

Um Relato do Processo de Gamificação em Projeto Social para a ONG Casa dos Sonhos

Maurício da Silveira Piccini¹
JETTA Educa / Brasil

Resumo—O presente artigo relata processo de gamificação de projeto social aplicado na Fundação Casa dos Sonhos para estimular a participação das crianças atendidas pela entidade. A fundamentação teórica toma a gamificação como metodologia para trabalhar os estímulos extrínsecos em intrínsecos e construir autonomia nas crianças e adolescentes. O objetivo é medir e avaliar o comportamento das crianças e adolescentes em relação ao comparecimento e à participação nas atividades e oficinas da ONG, como por exemplo: comparecimento das crianças e adolescentes nas oficinas, comparecimento dos familiares em reuniões com a ONG, minimização de incidentes de respeito e agressividade, participação em atividades de leitura e escrita, participação em viagens e passeios. Os resultados parciais do uso de gamificação na ONG indicam aumento significativo na presença e participação nas oficinas e interação cooperativa das crianças para garantir que todas recebam pontuação suficiente para participar das atividades de passeios e premiações.

Palavras-chave: gamificação, projeto social, engajamento, autonomia, socialização.

I. INTRODUÇÃO

A Fundação Casa dos Sonhos (FCS) é uma pessoa jurídica de direito privado sem fins econômicos, instituição sociocultural que foi criada em 2001 e há mais de dez anos vem colaborando de forma significativa na formação ética em Gravataí/RS.

Preferencialmente, a entidade atua em setores de camadas populares, famílias que apresentam déficits psicossociais e afetivos, em situação de risco ou vulnerabilidade social evidente. A principal linha de ação está voltada para crianças e adolescentes de 6 a 17 anos, em turno inverso ao da escola.

Nos últimos anos, a Fundação Casa dos Sonhos/FCS tem atendido regularmente entre 35 (2010) e 83 (2015) crianças distribuídas em dois turnos (manhã e tarde). Em 2016 foram atendidas 70 crianças, em média.

O espaço comunitário em que a FCS atua (Rincão da Madalena) é constituído por três bairros (Nova Conquista, Nova Esperança e Maria Auxiliadora) que estão em permanente conflito com o narcotráfico. Conforme Conferência Municipal de Segurança Pública (Conseg) realizada em 2009, esta região foi qualificada para implantação de programas do Pronasci (Protejo, Mulheres da Paz, Pelc), pois a mesma foi considerada como área com déficit e (ou) vazio de atendimento.

Além dos problemas monetários e burocráticos de todas as fundações de ajuda social no Brasil, a FCS tinha problemas pontuais com relação à participação e ao engajamento das crianças e adolescentes por ela atendidos. A presença diária, especialmente pelo turno da manhã, era

baixa, por um lado por conta de chuva e frio (ou assim relatado pelas crianças), por outro por conta de toques de recolher impostos por grupos concorrentes de tráfico e semelhantes. O engajamento nas oficinas era baixo, tendo em vista que grande parte das crianças frequenta a Fundação no turno inverso ao da escola, estando por isso cansadas de atividades que se assemelhem a atividades educativas.

Duas oficinas foram criadas em 2014 para melhorar tratar de estimular leitura e aprendizado nas crianças e adolescentes ao mesmo tempo em que fugia do modelo “sala de aula”. As oficinas de Literatura e Expressão e de Informática cumpriram seu papel de construir uma nova forma de as crianças participarem da FCS sem enxergarem os temas trabalhados da mesma forma que na sala de aula. Mas os problemas pontuais de participação na ONG não foram solucionados apenas com a mudança de metodologia. Então, em 2016 iniciou-se um processo de construção de um projeto de gamificação para a Fundação.

II. GAMIFICAÇÃO

Gamificação é comumente definida como a utilização de mecanismos e elementos de jogos em ambiente que não são jogos. Baseia-se em fundamentações teóricas multidisciplinares como Jogos Ciência Cognitiva ou Capacitação de Pessoal [1] A visão de gamificação escolhida para ser utilizada na Fundação a entende como processo que trabalha estímulos extrínsecos em intrínsecos e dá foco à construção de autonomia nos jogadores em relação às regras do sistema.

O processo de construção da gamificação para a Fundação Casa dos Sonhos entendeu a gamificação como atividade voluntária, com limites de tempo e espaço, com regras obrigatórias, com fim em si mesmo, proporcionando tensão e alegria [2]. A partir dessa visão, construiu-se regras de interação entre as crianças e adolescentes participantes Fundação e as oficinas da Fundação, com o objetivo de engajar os participantes de modo a obterem os melhores resultados da experiência.

As dinâmicas de jogo foram construídas tendo em vista permitir às crianças e adolescentes terem consciência das suas interações com a Fundação, com as funcionárias e as funcionárias. Também buscou-se valorizar a presença das crianças e adolescente, bem como a presença de seus familiares em reuniões e eventos dentro da Fundação. Sabe-se, por pesquisas anteriores [3][4] que a gamificação deveria aumentar a participação de alunos em processos educacionais — e grande parte das crianças e alunos enxergam a Fundação como algo semelhante à escola. Esperava-se, portanto, aumento na presença e na participação engajada nas oficinas. Também é sabido que a proposta da gamificação permite aos jogadores enxergar os problemas como jogos de regras mais claras, o que

¹ mauricio.piccini@gmail.com

estimula a solução de problemas na Fundação através de interação cooperativa e lúdica entre os participantes.

III. REGRAS CONSTRUÍDAS

As regras são pensadas por ciclos, de acordo com atividades, festividades e feedbacks do ciclo anterior. Como exemplo, as regras do último ciclo (de 05/03/2018 a 29/06/2018) foram:

1) Frequência - vir cinco dias seguidos (descontados feriados e fim de semana) à Fundação garante 5 pontos.

Não basta que a criança e o adolescente participe um número mínimo de dias (como seria na escola, com frequência total de 70%, por exemplo). Esta regra tem por objetivo garantir consistência na presença e costume, pensando que a criança, nos terceiro e quarto dias, evitará romper a sequência de presenças pela qual já se esforçou.

Um participante que não faltar nenhuma vez no ciclo do exemplo acumulará 85 pontos.

2) Participação em eventos - Páscoa, 5 pontos

3) Participação em eventos - Festa Junina, 5 pontos

As crianças devem participar não só das oficinas durante a semana, mas também de atividades especiais. A função das atividades é garantir interação entre todos os participantes da Fundação, como uma grande socialização. Também garante estímulos diversos dos de “sala de aula” e de oficinas. A interação social é, de toda forma, parte importante da gamificação e estas regras garantem um gatilho para esta interação.

4) Participação dos pais (ou responsáveis) em reuniões - 5 pontos por cada reunião, por criança.

O objetivo é fazer com que os familiares se sintam participantes do jogo da Fundação, e que as crianças estimulem a participação ativa de seus familiares nas atividades sociais da Fundação.

5) Participação no Jogo-Texto da Fundação - 10 pontos

O Jogo-Texto da Fundação é um teste de lacunas feito no computador com o objetivo de avaliar as capacidades de compreensão leitora das crianças e adolescentes. As crianças não recebem pontos pelo seu desempenho no teste, mas pela participação. O objetivo não é ranqueá-las ou fazê-las sentir-se desestimuladas por não conseguirem, mas garantir que acompanhem suas necessidades e dificuldades específicas com relação à leitura.

6) Melhor amigo da turma - 5 pontos

7) Alunos destaque - 5 pontos

Um aluno por turma é escolhido pelos colegas para ganhar pontos extras por critérios subjetivos. Da mesma forma, as funcionárias, oficinairas e voluntárias da FCS votam em crianças e adolescentes para receber pontos extras por terem comportamento exemplar.

Na prática, esta regra é uma das regras utilizadas para “ajustar” a pontuação final de crianças e adolescentes que por algum motivo não tenham obtido pontos suficientes

para participar dos passeios que servem de recompensa da gamificação.

Essa pontuação é dada por votação no fim de cada ciclo.

8) Qualidade na participação das oficinas - 10 pontos

De regra, todas as crianças e adolescentes devem receber esta pontuação. A exceção é a criança que se recusa a participar das oficinas de forma recorrente, dificultando ou impedindo a realização das mesmas pelas oficinairas.

9) Incidente - punição de perda de 10 pontos.

Conflito grave registrado durante o período. Brigas, palavrões, desrespeito a qualquer outra pessoa; quebrar, estragar o patrimônio da Fundação. O conflito deve ser registrado e avaliado pela assistente social da FCS.

10) Troca de pontos entre as crianças

Como estímulo final à socialização e interação entre as crianças, é parte do jogo que as crianças possam transferir 5 pontos para um colega.

IV. TROCA DE PONTOS POR BRINDES

Não pode ser objetivo da gamificação punir as crianças ou retirar delas quaisquer tipo de presente, estímulo ou doação que pessoas façam a elas direcionadas através da Fundação. Com isso em mente, as regras de recompensa para as crianças e adolescentes

1) Passeios

Com 70 pontos, as crianças e adolescente “comprar” um passeio oferecido pela FCS. Nos últimos ciclos, a Fundação já conseguiu levar as crianças para *shoppings*, lancherias, cinemas, passeios de catamarã no Guaíba. O valor alto em relação aos pontos que podem ser obtidos pelas crianças é proposital. O objetivo é que as crianças sintam que se esforçaram para obter essa pontuação mínima e, depois, escolher como utilizar seus pontos.

2) Escolha de brinquedos ou outros brindes

Em geral, as crianças e adolescentes recebem através da FCS doações, que não são tiradas delas por conta da gamificação. O que ocorre, por exemplo, é que a pontuação maior permite a crianças escolherem brinquedos em vez de sortear um brinquedo. No último ciclo, a FCS comprou algumas mochilas com o logotipo da Fundação e permitiu que as crianças trocassem 20 pontos pelas mochilas.

O objetivo final é, portanto, a autonomia, a capacidade de cada criança e cada adolescente de se automonitorar, avaliar e corrigir seu próprio comportamento.

V. RESULTADOS PARCIAIS E ESPERADOS

O Jogo-Texto da FCS capta resultados objetivos sobre a capacidade de compreensão leitora das crianças. O

projeto prevê que, posteriormente, seja possível avaliar a melhora na leitura dos participantes da FCS. Como o Jogo-Texto foi utilizado apenas em três ciclos completos por enquanto, não é possível comparar evolução das crianças.

Dos resultados objetivos, a presença das crianças e adolescentes melhorou consideravelmente desde o implemento da gamificação e indica o aumento do engajamento das crianças e adolescente de forma consistente.

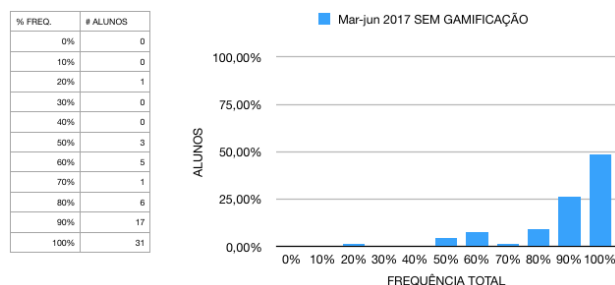


Figura 1 - Frequência das crianças e adolescentes antes da gamificação (março a junho de 2017).

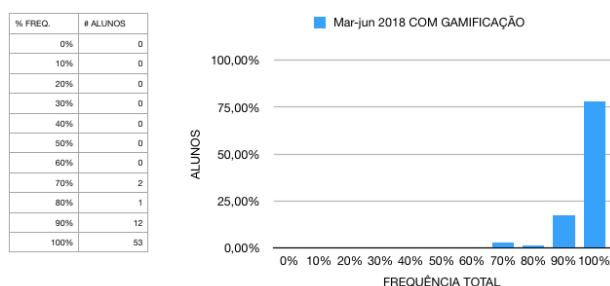


Figura 2 - Frequência das crianças e adolescentes no último ciclo da gamificação (março a junho de 2018).

No ciclo antes da gamificação (Figura 1), menos de 50% das crianças e adolescentes tiveram frequência entre 90% e 100%. Já no último ciclo (Figura 2), mais de 75% das crianças e adolescentes tiveram frequência entre 90% e 100%. As populações são de 64 e 68 crianças e adolescentes respectivamente.

A presença dos pais nas reuniões também aumentou significativamente. No ciclo de março a junho de 2017, em média, os pais e familiares de 31 crianças e adolescentes estavam presentes nas reuniões da FCS. No ciclo de março a junho de 2018, em média, os pais e familiares de 45 crianças estavam presentes nas reuniões. Espera-se aumentar esse índice. Está sendo avaliada a necessidade de modificar ou criar regras para melhorar o resultado deste indicador.

Em 2016, iniciou-se a criação de um livro anual de poemas, contos, relatos e desenhos feitos pelas crianças e adolescentes. No ciclo de 2016, foram necessários dois meses para coleta do material para produzir o livro. As crianças e adolescentes estavam relutantes em participar do livro e não entendiam a necessidade de produzir textos ou desenhos.

No ciclo final do ano de 2017, com início da gamificação, foi implementada uma pontuação para quem participasse do livro, seja com textos ou desenhos. E foi criada uma competição para produção da capa do livro. Com essa gamificação, o livro foi produzido em duas semanas. Algumas crianças e adolescentes insistiram em participar com livro e imagem. Estudam-se ainda formas de medir objetivamente esse impacto.

Nos registros diários das oficinas, também observam-se melhora no engajamento e no comportamento das crianças e adolescentes dentro das atividades da Fundação. As responsáveis pelas oficinas registram que as crianças e adolescentes parecem mais interessadas em completar as atividades. Está sendo avaliada uma forma de medir objetivamente essa possível melhoria relatada pelas oficinas.

VI. RESULTADOS INESPERADOS

Dois impactos foram inesperados e estão sendo avaliados de forma a serem registrados objetivamente.

Como efeito colateral da gamificação, as crianças e adolescentes aumentaram sua socialização e interação intergrupos para “vencer” o jogo ao final do ciclo. No ano do segundo ciclo de 2017, as crianças tiveram a opção de transferir pontos entre si. Para isso, organizaram-se para pedir a contagem de pontos antes do fim do ciclo. Então, de posse da informação, reuniram-se em grupos para doar pontos a quem não poderia ir no passeio oferecido por 70 pontos naquele ciclo.

Primeiramente, as oficinas e voluntárias da FCS não gostaram do resultado. Com a organização das crianças e adolescentes, alguns daqueles que causaram problemas durante o ano e tiveram pontos removidos por incidentes tiveram pontos doados e conseguiram ir ao passeio. As oficinas e voluntárias da FCS sentiam que a pontuação deveria “punir” as crianças que não se comportaram direito.

Foi avaliado que não é este o objetivo da gamificação. É mais importante que aqueles que apresentaram comportamento exemplar fossem contemplados com os brindes e passeios do que ter uma punição para aqueles que não apresentaram comportamento esperado. Por outro lado, a capacidade de aprender o jogo e encontrar soluções para “vencer” o jogo, demonstra exatamente as habilidades que se espera estimular nas crianças e adolescentes com um projeto de gamificação.

No mesmo sentido, algumas crianças, entendendo que não poderiam obter o número suficiente de pontos para ir ao passeio neste último ciclo de 2018, já se ofereceram para “pagar os pontos” se comportando bem no ano que vem.

Por fim, o engajamento das crianças e adolescentes na Fundação no ciclo 2018, tem sido bom ao ponto de competir com a escola. Em duas oportunidades, uma das escolas que atendem as crianças da mesma região da FCS tem entrado em contato informar que as crianças têm ido à Fundação em atividades de fim de semana em vez de ir à atividades proporcionadas pela escola nos mesmos dias.

Isso indica a amplitude do impacto da gamificação e sugere que se deva planejar para os próximos ciclos uma interação maior com a escola e outras instituições locais.

REFERENCES

- [1] K. Kapp. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.
- [2] C. Martins, I. M. M. Giraffa (A). Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. XI SJEEC. 2015. Disponível em <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/42-53.pdf>. Acesso em 05 ago. 2018. 2015.
- [3] L. De-Marcos et al. An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education, 2014.
- [4] K. Erenli. The impact of gamification: A recommendation of scenarios for education. 2012 15th International Conference On Interactive Collaborative Learning (ICL), 2012. Disponível em <http://ieeexplore.ieee.org/document/6402106/>. Acesso em 5 ago. 2018. 2012.