

A PSICOPEDAGOGIA CONECTANDO A APRENDIZAGEM ACADÊMICA NOS TEMPOS DE PANDEMIA

Anna Beatryz Vieira Gonçalves; Adriana de Andrade Gaião e Barbosa; Andréia Dutra Escarião; Beatriz Meireles Waked de Holanda; Vagner Ramos Dantas; Vanide Alves dos Santos

DOI: 10.51207/2179-4057.20210055

RESUMO – A preocupação com os processos de aprendizagem dos estudantes tem sido um ponto de fundamental importância na busca pela compreensão e formas de minimizar as possíveis dificuldades enfrentadas no meio acadêmico. Todavia, o presente relato traz à tona a necessidade de pensar meios e estratégias que viabilizem o processo de formação de maneira mais prazerosa e menos desgastante emocionalmente para os jovens que sonham com uma carreira profissional. No entanto, vale destacar que buscamos compreender os processos de aprendizagem a partir de uma multiplicidade de aspectos, cognitivos, emocionais, sociais, entre outros. Sendo assim, entendemos que as dificuldades apresentadas estão relacionadas com a falta de motivação ocasionada pelo ensino remoto, como também pela presença de sintomas relacionados à ansiedade, depressão, e o próprio momento que ora vivemos, a pandemia da COVID-19. Assim, foram realizados dois momentos, o primeiro de compreensão da relação discente com fatores que influenciam no rendimento acadêmico e o segundo momento de intervenções com um grupo de estudantes utilizando as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), através de plataformas gamificadas, como forma de reaver a concentração e auxiliar na motivação dos participantes, tendo como base para a atuação o estudo

Anna Beatryz Vieira Gonçalves - Graduanda em Psicopedagogia; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Adriana de Andrade Gaião e Barbosa - Doutora em Psicologia; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Andréia Dutra Escarião - Doutora em Linguística; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Beatriz Meireles Waked de Holanda - Graduanda em Psicopedagogia; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Vagner Ramos Dantas - Graduando em Psicopedagogia; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Vanide Alves dos Santos - Graduanda em Psicopedagogia; Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Correspondência

Adriana de Andrade Gaião e Barbosa

Universidade Federal da Paraíba

Campus I - Lot. Cidade Universitária – João Pessoa, PB, Brasil – CEP 58051-900

E-mail: adrianaagaião@uol.com.br

realizado anteriormente. Por fim, os resultados obtidos nos estudos apontam para a eficácia do uso dessas plataformas como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, contribuindo também para a concentração e motivação do discente nas atividades realizadas.

UNITERMOS: Ensino Remoto. Gamificação. Tecnologias Digitais. Universitários. Rendimento Acadêmico.

INTRODUÇÃO

A relação vida acadêmica e saúde mental é algo que tem suscitado interesse por parte dos estudiosos das áreas da educação e da saúde. Esta implica nas várias problemáticas advindas com os novos desafios que os estudantes universitários vêm enfrentando no seu dia a dia.

O sonho de ser aprovado e cursar uma graduação na universidade é constante na vida dos jovens e dos adultos. É uma oportunidade que requer algumas mudanças na rotina de vida diária dessas pessoas, com o único objetivo de permanecer, formar-se e exercer sua vida profissional. No entanto, muitos são os desafios enfrentados por esses jovens, como por exemplo: o estresse de várias demandas acadêmicas; a participação em vários projetos de monitoria, pesquisa, extensão; a busca por um coeficiente de rendimento muito acima da média, o qual possibilita a entrada ou não dos alunos nestes projetos; fadiga mental; exaustão; sentimentos de incompetência; metodologias confusas e diversas; excesso de atividades e leituras; mudanças de hábitos, dentre muitas outras situações que compreendem o universo acadêmico.

Dessa forma, é necessário participar ativamente e conhecer suas dificuldades para juntos pensarmos em estratégias didático-pedagógicas que viabilizem e sanem tais problemas. No entanto, devido à pandemia da COVID-19 que estamos enfrentando há mais de um ano, muitos desconfortos, perdas, instabilidade emocional e mudanças no jeito de ser e fazermos algo nos impeliu às mudanças. Notadamente, a continuidade dos trabalhos acadêmicos tomou

uma proporção muito significativa e difícil para muitos, o que tem caracterizado a execução de tais atividades de forma remota.

Neste sentido, diante dos diversos problemas que os universitários estão enfrentando no decorrer de sua formação, vários pesquisadores vêm se debruçando em estudos na tentativa de investigar as possíveis relações entre os fatores acadêmicos e de carreira com a saúde mental¹. Estudos que nos levam a pensar em programas de prevenção e cuidados com os estudantes para melhor prepará-los para lidarem com as situações adversas de novos contextos enfrentados no período da graduação².

Destarte, as mudanças substanciais que ocorrem durante o processo de formação dos acadêmicos são de conhecimento público, portanto, as instituições superiores formadoras precisam pensar em recursos, estratégias e em um ambiente que seja possível o real desenvolvimento desse estudante, tornando esta caminhada mais saudável, prazerosa e, de fato, acessível a esta população.

É uma necessidade urgente pensarmos e viabilizarmos serviços de apoio e cuidado aos estudantes. Estarmos atentos se as diretrizes ora em vigência atendem às singularidades dos estudantes³. Os acadêmicos são milhares, mas suas vidas e vivências são ímpares.

Assim, pensando nas adversidades e “trans-tornos” causados por esta situação, surgiu o Centro de Apoio Psicopedagógico ao Estudante (CAPpE) do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), com o objetivo de propiciar atividades e estratégias diferenciadas com o uso das tecnologias digitais para suprir

tais dificuldades e viabilizar uma aprendizagem mais significativa e contextualizada com a realidade que vivemos.

As tecnologias digitais, dentro desse contexto, surgem como ferramentas facilitadoras no processo do ensino, tornando-se um elo de comunicação entre docentes e discentes. Contudo, para a maioria dos professores, elas se apresentam como um desafio, pois demandam um conhecimento que vai além do saber manusear a ferramenta.

Atividades gamificadas, por exemplo, têm o poder de alcançar e engajar diferentes públicos e com idades diversas⁴. O engajamento está diretamente ligado ao sentimento de pertencimento, ou seja, de se identificar com algo, às pessoas, à relevância dos conteúdos na vida do estudante e à forma como a aprendizagem é motivada. Devem ser utilizadas com a finalidade de envolver o aluno no seu processo ativo de aprendizagem de forma intencional e em momentos estratégicos, promovendo um engajamento dos estudantes com o conteúdo de forma dinâmica e atrativa.

MÉTODO

Na aplicação da pesquisa, a classificação metodológica da atividade a coloca como uma pesquisa de natureza básica, servindo de base para outras pesquisas, bem como para ações em sala de aula. Sua abordagem é qualitativa, com coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados⁵.

A presente pesquisa possui um caráter descritivo, do tipo *relato de experiência* das ações realizadas no ano de 2020 no período remoto em época de pandemia da COVID-19, ao registrar e descrever o ocorrido, levantando questões fundamentais sobre o ensino remoto, bem como a utilização das plataformas gamificadas como ferramenta lúdico-didática no Ensino Superior, acontecendo em dois momentos distintos, porém complementares.

O primeiro momento trouxe um levantamento de diversos fatores que interferem e

prejudicam o rendimento acadêmico, procurando relacioná-los a desmotivação ou dificuldades no processo de ensino e aprendizagem dos universitários. Já no segundo momento, procurou-se as experiências dos estudantes vivenciadas no minicurso *Dialogando Sobre a Psicopedagogia* realizado pelo Centro de Apoio Psicopedagógico ao Estudante (CAPpE) do Departamento de Psicopedagogia/CE/UFPB de forma virtual.

O CAPpE, por sua vez, tem por objetivo dar suporte psicopedagógico e acadêmico aos discentes que estejam apresentando déficits/dificuldades no decorrer de sua formação e que não estão satisfeitos com o seu rendimento nos estudos, como, ainda, possibilitar a estes a compreensão da diversidade que é o mundo acadêmico, elaborando estratégias e diretrizes que favoreçam o êxito na sua formação.

Amostra

A amostra do primeiro momento foi composta por 297 estudantes acadêmicos, sendo em sua maioria do gênero feminino, com 68,7%, e masculino, com 31,3%, com idades entre 16 e 50 anos. Destes, sua maioria encontra-se na faixa etária entre 20 e 25 anos (60,9%), seguida de 16 e 19 anos (17,8%) e 10,8% equivale à faixa etária superior a 31 anos.

No segundo momento, contamos com a participação de uma turma de estudantes calouros do curso de Psicopedagogia (Bacharelado) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), à qual o minicurso foi ministrado por duas professoras e participantes do projeto CAPpE, durante o primeiro período suplementar remoto em 2020.

Instrumentos e Procedimentos

No primeiro momento, o procedimento de coleta de dados foi realizado através de um questionário virtual feito no *Google Forms* composto por 13 questões de múltipla escolha como forma de adquirir as informações necessárias à pesquisa de uma maneira transversal, com o intuito de compreender como o estudante

vivência o processo de aprendizagem, como desenvolve a rotina de estudo, bem como as questões relativas aos dados sociodemográficos. O questionário contou com a participação voluntária e caráter anônimo, sendo destinado a todos os estudantes da UFPB.

Utilizamos como forma de divulgação o compartilhamento voluntário do link da pesquisa através dos grupos das turmas no *WhatsApp* e no perfil do *Instagram* do Projeto de Extensão CAPpE. Contamos também com o uso da técnica metodológica *snowball sampling*⁶. No Brasil essa técnica é conhecida como amostragem em Bola de Neve, na qual os participantes iniciais de um estudo indicam novos participantes e assim sucessivamente⁷.

No segundo momento, utilizamos plataformas digitais gamificadas como ferramentas lúdico-didáticas durante aulas síncronas no minicurso *Dialogando Sobre a Psicopedagogia*, para estimular a aprendizagem ativa dos estudantes no ensino remoto, no sentido de melhorar a motivação e a atenção durante as aulas. O minicurso foi delineado para quatro encontros, acontecendo uma vez por semana de maneira síncrona, com duração de duas horas.

As aulas remotas foram preparadas de modo a elucidar sobre o curso de Psicopedagogia, sua trajetória com as áreas de conhecimento, seus campos de atuação, aportes teóricos e metodológicos. Ao término do minicurso, os estudantes escolheram uma temática para discutir no último dia. Investigamos as limitações e potencialidades tecnológicas e pedagógicas dessas ferramentas junto aos estudantes, através de seus recursos e questionários do *Google Forms*.

Foram utilizados dois questionários como instrumentos de coleta de dados, através da plataforma do *Google Forms*, e respondidos pelos alunos de forma voluntária. O primeiro teve o intuito de obter informações das preferências de temas da Psicopedagogia para a elaboração da aula final. O segundo questionário foi composto por 28 questões, sendo aplicado após a conclusão do minicurso, com o objetivo de levantar informações das dificuldades enfrentadas,

tanto a nível pedagógico como tecnológico, de questões sociodemográficas, como também o grau de satisfação e as preferências de uso das plataformas.

Foram escolhidas quatro plataformas digitais gamificadas gratuitas e acessíveis aos estudantes, a *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* e *Gartic.io*, as quais continham recursos lúdicos e atividades colaborativas e competitivas, que puderam ser adaptadas para fins educativos, e compartilhadas em tempo real, no sentido de ampliar a participação dos estudantes durante as aulas remotas. Investigamos e evidenciamos seus sistemas de *feedback* e os dados analíticos salvos, detalhando as possibilidades que cada uma poderia proporcionar, no monitoramento e avaliação das atividades.

A análise dos dados foi realizada através das respostas e estatísticas coletadas pelos questionários no *Google Forms* e sua exportação para um arquivo de planilha digital, o qual foi interpretado de forma qualitativa no programa *Excel*.

RESULTADOS/DISCUSSÃO

Levantamento do Rendimento Acadêmico Discente

Como descrito anteriormente, no primeiro momento buscamos compreender a relação dos participantes com fatores que interferem de forma significativa na aprendizagem e no rendimento acadêmico. Os fatores trabalhados na pesquisa foram a leitura, concentração, motivação e a rotina. Buscamos compreender também aspectos como presença de déficits e transtornos, bem como questões relativas a dados sociodemográficos.

Desta forma, sobre o aspecto leitura os participantes foram questionados sobre sua relação com a leitura, abordando questões como a importância da mesma para a sua formação acadêmica, bem como sua absorção por meio dela. No primeiro momento 91,5% dos estudantes apontaram a leitura como totalmente importante para a sua formação acadêmica, e 27,6% declararam absorver pouco conhecimento por meio dela.

No ambiente universitário, a leitura é um instrumento indispensável, visto que a construção de conhecimento, assim como a produção científica, ocorre por intermédio dela. Isso nos leva à discussão de alguns autores⁸ que apontam para pesquisas realizadas com estudantes universitários que demonstram um baixo nível de compreensão da leitura e que esse fator está diretamente relacionado com o rendimento acadêmico.

Outro aspecto abordado na pesquisa foi a concentração, sendo importante destacar que o propósito nesta pesquisa não foi discutir esse aspecto no tocante às questões de Déficit de Atenção, assim, considerando-a no contexto da sala de aula ou externo a ela. Sobre isso, uma questão interessante, e ao mesmo tempo preocupante, que pode ser observada é que 36% deles afirmam ter baixa concentração em sala de aula, número que se mantém sobre a concentração fora da sala.

Cientes de que a concentração do discente está relacionada a diversos fatores, como por exemplo questões ambientais, físicas e psicológicas, para esse momento discutiremos sobre a relação aluno-professor nesse ambiente, amparados na literatura de Lima et al.⁹, que traz o ato de prestar atenção em sala de aula estando vinculado de forma direta com a atenção prestada pelo professor aos discentes, que também passa pela habilidade e o domínio do docente sobre ações que consigam reaver a curiosidade, assim como o interesse do discente por aquilo que acontece na sala de aula.

Neste aspecto, é importante que o docente tenha em mente as mudanças ocorridas no processo histórico, as transformações das gerações, exigindo dele uma prática didático-pedagógica contextualizada com o momento presente. O professor não deve apenas transmitir um conhecimento técnico, mas tornar-se um mediador, facilitador, aquele que procura impulsionar os discentes na busca e construção do conhecimento, favorecendo o ciclo constante do aprender a aprender.

Sobre esse resgate, os autores supracitados apontam para o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e as metodologias integradoras como forma de promover a interação, o desenvolvimento do senso de equipe, a comunicação entre os pares, entre outros aspectos que devem ser estimulados nesse ambiente não apenas para o resgate da concentração e atenção, mas para o bom desenvolvimento da aprendizagem. Um outro ponto que poderá contribuir neste processo é que as aulas sejam planejadas de forma que existam momentos de interação entre os discentes, atividades coletivas, espaço para diálogos sobre a temática, dentre outros.

Sobre a concentração fora da sala de aula, encontramos além dos 36% que apresentam dificuldade de concentração, 32,7% que se concentram mais do que dentro de sala de aula. Esses dados corroboram com a discussão de De-Nardin & Sordi¹⁰ sobre a questão do ambiente de estudo, a importância de que o mesmo seja agradável, a existência do menor número de interferências como elemento crucial, como por exemplo: televisão ligada, conversas paralelas, interferências familiares, entre outros.

Desta forma, a organização individual da rotina do estudante também tem um papel importante no processo de aprendizagem e, conseqüentemente, em seu rendimento acadêmico. Com isso, os participantes da pesquisa foram questionados sobre a organização da sua rotina e interferência da mesma no seu rendimento. Os dados mostram que um número significativo (27,6%) afirma não conseguir organizar a rotina e observam que isso interfere de forma negativa no seu rendimento acadêmico.

A gestão sobre a administração do seu tempo precisa ter uma grande atenção, a vida acadêmica requer do estudante muita responsabilidade e demanda uma série de exigências, com isso, observamos a discussão de Oliveira & Dias¹¹ que abordam a administração do tempo atrelada à confiança na autoeficácia do estudante, o que vai interferir diretamente em sua motivação e realização das atividades.

A motivação dos estudantes foi outro ponto de grande importância na pesquisa, visto que esta é um dos elementos principais nas iniciativas e no envolvimento do estudante em sua aprendizagem¹². Partindo deste pressuposto, numa avaliação geral sobre motivação, foi analisado que 27,7% dos participantes relatam ter alta motivação e completamente motivados, enquanto 19,2% apresentam uma motivação baixa ou muito baixa e 52,2% apresentam motivação média.

Por conseguinte, é importante se ater ao que desmotiva os estudantes no âmbito acadêmico, para que a atenção seja redobrada em relação a esses fatores. Entre tantos, Gomes¹³ destaca reprovações, dificuldades de aprendizagem e falta de entendimento das dificuldades dos alunos por parte dos professores como razões da desmotivação universitária, levando até ao trancamento do curso. Desse modo, 48,1% dos participantes da pesquisa afirmam que já haviam pensado em desistir do curso.

Em contrapartida, quanto maior a motivação, maior será o interesse do discente na participação de atividades extracurriculares que são oferecidas pelas Instituições, e oferecem oportunidades relevantes para a vida acadêmica e profissional. Com relação à participação em atividades como Monitoria, Extensão, Grupos de Pesquisa, Tutoria e outras atividades, os resultados obtidos foram: 48,8% certificam estar envolvidos em alguma dessas atividades; 20,5% já estiveram, mas não fazem mais parte e 30,6% nunca estiveram envolvidos em nenhuma delas.

Ademais, é de extrema relevância ressaltar que quando o estudante entende e se percebe enquanto sujeito ativo no seu próprio processo de aprendizagem, maiores são as chances de definir outras estratégias que possam melhorar o seu desenvolvimento, ressignificando os vínculos com a aprendizagem e, como reflexo, aumentam a motivação. Nessa perspectiva, Boruchovitch & Martini¹⁴ trazem a necessidade de implementação de programas interventivos que auxiliam o estudante em seu processo de aprendizagem, utilizando estratégias que favoreçam essa relação.

Voltando à notabilidade do docente nesse quesito, pode-se destacar o grande peso das ações dos professores em todo esse processo, levando em consideração que a sala de aula precisa ser um espaço de construção de conhecimento prazeroso, de troca mútua, onde o respeito e a compreensão devem permear todo o processo. É interessante que os professores disponibilizem atenção às queixas e *feedbacks* dos discentes, uso de metodologia adequada, diferentes técnicas e estratégias, bem como a utilização de metodologias ativas e uso da tecnologia em sala de aula, com o intuito de aumentar a motivação dos estudantes.

Intervenção com as plataformas gamificadas

A representação gráfica da nuvem de palavras (Figura 1) favoreceu a interação durante a aula, promovendo uma discussão sobre as atribuições e o objeto de estudo da Psicopedagogia. As palavras “aprendizagem”, “educação” e “empatia” tiveram maior destaque.

O recurso do quadro colaborativo (Figura 2) foi estruturado durante a aula e fixou as definições dos estudantes sobre a Psicopedagogia. Por meio deste quadro interagiram em tempo real com a definição dos seus colegas, “curtindo” aquelas que geravam identificação. Essa escolha das definições promoveu um debate reflexivo do porquê da escolha e ajudou a ampliar a definição de Psicopedagogia para a turma.

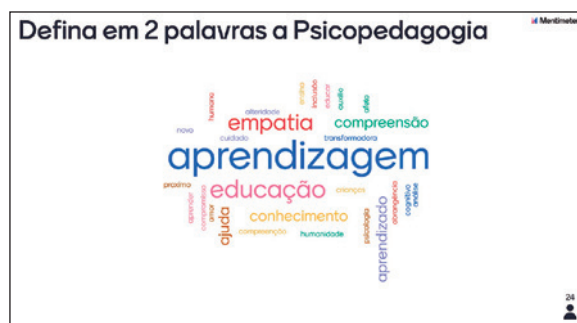


Figura 1 – Nuvem de palavras da plataforma *Mentimeter* com palavras representativas do conhecimento prévio dos discentes sobre a psicopedagogia.

Fonte: Elaboração própria.



Figura 2 – Quadro colaborativo da plataforma *Nearpod*, contendo definições dos discentes sobre a Psicopedagogia.
Fonte: Elaboração própria.

A gamificação através do recurso *time to climb* (Figura 3A) ao final da aula despertou a atenção dos estudantes nos conteúdos apresentados, utilizando os recursos lúdicos e competitivos como elementos atrativos, que ajudaram a manter o foco e estimularam a aprendizagem através da revisão dos conteúdos.

O sistema de quiz da plataforma *Quizizz* (Figura 3C) foi o mais personalizável, tornando a plataforma mais atrativa aos estudantes, e a que coletou a maior quantidade de dados sobre as respostas. Os resultados coletados nortearam a professora a perceber quais questões os estudantes sentiam mais dificuldades, promovendo em seguida uma discussão para sanar essas dúvidas durante a aula.

A utilização do jogo *Gartic.io* (Figura 3B) estimulou a criatividade, a coordenação motora fina e a habilidade dos participantes com o desenho. A ilustração era sobre o tema trabalhado em psicomotricidade, e ao mesmo tempo que gerou um momento descontraído de socialização e troca de informações entre os estudantes, favoreceu a discussão da importância da Psicopedagogia e da psicomotricidade no desenvolvimento integral, motor e estético.

Durante as aulas, os estudantes utilizaram *tablets* (4,2%), *notebooks* (58,3%) e *smartphones* (91,7%), através de conexões com a Internet por meio do *Wi-Fi* de casa (91,7%), *Wi-Fi* de outros (8,3%) e dados móveis 3G/4G (25%), destacando a má conexão relatada por alguns

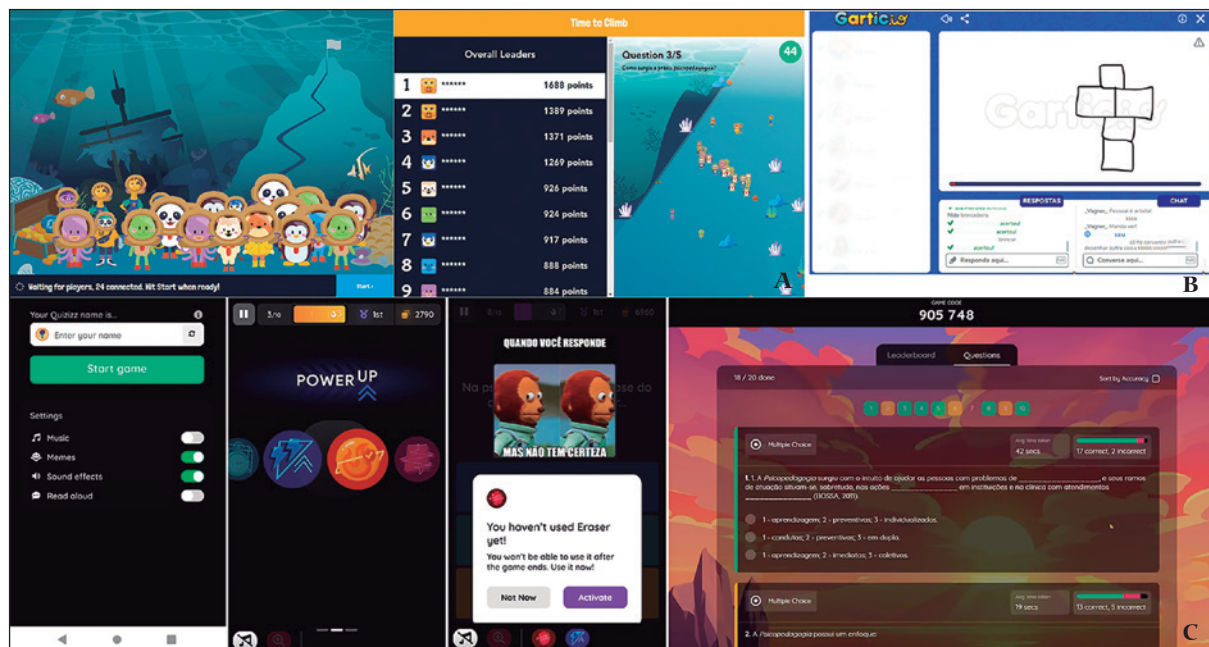


Figura 3 – Interface lúdica das plataformas Nearpod – time to climb (A) Gartic.io (B) e Quizizz (C).

Fonte: Elaboração própria.

estudantes (8,9%) ao utilizarem as plataformas. Todos afirmaram que as plataformas ajudaram a estimular a aprendizagem, ampliando o interesse (87,5%) pela aula, e facilitando (95,83%) a compreensão dos conteúdos.

Todos os estudantes afirmaram que as plataformas gamificadas favoreceram a aprendizagem deles, pois *“foi bem dinâmico, atraiu a atenção e contribui numa melhor absorção do conteúdo.”* *“Eu consigo fixar mais tendo um estímulo, como é o caso da gamificação.”* *“Melhorou a concentração.”* No relato da experiência com as plataformas eles se sentiram *“Motivado a aprender.”* *“Me senti mais atraída e incentivada.”* *“Me senti desafiada e com vontade de participar.”* *“Estimulado a estudar mais e me sair bem.”*

A maioria (95,83%) dos estudantes afirmou que gostariam que essas plataformas fossem utilizadas nas aulas, promovendo revisão de conteúdos e ampliando a interação durante os momentos síncronos, com o uso voltado para avaliação só de forma assíncrona. Ao serem

perguntados sobre o grau de satisfação com o uso dessas plataformas, 54,2% disseram que se sentiram satisfeitos, enquanto 41,7% se mostraram muito satisfeitos.

A partir dos resultados apresentados, percebemos que o uso das plataformas interativas e gamificadas promoveu um ambiente de aprendizagem agradável e estimulante, capaz de motivar e prender a atenção dos estudantes nas temáticas apresentadas em aula, ajudando-os na compreensão dos conteúdos e favorecendo situações de interação entre as professoras e os colegas de sala. Eles quase que unanimemente preferiram aulas que fizessem uso das plataformas para aumentar o interesse deles nos conteúdos (Gráfico 1), e trazer atividades criativas, cooperativas e competitivas com os assuntos da aula (Gráfico 2). A maioria deles (Gráfico 3) não sentiu dificuldades com o uso das plataformas, e viram nelas uma forma de trazer *“leveza e diversão”* às aulas.

As ações gamificadas tiveram como papel fundamental motivar os alunos no processo de

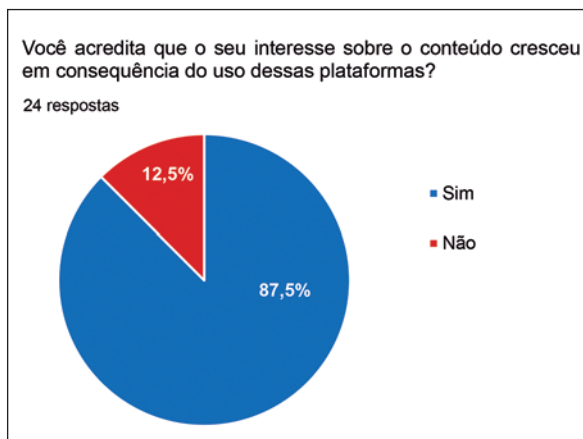


Gráfico 1 – Impacto das plataformas gamificadas no interesse dos conteúdos.

Fonte: Elaboração própria.

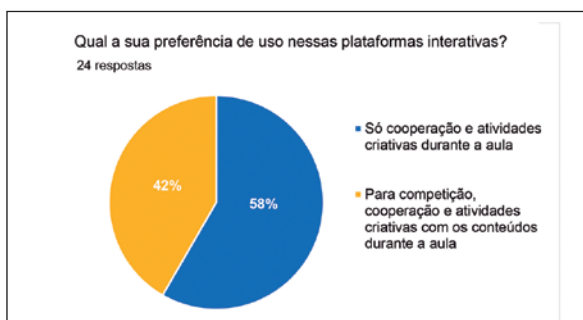


Gráfico 2 – Preferência de uso das plataformas por parte dos estudantes.

Fonte: Elaboração própria.

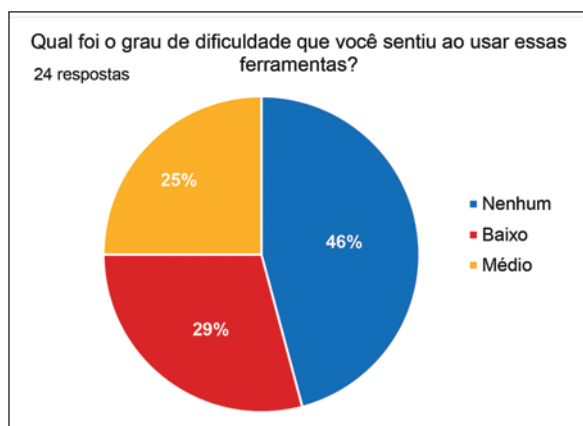


Gráfico 3 – Grau de dificuldade com o manuseio das plataformas gamificadas.

Fonte: Elaboração própria.

construção do conhecimento, e conseguiram criar uma atmosfera participativa e agradável do saber. A gamificação foi um dos métodos de aprendizagem ativa escolhidos por trazer para os estudantes o lúdico, através dos elementos de jogos, e de um sistema de *feedback* de suas ações de aprendizagem em aula em tempo real, mantendo um estímulo constante de atenção, e facilitando a compreensão da relação das partes com o todo, como ocorre com os *games*¹⁵.

De acordo com a teoria do *Flow*, a gamificação e o uso de jogos digitais atrelados à aprendizagem pode proporcionar um estado total de imersão em que uma pessoa possui ao exercer uma atividade¹⁶. E, para chegar a esse estado, Vianna et al.¹⁷ falam sobre três condições que devem estar presentes se a pessoa quiser entrar em *Flow*: metas (claras, desafiadoras e realizáveis), equilíbrio (habilidade e o desafio) e *feedback* (claro e imediato). As atividades gamificadas têm o potencial de promover o Estado de *Flow*, pois tornam o ambiente de aprendizagem mais agradável, aumentando o envolvimento e a motivação dos estudantes.

Os diferentes recursos utilizados nas plataformas ampliaram as possibilidades de interação com a turma, demonstrando que elas são viáveis para estimular a participação dos estudantes em uma aula remota, e aumentar o protagonismo deles no seu processo de aprendizagem. Os dados coletados pelas plataformas *Mentimeter*, *Nearpod*, *Quizizz* das respostas dos estudantes favoreceram uma discussão enriquecedora, pois partiram das opiniões deles, seus conceitos e dúvidas, estimulando uma maior participação durante as aulas, engajando-os em sua aprendizagem e favorecendo a melhoria de seus rendimentos acadêmicos.

A aprendizagem baseada em jogos digitais foi aplicada através da plataforma de jogo *Gar-tic.io*, com o objetivo de trabalhar o tema escolhido pelos estudantes, a psicomotricidade, de uma forma prática. A interação proporcionada pelo jogo ampliou a socialização entre a turma, algo que geralmente é reduzido no ensino remoto. Desse modo, buscou-se ampliar através das plataformas novas estratégias participativas

de interação e aprendizagem, para proporcionar novas ferramentas de ensino-aprendizagem para os professores e estudantes. Para tornar a aprendizagem efetiva e atraente para as atuais gerações, torna-se interessante realizar uma hibridação entre a cultura acadêmica e a cibercultura desses estudantes, utilizando esses recursos interativos e engajadores de seus cotidianos¹⁸.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, é possível afirmar que novas estratégias didático-pedagógicas contribuem para uma maior participação discente nas atividades propostas, principalmente no contexto do ensino remoto. Visto que essas plataformas

promovem um engajamento maior, estimulam a concentração, contribuindo de forma positiva para o processo de ensino-aprendizagem.

Para além das questões de envolvimento maior dos discentes nas atividades propostas em sala de aula, o estudo reforça a necessidade de programas que busquem auxiliar os discentes, de forma individual ou em grupo, a fim de enfrentar as dificuldades vivenciadas na realidade acadêmica. É de suma importância que as instituições estejam atentas às questões problemáticas vividas pelos discentes, buscando minimizá-las e tornar a experiência de aprender como ela deve ser, prazerosa, e o mais distante possível de uma realidade desgastante emocionalmente e adoecedora.

SUMMARY

Psychopedagogy connecting academic learning in pandemic times

The concern with the learning process of students has been a fundamental point of importance in the search for comprehension and for the ways of diminishing the difficulties faced in the academic world. However, this report brings up the need of formulating means and strategies capable of turning the academic process more fun and less emotionally degrading for young people who dream with a professional career. Nevertheless, it is worth emphasizing that we try to understand the learning process through multiple aspects such as cognitive, emotional, social, among others, therefore, we understand that the difficulties faced are related with the lack of motivation caused by remote teaching, also by the presence of symptoms related to anxiety, depression, as well as the moment we now live in, the COVID-19 pandemic. This way, two sessions were put in practice, the first one to comprehend the relations between the students and factors that influence their academic performance, and the second one to provide an intervention with a group of students using the TDICs (Digital Technology of Information and Communication) through gamified platforms, as a mean of retrieving their concentration and supporting the motivation of the participants, using the previous study as a basis to do so. In conclusion, the results obtained in the study lead to the efficiency of the use of those platforms as facilitators of the teaching-learning process, also contributing to the concentration and motivation of the students in the performed activities.

KEYWORDS: Remote Teaching. Gamification. Digital Technologies. College students. Academic Performance.

REFERÊNCIAS

1. Arino DO, Bardagi MP. Relação entre fatores acadêmicos e a saúde mental de estudantes universitários. *Psicol Pesq.* 2018;12(3):44-52.
2. Sahão FT. Saúde mental do estudante universitário: comportamentos que favorecem a adaptação ao ensino superior [Dissertação]. Londrina: Universidade Estadual de Londrina; 2019.
3. Andrade AS, Antunes NA, Zanoto PA, Tiraboschi GA, Viana PVBA, Curilla RT. Vivências Acadêmicas e Sofrimento Psíquico de Estudantes de Psicologia. *Psicol Ciênc Prof.* 2016;36(4):831-46.
4. Alves F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS; 2015.
5. Lakatos EM, Marconi MA. Fundamentos de metodologia científica. 5ª ed. São Paulo: Atlas; 2003.
6. Biernacki P, Waldorf D. Snowball sampling: Problems and techniques of chain referral sampling. *Sociol Methods Res.* 1981;10(2): 141-63.
7. Penrod J, Preston DB, Cain R, Starks MT. A discussion of chain referral as a method of sampling hard-to-reach populations. *J Transcult Nurs.* 2003;14(2):100-7.
8. Oliveira K, Santos AAA, Primi R. Estudo das relações entre compreensão em leitura e desempenho em disciplinas na universidade. *Interação Psicol.* 2003;7(1):19-25.
9. Lima CL, Queiroz ECSB, Sant'Anna GJ. A Relação entre Concentração e Aprendizagem: O Uso de TIDC para a Aprendizagem do Aprender. In: *Anais CIET:EnPED:2018 – Educação e Tecnologias: Aprendizagem e construção do conhecimento*; 2018; São Carlos, SP, Brasil.
10. De-Nardin MH, Sordi RO. Aprendizagem da atenção: uma abertura à invenção. *Psicol Esc Educ.* 2009;13(1):97-106.
11. Oliveira CT, Dias ACG. Dificuldades na Trajetória Universitária e Rede de Apoio de Calouros e Formandos. *Psico.* 2014;45(2): 187-97.
12. Pereira AA, Nogueira ABL, Cabette RES. Motivação em universitários: análises de teses e dissertações entre 2000 e 2011. *Psicol Esc Educ.* 2017;21(2):323-31.
13. Gomes MA. Estudantes universitários com dificuldades de aprendizagem: como motivá-los? [Dissertação]. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul; 2012.
14. Boruchovitch E, Martini ML. As atribuições de causalidade para o sucesso e o fracasso escolar e a motivação para a aprendizagem de crianças brasileiras. *Arq Bras Psicol.* 1997;49(3):59-71.
15. Fardo ML. A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENTE.* 2013; 11(1):1-9.
16. Csikszentmihalyi M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience.* New York: Harper & Row; 1990.
17. Vianna CT, Silva LL, Gauthier FAO, Souza MV. Estado de Flow: uma experiência ótima em sala de aula. *E-Tech: Tecnol Competitividade Ind.* 2018;11(1):89-106.
18. Sena S, Schmiegelow SS, Prado GMBC, Sousa RPL, Fialho FAP. Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos. *RENTE.* 2016;14(1):1-11.

Trabalho realizado na Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil.

Conflito de interesses: Os autores declaram não haver.

Artigo recebido: 19/4/2021

Aprovado: 25/11/2021 ■