

GAMEFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO - o Quiz Socrative como processo maiêutico nos logradouros soteropolitanos

ODY M. CHURKIN

UNINTER – Mestrando. odyfilosofia@gmail.com

RESUMO

Pretende-se com este artigo, compartilhar e refletir sobre o novo paradigma que se apresenta na história da educação do Brasil e do mundo. Realizar-se-á uma breve análise fenomenológica da transição de passagem do século XX para o XXI e sua implicação ontológica, epistemológica e pedagógica em um momento histórico ou um intervalo temporal ímpar na história da humanidade a demonstrar o “conflito” de gerações com “ETHOS” distintos, identificando-as, além de conceituá-las sob o viés antropológico e tecnológico. É notória e angustiante a falta de interesse dos jovens para com a sala de aula, atividades cognitivas e ao que se refere em ensino aprendizagem no “âmbito escolar”, além do que a indiferença aos professores; vislumbra-se o fenômeno do niilismo e a apatia, não obstante, inversamente proporcional às tecnologias de comunicação e informação, a cada inovação tecnológica, surge uma multidão de jovens ávidos em obter o objeto de desejo, o “fetiche da mercadoria”, que causa um prazer indescritível e imensurável. Em especial “games” ou jogos, que a cada instante a oferecer novidades. Dentro deste contexto analisar-se-á o “relacionamento” professor e alunos com a possibilidade de utilização dos games na educação. Separou-se aplicativo “SOCRATIVE” e a maiêutica de Sócrates da filosofia clássica, como propostas pedagógicas e ontológicas, além da mediação e empatia entre professores alunos no processo de aprendizagem. O



“quizz” como um convite para uma “tentativa” de “intersecção” de gerações, não apenas uma ferramenta, mais um elo entre interesses e perspectivas.

Palavras – Chave: Maiêutica . Filosofia . Aplicativo. “Socrative”.

Gamer in Education: the Socrative Quiz as a maieutic process at soteropolitano’s districts

ABSTRACT

This article intends to share and reflect on the new paradigm that is presented in the history of education in Brazil and in the world. A brief phenomenological analysis of the transition from the transition to the XX century to the XXI and its implications, epistemological and pedagogical at a historical moment or a temporal interval in the history of humilily to demonstrate the “conflict” of generations with “ETHOS” “distinct, identifying them, as well as conceptualizing them sudden and vatic anthropological and technological. It is notorious and distressing the lack of interest of young people in a classroom, cognitive activities and what is known in teaching learning in “schooling”, in addition to the indifference to teachers; The phenomenon of nihilism and apathy is glimpsed, however, inversely proportional in the technologies of communication and information, a technological innovation, there arises a crowd of avid youngsters in which the object of desire, the “fetish of the commodity”, that causes a pleasure indescribable and immeasurable. In particular “games” or games, that every moment to offer novelties. Within this context we will analyze the “relationship” teacher and students with a possibility of using games in education. It was separated application “QUIZZ” “SOCRATIVE” and a Socrates methodology of classical philosophy, as pedagogical and ontological proposals, besides the media and empathy among teacher’s students in the learning process. The “quizz” as an invitation to an “attempt” of “intersection” of generations, not only a tool, but a link between interests and perspectives and union of the classic with the contemporary.

Keywords: Maieutica. Philosophy. App. “Socrative.”

GAMEFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO - o Quiz Socrative como processo maiêutico nos logradouros soteropolitanos

Vive-se um novo momento, conceitua-se a ser reconhecido com o da era da informação, em que as velocidades fluem de forma surpreendente e as inovações tecnológicas apresentam-se além do imaginável, mensura-lo não é tarefa fácil, a transformar profundamente a sociedade, ou melhor,



todos os segmentos humanos, um novo paradigma surge. As mudanças são tão exponenciais que VIRILIO (1999, p. 84) citou que “as dimensões de tempo e do espaço transformaram-se como dimensões significativas do pensamento e da ação humana”.

2 CLICO, LOGO, EXISTO. TÁ LIGADO?

Apesar da apatia dos jovens frente às aulas, observou-se um sucinto interesse e conhecimento pela mitologia grega, principalmente por deuses e semideuses. Ao questioná-los, respondeu-se por meio de jogos (games), por exemplo, um deles: “God of War”, conhecido e jogado pela maioria. A informação obtida indiretamente nos jogos (educação não formal) os estimula para o desenvolvimento do conhecimento formal em sala de aula. Fato Interessante que reforça tal comentário observou-se em algumas capas de cadernos, roupas, proteções de equipamentos, estampam imagens das personagens dos seus jogos (mitologia grega). Explica PAPERT, (1994, p. 13),

Com muito mais poder persuasivo do que a filosofia de um pensador até mesmo tão radical como Dewey, a Informática, em todas as suas diversas manifestações, está oferecendo aos Inovadores novas oportunidades para criar alternativas. A pergunta que permanece é: estas alternativas serão criadas democraticamente? Em essência, a educação pública mostrará o caminho ou, como na maioria das coisas, a mudança primeira melhorará as vidas dos filhos dos ricos e poderosos e apenas lentamente e com certo grau de esforço entrará nas vidas dos filhos do resto de nós?

Após três meses de pesquisa aproximadamente, concluiu-se que o celular é viável como material pedagógico e didático, em parceria e após muitas dinâmicas encontraram-se alguns aplicativos que podem deixar as aulas mais interessantes, que envolva a maiêutica de Sócrates proposta pelo professor com a conectividade e modernidade líquida por parte dos alunos, além do que, apoio do corpo pedagógico e direção. Encontrou-se e separou-se o aplicativo “SOCRATIVE” (ST) entre tantos voltados para as atividades QUIZZ FILOSÓFICO. Tal mudança de postura e metodologia explica-se em MERCADO (2002, pg.19),

Mudanças na formação de conceber o trabalho docente, na flexibilização dos currículos das universidades, e nas responsabilidades da escola no processo de formação do cidadão; Socialização do acesso à informação e produção de conhecimento para todos; Mudança de concepção do ato de ensinar em relação aos novos modos de conceber o processo de aprender e de acessar



e adquirir conhecimento; Mudança nos modelos/marcos interpretativos de aprendizagem, passando do modelo educacional predominante instrucionista, para o modelo construtivista, Construção de uma nova configuração educacional que integre novos espaços de conhecimentos em uma proposta de inovação da universidade, na qual o conhecimento não está centrado no professor e nem no espaço físico e tempo escolar, mas visto como processo permanente de transição, progressivamente construído, conforme os novos paradigmas; Desenvolvimento dos processos interativos que ocorrem no ambiente telemático, sob a perspectiva do trabalho cooperativo.

Sendo assim procurou-se um “blended”¹ conteúdo formal com tecnologia, robótica, inteligência artificial, jogos, mitos, internet e aplicativos para uma aproximação e parceria e relacionamentos apaziguados, trabalho cooperativo e o principal: trabalho multidisciplinar e interdisciplinar.

Observou-se que os *games* aproximam os alunos ao aprendizado do conteúdo apresentado, e o assunto tecnologia, modelos de celulares, computadores, procedimentos técnicos, comentários sobre atividades em redes sociais reforçam aproximação com o professor, criando-se um laço de “afetividade”.

Portanto pretendem-se compartilhar esta experiência ontológica, pedagógica e didática, iniciada experimentalmente, efetivamente no início do ano corrente, seus resultados, expectativas e possíveis superações, uma nova postura em relação ao ensinar, a escolha de tecnologias e aplicativos apropriados, além do que a intenção de contribuir de alguma forma com a educação, diversidade e cidadania.

Reconhecer o interesse e dedicação dos jovens pesquisadores. Compreender que os estudantes têm muito a ensinar e compartilhar. Necessitam de oportunidades para demonstrarem suas habilidades, conhecimentos e informações, anseios, medos e expectativas. Aprender o que os alunos querem aprender e também ensinar.

¹ Práxis de planejamento e metodologia em que as novas tecnologias e tendências sejam estudadas, separadas, trazidas e aplicadas aos conteúdos sob constante mediação e observação. Uma forma de curadoria na educação, ou seja, escolher e adaptar o melhor para o público alvo conforme tempo, espaço e contingências, que possa levar os estudantes além da atividade desenvolvida, um processo de formação de pesquisadores. Estuda-se neste caso um conceito específico para esta prática no “alvorecer” do paradigma em formação.



3 OBJETIVOS

Pretende-se como objetivo geral deste trabalho investigar e refletir a presença experimental do aplicativo SOCRATIVE e QUIZZ FILOSÓFICO nas aulas de filosofia, sociologia, história, arte e inglês, além do que, demonstrar os comportamentos e atitudes dos alunos com as atividades corporativas por meio do QUIZZ e utilização de *mobiles* e PCs. Para MELCHIORETTO (2016, p. 54),

A reflexão é motivada por aquilo que Lévy chama de dilúvio. Não no sentido de liquidez, mas de um grande mar que penetra por todos os lados carregando para todas as direções novos comportamentos, que estão pautados por tecnologias e alteram a maneira de viver e nossa constituição social. Vivemos agora num grande mar digital [...]

Como objetivos específicos, pretende-se,

Apresentar sugestões baseadas no caso de sucesso do SOCRATIVE E QUIZZ FILOSÓFICO², com o fim de contribuir para o aprimoramento das metodologias de ensino aprendizagem.

Resgatar o processo maiêutico desenvolvido por Sócrates e utilizá-lo por meio das novas tecnologias.

Adaptar e desenvolver tecnologias e processos tecnológicos aos conteúdos formais.

Estimular o trabalho corporativo, multidisciplinar e interdisciplinar, aprimorando o conhecimento holístico, sistêmico, crítico e criativo.

Segundo BRANQUINHO (2017, p 02),

... A prática pedagógica dos agentes educacionais no momento atual, bem como a condução do processo ensino-aprendizagem na sociedade contemporânea, precisa ter como primícia a necessidade de uma reformulação pedagógica que priorize uma prática formadora para o desenvolvimento, onde a escola

² Desenvolvido pelo professor brasileiro Jairo Lizotti é um game com a finalidade de promover um quiz, além que, é um recurso educativo aberto (REA), consiste em um jogo de perguntas e respostas em português, para os usuários que interessem-se por ciências humanas e a história da filosofia. Neste game de perguntas de múltipla escolha para celular e tablets o jogador desafia o seu conhecimento e se diverte ao mesmo tempo e aprende respondendo questões relacionadas ao contexto epistemológico e ético. Joga-se individualmente ou em grupos.



deixe de ser vista como uma obrigação a ser cumprida pelo aluno, e se torne uma fonte de efetivação de seu conhecimento intelectual que o motivará a participar do processo de desenvolvimento social, não como mero receptor de informações, mas como idealizador de práticas que favoreçam esse processo.

Compreender o cenário histórico é propiciar e contribuir para o sucesso de um planejamento de engenharia social. O homem é um ser social, a humanidade está em constante movimento e em especial, no paradigma que se apresenta, as mudanças são intensas e complexas, tempo e espaço não são mais medidas lineares, fato que envolve inclusive a Escola, não há como permanecer no ostracismo, urge um inovar e reorganizar o processo de ensino e aprendizagem e todos os atores inseridos neste conjunto social. E para tal orienta-se o exercício da empatia, dialética e da maiêutica.

4 METODOLOGIA

O trabalho realizou-se a partir da análise de um estudo de caso para que possa contribuir com o paradigma que se apresenta, com fins de engendrar um modelo, expor sugestões e ideais para aprimoramento das metodologias de ensino aprendizagem e inovação nas aulas de filosofia e tantas outras no ensino médio.

A Maiêutica é uma proposta metodológica que conduz a concepção do aprendizado da filosofia e dialética por meio do QUIZZ SOCRATIVE em equipamentos de informação e comunicação. Contradiz JACOTOT (apud RANCIÈRE, 2002, p. 69),

O método socrático da interrogação que pretende conduzir o aluno a seu próprio saber, é de fato de um amestrador de cavalos. “Ele comanda as evoluções, as marchas e contramarchas. De sua parte, conserva o repouso e a dignidade do comando durante o manejo do espírito que está dirigindo. De desvios em desvios, o espírito chega a um fim que não havia entrevisto quando da partida. Ele se espanta, se volta, percebe seu guia, o espanto se transforma em admiração e o embrutece.

A metodologia privilegia a participação dos alunos na elaboração e desenvolvimento das aulas. A pesquisa foi de natureza qualitativa descritiva e aplicada, tendo em vista que a partir dos pontos negativos e positivos levantados, engendrar-se-á propostas com o intuito de dar suporte às outras estratégias. Explica DIDONET (2002, p.19), no boletim Salto para o Futuro - O Plano Nacional de Educação (PGM), A escola que queremos em texto para construção do documento



“Padrões mínimos de Qualidade do Ambiente Escolar” promovido pelo Fundo de Fortecimento da Escola – FUNDESCOLA/MEC – que,

(..) Escola é mais do que quatro paredes; é clima, espírito de trabalho, produção de aprendizagem, relações sociais de formação de pessoas. O espaço tem que gerar ideias, sentimentos, movimentos no sentido da busca do conhecimento; tem que despertar interesse em aprender; além de ser alegre, agradável e confortável, tem que ser pedagógico (..)

Haja vista tratar-se de um estudo de caso é imprescindível, segundo YIN (2005), que se utilizem as seguintes fontes como evidência: entrevistas, documentação, observações diretas, registro em arquivos, artefatos físicos e observações participantes. Buscou-se a utilização de todos esses elementos no trabalho proposto.

5 O SOCRATIVE, E OS PARTOS DAS IDEIAS NA PÓLIS GLOBAL.

Assim como Sócrates desenvolvia sua maiêutica na Grécia Clássica, fazendo seus partos de ideias, na era da informação também é possível, porém com tecnologia. O SOCRATIVE é um sistema que contempla *quizz* e *games*; permite participação individual e coletiva, até cinquenta integrantes, que consiste em questionamentos, problemas apresentados como desafio. É um aplicativo norte americano que disponibiliza “freeware”, ou seja, de forma gratuita, “multiplataforma”, via internet, com utilização *login* para um computador ou *mobiles*.

Além do SOCRATIVE, versão somente em inglês, há o literalmente QUIZZ FILOSÓFICO, nacional desenvolvido pelo professor Jairo Lizotti Trivia, o último sobre filosofia. Trabalham com situações problemas e respostas “on line”, visualizada pelo professor, que podem ser respondidas conforme escolha do administrador, inclusive com tempo de respostas, e frases de impacto filosófico.

Podem ser obtidos por meio do “Play Store”, compatíveis com o sistema *android*. Esse aplicativo estimula uma leitura mais rápida, estimula o pensamento lógico, reforça o vocabulário, inclusive da língua inglesa, além do que, pode ser utilizado em qualquer lugar e horário disponível.

Permite a prática individual e ou interagindo com outros colegas e até mesmo com os familiares, de forma lúdica e descontraída, aprimorando o pedagógico mesmo estando fora do horário das aulas na escola, além de auxiliar com as atividades dos alunos enfermos ou ausentes por algum motivo legal.



O Sistema *quizz* pode aproximar professores e alunos e familiares, pois para o professor o aplicativo permite uma ação de mediador fins incentivar e disponibilizar tarefas, desafios, curiosidades, jogos individuais e coletivos.

Para tornar as atividades significativas e apropriadas o professor pode propor questões de múltiplas escolhas, respostas curtas e até mesmo falsas e verdadeiras, caça palavras. Enquanto os alunos pesquisam e respondem o professor consegue visualizar as tarefas e gerar relatórios. Para SIMÃO (2002, p.16),

Assim, a onda do software educativo chegou à escola com muita força, renovando o interesse dos professores e ampliando a duração dos investimentos feitos nos equipamentos nas fases anteriores. O número de programas criados com finalidades educativas aumenta todos os dias e ainda assim não satisfazem a demanda. Empresas dedicadas exclusivamente ao desenvolvimento de software educativo convivem com os departamentos especializados das grandes editoras e das grandes distribuidoras de materiais didáticos.

O computador, e os todos os seus periféricos, assim como toda forma de aplicações tecnológicas, na sociedade atual, a contrariar ao antigo entendimento que os concebia e os conceituava epistemologicamente como “coisas” de especialistas, com o novo cenário são encarados como ferramentas para promover a cidadania, bens para todo e qualquer cidadão, de qualquer idade, sexo, formação, pois são necessários dentro dos lares, bancos, restaurantes, escolas, fóruns, enfim em toda e qualquer ação ou situação, saber operá-los constitui-se em condição primordial de empregabilidade, aprendizado, ensinamento e treinamento, vigilância e segurança, lazer e domínio da cultura. Não há como preterir e resistir aos acontecimentos e, ainda que de maneira emancipatória e inclusiva, orienta-se considerar estas mudanças no debate e na prática educacional, pesquisa, jurídica, política e antropológica. CHIOTI (2014, p. 214) diz que,

...ao utilizar recursos de aprendizagem da internet, os alunos tornam-se participantes, ativos e motivados na busca do próprio conhecimento e cabe ao professor nesse momento, a tarefa de assinalar a importância da cooperação e do trabalho em grupo, gerando diferentes interações e possibilitando oportunidades para que todos se conscientizem da importância do seu papel, enquanto aluno, e da participação de cada um na execução de tarefas interessantes, cujo objetivo é proporcionar uma aprendizagem enriquecedora e colaborativa.

6 RESULTADOS, VISÃO HOLÍSTICA, PRÁTICA PONTUAL.

O sistema foi apresentado no ano letivo de 2017, nas aulas de filosofia e estendeu-se para sociologia, história e inglês, que a priori gerou muita curiosidade e expectativa na maioria dos alunos do ensino médio dos primeiros, segundos e terceiros anos, da Escola do Campo Terra Boa em Campina G. do Sul no Paraná. Percebeu-se a disposição em demonstrarem seus aparelhos e equipamentos sem temor ou preocupação e a exteriorização de felicidade (pertencimento e empoderamento) em trabalharem com o material que literalmente são apaixonados, “agora” e na “Ágora virtual, celulares e computadores são materiais pedagógicos.

Os desafios são encarados com muita ansiedade, pois o fato de demonstrar habilidade e conhecimento em algum momento alimenta a autoestima de um público tão criticado. A apatia transforma-se em iniciativa (movimento). Segundo PRENSKY (2010, p. 41-43),

1. Os alunos devem ser considerados pesquisadores, pois que fornecer a eles o conteúdo pronto é tirar-lhes o prazer da descoberta.
2. Considerar os alunos como autodidatas, ou coprofessores de si mesmo. Não precisam durante toda a aula estar sendo orientados e conduzidos pelo docente.
3. O professor deve “abandonar o controle total para as atividades controladas” deixando que os “alunos se tornem pesquisadores” e que “aprendam com seus pares, como desejam.”

A práxis é muito gratificante, pois provoca muitas inquietações e provocações, mesmo o SOCRATIVE a disponibilizar as tarefas totalmente em inglês, a contribuir para o reforço de aprendizado da língua estrangeira. É possível encontrar no quizz filosófico, perguntas que fazem referência desde os filósofos naturais como Tales de Mileto até os da atualidade.

Para o professor conteúdo e informação, no entanto para o aluno diversão e aprendizado, além da informação. Cada jogada, o aluno pode responder até sessenta perguntas subindo até o nível de número doze. Cada nível é composto de cinco perguntas que vai ficando mais difícil e mais complicado a cada nível alcançado. Caso erre alguma pergunta do quizz, o aluno poderá zerar toda sua pontuação e começar novamente do zero ou continuar de onde parou. Trazendo a baila, PRENSKY (2010, p. 20).

A chave e o desafio para os professores não é ser confortável com as novas tecnologias, mas com uma pedagogia diferente e melhor: a parceria (*partnering*) [...] O trabalho do professor consiste em orientar e guiar os



alunos para que usem bem a tecnologia para conseguir um melhor aprendizado. Para fazer isso os professores precisam se concentrar, e procurar ser mais eficazes em coisas que já fazem parte de seu ofício, o que inclui saber fazer boas perguntas, oportunizar ou rever contextos, e avaliando a qualidade dos trabalhos de seus estudantes.

Entende-se que este trabalho não se esgota em si, não se finda, cada atividade aprende-se, troca-se ideia, reforça-se os laços afetivos e profissionais. Mais do que nunca, observa-se que as tecnologias não suprem o papel do professor, mas os auxiliam.

Há possibilidades de um trabalho harmônico entre professores e alunos e sociedade civil organizada com as inovações tecnológicas, e estas formam um elo entre o corpo docente e discente, o pleno exercício da cidadania. Vislumbra-se que o conhecimento é cooperativo, organizado, sistemático, holístico, crítico e criativo, portanto é uma realidade.

REFERÊNCIAS

BRANQUINHO, Livia Alves. **A prática pedagógica na educação atual**. Disponível em <http://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/>. Acessado em: 01 de agosto de 2017.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHIOTTI, Deise. Traçando novos caminhos, por meio das tecnologias da informação e comunicação, norteadas pelo legado de Paulo Freire. In CHIOTTI, D. BARROS, R. **Abrindo caminhos pra uma educação transformadora: ensaios em educação social, filosofia aplicada e novas tecnologias**. Chiado Editora, Portugal, Brasil, Angola, Cabo Verde, 2014.

DIDONET, Vital. **Texto do Programa Salto para o Futuro**, Escola do sonho á realidade, Padrões mínimos de qualidade do ambiente escolar, 2002. <http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2002/eqq/eqqtxt3.htm> Acesso em 23/06/2008

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologia e ensino presencial e a distancia**. Campinas-SP: Papirus, 2003.

MATOS, Olgária Chain Feres. **Discretas esperanças: reflexões filosóficas sobre o mundo contemporâneo**. São Paulo: Nova Alexandria, 2006..

MELCHIORETTO, Albio. Virtualização do mundo. In: **Revista Filosofia, Ciência & vida**. Ano IX – no. 116. Editora Escala, 2016, p.54.



JACOTOT, Enseignement naturel. Droit et philosophie panécastique⁵. Paris, 1838, In RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante** - cinco lições sobre a emancipação intelectual. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PRENSKY, Marc. **Teaching digital natives**. Partnering for real learning. Thousand Oaks, California: Corwin, A Sage Company, 2010.

ROGERS, Carl. **Liberdade de aprender em nossa década**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

ROSEN, Larry. Aprender com a tecnologia. **Revista Ensino Superior**. uol.com.br/textos.asp?-Código=12257. Acessado em 09/05/2012.

SIMÃO N. Antônio. As Cinco Ondas da Informática Educacional. **Revista Educação em Movimento**. Associação de Educação Católica do Paraná v1, n 12 (mai/ago.2002) Curitiba: Champagnat, 2002.

VIRILIO, P. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e método. Bookman. Porto Alegre, 2005.

