

PROJETO LETRAMENTO DIGITAL - UMA PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO GAMIFICADO PARA ALUNOS EM CINCO ASSENTAMENTOS NA RIDE DF

Antonio Pinheiro Saad Batista ¹
Diana Dayara Suzart Uzeda Lopes ²
Karen Cristina Afonso da Silva ³
Mario Lucio de Ávila ⁴

INTRODUÇÃO

O projeto, de nome Instrumentos econômicos como indutor de letramento para transição digital e gestão de informações entre organizações produtivas da agricultura familiar na RIDE & DF, apelidado de projeto Letramento Digital (LD), visa estabelecer uma estrutura de capacitação e experimentação de serviços e processos de informações digitais, tendo como público alvo entidades comunitárias e organizações produtivas locais.

Esse projeto é um dos componentes pertencentes a uma grande ação dentro do Centro de Inovação da Agricultura Familiar (CEGAFI), denominada de Estratégia da Colheita Digital, que tem como um dos objetivos fortalecer uma rede de ação, extensão, incidência política e inovação nos municípios pertencentes à Região Integrada do Distrito Federal e Entorno (RIDE DF).

De acordo com Buzato (2006, p. 16), podemos compreender letramento digital como um conjunto de habilidades necessárias para que uma pessoa compreenda e utilize a informação de maneira crítica e estratégica, em diversos formatos. Com base nessa definição, fica notório a importância do letramento digital no contexto de jovens de assentamentos rurais.

O letramento oferece conhecimento e auxilia a diminuir desigualdades, ajudando na redução da exclusão digital e permitindo que eles tenham acesso às mesmas

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Universidade de Brasília - DF, antoniosaad.cegafi@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Gestão do Agronegócio pela Universidade de Brasília - DF, diana.cegafi@gmail.com ;

³ Graduada pelo Curso de Licenciatura em Ciências Naturais da Universidade de Brasília - DF, karenc.afonso@gmail.com;

⁴ Professor orientador: Doutor em Desenvolvimento Sustentável, Universidade de Brasília - DF, avila@unb.br .

informações de jovens do meio urbano. Facilita o acesso a recursos educacionais, como E-Books, vídeo aulas e outros materiais, mesmo em zonas remotas, além de também possibilitar a execução de cursos superiores a distância.

Nesse contexto, a gamificação, que é a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos fora desse meio, como educação, trabalho ou marketing, com o objetivo de engajar, motivar e influenciar o comportamento das pessoas (Deterding et al., 2011), surge como uma ferramenta complementar poderosa. A ideia central é aproveitar as mecânicas de motivação dos jogos, como recompensas, desafios, competições e feedback, para tornar tarefas ou processos mais envolventes e agradáveis.

Isso pode aumentar a participação, o aprendizado ou a produtividade, ao transformar atividades que poderiam ser vistas como monótonas ou desafiadoras em experiências mais dinâmicas e gratificantes.

O projeto é dividido em quatro jornadas, das quais cada uma aborda um aspecto importante nessa capacitação. A primeira, chamada de Jornada Digital, aborda o uso de ferramentas e plataformas digitais. Em seguida, se inicia a Jornada de Cidadania, tendo como enfoque a formação cidadã dos jovens agentes. Por fim, a Jornada de Cartografia Digital visa capacitar os jovens agentes para poderem coletar e analisar dados de seus assentamentos, para que assim consigam apresentar um diagnóstico de terminado assunto de sua comunidade.

Em paralelo às citadas acima ocorre a Jornada de Coleta, que tem como objetivo criar uma rede de jovens informantes aptos a coletar dados da produção de pequenos agricultores familiares de seus respectivos assentamentos.

A importância desse esforço consiste no ato de buscar uma formação cidadã desses jovens através da construção desse letramento digital. É necessário não só entender como utilizar serviços digitais, mas como eles auxiliam no dia a dia e como podem promover uma comunidade com mais qualidade de vida.

Logo, o objetivo do trabalho é relatar a produção do material didático utilizado na Jornada Digital, que, utilizando uma abordagem gamificada, visa promover uma formação cidadã que se utiliza do meio digital para construir uma rede de apoio nas comunidades selecionadas.

Como resultado, foram obtidas 8 cartilhas de missões, cada uma abordando um tipo de plataforma ou ferramenta digital, todas unidas através de uma história em comum. Além de contar com uma abordagem gamificada e um design atraente, cada uma delas possui diversos materiais de apoio.

METODOLOGIA

O percurso metodológico consistiu nas seguintes ações. 1º passo: Criação de missões contextualizadas para abordar o conhecimento desejado. 2º passo: Revisão e escolha de materiais de apoio disponíveis na internet. 3º passo: confecção de cartilhas com a contextualização, missões e material de apoio.

Criação de missões contextualizadas

O material disponibilizado nas missões de cada jornada é denominado de cartilha, onde abordam uma história através de um personagem principal que enfrenta desafios ou busca adquirir novos conhecimentos. Logo, as cartilhas são elaboradas baseadas em uma situação problema, adotando a metodologia ativa de aprendizado.

Essa jornada acompanha a história de Antônia, uma agricultora familiar que teve a ideia de fazer uma feira na comunidade onde mora, para que todos os agricultores possam vender seus produtos. O jovem irá, durante o percurso, auxiliar a agricultora com missões que envolvem conhecimentos de ferramentas e plataformas digitais.

Revisão e escolha de materiais de apoio

Com base na ferramenta ou plataforma que deve ser trabalhada, foram separados três tipos de materiais de apoio, com o objetivo de abarcar diversas formas de expor o conteúdo.

O primeiro material escolhido foi em vídeo, onde foram buscados materiais com tutoriais fáceis e de linguagem clara que facilitassem a obtenção de conhecimento.

O segundo consistiu em material escrito, um pouco mais denso e detalhado, que foi disponibilizado em PDF em vista do seu fácil acesso e, uma vez baixado, disponibilidade em locais com dificuldade de acesso a internet.

O terceiro material consistiu em um link dando acesso à um curso online, com certificado gratuito, sobre o conteúdo abordado, sendo uma abertura para adquirir um conhecimento mais aprofundado e, em resposta, adquirir um certificado. A plataforma escolhida foi a Fundação Bradesco.

Confecção de cartilhas

Em cada cartilha ocorre uma contextualização de acordo com a história da jornada, seguida de uma explicação detalhada sobre a missão que deve ser realizada. Ao fim, o material de apoio é disponibilizado.

Ademais, o material passou por uma cuidadosa confecção, a fim de incluir um design que remetesse a gamificação, com elementos pixelizados e detalhes chamativos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado, foram feitas o total de 8 missões, abordando diversas plataformas e ferramentas listadas abaixo:

1. Youtube
2. Gmail
3. Conta GOV
4. Google Docs
5. Canva
6. Tik Tok
7. Google Meet

Toda a estratégia construída através desse material permite auxiliar o jovem a desenvolver as competências e habilidades previstas com o máximo de amparo, permitindo que o mesmo seja o construtor e detentor do próprio conhecimento de forma contextualizada e prática.

A proposta é desenvolver uma nucleação coletiva, que envolve trabalhar com os jovens a noção do seu espaço em sua comunidade e na região em geral, despertando assim uma busca e consolidação de seus direitos. As habilidades adquiridas no meio digital junto ao conhecimento em temáticas sociais tem como objetivo influenciar os jovens a buscar políticas públicas para sua região e reivindicar seus direitos como cidadãos.

Após concluídas, as cartilhas foram apresentadas aos 42 jovens de 5 comunidades tradicionais. Esses jovens tiveram, inicialmente, do dia 10 de julho até 12 de setembro.

Porém, 15 dias após o início das atividades, todos os jovens já haviam concluído metade das missões propostas, sendo um sinal evidente de efetividade da abordagem usada.

Além disso, foi relatado que alguns jovens utilizam desse conhecimento adquirido para auxiliar os familiares em atividades cotidianas. Como exemplo, é possível destacar uma jovem que, após as missões, utilizou a ferramenta Canva para ajudar com a divulgação do trabalho de sua mãe, que é manicure.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa primeira experiência de Letramento Digital utilizando gamificação foi promissora ao entregar sinais de um grande engajamento e obtenção de conhecimento por parte dos jovens. Isso evidencia não só a necessidade de realizar estudos mais qualitativos para comprovar de forma quantitativa e qualitativa o desempenho dessa abordagem, mas reforça, acima de tudo, a necessidade da educação de se reinventar para alcançar espaços nunca antes alcançados.

- Evidenciar a necessidade de uma pesquisa com o feedback.

Palavras-chave: GAMIFICAÇÃO, TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, CEGAFI, NUCLEAÇÃO COLETIVA TERRITORIAL, PLATAFORMA.

AGRADECIMENTOS

Ao investimento financeiro da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAP DF) e ao Centro de Gestão e Inovação da Agricultura Familiar (CEGAFI) da Universidade de Brasília (UnB) pela infraestrutura para o desenvolvimento científico e acadêmico do projeto.

REFERÊNCIAS

BUZATO, M. E. K. Letramentos digitais e formação de professores. São Paulo: Portal Educarede. 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/1540437/Letramentos_Digitais_e_Forma%C3%A7%C3%A3o_de_Professores. Acesso em: 26 de agosto de 2024.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: ENVISIONING FUTURE MEDIA ENVIRONMENTS, 15., 2011, Tampere, Finland. Proceedings [...]. New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.