

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA.
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO
BÁSICO.

GAMIFICAÇÃO
CONTRIBUIÇÃO DE ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NOS SOFTWARES DE
AUTORIA.

IMACULADA C. DE SOUZA.

JUIZ DE FORA

2018

GAMIFICAÇÃO

CONTRIBUIÇÃO DE ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NOS SOFTWARES DE AUTORIA.

Memorial apresentado ao Curso de Pós Graduação TICEB – com propósito de desenvolver competência especializadas para conhecimentos específicos e domínio dos mesmos no uso de Softwares de autoria com elementos de jogos e da internet em atividades do ensino fundamental.

Orientadora: Profa. Dra. Andréa Silveira

JUIZ DE FORA

2018

C. de Souza, Imaculada.

CONTRIBUIÇÃO DE ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NOS
SOFTWARES DE AUTORIA / Imaculada C. de Souza. -- 2018.

24 p.

Orientadora: Andréa Silveira

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização
em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino
Básico, 2018.

1. Gamificação. 2. Jogos Digitais. 3. TIC. I. Silveira , Andréa ,
orient. II. Título.

IMACULADA C. DE SOUZA

GAMIFICAÇÃO

CONTRIBUIÇÃO DE ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS NOS SOFTWARES DE AUTORIA.

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Titulação. Profa. Dra. Andréa Silveira – Orientador(a)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

SUMÁRIO

1. MEMORIAL	6
2.RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS	10
3.PROJETO DE TRABALHO.	16
3.1.TEMA: Gamificação	16
3.2.TÍTULO: Contribuição de elementos dos jogos digitais nos softwares de autoria.....	16
3.3.PROBLEMA:	16
3.4.HIPÓTESES	17
3.5.MAPEAMENTO DO APORTE TEÓRICO- CIENTÍFICO	17
3.6.DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DO PRODUTO	20
4.DOCUMENTAÇÃO E REGISTRO.....	23
5.DESCRICÃO E ANALISE DOS RESULTADOS.....	24
REFERÊNCIAS.....	25

1. MEMORIAL

Como tudo começou.

Tudo começou em um dia 08 de dezembro de 1959, quando nascia a décima primeira filha de um casal de classe pobre em Visconde do Rio Branco.

Meu pai, depois de uns anos, aposentou-se. Minha mãe era costureira e ainda trabalhava, e por este motivo, meu pai que me levava para escola. No primeiro dia de aula, a professora Nancy, pediu para que a gente se apresentasse, todos falavam o nome, o nome dos pais e o que eles faziam. Eu disse tudo e disse que meu pai não fazia nada, só lia para mim, brincava e me levava para escola. Era “estranho”, o pai de todo mundo trabalhava. Eu não entendia que ele já havia trabalhado uma vida toda. Todos nós em casa recebemos uma educação bem rígida, e os irmãos mais velhos eram respeitados como os pais. Quando nasci dois dos irmãos já haviam se casado e quando entrei para escola aos seis anos, alguns outros já haviam saído de casa para estudar. Com isso pude ter uma vida bem mais tranquila do que os mais velhos. Mas todos estudaram e sempre deram o melhor. Lembro-me de um ditado de minha mãe que dizia: “Junte-se aos melhores, nunca aos piores”. Ela sempre falava isso para todos nós.

Estudei até o quarto ano na Escola Estadual Padre Antônio Correia, sempre fui muito tímida e isso me atrapalha muito até hoje. Após terminar este ciclo, fui para E.E. Dr. Celso Machado onde estudei até terminar o curso Normal. Tinha uma ânsia muito grande de conhecer coisas, lugares e quase nunca saía da cidade, só férias com os irmãos mais velhos. Queria muito cursar Psicologia, mas fiz vestibular para Pedagogia em uma faculdade de Ubá, próximo à minha cidade. Ia e voltava todos os dias. Parei a faculdade e mudei para Juiz de Fora onde pretendia trabalhar e estudar, mas as coisas não foram tão fáceis assim. Pouco tempo depois meu irmão comprou uma escola de datilografia na minha cidade e me ofereceu para eu voltar. Peguei a escola na época com cinco alunos, ela estava quebrada, e com três meses passamos para 48 alunos, e assim continuou melhorando. Fui percebendo que gostava de ensinar, que este era o meu destino e voltei a cursar Pedagogia. Aos poucos fui trocando as máquinas por elétrica e muito rapidamente por computadores. Hoje moro em Juiz de Fora, trabalho dando aulas em uma Escola da Prefeitura e também com aulas particulares. Amo muito o que faço. Às vezes damos voltas para perceber nossa verdadeira vocação.

Minha carreira

Terminei o curso Normal aos 17 anos e minha primeira experiência de trabalho foi mesmo no estágio que temos que cumprir durante o curso. Depois na Escola de Datilografia que já mencionei, onde peguei um amor enorme por ensinar. Ainda nesta época, fui convidada pela professora Eva Eni para substituí-la no Colégio Rio Branco da minha Cidade, lecionando Ciências. Fiquei bem assustada, mas foi maravilhoso.

Terminada a substituição voltei a trabalhar só na minha escola durante muitos anos e fiz uma sociedade que uma professora e passamos a atender também Matias Barbosa.

Dando seguimento ao meu trabalho, fiz um projeto e apresentei ao Sr. Eduardo Novy, que era um vereador em Juiz de Fora, ele abraçou a causa e começamos a levar informática para alunos carentes, na zona rural da cidade. Como foi gratificante! Eu ensinava alunos de seis a oitenta anos e era maravilhoso.

Lembro que conheci uma menina em um dos locais que passei que estava no quarto ano e não sabia ler e escrever. Eu almoçava na bodega da avó dela. Ela era muito falante e um dia a avó dela me contou da dificuldade dela. Fomos ficando próximas e eu perguntei se ela queria que eu a ensinasse ler e escrever no computador, ela ficou encantada. Assim começamos e todos os dias eu almoçava em 10 minutos e dava os cinquenta minutos de aula para ela. Um dia ela me contou que quando a professora mencionava chama-la para ler algo ela ia ao banheiro e ficava lá ate acabar a aula por medo, pois não sabia ler como os colegas. Para mim foi um presente ver que depois de seis meses que eu fiquei naquele ponto trabalhando, pude mudar a vida dela, pois ela já lia e escrevia, e isso muda tudo.

Por volta de 2009 passei a trabalhar na APAE de Visconde do Rio Branco, lá fiquei durante cinco anos. Trabalhava com os alunos na sala de informática e eu mesma fazia adaptações no mouse, teclado e nos periféricos para que pudesse atende-los. Trabalhei com deficientes auditivos, síndrome de down, autistas e deficientes visuais. Foi um trabalho que me acrescentou muito e me trouxe muitas alegrias e retorno. Em 2015 de volta a Juiz de Fora, comecei a trabalhar com aulas nas Escolas de Juiz de Fora pela Prefeitura, e também com minhas aulas particulares.

Já fiz um curso de especialização que muito me acrescentou e no ano passado iniciei a Especialização pela Universidade Federal de Juiz de Fora, TICEB.

Há vários anos estava esperando por uma vaga neste curso, minha alegria foi enorme quando consegui enfim cursá-lo, minhas expectativas enormes, mesmo sabendo que não teria tanto tempo para me dedicar como gostaria.

Iniciei o curso e fiquei um pouco decepcionada, pois pensei em algo mais prático, mas prometi para mim mesma ir em frente pois a grade me mostrava que poderia aprender muito por aqui. Minha vontade é de aprender como trabalhar com os alunos em sala de uma maneira bem prazerosa, prática e atual, tento durante minha vida profissional fazer desta forma, mas aqui vi que poderia muito mais.

O curso é composto de varias disciplinas, sendo que as que tive maior interesse foram: educação por internet, computador em sala de aula, tecnologias e métodos para uso das TICs em sala de aula e produção de material pedagógico, e os softwares e a internet na educação, sem contar a parte onde estudamos sobre Educação à Distancia.

Apreendi um pouco sobre gamificação, que foi o que mais gostei, pois consiste em utilizar jogos na educação com finalidade e objetivo concreto, pois os alunos gostam muito de jogos e percebo que as aulas rendem mais e são mais gratificante para todos, pois com atenção voltada no jogo eles se concentram melhor.

Quanto às TICs na sala de aula, acrescentou-me muito pelo ensinamento de como construir e compreender as praticas de ensino e aprendizagem.

Na disciplina assisti ao vídeo de Rubem Alves que nos fala que as coisas estão na internet e que é preciso ensinar os alunos a pensar.

“O objetivo da educação é criar a alegria de pensar”.

É o que eu sempre pensei, pois se aguçamos a curiosidade dos alunos, eles se interessam mais e passam a pensar com prazer, e não coisas impostas e sem sentido. O vídeo me proporcionou um estalo para eu pensar e perceber que as coisas são por este caminho.

Quanto à produção de material pedagógico com enfoque no designer gráfico, me trouxe muito conhecimento. Citando como exemplo a criação de cartazes, que aprendi a relacionar planejamento, visual adequado com o conteúdo a ser ensinado. Além do aprendizado das cores e suas misturas. Usei esta

experiência em minha prática pedagógica a princípio para que os alunos conhecesse o Power point de uma maneira bem agradável além de possibilitar o repasse dos conhecimentos adquiridos na disciplina aos meus alunos e incentivando sua auto estima pois eles se surpreenderam com o resultado obtido. No que diz respeito disciplina educação por internet, me acrescentou muito e até usei o vídeo cyberbullying em aula, pois este vídeo deveria ser passado para todos os estudantes sem distinção pois mostrando aos alunos quais consequências ele pode levar, ajuda a evitar também o bullying na escola. A disciplina me acrescentou também ao uso de sites de pesquisa específicos, como usá-los e ao aprendizado sobre gráficos Quanto aos softwares e a internet na educação foi muito incentivador para mim conhecer um pouco sobre os softwares de animação que sempre gostei mas nunca havia aprendido, tentei antes do curso sozinha, mas não deu, e o curso me proporcionou o início para que eu continue usando e passando tais conhecimento para meus alunos, mas tenho muito ainda que aprender sobre o tema.

Muito do que aprendi aqui apliquei em minhas aulas, e as aulas passaram a ser bem mais produtivas, pois os alunos se interessam mais pelos temas estudados a partir do momento que iniciei este curso. Enfim, acredito que saio do curso com mais conhecimentos do que quando iniciei o curso, mas penso que poderíamos ter aprofundado mais nos temas relacionados às tecnologias em sala e como realmente trabalha-las.

2.RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

Educação por Internet e Processos Cognitivos.

Na semana 5 e 6 da disciplina Educação por Internet foi criada uma aula usando o site historias fantásticas onde os alunos criaram uma historia relacionada com o seu dia a dia inclusive na escola. Aula utilizada na disciplina língua portuguesa onde aprenderam a usar o software e a partir daí criaram cenários criativos e escrita coerente além de trocarem prints de paginas da historia compartilhada no watzapp web.

A atividade foi desenvolvida individualmente e com interação entre os colegas e mediada por mim.

Com relação às duas disciplinas aprendi um pouco do que são “processos cognitivos” e sua utilidade em nosso curso. Aprendi um pouco sobre neurociência sua relação com a educação e aprendizagem. Mesclando com ensinamentos sobre educação a distancia, internet, cyberbullying e redes sociais na educação.

Relacionei também este texto com o vídeo apresentado na disciplina Processos Cognitivos sobre “O papel do professor de Rubem Alves”, pois acredito que as maneiras de ensinar tem que mudar já que a maneira de aprender já mudou.

Todo o processo foi muito prazeroso tanto para os alunos quanto para mim, pois eles sentiram que suas vidas são muito parecidas com a dos colegas havendo deste ponto em diante uma maior compreensão entre eles. E para mim pude conhecer melhor o dia a dia de cada um e passar a observa-los com outros olhos e com mais atenção do que a que já os dedico, pois a realidade deles é de uma comunidade muito carente. Enfim, acredito que os relacionamentos mudaram muito para melhor.

Quanto a avaliação, ela foi feita durante todo o processo. Acredito na importancia de aplicar este tipo de atividade em sala pois a aula fica mais motivadora e o aprendizado com o mesmo sentido final.

Computador em sala de aula

Nesta disciplina foi estudado sobre o computador na sala de aula, suas vantagens e desvantagens pois os jogos eletrônicos estão presentes no dia a dia de todos, na fala de Silvia Fichimam tudo tem que ser equilibrado, mas os jogos tem sim muitas vantagens, pois a criança que joga desenvolve habilidades cognitivas e motoras além da grande motivação, necessário apenas atentar para o tempo destinado aos jogos, ele também é audiovisual, linguagem sonora e visual, assim como o cinema, televisão etc.

A atividade escolhida na disciplina computador em sala de aula foi realizada na semana 4 e foi uma atividade individual onde pesquisei externamente e não aplicada em sala de aula, foi apenas um texto sobre o tema gamificação.

Quanto a aplicabilidade da gamificação em sala é necessário abranger desafios, conquista e prazer.

Pois os jogos já são interessantes por natureza. Aproveitamos assim para despertar a curiosidade dos alunos e direcioná-los para os novos caminhos do aprender.

Técnicas e uso das tic's na sala de aula.

Esta disciplina teve como objetivo construir uma compreensão sobre as práticas de ensino aprendizagem por meio das tic's tendo como inicio os (multi) letramentos na sala de aula e das linguagens em diferentes áreas. Foi abordados os temas: Letramentos, inclusão social e tic's com objetivo de relacionar as praticas de letramento com as tecnologias. (Multi)letramentos e projetos para uso das tics em sala de aula e a reconfiguração da sala de aula em si. Foi visto sobre o uso do smartphone na escola e o app stop Motion na alfabetização, projetos didáticos com diferentes tecnologias, gêneros textuais, infográficos, enciclopédias digitais e outros itens também significativos.

A disciplina nos trouxe estudos sobre Redes Sociais, imagens e aprendizagem com uma proposta interdisciplinar. Nos trouxe conhecimentos sobre blogs, recursos da esfera midiática e por fim a aprendizagem, recursos digitais e letramentos.

A atividade escolhida nesta disciplina foi redes sociais e educação, pois na minha opinião é impossível no contexto atual manter a escola e o processo de ensino alheios a essas transformações vividas em nossa sociedade. A atividade foi realizada na semana seis e individualmente. Acredito na aplicabilidade das redes sociais na escola em vários sentidos e no caso já utilizei com meus alunos, para que se tornassem criadores autônomos. Neste caso eles criaram um planejamento de trabalho usaram o smartphone para fazer uma entrevista com as duas merendeiras da escola, aprenderam a editar o vídeo e postaram pois elas assinaram a autorização de imagem.

O produto final ficou muito bom, as aulas foram gratificantes, criativas e a autoestima elevou consideravelmente.

Produção de material pedagógico

Estou cursando Ticeb UFJF o curso Tecnologia da Informação e Comunicação no Ensino Básico, na disciplina Produção de Material Pedagógico enfoco a atividade realizada na semana três sobre designer gráfico Capa de Revista, que foi desenvolvida individualmente, fiz varias capas e postei uma na atividade.. A disciplina me trouxe conhecimentos de grande valia. Na disciplina, além da capa de revista, achei muito interessante o vídeo “Helpdisk” que me mostrou claramente que a implantação de uma nova tecnologia, sempre trás desajustes e inseguranças sua chegada.

O vídeo fala da experiência de um monge na idade média com a tecnologia nova: “o livro”.

Nos mostrando assim que algo hoje para nós tão simples não foi nada fácil para ele.

Nos foi passado também sobre diagramação de páginas, cartões, cartazes nos ensinando como tratar o seu planejamento visual.

E sobre a atividade capa aprendemos também como usar as cores e imagens para o uso em material didático, a disciplina foi bem abrangente e prazerosa, além de muito explicativa, nos dando assim capacitação para melhoria no nosso trabalho no dia a dia.

Gostei muito da minha capa, acho que ficou bem interessante, bem distribuída, sem poluição e usando todo o conteúdo aprendido que foi pedido nesta atividade, e o uso de todo este aprendizado será muito útil para a minha prática docente, pois os alunos poderão ter conhecimentos sobre imagens, espaço, cores e visual em seus trabalhos, sendo também esta uma ferramenta interdisciplinar.

Tecnologia de informação e comunicação II

O presente trabalho trata sobre gamificação na escola, que consiste em utilizar jogos na educação, ou seja elementos dos jogos. incentivando os alunos a atingirem determinados objetivos.. Dentro desta disciplina TIC'S II estudamos também sobre as novas ecologias do saber que é um mundo complexo de velozes transformações e irreversíveis, estudamos também sobre revolução Industrial , inovações disruptiva para entender melhor como podemos transformar os processos de ensino e aprendizagem por meio de metodologias inovadoras. O ensino híbrido que mescla o modelo formal e on-line. Estudamos sobre design educacional, recursos abertos e produção de recursos de aprendizagem.

Dentro da mesma disciplina estudamos sobre vídeos e animação educacional e a grande importância do audiovisual assim como da conectividade, mobilidade e ubiquidade na educação, sendo um deles a criação de estratégias para integração e não substituição dos quatro tipos de leitores.

A atividade escolhida por mim foi realizada na semana oito no trabalho PAPI I e II, sendo o I feito em grupo e o II individual. Além do material disponibilizado pelo curso fiz algumas pesquisas na internet. Acredito que o produto final ficou bom.

Quanto a sua aplicabilidade na minha prática docente foi muito gratificante, pois os alunos puderam entender melhor sobre projetos, planejamento, criação de jogos simples com uso de apps variados sendo um visto por eles o Geysers.

Nesta disciplina pude perceber sua importância para aprendermos como comunicarmos e criarmos conhecimentos de forma mais atual e estimulante.

Tecnologia da informação e comunicação I

A disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação foi muito produtiva para minha experiência profissional. Nos últimos anos com a grande transformação em toda a nossa comunicação muitas mudanças surgiram que passaram desde o telegrafo, as ondas do rádio, a televisão, a internet e seus meios de comunicação até as tão desejadas redes sociais. Nunca tivemos tão conectados uns com os outros independente do lugar que estivermos, como hoje. E para melhor entendimento de toda essa transformação, estudamos sobre as TIC's da informação e comunicação em uma reflexão crítica. Estudamos um pouco do seu histórico e participamos de vários chats.

Vimos sobre educação e cultura digital, Educação online e seus processos de aprendizagem, conhecimentos na cultura digital, aprendizagem por projetos, planos de ação pedagógica, que é um projeto interdisciplinar realizado coletivamente. Na semana 7 Criamos o PAPI I que foi uma atividade em grupo, trabalhamos no texto colaborativo e demos o nome de gamificação ao projeto tendo foco nos alunos do ensino fundamental como público alvo. O projeto envolveu matemática, língua portuguesa e artes. O projeto ficou bastante atraente pois com ele as crianças desenvolveriam o raciocínio lógico com contribuição nos três aspectos, Ler, escrever e resolver problemas. Mas não houve aplicabilidade em sala pois o grupo não está em sala de aula.

Gestão escolar informatizada.

Na disciplina gestão escolar informatizada, aprendemos um pouco sobre o uso dos dados abrangendo a área pedagógica, administrativa e financeira.

Conhecemos um pouco sobre softwares desenvolvidos para gestão, cito como exemplo o SisLAME.

Estudamos também um pouco sobre a Constituição Federal de 1988 e alguns artigos.

A atividade que apresento nesta disciplina foi vista na unidade III que expõe conhecimentos sobre softwares para gestão de escola pública, no nosso estudo: o SisLAME. A disciplina não me entusiasmou, mas aprendi coisas necessárias, pois através do SisLAME podemos ter todas as informações sobre a escola, gráficos e percentuais, sendo o maior desafio manter os dados atualizados, pois a escola é dinâmica, sendo necessário ficar atenta para manter todos os dados atualizados. Disciplina sem aplicabilidade, apenas conhecimento.

Modulo zero

Neste módulo do curso ministrado pela Professora Olga Enneia conhecemos o AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), utilizamos o fórum para nos apresentar e conhecer os colegas.

Nos foi disponibilizado um tutorial do MOODLE para facilitar nosso estudo e interação. Vimos sobre EAD, participamos de fóruns de discussão, aprendemos sobre autonomia do aluno ead, sobre plágio que é muito importante e que eu desconhecia bastante, aprendemos também sobre realização de pesquisas, analisar textos conhecemos um pouco sobre manual de normatização e sobre WIKI que é a ferramenta que possibilita a construção de texto colaborativo. Esta foi a ferramenta escolhida, foi estudada na semana seis onde foi criado um grupo para que fizéssemos um texto coletivo compartilhado para aprender a usar a ferramenta. Na minha concepção o modulo zero é fundamental para meu crescimento apesar de não ter o tempo que gostaria para estudar. Mas estarei sempre que possível passando e relendo os textos que nos foram enviados.

3.PROJETO DE TRABALHO.

3.1.TEMA: Gamificação

3.2.TÍTULO: Contribuição de elementos dos jogos digitais nos softwares de autoria.

3.3.PROBLEMA:

O uso das tecnologias da informação e da comunicação (TIC) tornou-se parte importante do atual processo educacional tendo em vista que a maioria dos alunos faz uso constante das TIC's através de artefatos tecnológicos criados pela própria sociedade os quais são difusores da crescente quantidade de informação disponível. Para alguns autores essa geração pode ser chamada de nativos digitais. (FARDO , 2013; FIGUEIREDO et al, 2015; PAULA e FÁVERO, 2016)

Devido a esse fenômeno, e reconhecendo que as novas gerações de estudantes não mais se adaptam ao processo de ensino aprendizagem de gerações passadas, novos recursos e estratégias de engajamento surgem a cada momento no intuito de dar suporte a novos modelos educacionais, menos autoritários e mais colaborativos. (ALVES; MACIEL, 2014)

Dentre os recursos utilizados destacam os jogos ou *games*, os quais foram e são utilizados por todas as civilizações como forma de entretenimento. Com o advento TIC's, jogos de cartas e de tabuleiro deram lugar a, pelo menos, um dispositivo com capacidade para rodar games comerciais, entre eles o computador, console ou smartphone.

Diante da expectativa de que há um amplo leque de possibilidades pela utilização de jogos, ou de gamificação, na educação, a atual agenda brasileira de políticas educacionais, por meio do Plano Nacional de Educação, versão 2014-2024, tem entre as metas o desenvolvimento de tecnologias educacionais e o uso de práticas pedagógicas inovadoras. (BRASIL, 2018)

Observa-se que, em termos de Brasil, o impacto da indústria de games eletrônicos não é tão grande, ainda que 23% dos brasileiros sejam jogadores assíduos ou casuais, o que corresponde a cerca de 45 milhões de jogadores. (ORRICO apud FARDO, 2013).

Além disso, na prática pedagógica brasileira, vários outros problemas têm que ser enfrentados pelos educadores, entre eles a ausência, na casa da maioria

dos alunos de um dispositivo como computador, console, ou smartphone o que, em princípio, gera dificuldades para a implementação da gamificação na vivência escolar.

Além das deficiências dos alunos, muitas das vezes as escolas não estão preparadas para implementação dessa proposta pela falta de aparatos tecnológicos, deficiências nos enlaces à internet, entre outros problemas.

A essas deficiências podemos adicionar o perfil do docente, que na prática encara o aluno como receptor de informações e conteúdos e terá que passar a considerar o educando como protagonista de ações e experiências relacionadas às informações e aos conteúdos ao aplicar novas estratégias de ensino e aprendizagem.

Com base no exposto, esse projeto apresenta como problema:

Como o uso de games, ou a gamificação, pode ser utilizado como incentivo ao aprendizado em contexto de alunos sem experiência com jogos eletrônicos e instalações escolares precárias?

3.4.HIPÓTESES

- O uso de jogos interativos educacionais estimula os alunos a deixar de ser somente receptores e passam a ser protagonistas de sua própria educação.
- A utilização de jogos/games em sala de aulas promove uma maior interação entre os alunos e aluno-professor com feedback pedagógico quase imediato.
- O uso de softwares de autoria ajuda a alunos a se adaptarem a atividades curriculares inovadoras principalmente aqueles que não possuem aparatos tecnológicos no seu dia a dia.

3.5.MAPEAMENTO DO APORTE TEÓRICO- CIENTÍFICO

O aporte teórico-científico se baseou no entendimento do que seja gamificação. Em linhas gerais, gamificação pode ser identificada como [...] a utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto dos games comerciais, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação,

auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (FARDO, 2013; PAULA e FÁVERO, 2016).

De acordo com Alves, Minho e Diniz (2014) a gamificação se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento.

Para Fardo (2013), os jogos são poderosas ferramentas para potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento. E isso pode-se dar pela simples utilização de games comerciais para a aprendizagem de determinados conteúdos escolares, dentro da proposta da chamada de Digital Game-Based Learning (DGBL) ou pela utilização de ideias e técnicas de games/jogos para atender a objetivos específicos.

Nesse contexto, em uma atividade gamificada, as pessoas se engajam a desafios. Também propõe que os desafios não devam ser nem muito fáceis nem muito difíceis devendo progredir de acordo com a evolução das habilidades pessoais ao longo do jogo ou atividade, sendo a interface visual de suma importância.

Assim sendo, a pesquisa para a criação do aporte teórico-científico passou a trabalhar com o que se refere à autoria docente, enfatizando o diálogo que deve haver entre o saber e a autoria docente e o saber e a autoria em rede, a ser mediado por princípios de práticas da cibercultura e pelas experiências em sala de aula (FIGUEIREDO et al, 2015).

Para Figueiredo et al (2015), a cibercultura possibilita espaços autorais que podem ser explorados pelos docentes tanto em respeito à prática pedagógica como à produção de materiais didáticos, o que abrange a esfera da gamificação.

Para Busarello et al (apud. FIGUEIREDO et al, 2014) trabalhar com o conceito de gamificação na educação é saber fazer uma apropriação dos “[...] elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo”.

Segundo Paula e Fávero (2016), após um estudo aprofundado da gamificação da educação na compreensão dos profissionais da educação, o planejamento dos *games* eletrônicos, deve estar centrado no usuário para que tenha um impacto emocional e social.

Os autores acima citados ainda indicam que é importante que quem esteja criando um *game* se colocar no papel do usuário e, a partir daí, criar um

contexto de *game* que mantenha a atenção desse indivíduo, enfatizando seus desejos em relação ao processo. Além disso, acrescentam que o mesmo direcionamento dado para a elaboração de *games* também é relevante para aquele que irá elaborar atividades gamificadas, de maneira que essas atividades devem estar centradas naqueles que as vivenciarão, e não centradas em seu próprio regramento ou estrutura (PAULA e FÁVERO, 2016).

De diversos autores revisados, a gamificação da educação deve ser encarada como uma nova práxis educacional que envolve não só a utilização de *games* como ferramentas de ensino, mas como uma nova opção de pedagogia que utiliza o *game design* como ferramenta de modificação do ensino (PAULA e FÁVERO, 2016; FIGUEIREDO et al, 2015; ALVES e MACIEL, 2014; FARDO, 2013).

Assim, o *design* de objetos de aprendizagem gamificados deve apresentar as características dos jogos adicionadas aos conceitos de objetos de aprendizagem. Em função disso, a inserção dos elementos dos jogos deve ser conceitual, e não apenas ilustrativa.

Geralmente o aspecto do *game design* deve atender a algumas características como desafio, diversão, gráficos/artes, imersão, jogabilidade e narrativa.

Além disso, da análise realizada, desprende-se que a gamificação da educação deve trabalhar para além da ênfase na recompensa e motivação, mas sim enfatizar em questões da aprendizagem gamificada como uma estratégia educacional e suas possibilidades de transformação da educação.

Quanto às experiências, o uso da gamificação como estratégia educacional tem mostrado como principais resultados a diminuição da taxa de evasão, uma maior motivação dos envolvidos, o aumento da aprendizagem quando o ensino foi associado ao uso de jogos, mesmo utilizando jogos não exclusivamente educativos e maior socialização dos alunos (PAULA e FÁVERO, 2016).

Quando analisando se existem diferenças entre os resultados do aprendizado com e sem o apoio da gamificação, estudos mostram que:

- 1 – o aprendizado gamificado não trata com a realidade, ou seja, o uso de jogos coloca o aluno em uma realidade diferente da presente no cotidiano;

- 2 – a gamificação permite uma experiência mais imersiva a qual se caracteriza pelo maior envolvimento do aluno com o conteúdo;

3 – a gamificação trabalha com um processo mais ativo, ou seja, atividades educacionais gamificadas permitem uma autonomia maior do aluno, levando-o a se tornar o sujeito ativo das ações.

A pesquisa realizada também mostrou que existem várias preocupações quanto ao uso da gamificação da educação e que devem ser levadas em consideração. A principal delas é a valorização da competição, o que seria uma volta aos métodos tradicionais. Mas um mínimo de competição é positivo como forma de evitar pouco empenho dos alunos em participar de um jogo ou desempenhar uma tarefa. Quando levando à melhoria nas capacidades cognitivas individuais, sem prejuízo dos parceiros, a competição é positiva.

Outras críticas à gamificação é que ela pode ser somente um modismo, que ela pode levar ao puro divertimento, perdendo o foco educacional, e que, ao tentar usar a proposta sejam gerados jogos ou atividades chatas.

Outro ponto que se destacou quanto ao uso da gamificação é a repetição, o que pode tornar o processo do jogo enfadonho ou condicionar o usuário. Ou seja, a repetição simples pode levar a indução da resposta e, conseqüentemente, a um condicionamento do jogador, sem que haja garantia de aprendizado.

Entretanto, dependendo do propósito do jogo em uso, a repetição de um assunto ou tema pode estar contida em diferentes cenários e problemas, permitindo repetir o assunto sem tornar enfadonho o processo do jogo e permitindo a reflexão do jogador (PAULA e FÁVERO, 2016).

3.6.DEFINIÇÃO E DESCRIÇÃO DO PRODUTO

6.1 - Definição: Pacote com 5 atividades no software de autoria Edilim implementado no Laboratório de Aprendizagem e Laboratório de Informática - Escola Municipal Nagib Felix Cury.

6.2 - Público alvo: Alunos de segundo a quinto anos misto, atendendo uma media de 12 a 14 alunos por horário. A maioria dos alunos não possui computador, tablets ou celulares em casa. 30% têm acesso a celular de terceiros, pais, tios ou avós.

Processo de elaboração:

Considerando que um projeto seja fruto das necessidades dos alunos, e que educadores são desafiados a encontrá-las e sanar parte delas ou por completo, buscando uma educação significativa, capaz de levar os alunos a pensar e agir sobre a vida, foram elaboradas atividades tendo como base o livro infantil “O Menino Maluquinho” de Ziraldo, objetivando:

- Aguçar a expressão oral e escrita e a leitura;
- Realizar leitura e escrita de palavras retiradas do contexto, mencionadas pelos próprios alunos, analisando suas estruturas;
- Usar novas formas de construção do conhecimento através das novas tecnologias;
- Motivar o interesse pela pesquisa, aprendizagem cooperativa e interação.

Especificamente com a implementação do projeto, espera-se:

- Desenvolver a criatividade, a criticidade;
- Criar um ambiente interativo, onde prevaleça o trabalho em grupo, a socialização, a interação e cresçam os vínculos entre todos que compõem a comunidade escolar;
- Instigar o hábito e o prazer pela leitura;
- Construir junto entre família/aluno e escola o hábito pela leitura;
- Ressaltar a importância do brincar, cantar e dançar para o conhecimento e desenvolvimento do próprio corpo, aprimorando assim dentre outros aspectos a escrita;
- Partindo do texto, a palavra, a sílaba, a letra;
- Desenvolver a leitura e a escrita;
- Apresentar diferentes gêneros textuais.

Ferramenta: software de autoria EdiLim.

O sistema de LIM é um ambiente para a criação de materiais educativos. O material criado com LIM chama-se livro e cada atividade tem o nome de página.

As páginas podem ser descritivas/informativas ou interativas. As páginas interativas podem incluir atividades de quebra-cabeças, caça palavras, jogo da memória, perguntas e respostas, tudo de forma lúdica e interessante para o aluno, favorecendo o seu aprendizado em diversos níveis. A ferramenta EdiLIM apresenta

inúmeras vantagens, sendo de fácil utilização para os criadores, normalmente, os professores, como também para os utilizadores (alunos) dos livros. Além disso, o acesso aos livros é feito através de um browser, não sendo necessário instalar qualquer outro programa.

Descrição do pacote de atividades: utilização do livro “O Menino Maluquinho” de Ziraldo .

Implementação:

- a) Apresentação do livro pelas professoras para verificar se a obra era conhecida pelos alunos.
- b) No segundo momento, foi apresentada a obra utilizando resumo do filme O Menino Maluquinho (YouTube).
- c) Após, foram trabalhadas as atividades no laboratório de informática: caça palavras, jogo da memória, quebra cabeça e duas outras atividades escolhida pelos alunos.

Tempo de implementação: 1 a 3 semanas de acordo com a rotina escolar.

4.DOCUMENTAÇÃO E REGISTRO

EII! ME AJUDA A ARRUMAR A PASTA DA ESCOLA ENCONTRANDO OS MATERIAIS.

IMAC SOUZA - ESPEC. TECNOLOGIAS EDUCAÇÃO.

1 →

MEMÓRIA DO MALUQUINHO

IMAC SOUZA - ESPEC. TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

← 3 →

FORME A FIGURA

IMAC SOUZA - ESPEC. TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

← 4 →

CHEGUEI!

← 5 →



5.DESCRICÃO E ANALISE DOS RESULTADOS

Quanto ao local de implementação, sala de Informática, ela é dividida com a biblioteca o que pode causar algum atrito entre alunos em atividades e aqueles em leitura.

A sala possui cinco computadores ligados à internet utilizando sistema operacional Linux. A internet na maioria das vezes apresenta problemas e lentidão, o que causa certa falta de paciência entre os alunos razão pela qual o professor tem que manter a atenção dos alunos presentes.

Devido aos problemas constantes com a internet devem ser feitos dois planejamentos tendo como plano B atividades desenvolvidas pelo autor do presente projeto de trabalho em softwares de autoria como EdiLim e Hotpatatoes.

O desenvolvimento das atividades em softwares de autoria com elementos de jogos digitais como pontuação, autonomia e desafios apontou o interesse e maior motivação aos alunos.

A implementação do produto no laboratório motivou também ao autor do presente projeto de trabalho devido a ser muito significativo para a aprendizagem para um grupo de alunos de diferentes níveis de escolaridade (misto de alunos de segundo a quinto anos de ensino fundamental).

Nenhum resultado negativo foi percebido. Os softwares de autoria atenderam plenamente ao ensino fundamental, porque, além de serem divertidos promoveram aprendizagem, escrita e leitura, o que pode ser verificado através das atividades implementadas e totalmente respondidas positivamente por todos os alunos.

6.REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. (2014). Gamificação: diálogos com a educação. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 74-97). São Paulo, Pimenta Cultural.

ALVES F. P.; MACIEL, C. (2014) A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. Disponível em: <https://www.researchgate.net/.../269995356_A_gamificacao_na_ed...>. Acesso: 13 ago.2017.

BRASIL – Plano Nacional de Educação – PNE, versão 2014-2024. Disponível em: pne.mec.gov.br. Acesso: 20 ago.2018

FARDO, M. (2013) A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS. V. 11 Nº 1, julho, 2013. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/download/41629/26409>>. Acesso: 12 jun. 2017.

FIGUEIREDO, M. et al (2015) Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015). CBIE-LACLO 2015. Disponível em: xxxxxxxx . Acesso: 24 ago. 2018.

PAULA, F. R., FÁVERO, R. da P. (2016). A gamificação da educação na compreensão dos profissionais da educação. XV SBGames – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016, SBC – Proceedings of SBGames 2016 | ISSN: 2179-2259 Culture Track – Full Papers, pp. 1459-1465. Disponível em: xxx