



RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PEDAGOGIA DA PAZ DAS CONVIVÊNCIAS NO ENSINO REMOTO

* **Daniele Cristina Bahniuk Mendes**

orcid.org/0000-0001-6413-3441

E-mail: dcbahniuk@gmail.com

***Nei Alberto Salles Filho**

orcid.org/0000-0003-4231-2988

E-mail: nsalles@uepg.br

RESUMO

Os anos de 2020 e 2021 foram marcados pela pandemia do coronavírus. Para evitar o contágio da doença, uma das primeiras medidas recomendadas foi o distanciamento social. Assim, o presente artigo objetiva relatar a experiência do uso da metodologia ativa da gamificação, à luz da Pedagogia da Paz das vivências/convivências, na transição do ensino presencial ao remoto em duas disciplinas do curso de Direito em uma universidade pública brasileira. Trata-se de pesquisa descritiva, estruturada a partir de um levantamento bibliográfico sobre as categorias que compõe o problema e análise documental quanti-qualitativa. Descreve a experiência do uso de jogos on-line aplicada a 56 acadêmicos, com temas referentes às matérias ministradas presencialmente, antes da pandemia. Como resultado tem-se que os participantes conseguiram reter os conhecimentos progressos e aderiram à ferramenta alternativa disponibilizada. Conclui-se que houve engajamento da comunidade acadêmica às mudanças ocasionadas pela pandemia, havendo uma transição interativa no ensino, com o auxílio de tecnologias e metodologias ativas, proporcionado pela Pedagogia da Paz das vivências/convivências que ressalta a corporeidade e ludicidade.

Palavras-chave: Pedagogia, Metodologia, Paz, Pandemia, Jogos, Tecnologias.

EXPERIENCE REPORT OF PEDAGOGY OF PEACE OF COVIVALS IN REMOTE TEACHING

ABSTRACT

The years 2020 and 2021 were marked by the coronavirus pandemic. To avoid contagion of the disease, one of the first recommended measures was social distancing. Thus, this article aims to report the experience of using the active methodology of gamification, in the light of the Pedagogy of Peace of experiences/coexistence, in the transition from face-to-face to remote teaching in two subjects of the Law course at a Brazilian public university. This is a descriptive research, structured from a bibliographic survey on the categories that make up the problem and quantitative and qualitative document analysis.

It describes the experience of using online games applied to 56 academics, with topics related to subjects taught in person, before the pandemic. As a result, the participants managed to retain previous knowledge and adhered to the alternative tool available. It is concluded that the academic community was engaged in the changes caused by the pandemic, with an interactive transition in teaching, with the help of active technologies and methodologies, provided by the Pedagogy of Peace of experiences/coexistence that emphasizes corporeity and playfulness.

Keywords: Pedagogy, Methodology, Peace, Pandemic, Games, Technologies.

REPORTE DE EXPERIENCIA DE PEDAGOGÍA DE LA PAZ DE COVIVALS EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA

RESUMEN

Los años 2020 y 2021 estuvieron marcados por la pandemia del coronavirus. Para evitar el contagio de la enfermedad, una de las primeras medidas recomendadas fue el distanciamiento social. Así, este artículo tiene como objetivo relatar la experiencia del uso de la metodología activa de la gamificación, a la luz de la Pedagogía de la Paz de las experiencias/convivencia, en la transición de la enseñanza presencial a la remota en dos asignaturas de la carrera de Derecho en una universidad pública brasileña. Se trata de una investigación descriptiva, estructurada a partir de un levantamiento bibliográfico sobre las categorías que componen el problema y análisis documental cuantitativo y cualitativo. Describe la experiencia de uso de juegos en línea aplicado a 56 académicos, con temas relacionados con materias impartidas de manera presencial, antes de la pandemia. Como resultado, los participantes lograron retener los conocimientos previos y se adhirieron a la herramienta alternativa disponible. Se concluye que la comunidad académica se comprometió con los cambios provocados por la pandemia, con una transición interactiva en la enseñanza, con la ayuda de tecnologías y metodologías activas, proporcionadas por la Pedagogía de la Paz de experiencias/convivencia que enfatiza la corporeidad y la lúdica.

Palabras clave: Pedagogía, Metodología, Paz, Pandemia, Juegos, Tecnologías.

INTRODUÇÃO

O início da segunda década do século XXI é marcada pela pandemia do novo coronavírus, uma doença infecciosa, com sintomas semelhantes a gripe, mas que causou a morte de mais de seis milhões de pessoas. O distanciamento social foi uma das recomendações iniciais a serem adotadas como medida preventiva do contágio da doença.

Considerando o cenário pandêmico, a sociedade global precisou adequar sua rotina em todas as esferas (social, econômica, de trabalho, de lazer, de estudos, muitos outros). A mudança foi brusca e exigiu uma adaptação rápida a nova forma de conviver em sociedade.

Na esfera educacional não foi diferente, a pandemia fez com que se repensasse o ensino. Como medida de urgência, o Ministério da Educação brasileiro autorizou a educação de forma remota, que não se confunde com a modalidade de educação a distância. Neste último, a mediação didático-pedagógica entre professores e alunos acontece em lugares e tempos diversos. Tanto o ensino remoto

quanto a educação à distância utilizam de meios e tecnologias de informação, mas naquele as aulas podem ser gravadas ou ao vivo, e neste caso, haverá interação instantânea com o professor.

Neste cenário, em março de 2020 a Universidade Estadual de Ponta Grossa suspendeu o calendário acadêmico, retomando as atividades curriculares obrigatórias, de forma remota, a partir de 20 de julho do mesmo ano. Com esse hiato, de quase quatro meses sem qualquer atividade, o desafio aos professores seria de se adaptar a nova realidade e de chamar a atenção dos acadêmicos, a fim de incentivá-los a retomar os estudos.

Ante a singularidade do momento (mortes em escala global, risco iminente de contágio, mudanças na rotina e outros) era preciso pensar formas de interação professor-aluno que fosse adequada e atendesse as necessidades da nova realidade. Assim, lastreada na Pedagogia das vivências/convivências, proposta por Salles Filho (2019, p. 340), em que revela que os vínculos, sejam na vida em geral ou escolar, propriamente dita, podem contribuir para a superação de problemas a partir de uma visão positiva e com maior apoio dos outros, é que se desenvolveu o projeto denominado “Estudando em ¼”.

Com fundamento em metodologias ativas, em que se favorece o protagonismo do estudante no processo de ensino-aprendizagem, o projeto visava atender a demanda do ensino remoto, utilizando de atividades e avaliações personalizados por turma, seguindo-se um calendário próprio, de acordo com plano de ensino, adaptado para a situação emergencial.

Assim, surgiu este artigo com a finalidade de relatar a experiência do uso da metodologia ativa da gamificação, à luz da Pedagogia da Paz das vivências/convivências, na transição do ensino presencial ao remoto em duas disciplinas do curso de Direito em uma universidade pública brasileira. Trata-se de pesquisa de cunho descritivo, a partir de um levantamento bibliográfico e documental quanti-qualitativo.

METODOLOGIA

Neste momento, passa-se a explanação da metodologia. Como pontua Mendes (2020) apresenta-se o percurso do pesquisador que conduziu aos seus resultados, e isso habilita que outros, também interessados no tema, possam averiguar a certeza dos achados, bem como estimular novos caminhos.

Trata-se de pesquisa descritiva, estruturada a partir de um levantamento bibliográfico sobre as categorias que compõe o problema, em especial metodologias ativas e pedagogia da paz, com análise documental qualitativa, por meio de questionário em forma de jogo on-line aos acadêmicos. Essa maneira de ensinar vai ao encontro do que é pensado sobre as Pedagogias da Paz das Convivências, no qual o aprendizado deve eliminar todas as formas de violência, com ações pedagógicas voltadas para o aluno reconhecer seu corpo e na possibilidade do autoconhecimento com vistas à socialização, em que as ações são tomadas do ponto de vista coletivo (Colman, Vandoski, 2018).

A retomada das atividades acadêmicas foi antecedida por uma fase de “adaptação”, um mês antes do retorno oficial programado para 20 de julho de 2020. Nesse período os professores foram

convidados a disponibilizar atividades facultativas aos acadêmicos. Assim, surgiu a idealização do projeto “Estudando em ¼”.

Tratou-se de uma maratona de jogos on-line, com perguntas e respostas rápidas, que pudesse ser respondido no máximo em 15 minutos, ou seja, em um quarto de hora, e que pudesse ser feito em qualquer local com acesso à internet, inclusive o quarto do estudante. A partir da combinação: *resposta correta e menor tempo* gerou-se uma pontuação, classificando em colocações os participantes.

Para os acadêmicos da turma de 3º ano, matriculados na disciplina de Processo Penal I foram feitos quatro Blocos Temáticos, sobre as às matérias ministradas presencialmente, entre fevereiro e março de 2020, sendo disponibilizado diariamente, entre 06 e 09 de julho de 2020 o PIN (códigos numéricos usados para acessar algum sistema) de acesso ao jogo para o e-mail da turma. Para os acadêmicos da turma de 4º ano, matriculados na disciplina de Processo Penal III foram feitos 2 (dois) Blocos Temáticos, sobre as às matérias ministradas presencialmente, entre fevereiro e março de 2020, sendo disponibilizado o PIN nos dias 06 e 07 de julho de 2020.

Foi utilizado o site Kahoot! que se conceitua como *uma empresa de plataforma de aprendizagem global que deseja capacitar todos, incluindo crianças, alunos e funcionários, para desbloquear todo o seu potencial de aprendizagem* (Kahoot, 2021). O acadêmico podia acessar o site kahoot.it ou seu aplicativo e inserir o PIN. Na sequência, colocava um nome de usuário, que podia ser fictício, para não causar disputas pessoais ou rivalidades, por se tratar de um jogo. O nome verdadeiro deveria ser comunicado à professora por e-mail individual.

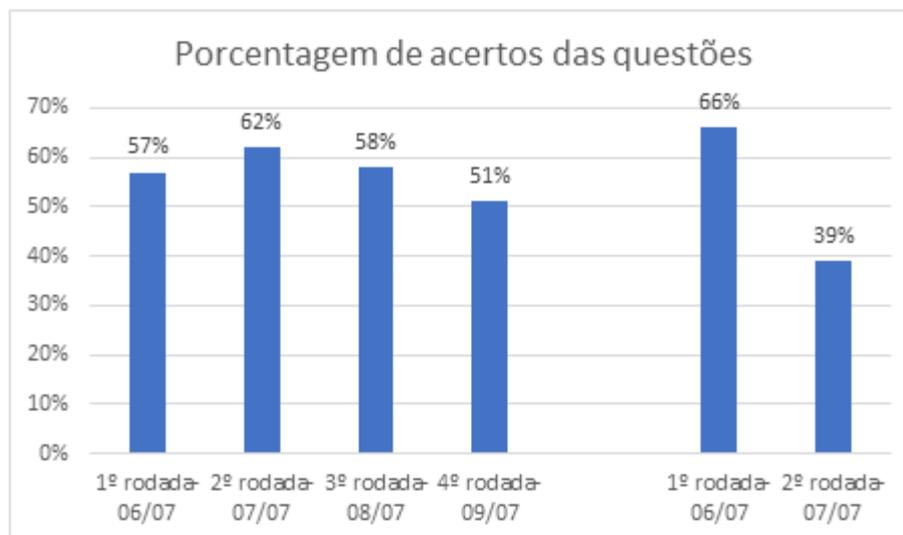
A cada dia foram colocadas no mínimo 4 e no máximo 6 perguntas, com respostas podendo variar entre múltipla escolha, ou verdadeiro e falso. Para cada pergunta foi destinado um tempo médio entre 50 segundos a 2 minutos, sendo que cada rodada ficava disponível por 24h para respostas.

RESULTADOS

O Gráfico 1 revela nas quatro primeiras colunas a porcentagem de acerto das questões pelos acadêmicos do 3º ano, com uma média de 57% das perguntas marcadas com a resposta correta. As duas últimas colunas dizem respeito aos acadêmicos do 4º ano com uma média de 52,5% de acertos. Isso revela que mesmo os acadêmicos estar há mais de três meses sem atividades, os conteúdos passados às turmas nas primeiras semanas de aula permaneciam ativos em suas memórias.

Gráfico 1-

Porcentagem de acerto das questões



Fontes: dados organizados pela autora

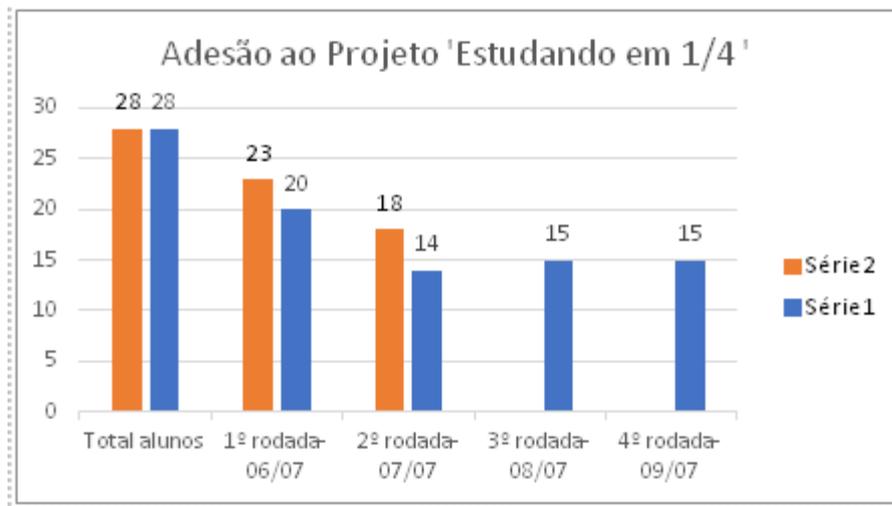
A realização da maratona de jogos on-line, com perguntas e respostas rápidas relativas às matérias já apresentadas à turma de modo presencial, foi uma maneira de reavivar os saberes. A Pedagogia das vivências/convivências dá escoro a essa transição do ensino presencial para o remoto, que clamava uma revisão da matéria, mas que se realizasse de forma lúdica aos acadêmicos.

Na sequência, o Gráfico 2 revela a segunda face da Pedagogia das vivências/convivências, qual seja a corporeidade, mas especificamente a emocionalidade. A metodologia da gamificação se mostrou sensível ao momento pandêmico, isto demonstrado pela considerável participação dos estudantes. A atividade era facultativa, sendo que a adesão aponta que os participantes se sentiram confortáveis com a metodologia.

É possível extrair que a adesão a cada rodada das maratonas foi de mais de 50% (cinquenta por cento) dos acadêmicos de cada turma. A turma de 3º ano, representado na série 1, conta com 28 acadêmicos matriculados, sendo que na primeira rodada, em 06.07.2020, teve adesão de 20 acadêmicos, ou seja, mais de 71% do total de alunos. No caso da turma de 4º ano, representado na série 2, que também tem 28 acadêmicos matriculados, a adesão na primeira rodada foi ainda maior, de 23 acadêmicos, ou seja, de mais de 82% da turma. Nas rodadas seguintes houve um pequeno decréscimo na participação, mas mesmo assim, sempre acima de metade dos acadêmicos matriculados.

Gráfico 2 –

Adesão ao Projeto “Estudando em ¼”



Fonte: Dados organizados pela autora

DISCUSSÃO

Os acadêmicos são pessoas jovens, em sua maioria, com idades aproximadas entre 18 e 22 anos, que fazem parte da chamada geração Z, que vem do inglês “zap” e significa rápido, energia (Toledo, Albuquerque, Magalhães, 2012). São os nativos digitais, cuja linguagem digital lhes é inerente. Assim, trabalham de maneira rápida, eis que constantemente conectados através de dispositivos portáteis (Novaes, Bertolazzi, Zanandrea, Camargo, 2016).

A motivação para esta modalidade de ação interativa se deu pelo cenário pandêmico, que impossibilitava um contato pessoal com os acadêmicos. Com isso, buscou-se atender a essa necessidade, lastreada na Pedagogia da Paz das vivências e convivências, proposta por Salles Filho (2019). Embasado nesta pedagogia da paz utilizou-se recursos educacionais que prestigiassem a ludicidade e a corporeidade.

De acordo com Salles Filho (2019) deve haver a valorização da ludicidade como elemento do universo educacional. Além disso, quanto à corporeidade, esclarece que o corpo é a própria vida, fonte de conhecimento sobre nós mesmos, de forma que as intervenções pedagógicas não podem se reduzir a meras técnicas ou dinâmicas de grupo, mas de efetivas práticas que consideram o corpo como tudo integrado, da vida, do mundo, da cultura e da transcendência. Nesse contexto, diz que a Pedagogia das Vivências/Convivências, na Educação para a Paz, é percebida na alegria e no prazer de estar com os outros, o jogar com o outro é ser solidário e não-violento.

A Pedagogia das Convivências extrapola o ambiente educacional, existem várias formas de convivência, dentro e fora da sala de aula, sendo que todas devem ser uma convivência democrática, assentada nos Direitos Humanos, ou seja, no respeito à dignidade do outro. Com isso, o conteúdo da Pedagogia das Convivências engloba o respeito, a solidariedade, o perdão, a felicidade e a multiculturalidade, tudo lastreado nos direitos humanos (Lopes, Silva, Ferreira, 2019)

Na Pedagogia da Paz das Vivências e Convivências as dimensões pedagógicas consideram maiores reflexões, pois estão estruturadas em vínculos significativos de estratégias de vivências/convivências, que neste caso, objetivava estreitar os laços entre os acadêmicos e a própria

academia. A vida em sociedade não é fácil devido à diversidade de pensamentos, costumes e ações, mas, é preciso vivê-la, portanto, que se faça da melhor maneira possível (Giardini, Mendes, 2019).

Assim, foram disponibilizadas atividades planejadas de maneira lúdica e que respeitassem a corporeidade dos acadêmicos, em especial a dimensão da emocionalidade, ante o momento pandêmico. Escolheu-se, portanto, a gamificação como metodologia ativa, esta entendida como o processo de ensino que se dá pela mediação, buscando a construção do conhecimento, e não a sua simples transmissão, tal qual ocorre na metodologia expositiva (Althaus, Bagio, 2017).

Freire (1996) já ilustrava que é preciso ter uma formação docente progressista, no sentido de que o professor deve estar aberto às indagações, curiosidades, enfim, proporcionar autonomia aos estudantes, criando possibilidades para que estes produzam ou construam seus conhecimentos. O professor deixa de ser transmissor do conhecimento, para ser o colaborador.

O uso da metodologia ativa da gamificação se apresentou como estratégia viável para o momento, pois diferenciada, na medida em que agrega recursos tecnológicos e metodológicos. Segundo Vianna, Mediana, Tanaka (2013, p. 13) “a *gamificação* (do original em inglês ‘*gamification*’) corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”.

A proposta metodológica adveio da necessidade da aproximação dos professores universitários com os acadêmicos, através de linguagem e ferramentas de domínios desses. A mudança da dinâmica de aprendizagem pela metodologia da gamificação propõe uma participação mais ativa do acadêmico na construção do seu conhecimento, de forma mais prazerosa para a resolução de problemas conceituais (Souza, 2017).

Isso está em consonância com a Pedagogia das vivências/convivências, que ensinam que os vínculos se criam não por acaso, mas a partir de processos pedagógicos que valorizem as interações de qualidade, ligadas ao bem-estar, à alegria e à felicidade, inclusive no ambiente acadêmico. Diz Salles Filho (2019) que as vivências/convivências escolares devem estar embasadas em valores humanos, para situar o indivíduo frente a sociedade e suas mudanças.

O processo de aprendizagem no ensino superior precisa estar amparado em pedagogias que visem a paz. Neste sentido, Salles Filho e Goss (2019) indicam que a educação para a paz têm responsabilidades, dentre as quais, a formação de um cidadão crítico e que defenda a democracia e seus direitos. As estratégias aqui lançadas neste relato de pesquisa fazem com que o acadêmico tome dimensão desses valores e seja convidado a ser sujeito ativo em alternativas para solução de problemas, que estarão presentes na realidade de suas vidas, como a situação pandêmica, inesperada.

Como resultado do Projeto “Estudando em ¼” tem-se que os acadêmicos conseguiram relembrar as matérias ministradas nas primeiras semanas de aula, pois para se chegar às respostas corretas é necessário o conhecimento do assunto. Ainda, foi um estímulo ao retorno gradativo às atividades acadêmicas, através de uma metodologia ativa, que colocou o acadêmico no centro do conhecimento e o professor como auxiliar dessa busca.

CONCLUSÕES

A pandemia do novo coronavírus é um marco histórico que marca essa primeira metade do século XXI, pois transformou a vida em sociedade, requerendo rápida adaptação das pessoas. No tocante a esfera acadêmica, as atividades passaram a ser realizadas de forma remota, para atender às recomendações de distanciamento social.

Além das consequências sanitárias, com número de mortes contadas aos milhares diariamente, a pandemia traz consequências emocionais, com a abrupta mudança de rotina. Nesse viés, o Projeto “Estudando em ¼” foi estruturado a partir da Pedagogia das vivências/convivências de Salles Filho (2019) para atender à nova realidade, com o cuidado de prezar pela emocionalidade dos acadêmicos participantes, transfigurada em atividades lúdicas.

Encontrou-se na metodologia da gamificação a estratégia adequada a uma aprendizagem participativa, em que os acadêmicos assumissem a responsabilidade para a construção ou aperfeiçoamento de seus conhecimentos. Conforme Souza (2017), a gamificação rompe com a forma tradicional de ensinar e aprender, na medida em que dá protagonismo aos estudantes.

Conclui-se que os resultados apresentados neste relato de experiência somente foram possíveis de serem atingidos por conta do engajamento de toda a comunidade acadêmica. O espaço foi aberto pela universidade, que permitiu aos professores a propositura de projetos complementares; os professores encontraram respaldo para implementarem ideias diferentes do processo tradicional de ensino, e os estudantes aceitaram participar, mesmo se tratando de atividade facultativa. Somado a isso, a transição para o ensino remoto fez com que se sacramentasse o uso de tecnologias e meios de informação no Ensino Superior, afastando qualquer resistência ou negação de sua eficiência.

O Projeto “Estudando em ¼” revelou que é possível abrir-se às mudanças ocasionadas pela pandemia, havendo uma transição interativa para o modo de ensino remoto, com o auxílio de novas tecnologias e metodologias ativas, proporcionado pela Pedagogia das vivências/convivências que ressalta a corporeidade e ludicidade no ensino

REFERÊNCIAS

Althaus, M. T. M., & Bagio, V. A. (2017). As metodologias ativas e as aproximações entre o ensino e a aprendizagem na prática pedagógica universitária. [Active methodologies and approximations between teaching and learning in university pedagogical practice] *Revista Docência do Ensino Superior*, (7), 76-96. <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2017.2342>

Colman, V. D., & Vandoski, J. M. (2018). Apontamentos e reflexões em torno das cinco pedagogias da paz para educação. [Notes and reflections around the five pedagogies of peace for education]. In Salles Filho, N.A.; Salles, V.O. (Ed). *Cultura de Paz, Direitos Humanos e Sustentabilidade: olhares interdisciplinares* [Culture of Peace, Human Rights and Sustainability: interdisciplinary perspectives] (127-142). Texto e Contexto.

Freire, P. (1996) *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Pedagógica* (3ª ed) [Pedagogy of Autonomy: Necessary Knowledge for Pedagogical Practice]. Paz e Terra.

- Giardini, P. M. P., & Mendes, D.C.B. (2019). *A importância da inserção textual da Cultura de Paz na Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional à luz das Cinco Pedagogias da Paz.*[The importance of the textual insertion of the Culture of Peace in the Law of Directives and Bases of national education in the light of the Five Pedagogies of Peace] [Apresentação de trabalho]. III Simpósio Internacional Interdisciplinar em Ciências Sociais Aplicadas, Ponta Grossa, Brasil.
- Goss, C.C., & Salles Filho, N.A. (2019). *A Cultura de paz, Cultura de violência e Educação em direitos humanos: perspectivas de uma Educação para a paz.* [The Culture of Peace, Culture of Violence and Education in Human Rights: Perspectives of an Education for Peace]. [Apresentação de trabalho]. III Simpósio Internacional Interdisciplinar em Ciências Sociais Aplicadas, Ponta Grossa, Brasil.
- Kahoot (2021). *About us.* K!. Consultado a 24 de 05 de 2022. <https://kahoot.com/company/>
- Lopes, L. S.; Silva, F. J., & Ferreira, A. V. (2020). Pedagogia da Convivência e práticas socioeducativas em uma ONG no Complexo do Salgueiro, em São Gonçalo-RJ. [Pedagogy of Coexistence and social educational practices in an NGO in the Salgueiro Complex, in São Gonçalo-RJ.] *Revista Educação & Formação*, (5), 73-92. <https://doi.org/10.25053/redufor.v5i14mai/ago.2089>
- Mendes, D. C. B.(2020). *Compilado de Ciências Sociais: aspectos epistemológicos e metodológicos.* (1ª ed.) [Social Sciences Compiled: epistemological and methodological aspects]. Texto e Contexto. <https://www.textoecontextoeditora.com.br/produto/detalhe/compilado-de-ciencias-sociais-aspectos-epistemologicos-e-metodologicos/35>
- Novaes, T; Bertolazzi, M.A., Zanandrea, G., & Camargo, M.E. (2016). *Geração Z: Uma Análise sobre o Relacionamento com o Trabalho.* [Generation Z: An Analysis of the Relationship to Work]. [Apresentação de trabalho]. XVI Mostra de Iniciação Científica. Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil.
- Salles Filho, N. A. (2019). *Cultura de paz e educação para a paz: Olhares a partir da complexidade.* (1º ed.) [Culture of peace and education for peace: Perspectives from the perspective of complexity.] Papirus.
- Souza, C.V..(2017) *Gamificação na educação superior: experimentações na docência.* [Dissertação de Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica]. Universidade Federal de Pernambuco.
- Toledo, P. B. F., Albuquerque, R. A. F, & M. Á. R. (2012). *Comportamento da Geração Z e a Influência nas Atitudes dos Professores.* [Behavior of Generation Z and the Influence on Teacher

Atitudes.]. IX Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia. Faculdades Dom Bosco. Resende, Rio de Janeiro, Brasil.

Vianna, Y, Vianna, M, Medina, B, & Tanaka, S. *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. (1ª ed) [Gamification, Inc.: How to reinvent companies from games] MJV Press.