiz elaborated in PowerPoint about syllables and formation of disyllabic words, serving as a starting point for the active construction of the process of acquiring literacy skills.

KEYWORDS: *Supervised Internship. Gamification. Practices at EJA.*

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo principal presentar las experiencias vividas durante la Pasantía Supervisada de Computación I, del curso de Licenciatura en Computación, del núcleo de Educación Superior de Careiro – NESCAC, de la Universidad del Estado de Amazonas (UEA), realizada en el Centro Educativo João Lobo, en la clase multigrado 4ª y 5ª fase de la Modalidad de Educación de Jóvenes y Adultos. La metodología se llevó a cabo de la siguiente manera: observación, coparticipación, el plan de acción, desarrollado a partir del problema encontrado durante las dos primeras etapas y finalmente, la regencia, aplicación que había sido evaluada por el profesor titular. Para la propuesta didáctica se buscó utilizar la gamificación adaptativa, que se atendió a la realidad tecnológica de la escuela, la pluralidad de personas del público EJA y las formas de aprendizaje de la clase, con el objetivo de involucrar a los estudiantes y agilizar las clases, alentándolos a una inmersión profunda en el proceso de alfabetización. De esta manera, se elaboró un juego de dados, cuyo tablero se creó manualmente y se amplió al tamaño de la sala para que los estudiantes fueran las piezas móviles que avanzan las casas, estas, identificadas con las letras del alfabeto, secuencialmente. Como parte de las reglas, varias casas tuvieron sorpresas que dirigieron a las parejas a un cuestionario elaborado en PowerPoint sobre sílabas y formación de palabras disilábicas, sirviendo como punto de partida para la construcción activa del proceso de adquisición de habilidades de alfabetización.

PALABRAS CLAVE: *Pasantía supervisada. Gamificación. Prácticas en EJA.*

1 INTRODUÇÃO

O estágio nos cursos de Licenciatura é uma exigência da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da educação nacional e é pré-requisito para a disciplina de Estágio Supervisionado em Computação. A primeira fase do estágio I é direcionada ao Ensino Fundamental I, que abrange do 1º ao 5º ano, ou em casos excepcionais, para a Educação de Jovens e Adultos, da 1ª à 5ª fases. O objetivo dessa disciplina, diferenciada das demais, é proporcionar ao acadêmico a experiência de associar os conhecimentos teóricos da licenciatura à prática vivida em sala de aula. Isso traz a oportunidade do licenciando conhecer a realidade das escolas, ambiente de trabalho da sua futura profissão, podendo desde esse período se familiarizar com essa área ao ponto de identificar e desenvolver ideias e projetos para contribuição do desenvolvimento da educação no Brasil.

Quando o estágio supervisionado do Ensino Fundamental I é realizado na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA) é necessário estar atento à forma geral de como funciona essa oferta de ensino, pois apesar de haver a mesma quantidade de séries que há no ensino regular, apresenta muitas características peculiares, pois segundo (Ribeiro, 2021, p. 29).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Sabe-se que o público da EJA possui características específicas, ou seja, são pessoas que foram excluídas do sistema escolar e como resultado dessa situação possuem pouca ou nenhuma escolarização, e que se encontram inseridos no mundo do trabalho, em ocupações que não exigem qualificação. Essa realidade diferencia os educandos da Educação de Jovens e Adultos dos educandos da educação regular e aponta para a urgência de demandas educativas específicas, características diferenciadas de aprendizagem e metodologia adequada ao trabalho.

Ensinar especificamente para esse corpo discente requer um cuidado especial, pois são pessoas que se desmotivam facilmente, havendo uma porcentagem maior de abandono e evasão escolar. São diversos os fatores envolvidos nessa triste realidade que vão desde problemas familiares com os filhos, cônjuges, doenças, até a rotina exaustiva de emprego ou tarefas, uma vez que na grande maioria são grupos de pessoas que trabalham em serviços pesados o dia inteiro, pais de famílias, donas de casa, entre outras (Tenazor, 2023).

Ao adentrar à escola, eles vêm exaustos, trazendo, muitas vezes, seus problemas para a sala de aula. Pensando nessa situação, o professor deve planejar aulas que fujam ao máximo do ensino e práticas cansativas e monótonas, como também a flexibilidade com o objetivo de motivar os alunos, depois de um dia cansativo de trabalho, transformando as aulas mais atrativas e participativas, evitando assim, a evasão e o abandono escolar.

Diante desse contexto, o estagiário terá a oportunidade de vivenciar todo esse cenário, abstrair as maiores dificuldades encontradas em sala de aula, e poder contribuir com a comunidade local apresentando práticas exitosas com apoio dos recursos computacionais para solucionar ou diminuir os impactos desses problemas enfrentados pela escola.

Portanto, esse artigo relata as experiências dos estagiários vivenciadas durante o Estágio Supervisionado em Computação I, descrevendo o que foi analisado durante a etapa de observação, o auxílio e interação social entre a turma e os graduandos de Licenciatura em Computação no período de coparticipação, a problemática encontrada durante esse percurso e a proposta didática desenvolvida para dinamizar as aulas de alfabetização na turma da EJA na etapa da regência, com o intuito de dinamizar as aulas por meio da gamificação com o objetivo de incentivar não só os alunos, mas também os professores a buscarem capacitação nas TICs, visto que muitos resistem em incluir a computação em suas abordagens pedagógicas por terem dificuldades em dominá-las ou por simplesmente não querer atualizar-se (Araújo, 2022).

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Estágio Supervisionado na Licenciatura em Computação

O Estágio Supervisionado em Computação tem como objetivo proporcionar experiências vivenciadas na prática. O acadêmico tem a oportunidade de conhecer a realidade da educação brasileira, na qual poderá refletir sobre quais práticas pedagógicas poderá proporcionar a seus futuros alunos. Com relação a execução do estágio do curso de Licenciatura em Computação, é possível comprovar a possibilidade de usar os recursos computacionais nas mais diferentes realidades de cada



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

escola, já que eles podem sofrer adaptações para atender à necessidade das instituições, bem como trazer metodologias ativas que possa transformar a educação, mesmo que essas raramente têm acesso a esses recursos.

O estágio é dividido em duas etapas, o Estágio Supervisionado I e II, na primeira etapa a disciplina é partilhada em cinco partes conforme a Apêndice A, do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) do curso de Licenciatura em Computação Cesit/UEA (Art.24º,2018):

I. Fundamentação Teórica do aluno referente às atividades a serem desenvolvidas - duração de 30 (trinta) horas;

II. Observação *in-loco* de aulas ministradas no Ensino Fundamental I e II- duração de 80 (oitenta) horas.

III. Aulas teóricas e práticas para a elaboração do planejamento dos materiais e atividades a serem realizadas na regência do Ensino Fundamental I.

II. Estas atividades devem ser apresentadas ao professor da entidade-campo para aprovação, antes de serem aplicadas - duração de 30 (trinta) horas.

IV. Regências de classe para o Ensino Fundamental I e II com a inclusão de recursos computacionais em matérias do currículo e/ou de formação básica em informática para os alunos e professores - duração de 20 (vinte) horas, que deverão ser avaliadas em conjunto pelos professores supervisor (professor regente) e da área específica da computação.

V. Elaboração e Socialização do relatório Analítico das atividades exercidas pelo estagiário com o acompanhamento do professor-orientador de estágio supervisionado. O relatório deverá estar dentro dos formatos da ABNT - duração de 50 (cinquenta) horas.

Para Perfeito (2020), os recursos computacionais oferecem para os discentes novos materiais com eficácia quando realizarem pesquisas para se deparar com informações verdadeiras, e com relevância nos resultados e proporcional que o professor fosse o instrutor, no entanto, a realidade mostra o contrário.

Assim, pode-se definir que o licenciando em Computação é o profissional que estará mais apto a conciliar todas essas tecnologias com a sala de aula conforme a realidade da escola, pois terá a habilidade de usar as ferramentas que poderão fazer o aluno imergir no conhecimento das atividades e conteúdos propostos em sala de aula. Por isso, o estágio é importante para os acadêmicos de Licenciatura em Computação pois prepara-os para o cenário atual desse mercado de trabalho.

3 MÉTODO

Este trabalho se baseia em relatos de experiências vivenciadas durante o período de Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), no Centro de Ensino Superior de Careiro – NESCAC, realizado no Ensino Fundamental I. A pesquisa é descritiva qualitativa, pois segundo Gonzalez (2022), na pesquisa qualitativa o indivíduo tem de participar juntamente com os alunos e interagir, dessa maneira, observará e assim executar suas ideias e abstrair seus resultados. O estágio teve início na Escola Municipal Centro Educacional João Lobo, localizada no município de Careiro/AM, com a participação do professor com a disciplina de Estágio Supervisionado I.

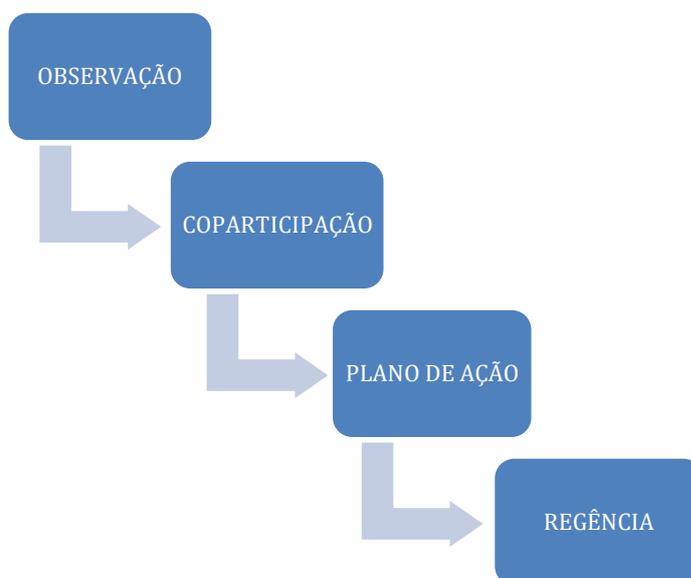


RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Os procedimentos metodológicos abordados foram observação, coparticipação, plano de ação e a regência, dentro desses aspectos foram encontradas as problemáticas presentes durante a participação na escola, posteriormente, foi imprescindível elaborar e implementar um planejamento para tentar solucionar ou minimizar as dificuldades de aprendizagem.

Figura 01 – Procedimentos metodológicos



Fonte: Desenvolvido pelos autores

3.1 Observação

Nessa etapa, os estagiários desfrutam da possibilidade de analisar as dinâmicas e atividades propostas em sala de aula, podendo acompanhar o trabalho dos professores titulares e assim conhecendo as estratégias utilizadas, realizando anotações, refletindo sobre as práticas adotadas.

3.2 Coparticipação

Nesta segunda etapa, os estagiários têm a oportunidade de participar das atividades, auxiliando os professores com as aulas e orientações dos alunos em certas atividades ou conteúdos, colocando assim em prática os seus conhecimentos, com a possibilidade de desenvolver habilidades de planejamento e estratégias de ensino

3.3 Plano de ação

Por meio da observação e coparticipação é desenvolvido o plano de ação voltado para a problemática encontrada em sala de aula. Nesse período, se planeja quais recursos tecnológicos ou metodologias ativas serão usados com fins de resolver ou minimizar o grau da problemática. Também



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

será decidido em quais Componentes Curriculares será feita a regência, bem como os conteúdos ministrados, as séries e as datas prevista

3.4 Regência

Essa última etapa, os estagiários assumem a responsabilidade para realizar as regências com a supervisão do professor, ministrando aulas, realizando atividades que possam avaliar os desempenhos dos alunos, proporcionando oportunidades para vivenciar os desafios que os professores têm em sala de aula e principalmente, como acadêmicos de Licenciatura em Computação, propor e divulgar a computação como benefícios para o desenvolvimento da educação.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO

4.1 Experiências dos estagiários

No primeiro dia do estágio foi feita uma recepção muito amigável pela gestora e pedagoga, as quais mostraram todo o espaço físico da escola, bem como as apresentações dos estagiários aos funcionários. No turno noturno, havia apenas duas salas destinadas ao Ensino Fundamental I, no entanto, a turma multisseriada 4ª e 5ª fase recebeu um propósito desafiador da direção pedagógica, motivo esse que resultou na escolha desta classe para realizar todas as etapas do Estágio Supervisionado no Ensino dos Anos Iniciais.

Segundo a professora titular, essa turma foi escolhida para receber alunos de todo o quadro estudantil da EJA, Fundamental I ou II, que ainda estavam em processo de alfabetização, pois devido a pandemia do COVID 19, muitos avançaram de fases sem saber ler e escrever e, por isso, não conseguiam acompanhar os conteúdos de suas respectivas fases. Assim, além dos alunos da 4ª e 5ª fase, a turma também integrava alunos de outras fases. Essa decisão foi tomada para focar apenas na alfabetização desses discentes, para que assim que eles fossem alfabetizados, retornariam para a fase em que estavam matriculados.

Na fase de observação percebeu-se que além do analfabetismo, que era algo em comum em todos, na turma havia diferentes faixas etárias, que ia dos adolescentes aos idosos. Entre eles, também havia cinco alunos com necessidades especiais, fazendo com que a docente da turma também incluísse nas suas aulas a Educação Especial. Uma turma como essa, com um corpo discente tão diversificado, com variados comportamentos e diferentes modos de aprendizagem, é um desafio muito grande que exige uma dedicação grande da professora titular, e o mesmo aconteceria aos estagiários, que optaram por vivenciar essa experiência desafiadora de estagiar na classe e ajudar a escola a chegar cada vez mais perto de alcançar a meta de alfabetização.

Essa fase foi essencial para fazer a análise sobre quais metodologias são usadas para lecionar na modalidade da Educação de Jovens e Adultos, as formas como o público da EJA aprendem e se relacionam, uma vez essa modalidade de educação há mais pluralidades de pessoas com realidades difíceis e diferentes entre eles do que o público da educação regular, que geralmente são da mesma



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

faixa etária, necessitando de uma abordagem dedicada e especial do docente, conforme afirma (Tenazor, 2023, p. 31).

Ao se tratar da Educação de Jovens e Adultos (EJA) a pluralidade étnica se torna mais diversificado exigindo a preparação do professor para diversas situações, pois seu papel não é apenas ser um educador, mas muitas das vezes sermos amigo, pai, mãe ou membro da família, assim buscando da melhor forma possível o desenvolvimento e a permanência do aluno na escola.

A fase de coparticipação foi muito gratificante pois os estudantes eram muito acolhedores e amigáveis trazendo uma convivência muito prazerosa, possibilitando muitas trocas de ideias e opiniões. Nessa etapa, os estagiários se dividiam para auxiliar os alunos com mais dificuldades em executar as atividades propostas pela professora titular.

A coparticipação foi muito importante para que houvesse uma conexão com os alunos de tal forma que pudéssemos conhecê-los melhor. Foi possível extrair o grau de dificuldade de cada um, a maneira como aprendem, como eles interagem entre si. Isso trouxe a oportunidade de cooperar com o aprendizado dos alunos com necessidades especiais, sentir a realidade social e educacional que eles vivem, proporcionando a experiência inicial de como incluir a educação especial dentro da EJA, como também pode associar a teoria com a prática ao participar do processo de ensino e aprendizagem desses alunos.

Ao analisar o perfil da turma quanto à inclusão tecnológica, todos possuem celulares, no entanto, a maioria desconhece as ferramentas contidas no aparelho. A metade da turma não possuía internet e nem sabia acessá-la para pesquisas e outros fins. A outra metade usufrui dessa potencialidade apenas para o uso de redes sociais, como o *WhatsApp* e *Facebook* sem realmente manusear ou compreender todas as suas respectivas funcionalidades.

A escola, por sua vez, contava com poucos recursos tecnológicos, tendo em vista apenas um projetor multimídia, impressora e internet compartilhada apenas pelos funcionários. A professora titular ministrava aulas razoavelmente dinâmicas em dias específicos da semana, todavia, na maior parte do tempo, usava: o quadro branco para trabalhar a escrita e leitura; exercícios de fixação impressos que eram colados nos cadernos dos discentes; recorte e colagem.

Em conversa com a docente para troca de ideias e conhecimentos, ela afirmou que necessitava usar metodologias engajadoras para intervir nos números crescentes de faltas, desistências e desinteresse da turma. Ela percebeu que os alunos gostam de aulas mais dinâmicas e diferenciadas, que exijam interatividade, pois notou um maior engajamento deles quando aplicava algo diferente do que quando abordava a aula no modelo tradicional. No entanto, confessou que não conseguia diversificar as aulas com metodologias atuais, ricas e dinâmicas, como também não sabia buscar essas alternativas com o auxílio da computação, já que ela não possuía domínio da Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs), sendo essa a problemática encontrada para criar o plano de ação.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

4.2 Plano de ação e regência

O plano de ação consistiu em aplicar uma metodologia ativa que pudesse motivar os alunos trazendo dinamismo às aulas, ao mesmo tempo que gerasse bons resultados no processo de alfabetização. Diante da precariedade de estrutura tecnológica da escola, a grande pluralidade de pessoas no ensino da EJA e a falta de conhecimento e acesso da turma local com as TICs, chegou-se à conclusão de que a gamificação seria a metodologia mais cabível para se trabalhar em sala de aula, visto que se apresenta uma grande flexibilidade de adaptação para diferentes realidades escolares. (Lopes, 2023).

Apesar da gamificação ser mais utilizada no público da educação regular, foi especulado que ela poderia trazer ótimos resultados para o público da EJA desde que fosse adaptada para atender a realidade local da turma como também suas formas de aprendizagem (Gualter, 2022) ou seja, de forma mais desplugada e analógica possível.

Partindo desse pressuposto, foi elaborado um quiz no *Powerpoint* para cooperar com o jogo do dado, cujo tabuleiro foi montado conforme o espaço da sala de aula para que os alunos fossem as peças locomotivas que transitam pelas casas conforme o percurso do jogo. A aula foi dividida em sete momentos divididos nos três dias consecutivos de aulas: a recepção dos alunos, apresentação dos objetivos da aula, revisão dos conteúdos, esclarecimento das regras do jogo do dado, execução do jogo do dado, premiação das duplas vencedoras e a despedida.

O dado foi confeccionado de forma manual e o tabuleiro foi desenhado amplamente com giz de quadro negro conforme a proporção da sala de aula, para que os estudantes pudessem ser inseridos no jogo como parte dos objetos do tabuleiro. Cada casa era identificada com uma letra, seguindo a sequência do alfabeto, ou seja, o jogo iniciava na letra A e finalizava na letra Z; isso foi feito pensando em imergir ao máximo o conteúdo abordado. Várias casas continham surpresas com o objetivo de direcionar o aluno a responder o quiz elaborado no *PowerPoint* referente ao tema da aula. De acordo com a regra, o acerto do quiz traziam benefícios e erros, consequências, que variavam de acordo com as descrições das casas surpresas.

Ao serem recepcionados e informados sobre o objetivo da regência, iniciou-se a revisão dos conteúdos: alfabeto, as famílias silábicas, e a formação de palavras dissílabas. Para iniciar o jogo do dado, foi pedido a eles que formassem duplas com o objetivo de estimular a autonomia. O jogo teve início obedecendo a ordem do sorteio estabelecidos enquanto um integrante da dupla jogava o dado, o outro transitava do tabuleiro conforme o andamento das rodadas. Ao depararem com as casas surpresas, a dupla era direcionada para o quiz, que acontecia da seguinte forma: primeiramente era sorteada a pergunta por meio da roleta russa criada no *PowerPoint*, depois os estagiários liam a questão em voz alta para que os membros pudessem analisar juntos e chegassem à conclusão da resposta. Dessa maneira, todas as atividades foram feitas em conjunto, fazendo o uso ao elemento da aprendizagem cooperativa e o trabalho em conjunto (Gonçalves, 2019).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Por meio da função dos *hiperlinks*, funcionalidade do *PowerPoint*, a resposta era direcionada para o *slide* de felicitações quando acertavam, ou para o *slide* de apoio motivacional quando erravam, os quais foram produzidos com recursos de animações e memes para incentivá-los ainda mais na competição e comprometimento ao jogo.

Ao término da aula prática, foi criado o *ranking* de chegada e premiadas as três primeiras duplas, conforme o elemento da gamificação que usa as premiações como método para engajar os estudantes a realizar as atividades de forma assertiva.

Para a finalização da regência, foi feita uma despedida que envolvia um *feedback* da turma e da docente sobre a proposta metodológica desenvolvida, e por fim os agradecimentos prestados bilateralmente entre os estagiários, a turma e a professora titular.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados foram satisfatórios, pois todos os objetivos definidos no plano de ação foram alcançados, começando pelo engajamento da turma em exercitar a leitura das famílias silábicas em casa com forma de se preparar para a competição. Foi perceptível o engajamento que a proposta metodológica proporcionou nas aulas durante o momento da revisão teórica do conteúdo ministrado, pois todos os alunos interagiram intensamente a todas as perguntas associativas de pronúncia e escrita das sílabas exibidas no projetor; a forma empolgante como praticavam a leitura em voz alta das famílias silábicas quando solicitadas.

A proposta também se mostrou favorável à pluralidade de pessoas, estimulando positivamente às diferentes faixas etárias, bem como aos alunos com necessidades especiais e promovendo a inclusão social, sem apresentar dificuldade de aplicação da gamificação adaptativa, apesar das diferentes formas de aprendizagens e comportamentos encontrados. Outro benefício observado foi a participação ativa em formar palavras durante as aulas práticas preparatórias para iniciar o jogo do dado. Esses resultados descritos foram identificados antes mesmo do início do jogo, que só fora reservado para o segundo e terceiro dia.

Durante o jogo, os alunos se mostraram muito competitivos levando-os a concentração total aos desafios do jogo, assim, as habilidades da alfabetização foram trabalhadas de forma ativa. Destaca-se também a interatividade que a gamificação ocasionou, como a empolgação em responder as perguntas sobre qual letra do alfabeto identificava a posição da casa em que se encontrava cada colega de classe; os momentos de descontração hilários; as tomadas de decisões entre as duplas para responder ao *quiz*, apontando para os resultados eficazes quanto ao elemento do trabalho cooperativo.

O *quiz* foi fundamental para a atividade prática dos conteúdos ministrados. Os discentes se concentravam ao máximo para responder corretamente às questões, esperando ansiosamente pelos *slides* criados sob efeitos de animação e memes que apontavam o resultado de cada pergunta. O momento das premiações, conforme o *ranking*, encerrou positivamente todo o propósito de propor aulas atraentes e dinâmicas; participação ativa nas atividades práticas dos conteúdos ministrados, incentivo



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

às práticas de desenvolvimento contínuo das habilidades da alfabetização, e principalmente, a motivação necessária para a intervenção dos problemas enfrentados pela escola: abandono e evasão escolar.

6 CONSIDERAÇÕES

A experiência que o estágio proporcionou aos estagiários foi muito enriquecedora mediante a realidade encontrada ao se trabalhar com o ensino e aprendizagem da Educação de Jovens e Adultos. Chegou-se à conclusão, dessa tão importante profissão, que vai sempre exigir que o graduado em licenciatura continue buscando novas práticas pedagógicas para atender a necessidade da classe atual. Foi maravilhoso ter causado impacto positivo nos discentes e ter conquistado cada um, como também poder apresentar à docente como os recursos computacionais, mesmo que de forma analógica e adaptada, podem potencializar o ensino nas escolas, mesmo com muitas limitações ao acesso da tecnologia computacional enfrentadas pela instituição.

O Estágio Supervisionado contribuiu não apenas com os conhecimentos adquiridos pelos estagiários, mas na contribuição em trazer momentos inesquecíveis na vida escolar dos alunos que, mesmo cansados do dia a dia, se depararam com aulas dinâmicas e divertidas, fornecendo-lhes conhecimentos de forma atrativa ao mesmo tempo que beneficia a aprendizagem de cada um. Por meio das experiências e através das observações, coparticipação e regência na EJA, os estagiários tiveram a oportunidade de pôr em prática suas habilidades adquiridas ao longo da formação acadêmica e por meio de análises durante o estágio.

A gamificação altamente adaptável mostrou-se bem-sucedida durante as atividades, com resultados surpreendentes, levando a conclusão dos acadêmicos de realizarem outros experimentos em outras escolas com outras escolas, principalmente, as de zona rural, onde os avanços tecnológicos andam a passos lentos.

Portanto, as experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado I foram de grande importância para os estagiários que, ao final, tiveram seus objetivos alcançados e habilidades e conhecimentos que poderão ser vantajosos para os que pretendem adentrar na parte da docência e buscar contribuir com o desenvolvimento da educação no país.

REFERÊNCIAS

AMAZONAS. Universidade do Estado do Amazonas/UEA. **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. 2015.

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, Braga, Portugal, 2022. Disponível em: <http://repositorium.uminho.pt/handle/1822/77430>. Acesso em: 13 jul. 2023.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO I: O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA)
Suziane de Souza Mariano, Matheus Nascimento da Silva, Kaio Carvalho da Silva, Ester Salgado do Nascimento, Leonardo Leite da Silva, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

GONÇALVES, Benediel et al. Elementos de gamificação aplicados no ensino-aprendizagem de programação web. In: **Anais** [...] do XXVII Workshop sobre Educação em Computação. SBC, 2019. p. 1-10. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/6611>. Acesso em: 12 jul. 2023.

GONZÁLEZ, Fredy Enrique. Reflexões sobre alguns conceitos da pesquisa qualitativa. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 8, n. 17, p. 155-183, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Gonzalez-9/publication/346063651_Reflexoes_sobre_alguns_conceitos_da_pesquisa_qualitativa/links/5fc524b74585152e9be4a8fc/Reflexoes-sobre-alguns-conceitos-da-pesquisa-qualitativa.pdf. Acesso em: 12 jul. 2023.

GUALTER, Letícia Rodrigues Dumont. **Gamificação, engajamento e aprendizagem na educação básica**. 2022. TCC (Graduação) – Univeersidde da Paraíba, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/25677>. Acesso em: 12 jul. 2023.

LOPES, Vinícius; MEDINA, Roseclea; BERNARDI, Giliane. Modelo conceitual para adaptação contínua de elementos de gamificação em ambientes educacionais. In: **Anais** [...] dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2019. p. 1462. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/wcbie/article/view/9119>. Acesso em: 12 jul. 2023

PERFEITO, Arthur Ericsson. **O uso de Novas Tecnologias na Educação**. 2020. Monografia (Especialização) – Instituto federal Goiano, Ipameri, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1373/3/TCC%20-%20ARTUR%20corrigido%20vers%C3%A3o%20final%20com%20ata-convertido.pdf>. Acesso em 13 jul. 2023.

RIBEIRO, Juliana Soares. **A evasão dos alunos da EJA: por que é tão difícil continuar estudando?**. 2021. TCC (Graduação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/33972>. Acesso em: 13 jul. 2023.

TENAZOR, Daniela Lima et al. **Análise da pluralidade na educação de jovens e adultos (EJA) de uma escola do município de Atalaia do Norte-AM**. 2023. TCC (Graduação) - INC - Instituto de Natureza e Cultura (Benjamin Constant), Manaus, 2023. Disponível em: <https://www.riu.ufam.edu.br/handle/prefix/6593>. Acesso em: 12 jul. 2023.