



IV Seminário de Pesquisas do ProEF/UFSCar São Carlos, 29 de junho de 2024



TROVO, Cássia de Souza; LEMOS, Fábio Ricardo Mizuno Lemos. Gamificação e comunicação não violenta em jogos e brincadeiras: aprendizagens decorrentes. *In: SEMINÁRIO DE PESQUISAS DO PROEF/UFSCAR*, 4., 2024, São Carlos. *Anais* [...]. São Carlos: ProEF/UFSCar, 2024. p. 5-9.

GAMIFICAÇÃO E COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA EM JOGOS E BRINCADEIRAS: APRENDIZAGENS DECORRENTES

Cássia de Souza Trovo

<http://lattes.cnpq.br/7223469544615756>

<https://orcid.org/0009-0008-3196-7093>

cassiatrovo@estudante.ufscar.br

Fábio Ricardo Mizuno Lemos

<http://lattes.cnpq.br/9720009502941255>

<https://orcid.org/0000-0001-6512-5056>

fabiomizuno@ufscar.br

Resumo: A indisciplina e a agressividade são desafios recorrentes nas escolas, impactando não apenas as aulas de Educação Física, mas também outros componentes curriculares. Para enfrentar essas questões, é essencial buscar estratégias que auxiliem os estudantes a conviver de maneira harmoniosa e a adquirir conhecimentos sobre o tema. Nesse contexto, este estudo tem como objetivo descrever o processo de desenvolvimento de uma unidade didática sobre Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física, incorporando elementos da Gamificação e da Comunicação Não Violenta, em uma turma de 4º ano de uma escola da rede Municipal de Ribeirão Preto-SP, e identificar e compreender as aprendizagens resultantes dessa abordagem. A metodologia empregada será qualitativa, envolvendo uma intervenção pedagógica por meio de uma unidade didática planejada para uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental. A intervenção compreenderá um total de 12 aulas, cada uma com duração de 50 minutos. Para a coleta de dados, serão utilizadas Notas de Campo, que serão posteriormente analisadas através da criação de categorias de codificação. Esperamos que o desenvolvimento da unidade didática, que combina Gamificação e Comunicação Não Violenta aos Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física, resulte em aprendizagens significativas relacionadas às relações interpessoais entre os alunos. O produto educacional resultante deste estudo será o desenvolvimento de uma unidade didática que integra jogos e brincadeiras, fundamentada nos princípios da Comunicação Não Violenta e da Gamificação. Essa unidade será elaborada e disponibilizada em formato digital, acessível através de um e-book ou outro formato adequado para facilitar seu acesso e utilização.

Palavras-chave: Gamificação; Comunicação Não Violenta; Jogos e brincadeiras.

Introdução

A indisciplina e a agressividade são um problema cotidiano vivenciado nas escolas durante as aulas de Educação Física e demais componentes curriculares. Para Sant’Ana (2012, p. 23) “[...]a indisciplina escolar está vinculada a fatores internos como a infraestrutura, a administração, a relação professor-aluno e ao processo de ensino e aos fatores externos como os problemas socioeconômicos, a baixa qualidade de vida e os conflitos de ordem familiar”.

A indisciplina no ambiente escolar representa um problema que, se não for abordado de forma adequada, tem o potencial de se agravar e levar à violência no ambiente escolar, quando os alunos não respeitam as regras, demonstram desinteresse ou se envolvem em conflitos durante as aulas. Isso pode criar um clima hostil e resultar em desentendimentos (Sant’Ana, 2012).

A fim de diminuir as ocorrências de indisciplina e agressividade dos alunos é necessário buscar cada vez mais estratégias e caminhos para que eles aprendam a conviver em harmonia e possam alcançar o conhecimento dentro da escola. Segundo Rosenberg (2006), a comunicação realizada com eficácia e empatia proporciona mudanças nas ações e nos valores comuns do indivíduo. De acordo com o mesmo autor, a Comunicação Não Violenta (CNV) é um “método” de comunicação em que procuramos satisfazer nossas necessidades enquanto também buscamos atender às necessidades dos outros. Ao se comunicar de modo não violento, se evita utilizar julgamentos de bom/ruim, certo/errado, procurando expressar de modo verdadeiro e honesto os sentimentos e necessidades e para isso não são necessários críticas e julgamentos (Rosenberg, 2006). Através dessa ressalva de Rosenberg, a Comunicação Não Violenta expressa de forma simples e objetiva o real significado da importância de uma comunicação expressiva e consistente. Através desta abordagem espera-se que o aluno passe a se relacionar melhor no ambiente escolar, tornando-o um lugar onde prevaleça o diálogo e a comunicação clara e harmoniosa.

Alinhado a isso, a fim de provocar uma mudança no comportamento dos alunos e na participação ativa deles o modelo de “Gamificação” (Rabelo; Silva; Fontenele, 2021) torna-se uma ferramenta oportuna. Segundo Rabelo, Silva e Fontenele (2021) o termo Gamificação é derivado do termo em inglês “Gamification” e é definido como a utilização de elementos de jogos digitais e não digitais com o objetivo de motivar as pessoas a alcançarem objetivos específicos, sejam eles de aprendizagem ou de mudança.

Nesse sentido, os alunos serão incentivados a cumprir metas durante e após as aulas, transformando as atividades em experiências lúdicas e desafiadoras. Ao incorporar princípios da Comunicação Não Violenta nas tarefas, espera-se que as relações interpessoais dos estudantes sejam positivamente afetadas, promovendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais, como autocontrole, cooperação, empatia e resolução de conflitos.

Portanto, este estudo tem como objetivo descrever o processo de desenvolvimento de uma unidade didática sobre Jogos e Brincadeiras nas aulas de Educação Física, incorporando elementos da Gamificação e da Comunicação Não Violenta, em uma turma de 4º ano de uma escola da rede Municipal de Ribeirão Preto-SP, e identificar e compreender as aprendizagens resultantes dessa abordagem.

Metodologia

A presente pesquisa possui uma natureza qualitativa, uma vez que pretende analisar os dados coletados nas interações sociais dos participantes. Assim, não se busca a quantificação e/ou generalização dos resultados, mas sim a compreensão do fenômeno investigado (Minayo, 2007).

Minayo (2007, p. 24) enfatiza que a pesquisa qualitativa “[...] trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” e, a partir desse conjunto de fenômenos humanos gerados socialmente, busca compreender e interpretar a realidade.

A pesquisadora, que também é professora de Educação Física na escola que será desenvolvida a pesquisa, realizará uma Intervenção Pedagógica em suas aulas com o conteúdo Jogos e Brincadeiras, incorporando elementos da Gamificação e da Comunicação Não Violenta.

Este estudo será realizado em uma escola pública municipal de Ribeirão Preto-SP, estando previamente aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da Universidade Federal de São Carlos, sob o Parecer n. 6.536.157.

A professora-pesquisadora desenvolverá uma unidade didática para uma turma do quarto ano do Ensino Fundamental, composta de 12 aulas de 50 minutos cada (Quadro 1).

Como instrumento para a coleta de dados serão utilizadas as Notas de Campo, que, conforme definição de Bogdan e Biklen (1994, p. 150), são: “[...] o relato escrito daquilo que o investigador ouve, vê, experiencia e pensa no decurso da recolha e refletindo sobre os dados de um estudo qualitativo. O resultado bem-sucedido de um estudo [...] baseia-se em notas de campo detalhadas, precisas e extensivas”.

Desse modo, a professora-pesquisadora registrará as notas de campo depois de ministrada cada aula, utilizando para isso de gravações (áudio e/ou vídeo) e fotografias como recursos de memória. Todos os dados coletados serão adequadamente armazenados, assim como estarão assegurados todos os procedimentos para assegurar sigilo e confidencialidade das informações dos participantes da pesquisa.

Os/as vinte e cinco discentes da turma do quarto ano serão convidados/as a participar da pesquisa e os/as que concordarem preencherão o TALE (Termo de Assentimento Livre e Esclarecido) e TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido), como forma de aceitação voluntária e consentimento dos responsáveis sobre a pesquisa a ser realizada.

As Notas de Campo coletadas passarão por uma análise que envolverá a criação de categorias de codificação. Conforme explicam Bogdan e Biklen (1994), durante a leitura dos dados, serão identificadas palavras, frases, padrões de comportamento, formas de pensar dos participantes e eventos recorrentes. O desenvolvimento do sistema de codificação compreende diversos passos, que incluem a busca por regularidades, tópicos e padrões nos dados, e, em seguida, a atribuição de palavras e frases que representam esses tópicos e padrões. Essas palavras e frases serão então agrupadas em categorias de codificação, permitindo a classificação dos dados descritivos de forma a separar o material relacionado a cada tópico dos demais.

Quadro 1: Síntese das aulas.

AULA	OBJETIVO	CONTEÚDO
Aula 01	Apresentar o conceito de gincana e gamificação. Explorar a aplicação da gincana e gamificação nas aulas.	Discussão em grupo sobre o que os alunos sabem sobre gincanas e jogos. Quais as expectativas relacionadas à gamificação nas aulas de Educação Física.
Aulas 02 e 03	Identificar e discutir boas práticas dos estudantes na escola.	Discussão em grupo sobre boas práticas e atitudes positivas no ambiente escolar. Qual a escola dos sonhos dos alunos.
Aula 04	Planejar e organizar as atividades da gincana	Divisão dos alunos em equipes e escolha dos líderes. Escolha das provas da gincana e elementos da gamificação.
Aulas 05 e 06	Promover a comunicação pacífica entre os alunos.	Explorar e compreender as emoções e sentimentos. Integrar o Desbloqueio de Conteúdo como uma ferramenta de gamificação.
Aula 07	Praticar a cooperação e trabalho em equipe. Estimular a ação coletiva e a atenção às limitações corporais	Trabalhar os objetivos da comunicação não violenta: promover a empatia, fomentar a compreensão, facilitar a resolução de conflitos, melhorar a comunicação, promover relações saudáveis, construir uma cultura de paz. Jogo cooperativo: nó humano
Aulas 08 e 09	Praticar a cooperação, respeito e trabalho em equipe.	Gincana cooperativa com elementos da gamificação e CNV: Sentimento, Pedido e Observação.
Aula 10	Praticar a cooperação, respeito e trabalho em equipe aplicados à gincana.	Gincana cooperativa com elementos da gamificação e CNV: Necessidade.
Aulas 11 e 12	Praticar a cooperação, respeito e trabalho em equipe aplicados à gincana. Avaliar a participação e engajamento dos alunos na gincana.	Gincana cooperativa com elementos da gamificação e CNV: Pedido, Necessidade e Sentimento. Avaliação dos resultados da gincana. Momentos de reflexão das ações feitas na aula. Roda de conversa sobre a gincana. Metodologia ativa fishbowl.

		Encerramento.
--	--	---------------

Fonte: Elaborado pelos autores.

Resultados Esperados

A integração de elementos da Gamificação e da Comunicação Não Violenta em Jogos e Brincadeiras na Educação Física Escolar pode resultar em aprendizagens relacionadas às relações interpessoais. Essa abordagem pode desempenhar um papel importante na formação integral do aluno. Ao transformar as atividades em experiências lúdicas e desafiadoras e promover uma comunicação mais empática e respeitosa, espera-se que os alunos tenham a oportunidade de se sentirem mais motivados, engajados e preparados para lidar com conflitos de forma construtiva.

Produto Educacional

O produto educacional consistirá no desenvolvimento de uma unidade didática que integra jogos e brincadeiras, fundamentada nos princípios da Comunicação Não Violenta e da Gamificação. Essa unidade será elaborada e distribuída em formato digital, acessível através de um e-book ou outro formato adequado para facilitar seu acesso e utilização.

Referências

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

MINAYO, M. C. S. O desafio da pesquisa social. *In:* DESLANDES, S. F.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. p. 9-29.

RABELO, J.; SILVA, I.; FONTENELE, L. A educação e a gamificação: possibilidades nas aulas remotas. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, v.14, n.3, p. 22-28, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1055/635>. Acesso em: 27 out. 2023.

ROSENBERG, M. B. **Comunicação não-violenta:** técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2006.

SANT'ANNA, A. S. S. **A indisciplina na educação física escolar.** 2012. 149 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Desportos, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, 2012.