

Capítulo

11

Bingo de IHC

Sionise Rocha Gomes¹

¹IFAM Campus Presidente Figueiredo em colaboração com IFPE Campus Palmares

sionise@ifam.edu.br, sionise.gomes@palmares.ifpe.edu.br

11.1. Tópico

O ensino de Interação Humano-Computador (IHC) apresenta desafios complexos, refletindo o panorama de qualquer campo acadêmico. Conforme destacado por Martins e Villela (2021), surgem dificuldades como a falta de formação docente específica, acompanhamento de novas tecnologias e dificuldades como o conteúdo complexo, sendo este último corroborada pela literatura [Martins e Villela, 2021; Aberg, 2010; Ardito *et al.*, 2015]. Esses desafios se acentuam ao lidar com estudantes do primeiro ano do ensino médio integrado, principalmente oriundos de áreas rurais, cuja compreensão dos termos técnicos de IHC e UX é dificultada pela falta de familiaridade e experiência tecnológica, bem como pela limitada proficiência em inglês. Além disso, muitos desses jovens estão imersos em uma cultura que favorece a gratificação instantânea e a interatividade, tornando abordagens tradicionais de revisão e avaliação desmotivadoras.

Nesse contexto, este trabalho propõe a utilização de um Bingo adaptado como estratégia de revisão e avaliação em IHC e UX de forma mais envolvente e divertida. Inspirados pelos benefícios dos jogos, como a melhoria do desempenho acadêmico, apontado por Tsutsumi *et al.* (2020), busca-se descrever os materiais e método para aplicação da prática em sala de aula. Espera-se oferecer insights sobre a integração de estratégias lúdicas, estimular reflexões sobre a adaptação das práticas pedagógicas e ampliar o repertório de estratégias educacionais em IHC e UX.

11.2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é apresentar a aplicação do jogo de Bingo adaptado como forma de revisar e/ou avaliar o conhecimento dos alunos em IHC, proporcionando uma alternativa mais envolvente e motivadora em comparação com métodos tradicionais.

11.3. Materiais

Para aplicar o Bingo de IHC, são necessários alguns recursos. Primeiramente, é preciso criar uma lista de perguntas e respostas relacionadas aos conteúdos de IHC que serão utilizados na avaliação e/ou revisão. Essa lista, elaborada em programas de edição de texto ou planilhas, deve ser organizada em formato de tabela, com perguntas em uma coluna e respostas em outra. As perguntas devem ser claras, objetivas e curtas, enquanto as respostas devem ser no estilo de palavras-chave. Essa lista servirá como base para a criação da roleta de perguntas, das cartelas e o registro das perguntas sorteadas, garantindo a organização e o controle do jogo.

Para o sorteio das perguntas, duas opções online e gratuitas se destacam: Wordwall¹⁵ e Flippity¹⁶. Ambas permitem a criação de uma roleta aleatória, na qual cada segmento pode conter uma pergunta. Quanto à confecção das cartelas, ferramentas online e gratuitas como o Flippity e o My Free Bingo Cards¹⁷ podem ser utilizadas. O Flippity não tem limitação na quantidade de cartelas que podem ser geradas, porém só cria cartelas tradicionais de 25 quadrados (5x5). Para tamanhos diferentes, o My Free Bingo Cards é recomendado, pois permite gerar cartelas 3x3, 4x4 e 5x5, além de oferecer diferentes temas visuais. Entretanto, em sua versão gratuita, gera apenas 30 cartelas diferentes. A Figura 11.1 ilustra um exemplo de cartela gerada no My Free Bingo Cards e a roleta com questões de IHC criadas no Wordwall, abrangendo conceitos básicos de IHC, atributos de qualidade de IHC e áreas da UX.

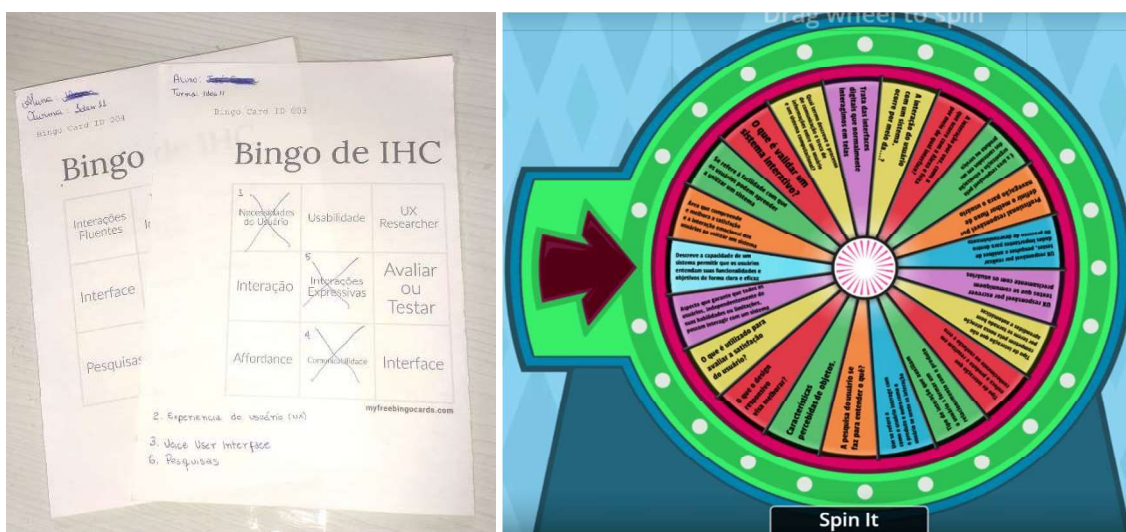


Figura 11.1. Cartela de Bingo e Roletas com Perguntas de IHC.

11.4. Método

Para implementar o jogo de Bingo como estratégia pedagógica na disciplina de IHC, primeiramente elaborase uma lista de perguntas relacionadas aos conceitos abordados em sala de aula e adequadas ao nível dos alunos. Em seguida, utilizando uma das ferramentas sugeridas (Wordwall ou Flippity), o docente cria uma roleta aleatória com as

¹⁵ Disponível em: <https://wordwall.net>

¹⁶ Disponível em: <https://www.flippity.net/Bingo.htm>

¹⁷ Disponível em: <https://myfreebingocards.com>

perguntas. As cartelas são geradas com as respostas através da ferramenta Flippity ou My Free Bingo Cards e podem ser distribuídas aos alunos por meio impresso ou online.

No dia da realização do jogo, o professor inicia a atividade explicando as regras e a dinâmica para a turma. Critérios claros são definidos previamente para determinar o vencedor, como preenchimento da cartela completa ou formação de linhas horizontais, verticais, diagonais ou quatro cantos. Também é acordada a quantidade de perguntas que serão respondidas como parte da avaliação.

Durante o jogo, cada aluno recebe uma cartela e o professor projeta a roleta na sala de aula para acompanhamento. As perguntas são sorteadas e lidas pelo docente, enquanto os alunos marcam as respostas correspondentes em suas cartelas. Caso a resposta não esteja presente, os alunos podem escrevê-la na cartela. O tempo entre as perguntas deve ser adequado para que os alunos tenham oportunidade de responder, evitando busca por respostas em outras fontes.

Ao término do jogo, o vencedor é determinado quando um aluno completa a cartela e as respostas são verificadas de acordo com critérios previamente definidos. Todos os demais alunos entregam suas cartelas como forma de avaliação. O docente pode premiar os vencedores com pontos extras, brindes ou outros incentivos, promovendo um ambiente de competição saudável e engajamento dos estudantes na atividade proposta.

Vale ressaltar que essas estratégias de utilização do Bingo de IHC podem ser aplicadas a diversos conteúdos e até mesmo em outras áreas de conhecimento. De acordo com as observações da professora de IHC e autora desta prática, os alunos demonstram maior engajamento, motivação, participação, atenção e concentração. Além disso, o clima de competição saudável gerado pelo jogo inibe tentativas de práticas antiéticas durante a avaliação.

Referências

- Aberg, J. (2010) Challenges with teaching HCI early to computer students. In: Proceedings of the fifteenth annual conference on Innovation and technology in computer science education. 2010. p. 3-7.
- Ardito, C. et al. (2015) New perspectives to improve quality, efficacy and appeal of HCI courses. In: Proceedings of the 11th Biannual Conference of the Italian SIGCHI Chapter. p. 188-189.
- Martins, D.S.; Villela, M.L.B. (2021) Panorama do Ensino de IHC no Brasil: Uma Análise dos Anais do WEIHC de 2016 a 2020. In: Workshop sobre Educação em IHC - Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais (IHC). 2021, Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 79-84. DOI: <https://doi.org/10.5753/ihc.2021.19593>.
- Tsutsumi, M. M. A. et al. (2020) Avaliação de jogos educativos no ensino de conteúdos acadêmicos: Uma revisão sistemática da literatura. Revista Portuguesa de Educação, [S. l.], v. 33, n. 1, p. 38–55, 2020. DOI: 10.21814/rpe.19130.