

RELATÓRIO DE APLICAÇÃO e AVALIAÇÃO DO BIODIVERSÃO

LARISSA BENITES (BOLSISTA DO PROGRAMA APRENDER COM CULTURA E EXTENSAO_PRCCEX_USP

1. Introdução

Este relatório descreve os pontos principais sobre a aplicação do jogo Biodiversão, do Projeto Microtodos, que foi realizada dia 9 de setembro de 2015 na escola ETEC de Guaianazes, para uma turma de 23 alunas do 3º ano do Ensino médio integrado ao técnico de Nutrição. O motivo de só conter pessoas do sexo feminino foi aleatório, explicado possivelmente pelo viés do curso técnico, porém isso não influencia nos resultados da avaliação.

1. Métodos

As 23 alunas se dividiram em 4 grupos, três com 6 pessoas e um com 5. Preferimos dividir em 4 grupos, porque resultaria em um número mais próximo de 5 (que é o recomendado) e poderíamos acompanhar melhor as partidas (Larissa e Barbara). Dessa forma, ocorreram, durante todo o tempo e simultaneamente, duas partidas: a partida das equipes do lado esquerdo (Grupos E) e a das equipes do lado direito (Grupos D).

Distribuímos duas folhas de Regras para cada grupo e pedimos as participantes que as lessem. Consideramos que esse método seria melhor do que se lêssemos as Regras para a sala, o que não obrigaria que elas se concentrassem no texto e poderia ficar cansativo. Dessa forma, também seria uma maneira de verificar se as regras estavam claras. Para a nossa surpresa, elas entenderam bem as regras, lendo-as em pouco tempo.

As partidas duraram um tempo bem menor do que esperávamos: a primeira partida acabou em menos de 4 minutos (min) após o início do jogo. A média de tempo de duração das partidas foi de 5-6 min (não cronometramos o tempo de todas as partidas). Ao total, foram realizadas, aproximadamente, 11 partidas (somando os Grupos E e D), em um intervalo de tempo de, aproximadamente, 40 min. Os grupos D jogaram mais partidas que os E, pois, muitas vezes terminavam suas partidas mais rapidamente.

Após o término do jogo, foi aplicado um questionário de avaliação (VANZIN, 2010) adaptado, com 29 afirmações acompanhadas da escala de Likert para avaliar a concordância/discordância.

2. Observações

2.1. A possibilidade de ter duas folhas para cada equipe, nos pareceu bem melhor para a leitura, do que se tivesse apenas uma (ver a possibilidade de alterarmos isso no jogo).

2.2. Antes de iniciar o jogo, informamos o cancelamento da regra de no máximo 20 perguntas, porque consideramos que o jogo já estava bastante complexo para ainda ser necessário essa contagem (conversar sobre a possibilidade de excluir essa regra).

- 2.3. Em nenhum momento, observamos alguma equipe pedir uma dica. Isso pode decorrer do fato do jogo ter ficado fácil com o advento da Lista de palavras e a perda bem grande de pontos com o uso das dicas.
- 2.4. Com o decorrer de várias partidas, o descobrimento da Palavra ficou relativamente mais fácil para algumas equipes, pois estas marcaram quais palavras já haviam sido jogadas e as excluíram das possibilidades de novo aparecimento no jogo. Cabe dizer que, no início do jogo, consideramos que seria melhor se as cartas não pudessem ser jogadas novamente pelo mesmo grupo de equipes, e informamos essa consideração as participantes
- 2.5. Esses dois últimos fatores (2.3 e 2.4) poderiam ser revertidos, se aumentássemos consideravelmente o número de palavras de cada lista. Porque dificultaria mais o jogo, proporcionando que as equipes pedissem dicas, e diminuiria a vantagem da exclusão das palavras das listas. **Acho que talvez venha a ser necessário para tornar o jogo mais desafiador! A pensar e decidir!**
- 2.6. Durante o jogo, as estudantes riscavam/marcavam a folha com a Lista de Palavras para facilitar na hora de excluir determinadas palavras
- 2.7. É necessário procurar uma maneira de deixar mais escuro atrás das Cartas. Apesar de que o sistema de colocar três cartas no suporte deu certo na aplicação: as equipes escolhiam no baralho, em vez de uma, três cartas e ao terminar a partida usavam a próxima carta e assim por diante.

3. Resultados e Discussão

3.1. Participação

A recepção do jogo foi muito positiva, as alunas demonstraram grande apreciação pelo jogo e pelo ato de jogar. Elas se mostraram, em geral, bastante interessadas e entrosadas no jogo. Um exemplo disso é que algumas procuraram conhecer o significado da Palavra da equipe adversária, mesmo após a partida. As alunas trabalharam bem em grupo, porém, em alguns grupos foi perceptível algumas figuras de liderança. Ao término, quando anunciamos que aquela seria a última partida, várias alunas insistiram para que permitíssemos que houvesse mais uma partida.

3.2. Questionário

As 5 possibilidades de votos no questionário, foram significadas da seguinte forma: 1- discordo fortemente, 2- discordo parcialmente, 3- indiferente, 4- concordo parcialmente, 5- concordo fortemente. Para facilitar a análise dos fatores positivos e negativos, decidimos somar os resultados de 1 e 2, descrevendo essa porcentagem como “discordo” e somar os resultados de 4 e 5, para “concordo”.

A seguir, correlacionamos todas as afirmações contidas no questionário, seguidas da porcentagem da maioria dos votos.

Houve algo interessante no início do jogo que capturou minha atenção.	69% concordou
O design da interface do jogo é atraente.	100% concordou
Eu gostei tanto do jogo que gostaria de aprender mais sobre o assunto abordado por ele.	78% concordou
O conteúdo do jogo é relevante para meus interesses.	91% concordou
O conteúdo do jogo será útil para mim.	95% concordou
O jogo foi mais difícil de entender do que eu gostaria.	69% discordou
O conteúdo do jogo é tão abstrato que foi difícil manter a atenção nele.	95 % discordou
As atividades do jogo foram muito difíceis.	76% discordou
Eu não consegui entender uma boa parcela do material do jogo.	95% discordou
Eu aprendi algumas coisas com o jogo que foram surpreendentes ou inesperadas.	65 % concordou
Eu me senti bem ao terminar o jogo.	73% concordou
Eu não percebi o tempo passar enquanto jogava.	86% concordou
Me esforcei para ter bons resultados no jogo.	86% concordou
Houve momentos em que eu queria desistir do jogo.	78% discordou
Me senti estimulado a aprender com o jogo.	86% concordou
Eu gostei do jogo e não me senti ansioso ou entediado.	91% concordou
Este jogo é adequadamente desafiador para mim, as tarefas não são muito fáceis nem muito difíceis.	69% concordou
Eu entendi rapidamente os objetivos do jogo.	69% concordou
Senti que estava tendo progresso durante o desenrolar do jogo.	78% concordou
Senti que estava colaborando com outros colegas.	73% concordou
A colaboração no jogo ajuda a aprendizagem.	91% concordou
O jogo promove a interação social entre os jogadores.	95% concordou
Quando foi interrompido, fiquei desapontado que o jogo tinha acabado.	82% concordou
Eu jogaria este jogo novamente.	100% concordou
Algumas coisas do jogo me irritaram.	82% discordou
Fiquei torcendo para o jogo acabar logo.	100% discordou
Achei o jogo meio parado.	73% discordou
No jogo, consegui compreender melhor os temas apresentados.	82% concordou
Depois do jogo sinto que consigo aplicar melhor os temas relacionados com o jogo.	61% concordou

Com base nos resultados acima, podemos verificar que o jogo foi bem aceito pelas estudantes e cumpriu seus objetivos propostos de entreter, ensinar e instigar o conhecimento. Talvez seja interessante acrescentar nesse questionário uma afirmação relacionada a uma maior percepção da biodiversidade microbiológica, que é um dos aspectos importantes do jogo.

4. Referências Bibliográficas

1. Vanzin, T. et al. **Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais. 5ª edição.** Novas Tecnologias na Educação. V.8 Nº3, dezembro, 2010

5. Anexos



Figura 1: Grupos D jogando Biodiversão.



Figura 2: Equipes focadas em descobrir a Palavra adversária.



Figura 3: Grupos E durante uma partida.