

Capítulo

9

Passa-ou-Repasa de IHC: Uma Revisão Divertida dos Conteúdos Estudados

Ticianne Darin¹

¹Universidade Federal do Ceará

ticianne@virtual.ufc.br

9.1. Tópico

A Interação Humano-Computador (IHC) é uma área do conhecimento que estuda a relação entre as pessoas e as tecnologias digitais, buscando compreender, projetar e avaliar sistemas interativos que sejam úteis, usáveis e agradáveis para os usuários [Barbosa et al. 2021]. Ao longo do tempo ministrando a disciplina de IHC 1 no curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD) na Universidade Federal do Ceará, identifiquei diversos desafios enfrentados pelos alunos em absorver os conteúdos de IHC e colocá-los em prática. Um dos mais significativos desafios se dá porque, frequentemente, deixam o conteúdo de IHC “acumular”, em detrimento de outras atividades e disciplinas. Além disso, muitas vezes os alunos subestimam a importância da teoria, acreditando que basta “saber aplicar”, sem compreender a relação causal entre a teoria e sua prática. O resultado é um baixo aproveitamento nas provas e projetos que aplicam pobremente os conceitos da IHC, fiados apenas no “bom senso”.

Para incentivar os alunos a estudar e revisar todo o conteúdo com antecedência e não apenas na véspera da prova - assim identificando dúvidas que poderão ser resolvidas - foi desenvolvida uma atividade lúdica e colaborativa inspirada no formato do programa de televisão “Passa ou Repasa”¹¹. O programa criado em 1987 pela emissora SBT teve diversas versões e apresentadores ao longo dos anos, muitas vezes com equipes de escolas competindo, o que serviu como inspiração para tornar o processo de aprendizado em IHC mais envolvente e divertido para os estudantes.

Nessa dinâmica, em três rodadas, as equipes respondem a desafios relacionados ao conteúdo estudado em IHC. A equipe vencedora ganha 1 ponto extra na prova, o que

¹¹Esta atividade ocorre no contexto de uma disciplina de IHC teórico-prática de 4 créditos semanais, no terceiro semestre do curso. Esta atividade não ocorre de forma isolada, a disciplina aplica estratégias complementares para fomentar a aprendizagem do conteúdo teórico e a sua aplicação prática em projetos.

motiva os estudantes a se prepararem antecipadamente. Já sabendo da atividade pelas turmas anteriores, o Passa-ou-Repassa é ansiosamente aguardado pelos alunos desde a primeira aula. Mesmo não sendo uma atividade obrigatória, raramente não conta com a participação de 100% da turma. Se assemelhando a um Quiz em sua estrutura de perguntas e desafios [Cruz, 2016], o Passa-ou-Repassa possui alguns dos benefícios dessa técnica: estimular a memória, a atenção e o raciocínio lógico, identificar dificuldades e lacunas de conhecimento, além de promover a interação, a cooperação e a diversão entre os participantes.

Além do aspecto competitivo, o "Passa ou Repassa" - que ocorre desde 2014 na disciplina de IHC 1 do SMD - beneficia também os alunos que não recebem pontuação extra por meio da revisão de todo o conteúdo visto até então. Ao participarem da atividade, eles podem identificar os pontos em que precisam focar seus estudos. É importante ressaltar que esta atividade é complementar a outras estratégias e está inserida em um contexto em que outras atividades didático-pedagógicas ocorrem para incentivar o estudo contínuo e aprofundamento teórico, bem como a aplicação prática dos conteúdos estudados em projetos de desenvolvimento.

9.2. Objetivo

A atividade de revisão no formato do Passa ou Repassa tem como objetivos incentivar os alunos a estudar antecipadamente para a prova e promover a revisão do conteúdo, auxiliando-os a identificar lacunas. A atividade também tem o propósito de fomentar a interação, cooperação e diversão entre os estudantes, enquanto desenvolvem habilidades cognitivas. A aplicação dos conceitos de IHC na elaboração das perguntas e provas físicas torna a atividade mais significativa e relevante para o aprendizado dos conteúdos.

9.3. Materiais

Para implementar a atividade Passa-ou-Repassa em sala de aula, é necessário providenciar os seguintes materiais: placas ou cartazes com os nomes das equipes, cronômetro, quadro branco e pincéis atômicos e uma banca julgadora para a segunda rodada do desafio (podem ser os monitores ou estagiários a docência), perguntas sobre a matéria dada e as respectivas respostas, uma lista de desafios (prendas) para a equipe que não souber responder ou responder incorretamente, tortas¹² e papel toalha para a terceira rodada. A lista de desafios pode gerar materiais adicionais.

9.4. Método

Primeiramente, deve-se verificar quais alunos vão apenas assistir e quais vão participar do jogo. Separados os alunos que desejam apenas assistir, o restante da turma deve ser

¹² Costumo usar apenas chantilly saborizado e colorido, feito em casa, no dia anterior à atividade. Antes da atividade, é colocada uma porção em pratos de papel ou plástico. A quantidade pode variar dependendo da quantidade de pessoas. A seguinte receita atende a uma turma de 30 pessoas: 500ml de creme tipo chantilly gelado; 8 colheres (de sopa) de leite em pó (150 gramas); 150ml de leite condensado bem gelado. Bata o chantilly com o leite em pó na velocidade média até ele ficar consistente. Quando chegar nesse ponto, acrescente o leite condensado. Bata bem de leve, apenas para misturar, na velocidade baixa. Gotas de corante e aromatizante podem ser adicionadas nesse momento, para acrescentar cor e variar o sabor das tortas.

dividida em duas equipes, garantindo que cada grupo possua o mesmo número de participantes, ou o mais próximo possível. É importante aleatorizar a formação das equipes, fazendo com que não haja um grupo "forte demais", o que pode desestimular uma das equipes, à medida que avançam nas rodadas com uma diferença muito grande de pontos. Em seguida, a atividade será dividida em três rodadas distintas, pensadas para durar entre 1h30 e 2h.

Na primeira rodada (*Responde, passa, repassa ou paga*), serão realizadas perguntas e respostas entre as equipes, onde todos os alunos participarão. Cada resposta correta na primeira tentativa valerá 35 pontos, na segunda tentativa (passar a pergunta para a equipe adversária) valerá 20 pontos e, na terceira tentativa (repassar para outra equipe), valerá 10 pontos. Resposta errada perde 25 pontos, para incentivá-los a não responder de qualquer jeito. Caso a equipe não saiba a resposta, terá que realizar um desafio rápido (prenda), que será sorteada na hora. É importante que esses desafios sejam de fato prendas e não associados ao conteúdo, para que a atividade não se torne cansativa. As prendas possuem pontuações associadas previamente ao seu nível de dificuldade. A equipe escolhe que prenda quer pagar (de 10 a 60 pontos) sem saber do que se trata o desafio. Cada equipe só pode pagar 3 vezes e a pontuação não se repete entre diferentes desafios. Após saber qual o desafio, a equipe pode se recusar a realizá-lo, mas perde 50 pontos. Nessa rodada, são feitas 10 perguntas, de forma alternada. Essas são perguntas cujas respostas são mais elaboradas (Tabela 9.1), visto que todas as pessoas da equipe podem colaborar na construção da resposta, até que digam: "fim da resposta". Caso a resposta seja correta, o professor pode acrescentar informação para enriquecer ou esclarecer algum ponto. Caso esteja errada, deve corrigir e explicar brevemente. É comum que nesse momento surjam rápidas dúvidas.

As regras na primeira rodada são:

1. A equipe tem 5 segundos para decidir se responde ou passa.
2. A resposta é imediata após dizer "responde".
3. A equipe pode pedir para repetir a pergunta 1 vez.
4. Na opção repassa não há tempo para pensar. A equipe deve responder imediatamente ou pagar.

A segunda rodada consiste em um mini-desafio cronometrado. Nessa etapa, os alunos são desafiados a propor uma solução para uma situação problema relacionada aos seus cotidianos, em equipes, dados critérios específicos e um tempo limite. A equipe que realizar o desafio da melhor forma, no menor tempo, ganhará 50 pontos. Uma banca julgadora será responsável por avaliar o desempenho das equipes durante o desafio. Ao dar o resultado, é importante explicar os pontos corretos e incorretos de forma fundamentada no conteúdo em questão. Devido ao tempo propositalmente curto para resolver cada problema, a atividade é dinâmica e toda a equipe se engaja.

As regras da segunda rodada são:

- Usar entre 3 e 5 minutos para criar a proposta pedida.
- A equipe que terminar mais rápido, pode parar os demais (STOP)
- 4 pessoas de cada equipe executam o desafio no quadro branco, mas todos podem ajudar.

Já na terceira e última rodada (*Torta na Cara*), apenas uma pessoa de cada equipe responderá às perguntas por vez, competindo dois a dois. Os membros de cada equipe devem fazer rodízio para que todos tenham a chance de responder. Em geral, cada pessoa acaba participando de duas a três vezes. Cada resposta correta valerá 20 pontos. Entretanto, quem errar a resposta receberá uma torta no rosto de seu oponente, como parte da brincadeira. Nessa rodada não há perda de pontos. São feitas entre 20 e 30 perguntas, dependendo do tempo disponível e do nível de engajamento da turma. As respostas devem ser imediatas às perguntas. Tem o direito de responder quem indicar primeiro (seja por meio de uma aplicação específica para esse tipo de jogo, ou simplesmente quem conseguir pegar primeiro um objeto que está sobre a mesa). Caso uma pessoa indique que vai responder antes da pergunta ser terminada, a pessoa deve respondê-la sem ouvir o restante da pergunta. Devido à dinâmica desta etapa, as perguntas devem ser mais específicas e requerer respostas curtas, o que torna esta rodada rápida, embora tenha mais perguntas.

As pontuações são listadas para cada equipe no quadro, à medida que vão ganhando os pontos, mas são somadas apenas ao final das três rodadas, quando a equipe vencedora é anunciada. Após o término da atividade, os nomes de todos os participantes da equipe vencedora são registrados e serão recompensados com 1 ponto extra na nota da prova, incentivando o empenho dos estudantes durante o jogo. É útil encaminhar para os alunos o documento com todas as perguntas e respostas utilizadas, para auxiliar em seus estudos.

9.5. Avaliação

Esta não é uma atividade que visa avaliação, mas sim uma forma lúdica e interativa de revisar o conteúdo para todos os presentes. A partir das respostas, no entanto, é possível que o professor identifique o nível da turma e suas principais dificuldades. Isso pode ser utilizado para tomar decisões mais específicas, como reforçar um determinado conteúdo, ou mudar uma próxima atividade prática para englobar aspectos que precisam ser melhor compreendidos.

9.6. Experiência de uso

A experiência de revisão com Passa-ou-Repassa foi aplicada em 11 turmas de graduação, totalizando 320 alunos. É importante que esta atividade não seja obrigatória, não valha nota e nem frequência. Dessa forma, alunos que não se sintam à vontade em participar não serão constrangidos ou prejudicados. É importante informar os alunos que todos que desejarem apenas assistir e relembrar o conteúdo são bem-vindos a participar da atividade, promovendo assim a interação, a cooperação e a diversão entre os colegas enquanto revisam o conteúdo.

Essa atividade é melhor aproveitada se realizada a partir do meio do semestre letivo, quando uma parte considerável do conteúdo teórico já foi ministrada, e antes da prova. Além de servir para revisar o conteúdo, é um valioso momento de conexão entre alunos e entre alunos e professores, em um momento em que o semestre começa a acumular atividades e ficar mais estressante.

O momento do Torta na Cara é o mais aguardado pelos alunos. Na minha experiência com essa prática, todos se divertem e aproximadamente 90% da turma deseja participar. Faz bastante diferença o fato de a torta ser comestível e saborosa, um comentário bastante frequente entre os alunos e que aumenta o afeto positivo durante a

atividade. Porém, é importante lembrar aos alunos, durante essa rodada, de terem cuidado para não usar força ao aplicar a torta no colega, para evitar quaisquer problemas.

Tabela 9.1. Exemplos dos tipos de perguntas utilizadas em cada uma das rodadas.

Rodada	Exemplo de Pergunta	Resposta
1. Responde, passa, repassa ou paga	Explique o que a abordagem de desenvolvimento de “dentro pra fora” prioriza.	A qualidade de construção é prioritária. Grande parte da Computação costuma conceber um sistema interativo de “dentro para fora”, isto é, conceber primeiro (ou pelo menos com ênfase bem maior em) representações de dados, algoritmos que processam esses dados, arquitetura do sistema e tudo mais que permite um sistema interativo funcionar. Pouca ou nenhuma atenção é de fato dedicada ao que fica fora do sistema e a como ele será utilizado.
	O que é, como deve ser e para que serve um feedback ?	Feedback é uma mudança de estado (ex.: cor, forma, som...) que acontece como resultado imediato de uma interação. Serve para confirmar uma ação sobre a interface ou fornecer informações adicionais. Deve ser diferenciável do estado anterior e imediatamente perceptível após a interação.
3. Torta na Cara	Qual o método de coleta de dados mais adequado para levantar dados quantitativos e qualitativos de uma grande quantidade de usuários com poucos recursos?	Questionários
	Verdadeiro ou falso: o design vem da necessidade de tomar atitudes para que a intervenção na situação atual, por meio de artefatos, seja a menor possível?	Falso
	“Tudo o que acontece quando uma pessoa e um sistema computacional se unem para realizar tarefas, visando um objetivo.” Esta é uma das definições de...	Interação

A receptividade dos alunos para esta atividade é bastante positiva e eles relatam se preparar para ela com antecedência, a princípio, motivados pelo ponto extra na prova. Depois que a atividade começa, a motivação passa a vir também da competição, dos aspectos sociais envolvidos e da diversão. Após a atividade, é muito comum que os alunos

venham conversar com o professor sobre dúvidas que não sabiam que tinham e que comentem como precisam estudar mais sobre tal assunto.

No entanto, é essencial ter o cuidado de destacar para os alunos que este não é apenas um dia sem aula, com uma brincadeira. Sim, é um momento de descontração, mas possui um objetivo pedagógico bem pensado e adequado ao contexto da disciplina e da turma. Enfatizar esse ponto ajuda a evitar percepções negativas que corroboram o pensamento utilitarista - e equivocado - de que a Universidade, especialmente a Pública, não está fazendo o seu papel quando proporciona aos alunos variadas experiências e quando incentiva o cultivo do saber de forma criativa, ao invés de focar apenas na dimensão instrumental e funcional da formação do aluno.

Referências

- Barbosa, S. D. J.; Silva, B. D.; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação humano-computador e experiência do usuário. Auto publicação.
- Cruz, S. (2016) Quizzes: vantagens da sua utilização na avaliação formativa. Atas do 3º Encontro sobre Jogos e Mobile-Learning. Coimbra: Universidade de Coimbra, 344-350.