

USO DE METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO CURSO DE DIREITO: GAMIFICAÇÃO E EAD

Paula Mesquita MELQUES¹Eli Candido JUNIOR²

RESUMO: Este artigo tem como objetivo apresentar a experiência do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente, Instituição de Ensino Superior (IES) localizada em Presidente Prudente, São Paulo, na implementação da gamificação em uma disciplina ofertada na modalidade a distância. A referida disciplina, Estágio Supervisionado II, pertence ao curso de graduação em Direito e tem como foco a solução de conflitos jurídicos por meio da arbitragem. Nesse modelo, o aluno deveria atuar como um dos árbitros a partir de um caso simulado e dos documentos apresentados pelas partes. Para subsidiar a elaboração da sentença arbitral, produto a ser entregue pelo aluno ao final do *game*, foram disponibilizados nas diversas etapas do jogo materiais como animação, vídeos e textos, que abordavam a fundamentação teórica a respeito da arbitragem, e também elementos do procedimento arbitral, como a audiência inicial. Ao final da disciplina, os alunos avaliaram a experiência por meio da metodologia NPS (*Net Promoter Score*). Os resultados da avaliação, bem como dados comparativos entre as ofertas da disciplina nos anos de 2017 (sem gamificação) e 2018 (gamificada), demonstram que implementar a gamificação na disciplina foi uma estratégia positiva para a aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação. EAD. Estágio Supervisionado. Direito. Arbitragem.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta a experiência do Centro Universitário Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente na implementação da gamificação como estratégia ativa de aprendizagem na disciplina Estágio Supervisionado II, do curso de graduação em Direito.

No período de 2015 a 2017, a disciplina foi ofertada na modalidade a distância, por meio do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), sendo que o aluno tinha acesso em datas específicas no decorrer do semestre à fundamentação teórica

¹ Docente do curso de Engenharia de Produção, Membro integrante do Laboratório de Apoio Pedagógico em Inovação Acadêmica (LAP) e Assessora pedagógica EAD do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Graduada em Física, Mestre e Doutora em Educação pela Unesp. E-mail: ead.pedagogico@toledoprudente.edu.br

² Gerente EAD e Assessor Tecnológico em Inovação do Laboratório de Apoio Pedagógico em Inovação Acadêmica (LAP) do Centro Universitário “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Graduado em Ciência da Computação, Mestrando em Educação pela Unesp. E-mail: ead.coordenador@toledoprudente.edu.br

necessária para realizar as atividades, que deviam ser realizadas em prazos determinados, e ao caso elaborado pelo docente, para o qual o aluno precisava elaborar uma sentença arbitral. Para solucionar as dúvidas e acompanhar pedagogicamente os estudantes, a disciplina contava com um tutor *online*, que também permanecia à disposição presencialmente na IES em horários específicos.

Entretanto, esse modelo possuía restrições no que se refere à flexibilização de tempo possibilitada pela Educação a Distância (EaD), bem como à motivação e ao engajamento do estudante, pois limitava de forma temporal o acesso do estudante aos elementos necessários para solucionar o conflito jurídico e, mais especificamente, elaborar a sentença arbitral.

Com isso, almejando aprimorar a experiência *online* do aluno e sua aprendizagem, no ano de 2018, optou-se por gamificar a disciplina, ou seja, utilizar características dos *games*, como fases, pontuação, *checkpoints*, trajeto e recursos audiovisuais em um contexto que originalmente não é um jogo. Essa experiência é apresentada a seguir.

A EAD pode ser trabalhada por meio de diversos modelos pedagógicos e estratégias, sendo a gamificação uma delas. “A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento” (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p.76).

Além dos mecanismos que podem ser implementados no *game*, em sua etapa de produção, ações podem ser desenvolvidas durante a execução com os alunos. Entre esses mecanismos, está o *feedback*. “O sistema de *feedback* é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos” (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p. 80).

Durante a execução da disciplina, esse papel de atribuir *feedback* foi de responsabilidade do tutor *online*. O tutor é o profissional responsável por instigar e acompanhar o estudante na realização das atividades, solucionar dúvidas técnicas e pedagógicas, avaliar as atividades e atribuir *feedback* formativo, motivar o estudante e favorecer o processo de ensino e aprendizagem.

A implementação do *game* e execução da disciplina Estágio Supervisionado II, citados no presente artigo, são apresentadas a seguir.

2 DESENVOLVIMENTO

A disciplina Estágio Supervisionado II, no curso de Direito, é de responsabilidade do coordenador do Núcleo de Prática Jurídica (NPJ) da IES, também docente do curso de Direito, a qual segue as diretrizes estabelecidas pelo coordenador de curso no respectivo projeto pedagógico, e é desenvolvida com o apoio do Núcleo de Educação a Distância (NEAD) desde 2015, com a gamificação realizada no ano de 2018.

Com o envolvimento desses profissionais, a gamificação foi implementada a partir das seguintes ações: análise das execuções anteriores da disciplina, elaboração de roteiro do jogo, elaboração do caso, elaboração de roteiro e produção dos recursos didáticos do jogo, implementação do jogo e integração com o AVA.

As etapas do jogo consistiam em: *Etapa 1*: Conhecer o caso no qual o estudante precisaria atuar como um dos árbitros. Para isso, o caso foi apresentado em uma animação e em formato textual; *Etapa 2*: Compreender a arbitragem e ter a fundamentação teórica necessária para atuar no caso apresentado anteriormente. O tema foi abordado por meio de vídeo e texto; *Etapa 3*: Conhecer o procedimento arbitral, iniciado a partir do caso apresentado, assistindo à audiência inicial em formato de vídeo, na qual foram apresentados o posicionamento das partes, bem como foram fornecidos os documentos a serem analisados; *Etapas 4, 5 e 6*: Construir a sentença arbitral, dividida em relatório, fundamentação e dispositivo. Em cada uma dessas etapas, foram disponibilizados vídeo e texto abordando o tema, e o aluno deveria entregar a respectiva parte. Para concluir a etapa, havia um *checklist* que funcionava como *feedback*, no qual o aluno deveria verificar se contemplou todos os itens necessários e adequar sua atividade, se necessário; *Etapa 7*: Enviar a sentença arbitral completa, avaliada posteriormente pelo tutor *online*, o qual atribuía *feedback* formativo.

Além das fases citadas, o jogo tinha um menu com as seguintes funcionalidades: acesso ao Manual; acesso à pontuação; acesso à central de comunicação, para a qual foi utilizada a ferramenta Discord (aplicativo comumente usado por jogadores *online* para interação entre os usuários) integrada ao AVA; ativar/desativar som; sair do jogo. Para a gestão do jogo, foi implementada uma ferramenta para acompanhamento do progresso dos estudantes.

Para a avaliação dos alunos, foi considerada a nota obtida na realização do jogo e, mais especificamente, na entrega da sentença arbitral, e ainda, houve a aplicação de prova presencial com questões que almejaram verificar a compreensão do aluno sobre o procedimento arbitral.

Por fim, para que os alunos avaliassem a experiência *online* na realização do estágio, foi utilizada a metodologia NPS (*Net Promoter Score*), que possui como finalidade mensurar a satisfação do público.

Para análise dos resultados obtidos com a gamificação na disciplina de Estágio, foram utilizados dados quantitativos comparativos entre a oferta da disciplina nos anos de 2017 (EAD, sem gamificação) e 2018 (EAD e gamificada), bem como dados quantitativos e qualitativos da avaliação realizada pelos alunos com a metodologia NPS referente à experiência vivenciada.

Comparando a aprovação por turma e a média das notas finais dos alunos nos anos de 2017 (no qual a disciplina foi ofertada na modalidade EaD, mas sem gamificação) e 2018 (disciplina reestruturada na modalidade EaD com gamificação), observou-se que, em relação a 2017, houve aumento no índice de aprovação em todas as turmas, com diferença de 7,6% na média de alunos aprovados (91,8% de aprovados em 2018 e 84,2% em 2017). Além do quantitativo de aprovados, também foi verificada a média das notas finais entre os alunos aprovados, com o objetivo de identificar que, não só houve maior percentual de alunos aprovados em 2018, como os alunos aprovados tiveram melhor desempenho no referido ano em comparação com o ano anterior (9,07 em 2018 e 8,72 em 2017). Cabe observar que ambas as ofertas da disciplina tiveram o mesmo tutor *online*, assim como os pesos da prova presencial e da entrega da sentença arbitral foram os mesmos.

Em relação à avaliação da disciplina pelos discentes, em 2018³, a média do índice do NPS, que pode ser de -100 a 100, foi de 15,4. Esse índice é calculado a partir das notas atribuídas pelos usuários na escala de 0 a 10, sendo os que atribuem 0 a 6 os detratores, 7 ou 8 os neutros, e 9 ou 10 os promotores.

Com exceção dos respondentes considerados neutros pela metodologia, os demais devem justificar a nota atribuída. Entre as justificativas dos promotores, foram ressaltados com frequência pontos como a oportunidade de

³ No ano de 2017 foi utilizado outro instrumento para avaliação da disciplina. Por esse motivo, não há dados comparativos.

vivenciar uma experiência prática e que simulam a realidade, característica possibilitada pela gamificação. Outro ponto destacado pelos alunos foi a possibilidade de realizar as atividades em qualquer lugar e tempo, uma das principais características da EaD.

Porém, a justificativa de a disciplina ser ofertada na modalidade EaD também foi utilizada com frequência pelos respondentes detratores, que consideram que aprenderiam mais se a disciplina fosse presencial, como as demais disciplinas do curso. Outra reclamação frequente foi haver prova presencial. Outros alunos, embora afirmam preferir aulas presenciais, consideram que a experiência foi válida e resultou em aprendizagem.

Os dados apresentados são coerentes com as percepções do coordenador do NPJ e do tutor *online*, que consideram que a participação dos alunos na disciplina foi mais efetiva, e ainda, que embora alguns alunos tenham deixado para realizar as atividades ao final do prazo, outros usufruíram da maior flexibilização e autonomia desse modelo, organizaram-se e concluíram o estágio com boa antecedência.

4 CONCLUSÃO

Considera-se que a gamificação permitiu melhorar os índices de aprovação na disciplina e as notas finais por inserir o usuário em um contexto mais próximo da realidade e, neste caso, da prática do operador do Direito, bem como por ter características como a interatividade, a interação, os sistemas de feedbacks, a narrativa, entre outras, que potencializam a motivação e o engajamento do usuário.

Por fim, destaca-se o papel do tutor online, no acompanhamento pedagógico dos alunos e na atribuição dos feedbacks às sentenças arbitrais, e dos demais envolvidos, que idealizaram e produziram o jogo, a ser aprimorado nas próximas versões do jogo.

REFERÊNCIA

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. 2014. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/667/1/gamificacao%20di%C3%A1logos%20cap.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2019.