

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

CLAUDIANE ALVES DORNELAS

CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO

Periquito

2018

CLAUDIANE ALVES DORNELAS

CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO

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.

Orientador: Prof. Dr. Reginaldo Fernando Carneiro

**Periquito
2018**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Dornelas, Claudiane Alves.

Contribuições da gamificação para a Educação / Claudiane Alves Dornelas. -- 2018.
30 f.

Orientador: Reginaldo Fernando Carneiro
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. 3. Ensino e aprendizagem. 4. Educação. I. Carneiro, Reginaldo Fernando , orient. II. Título.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático. O projeto didático foi desenvolvido na escola municipal de zona rural em que a autora trabalha. A escola dispõe de poucos recursos tecnológicos, porém é muito aconchegante e conta com profissionais preocupados com o aprendizado de seus alunos. Foi utilizado como recursos computadores e DVD. Os resultados obtidos com o desenvolvimento do projeto foram muitos satisfatórios tendo em vista que os alunos perceberam que jogos também podem ser uma maneira divertida de aprender e que trabalhar em equipe é imprescindível para alcançar bons resultados.

Palavras-chave: Gamificação. Jogos. Ensino e aprendizagem. Educação.

SUMÁRIO

1. MEMORIAL.....	5
2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO.....	7
2.1 Tecnologia de informação e comunicação I (TICs I)	7
2.2 Educação por internet	8
2.3 Gestão escolar informatizada	9
2.4 Computador em sala de aula	12
2.5 Tecnologia de Informação e Comunicação II (TICs II).....	14
2.6 Técnicas e Métodos para uso de TICs na sala de aula	18
2.7 Produção de Material Didático	21
3. PROJETO DE TRABALHO	23
3.1 Tema: gamificação	23
3.2 Identificação de um problema.....	24
3.3 Levantamento de hipóteses e soluções	25
3.4 Mapeamento do aporte teórico.....	25
3.5 Definição e descrição do produto	27
3.6 Documentação e registro.....	28
3.7 Descrição e análise dos resultados	28
REFERÊNCIAS.....	29

1. MEMORIAL

Eu sou professora de geografia e leciono em uma escola Municipal da minha cidade – Periquito, para alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Adoro lecionar geografia, entre os motivos é que esta nunca é repetitiva ou monótona, é descoberta atrás de descoberta, é um mundo que se abre a cada tema. Geografia significa segundo dicionário online de português “Ciência que tem por objeto a descrição da superfície da Terra, o estudo de seus aspectos físicos atuais e das relações entre o meio natural e os grupos humanos”, porém também une, integra e nos ensina a conviver com as diferenças, nos ajuda a conhecer entender e respeitar as diversidades.

Leciono para alunos do 6º ao 9º e conviver com esse público adolescente me fez perceber a importância das TICs na educação, pois vivemos em tempos que a tecnologia é parte constante do nosso cotidiano e na área de geografia, por experiência própria, posso garantir o quanto dinâmica e interessante ela torna as aulas. Faço muito uso de documentários, dicas de blogs geográficos de colegas professores, indico para os meus alunos museus virtuais, pesquisas no Google Earth e outras ferramentas.

Tendo essa convicção, busquei ampliar meus conhecimentos acerca das tecnologias e nesse cenário é primordial que nós, enquanto professores, saibamos inserir e utilizar as TICs como meio de viabilização de aprendizagem na educação. Uma maneira é que vi foi o curso de Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação da Educação Básica, além de uma oportunidade de me realizar profissionalmente.

Tomei conhecimento do curso através da minha irmã que fez Biologia pela Universidade Federal de Juiz de Fora e sempre acompanha os editais. Como ela sabia da minha vontade de me especializar nessa área, comentou sobre essa oportunidade, então me escrevi, cumpri o que foi pedido e me classifiquei para a turma do polo em Governador Valadares.

No início foi muito difícil relacionar-me com as ferramentas do computador, gerenciar o tempo de dedicação ao curso, mas com o apoio dos professores e o material didático, me adaptei rapidamente ao ambiente virtual e gerenciei meu próprio tempo.

Durante o período do curso, fomos assessorados por professores atenciosos e qualificados, sempre dispostos a sanar nossas dúvidas, os materiais didáticos de excelente qualidade e de fácil compreensão que nos proporcionou um aprendizado diferenciado. Abaixo estão às disciplinas cursadas nas quais fizemos várias atividades

sobre os temas propostos para a nossa formação de cidadãos críticos e qualificados para o mercado de trabalho.

- Módulo zero
- Educação por internet
- Processos cognitivos
- Computador em sala de aula
- Tecnologia de informação e comunicação I
- Tecnologia de informação e comunicação II
- Técnicas e métodos para uso de TIC em sala de aula
- Produção de material pedagógico
- Gestão escolar informatizada
- Ticebport portfólio primeiros passos

Para muitos profissionais da educação, a Tecnologia na escola ainda é um desafio e atuar adequadamente como professor mediador utilizando-as é uma tarefa difícil em que, muitas vezes, o docente não está preparado para empregar essas ferramentas em seu dia a dia, porque não teve uma formação voltada para o uso das TICs, portanto, é indispensável que o educador se aperfeiçoe e se adéque ao novo, é necessário uma alfabetização digital que o insira nesse mundo de possibilidades tecnológicas em prol da educação, que favoreça o uso adequado das TICs como ferramenta pedagógica. Essa oportunidade que tive nesse curso e tenho certeza que agora estou mais preparada para esse novo mundo que se abre a partir das TICs.

2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS DO CURSO

Durante nossa trajetória no curso TICEB, pudemos conhecer a história das TICs e como podemos realizar uma análise crítica acerca de seus fundamentos; compreendemos as implicações das TIC na formação humana e seus desdobramentos para o processo de ensino e aprendizagem; conhecemos e compreendemos alguns recursos das TIC e como poderemos utilizá-los no processo de ensino e aprendizagem.

Por meio de texto, vídeos de apoio, atividades realizadas no chat e WIKI, e interatividade nos Fóruns, buscamos compreender o que são as TICs e por que precisamos estudá-las e conhecer os princípios que a sustenta.

A partir das disciplinas do curso tomei conhecimento de vários aspectos que me eram desconhecidos: o que é Era Digital, Cibercultura ou Cultura Digital. Também aprendemos sobre o ensino a distancia, como produzir e divulgar conhecimentos na cultura digital, a utilizar as TIC em sala de aula, conhecemos O Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI).

Todo este conhecimento me foi muito útil, muitas ferramentas já utilizei em sala de aula depois que passei a conhecê-las melhor por meio desse curso.

Abaixo seguem os relatos produzidos durante as disciplinas do curso.

2.1 Tecnologia de informação e comunicação I (TICs I)

Na disciplina TICs I, pudemos conhecer a história das TIC e como podemos realizar uma análise crítica acerca de seus fundamentos; compreendemos as implicações das TIC na formação humana e seus desdobramentos para o processo de ensino e aprendizagem; conhecemos e compreendemos alguns recursos das TIC e como poderemos utilizá-los no processo de ensino e aprendizagem.

Através de texto, vídeos de apoio, atividades realizadas no chat e WIKI, e interatividade nos Fóruns, buscamos compreender o que são as TICs e por que precisamos estudá-las em um curso de Pedagogia, a história dos desenvolvimentos das TIC e os princípios que a sustenta, o que é Era Digital, Cibercultura ou Cultura Digital. Também aprendemos sobre o ensino a distancia, como Produzir e divulgar conhecimentos na cultura digital, a utilizar as TIC em sala de aula, conhecemos O Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI).

Para o meu relato eu escolhi a atividade sobre o PAPI, que foi realizada nas semanas sete e oito, antecederam esta atividade os estudos dos casos 12, e 3 e após as atividades envolvendo o PAPI vieram as atividades de revisão.

A atividade foi feita em grupos e após assistirmos aos vídeos: 11 – Ações Inovadoras na Educação com José Pacheco; e 12 - Projetos Pedagógicos Inovadores por meio das TIC com Octavio Neto; Salvamos o Formulário Padrão PAPI, na pasta do Google Drive, e com base nas ações e planejamentos realizados pelo GTT, , na semana 6, no Fórum Planejando o Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI) e utilizando os documentos arquivados na pasta do GTT no Google Drive, utilizamos o Formulário Padrão PAPI, para produzir o PAPI do GTT de forma colaborativa por meio do o Google Docs.

Trabalhamos no nosso PAPI a ferramenta Blog no cotidiano escolar dos alunos do Ensino Fundamental II, onde utilizados textos literários. A mesma tem o intuito de ampliar o conhecimento de literatura através da experiência de leitura em blog literário podendo ser utilizada em sala de aula.

2.2 Educação por internet

Nessa disciplina, discutimos no fórum, fizemos a leitura do texto “As raízes e singularidades da EAD” de Valéria S. Lima, e Cyberbullying: a violência no ambiente virtual, acessamos o site da pesquisa TIC Kids Brasil¹, assistimos ao vídeo TIC Kids Online Brasil e ao filme Cyberbullying e assim aprendemos sobre a Educação a Distância, a utilização da Internet pelas Crianças, o Cyberbullying e as Redes Sociais na Educação.

Fizemos várias atividades sobre os temas propostos, porém a escolhida para esta atividade foi a ultima atividade da disciplina: Criar uma proposta de intervenção para a sala de aula utilizando uma rede social.

Essa atividade foi desenvolvida individualmente, e após a leitura dos textos:

A utilização das redes sociais na Educação Superior e como usar as redes sociais a favor da aprendizagem, criar uma proposta de intervenção pedagógica em sala de aula utilizando qualquer rede social.

¹ Disponível em <<http://cetic.br/pesquisa/kids-online/>>

A minha rede social escolhida foi o whatsapp, sou professora de geografia e para falar sobre o continente Africano com a turma em questão usaria a seguinte que proposta será realizada em quatro momentos:

1º momento: Criaremos um grupo no whatsapp formado por mim e pela turma em questão;

2º momento: Assistiremos um documentário exibido pelo Globo Repórter sobre Cabo Verde e suas semelhanças com o Brasil.

3º Momento: Assistiremos a um filme indicado no LD: A sombra e a escuridão que conta a história de um massacre realizado no Quênia por dois leões quando trabalhadores construía uma ponte sobre o rio Tsavo. O filme mostra com riquezas de detalhes aspectos naturais, culturais e religiosos da África.

4º Momento: Pretendo fazer uma tempestade de ideias, usando o whatsapp, mediarei às perguntas, esclarecerei as duvidas. A avaliação será feita mediante a participação e interesse do aluno, não será levado em conta se ele acertou ou errou o que lhe foi perguntado.

Com este trabalho pretendo despertar neles a curiosidade, o interesse pelo conteúdo, usando uma ferramenta que eles gostam e que usam apenas por diversão, quero mostrar a eles que também é possível e divertido adquirir conhecimento em sala de aula usando esta ferramenta. Com isto pretendo tornar minhas aulas mais proveitosas para os meus alunos.

2.3 Gestão escolar informatizada

A disciplina Gestão Escolar Informatizada foi organizada em quatro Unidades: Introdução à gestão escolar informatizada; Dimensões Administrativa, financeira e pedagógica e a gestão escolar informatizada; Softwares para Gestão Escolar: Manutenção e Uso dos Dados; Softwares Governamentais para a formulação e implementação de políticas: apropriação dos dados para gerir a escola e Planilhas Eletrônicas.

Nas quatro unidades fomos ancorados por textos, vídeos, atividades nos fóruns e individualmente por meios de questionários que nos auxiliaram na aquisição do conhecimento acerca dos objetivos propostos, ou seja, conhecimentos sobre a gestão informatizada, softwares desenvolvidos para a gestão da escola pública, Pensar como as

escolas têm sido ponto central na experiência de implementar políticas da União e dos Estados e sobre como, numa mudança de paradigma, a escola pode fornecer e usar os dados sobre ela.

A atividade que eu quero apresentar foi realizada na semana 18/02/2018 e se estende ao período de revisão, trata se de uma resenha acerca dos conhecimentos adquiridos durante a disciplina e que nos acompanharam no processo de ensinar. A atividade acima foi antecedida pela unidade dois onde realizamos atividades proposta em fórum, onde discutimos situações em que os usos dos dados podem ser aprimorados, com base nas questões apontadas nos textos anteriores postados na unidade um, e nas vivências de cada um. Após a atividade escolhida por mim para meu relato tivemos a unidade quatro onde através do texto e vídeos proposto pudemos discutir sobre grandes sistemas informacionais para a gestão de políticas. Com está atividade pude conhecer estes sistemas que tanto ajudam a vida escolar, ainda não tive a oportunidade de trabalhar com nenhum deles, porém sei que quando for o momento estarei preparada para aplicar meus conhecimentos adquiridos nesta disciplina.

Segue abaixo a resenha como produto final desta atividade.

Na primeira unidade nos foi proposto à leitura do texto “Introdução á gestão escolar informatizada”, onde é abordada a gestão escolar informatizada de forma ampla e específica, também trata da legislação acerca da gestão escolar. Juntamente com o fórum pudemos nos inteirar deste conceito, com base no que aprendemos chegamos ao entendimento que a gestão escolar vem a acrescentar positivamente a educação, tendo em vista que no mundo tecnológico que estamos vivendo é difícil gerir uma instituição escolar sem o uso dos sistemas informacionais.

Em contra partida também percebemos que muitos profissionais da área de educação não estão preparados ou acham difícil adapta- se a esta realidade.

Acerca da legislação da gestão escolar ainda devemos caminhar muito para que se chegue a uma gestão mais democrática, com a participação de todos da escola. No ambiente escolar todos devem estar voltados em prol da educação de qualidade e para todos, então todos devem opinar e ajudar a buscar soluções para sanar problemas.

Na unidade II: Informações e a gestão em instituições educacionais nos foram proposto estudarmos a Gestão Escolar Informatizada, a partir da análise dos usos dos dados nas dimensões pedagógica, administrativa e financeira; Conhecer informações

importantes para gerir a escola em cada uma das dimensões; Conhecer como a escola pode produzir e gerir as informações necessárias para o cumprimento dos deveres e proteção dos direitos educacionais e para o seu autogoverno.

Através do texto Gestão Escolar Informatizada: dimensões administrativa, financeira e pedagógica e o fórum podemos conhecer os dados que precisam ser sistematizados a partir do cotidiano escolar, tendo como fato gerador a matrícula de alunos; conhecer alternativa para sistematizar os dados e fazer a gestão informatizada na ausência de sistemas informacionais; conhecer alternativa para o controle interno na escola; saber o que é necessário até para criticar sistemas informacionais e, depois, opinar para o desenvolvimento deles.

Foi através da leitura e debates no fórum que cheguei a conclusão que o uso de sistema de informatização nas escolas pode acelerar o processo de ensino aprendizagem a medida que as informações sobre o aluno, como notas, frequência, dificuldades são repassadas com mais eficiência, dando aos professores mais tempo e condição de trabalhar com este aluno suas dificuldades porém mesmo sendo de grande importância a informatização dos dados, nem todas as escolas públicas possuem sistema de informação integrada com software avançados, falta preparo de alguns profissionais nesta área, muitos têm medo do novo, falta incentivos, cursos de capacitação nessas áreas gratuitamente, equipamentos e espaço adequado para o uso deles, e infelizmente dependemos de políticas públicas mais eficientes para educação.

Na unidade III - Softwares para gestão escolar conhecer os softwares desenvolvidos para a gestão da escola pública. Tendo como exemplo: sisLAME; Pesquisar e expor experiências com outros softwares para a gestão educacional; e continuar nossa experiência com Planilhas eletrônicas iniciada anteriormente na unidade I.

Através do link Desenvolvimento e gestão de Softwares para a gestão escolar, link para arquivos sobre o SISLAME e por meio de debates com os colegas ficou clara a eficácia do permite uma melhor interatividade entre as escolas municipais, e também do SISMADE permite que todas as escolas estaduais conheçam a vida escolar de um aluno, facilitando sua transferência, formação e adesão em outras escolas. No entanto também ficou clara a necessidade de adequação e investimentos nestas áreas já que a necessidade de internet de qualidade e velocidade, recursos financeiros para manter, profissionais efetivos e capacitados, ambiente com estrutura para computadores e circulação dos profissionais são prioridade para se manter a qualidade do trabalho.

Unidade IV Softwares para gestão escolar: Grandes Sistemas Informativos para implementação de políticas tivemos acesso a materiais como o texto: Ainda como as paralelas: Planos educacionais e o planejamento nas escolas. Videoaula - Grandes sistemas informativos, formulação, implementação de políticas, centralização e uso dos dados dos macrosistemas na gestão escolar; Trecho de videoaula sobre o processo de modernização administrativa após a reforma do Estado de 1995, tomando o PDDE como ponto central para pensar o desenvolvimento dos sistemas informativos atualmente centralizado na esfera administrativa da União e com toda a entrada de dados nas escolas.

No fórum discussão sobre Grandes sistemas informativos para a gestão de políticas: via de mão dupla que pode contribuir com a gestão escolar. Lendo o texto, assistindo as vídeo aulas propostas nesta unidade, e com o fórum pudemos chegar ao objetivo da disciplina que é pensar como as escolas têm sido ponto central na experiência de implementar políticas da União e dos Estados e sobre como, numa mudança de paradigma, a escola pode fornecer e usar os dados sobre ela. Ao final desta jornada chegamos a um ponto em comum: que apesar do PPP ser peça chave para uma educação de qualidade muitos professores não conhecem o PPP de sua escola, e o pior segundo No texto “Ainda como as paralelas: Planos educacionais e o planejamento nas escolas;” aponta que 75 por cento dos PPPs, documento que define a identidade da escola, não se atualizam a nove anos, isso gera uma grande fragilidade pedagógica em nossas escolas.

Ao concluir esta, acredito que não bastam softwares avançados, gestões amparadas por tecnologias de ponta, ferramentas pedagógicas informatizadas se não tiver uma equipe gestora, uma equipe pedagogia, docentes, todo o corpo da escola, a família do aluno, envolvidos em prol de um só objetivo, um bem maior, que é uma educação de qualidade para todos.

2.4 Computador em sala de aula

Na disciplina Computadores em sala de aula pudemos discutir sobre computador na sala de aula, o audiovisual na sala de aula, a gamificação e a fotografia, ampliar nossos conhecimentos sobre as vantagens e desvantagens do computador na sala de aula, ler o capítulo 2, Audiovisual e Educação, do texto Audiovisual: arte, técnica e linguagem e responder às perguntas do questionário, também teve a

oportunidade de conhecer o termo “Gameificação” através de textos e atividades, e a importância da fotografia para educação.

A atividade escolhida para o meu relato foi realizada na terceira semana, a penúltima semana da nossa disciplina, nesta atividade nos foi proposto que lêssemos o texto Gameificação da sala de aula: o que jogos digitais podem fazer pela educação. Assistíssemos aos vídeos: O que é gamification? e Gameificação na Educação e após escrevêssemos um texto, individual, sobre as ideias apresentadas no texto e nos vídeos.

Esta atividade foi antecedida pela atividade da segunda semana onde nos foi proposta ler o capítulo 2, Audiovisual e Educação, dos textos Audiovisuais: arte, técnica e linguagem (p. 27-43). E responder o questionário sobre o tema. Após a atividade proposta para este relato, na semana quatro, última semana da disciplina nos foi proposto Tirar uma fotografia de algum local de uma escola com seu celular ou com uma câmera fotográfica e postar a fotografia no fórum com um comentário sobre ela.

Segue abaixo o meu texto sobre gameificação e sua importância na educação.

Assistindo aos vídeos de Gabriela Pedroso e Vagner Casimiro, aprendi muito sobre o tema proposto. Entendi que Gamification ou gameificação não é apenas criar um jogo, mais adequar as mecânicas do jogo para adquirir melhores resultados em atividades que vamos realizar.

A gameificação pode ser usada na educação para melhorar o desempenho dos alunos, para interação do mesmo com a realidade por meios de games elaborados para este fim. Mais também pode ser usado em outros setores como em empresas, em uma forma que deixe o funcionário mais relaxado, tranquilo e feliz, assim com certeza sua produção vai ser melhor; E também na conquista de consumidores para determinado produto ou serviço, já que segundo Gabriela Pedroso as pessoas olham para aquilo que lhe parece mais interessante. Desta forma a gameificação nas propagandas e anúncios pode atrair muitos consumidores.

Segundo Vagner Casimiro Kapp Karl (KAPP, 2012), professor de tecnologias instrutivas no Departamento de Tecnologias Instrutivas da Universidade de Bloomsburg, na Pensilvânia), definiu que a gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.

É possível que com a gameificação se alcancem resultados positivos em muitas áreas. Para isto alguns requisitos são muito importantes para despertar o interesse do

indivíduo. Os jogos não podem ser nem muito difíceis nem muito fáceis, a estética tem que ser muito agradável aos olhos, mais o jogo tem que ter sentido, seguimento, finalidade.

Com cooperação, competição, algo a explorar e um história interessante que prenda o indivíduo a gameficação é de grande recurso e veio para ficar.

2.5 Tecnologia de Informação e Comunicação II (TICs II)

A disciplina TIC II nos traz indagações sobre os avanços técnicos e as contradições da educação, sobre a velocidade em que estes avanços estão acontecendo e se estamos realmente preparados para eles. O fato que a rapidez que essas mudanças ocorrem faz com que pensemos sobre os princípios e noções que vêm fundamentando a educação para que possamos adéqua-la para este novo tempo.

Durante nove semanas analisamos e discutimos os desafios que estas mudanças trazem para o nosso cotidiano, através de um rico material pedagógico e dos fóruns conhecemos e nos familiarizamos com muitos conceitos antes desconhecidos (ao menos para mim) como: Os avanços técnicos e as contradições da educação, Realidade complexa e a nova ecologia do saber, Inovação sustentada e disruptiva e metodologias ativas na educação, Design educacional, recursos educacionais abertos e produção de recursos de aprendizagem, conectividade, mobilidade e ubiquidade na educação. O estudo sobre esses conceitos nos ajudaram a entender o papel do professor nesta nova era e que devemos nos qualificar como profissionais abertos à mudança para que não fiquemos “perdidos” em meio a estes novos saberes.

Durantes estas nove semanas fizemos muitas atividades, porem a escolhida para o meu relato foi a atividade PAPI II, que consistia em reestruturar e ampliar o Plano de Ação Pedagógico Inovador (PAPI), realizado na disciplina TIC I criando assim o PAPI II que teria como meta contemplar o uso das TIC, além da escolha de uma rede social e que seja proposto a utilização da metodologia da sala de Aula Invertida.

O meu projeto contemplou a ferramenta Blog que julgo ser muito importante no auxílio à educação, desde que os temas sejam atuais e atinjam o publico jovem – adolescente.

Eu aplicaria este projeto em sala de aula com certeza, acho que é uma ótima maneira de inserir as TICs na vida escolar dos alunos e mostra a eles que redes sociais também servem para adquirir conhecimentos pedagógicos.

Segue abaixo o PAPII II realizado para contemplar as exigências desta disciplina:

Plano de Ação Pedagógica Inovadora - (PAPI - II)

1 - Nome do Projeto: Blog Literário e rede social whatsapp.

2 – Questão/Problema: Como a utilização da ferramenta Blog e da rede social whatsapp pode auxiliar no incentivo da leitura literária em um processo ensino-aprendizagem interdisciplinar?

3 – Público Alvo: Pretende-se neste Projeto de Ação Pedagógica Inovadora-PAPI II, trabalhar a ferramenta Blog e whatsapp no cotidiano escolar dos alunos do Ensino Fundamental II. Almeja-se concentrar o projeto, a princípio, com alunos com a faixa etária entre 12 anos e 16 anos, tendo em vista a difundir a leitura literária entre os jovens.

4 – Disciplinas envolvidas: Português, Ciências e demais disciplinas serão de acordo com o livro literário lido, de forma interdisciplinar.

5 – Conteúdos explorados e contextualizados:

Português:

- Produção de texto (resenha, resumo, ficha bibliográfica);
- Gênero textual;
- Ortografia;
- Água;
- Matéria;
- Energia;
- Calor;
- Sistema Solar;

- Solo.

6 – Justificativa: Construir um blog é uma ótima ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno, é uma ferramenta que pode ser utilizada em todas as disciplinas, e desenvolve no aluno o hábito de registrar seus estudos e assim desenvolver a criatividade e demonstrar sua forma de pensar e agir, assim como desenvolve e estimula o aluno no trabalho em equipe, formando assim uma rede de novos conhecimentos. Pretende se criar um grupo de estudo no whatsapp para que os alunos troquem informações e sugestões a cerca do trabalho envolvido, e esclareçam duvidas sobre o mesmo uma vez que o professor também fará parte deste grupo de estudo.

Evidenciando essa realidade, consideramos de suma importância elaborar este projeto, com a finalidade de despertar nos alunos o prazer pela leitura, podendo dessa maneira possibilitar o acesso aos conhecimentos nos livros literários e divulgar tal conhecimento através do blog.

Com criação dos blogs os alunos podem pesquisar analisar, refletir, interagir e encontrar soluções para diversas questões, e assim vai se apropriando das tecnologias disponíveis, sendo que os mesmos servem para divulgação de conteúdos e trabalhos, como relatos, textos, projetos escolares dentre outros. O uso das ferramentas blog e whatsapp, abre novos canais de comunicação entre professores e alunos, alunos e comunidade, aluno e o mundo, incentivando a interação e a interatividade.

7 – Objetivos:

Objetivo geral: Ampliar o conhecimento de literatura através da experiência de leitura em blog literário e criar um grupo de estudo usando o whatsapp;

Objetivos específicos:

- Despertar o gosto pela leitura literária,
- Expor material sobre o uso de blogs como recurso pedagógico;
- Desenvolver pesquisas na Internet sobre o livro literário, com o objetivo de divulgar o resultado em blogs criados pelos alunos;
- Inserir o uso dos blogs e whatsapp nas atividades pedagógicas para facilitar a realização de trabalhos de classes e projetos pedagógicos da escola e a interação entre alunos e entre alunos e professores;

- Incentivar o trabalho em equipe dentro da turma;
- Inserir o uso de tecnologia dentro das salas de aulas;
- Incentivar a construção coletiva de conhecimento dentro, e fora do espaço escolar;
- Sensibilizar os alunos através do contato com a leitura de obras diversas, motivando-os para a descoberta da importância da leitura como fonte de ampliação de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades;
- Intensificar na escola interesse pela leitura tornando uma prática prazerosa e constante nas atividades cotidianas.
- Mostrar que as redes sociais também são uma importante aliada no processo de ensino aprendizagem;

8 – Artefatos e recursos digitais utilizados: Livros literários, Computador, Data show, Internet, Máquina fotográfica ou celular com câmera de vídeo, Celular.

9 – Planejamento e Desenvolvimento: Atualmente tem-se observado muitas ferramentas e artefatos tecnológicos à disposição do professor, entretanto, nem sempre o mesmo se dispõe a modificar a sua pedagogia de ensino, muitas vezes extremamente tradicionalista. Nesse sentido, com o intuito de modificar e criar novas formas de ensinar e aprender deve-se incluir o Blog Literário e o whatsapp para expandir o conhecimento, integrando a Literatura a outras disciplinas. Assim, “quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender”, como afirma o pedagogo Paulo Freire.

Todas as turmas da escola participarão do projeto. Cada turma escolha um autor conforme lista sugerida:

- Monteiro Lobato
- Ruth Rocha
- Lygia Bojunga
- Ana Maria Machado
- Ziraldo
- Lygia Fagundes Teles
- Maria Colasanti

- José Paulo Paes, ou outro que a turma se identifique.

Partindo por essa perspectiva, planeja-se realizar o projeto de ação inovadora a partir de leituras e interpretação textual, pesquisas bibliográficas, consultas à internet, manuseio de portadores textuais, produção textual, recital, filmes, dramatizações, entrevistas, rodas de leitura, piquenique literário, cantinho de fotos temático e leituras online utilizando o laboratório de informática, celulares e outros.

O professor de língua portuguesa deverá indicar livros da Literatura para os alunos, orientando-os em todas as etapas de execução do projeto, através do desenvolvimento de atividades relacionadas ao autor escolhido. Os professores das outras disciplinas também deverão fazer as relações com o conteúdo conforme autor escolhido pela turma. Nesse sentido, é possível fazer a interdisciplinaridade, com abrangência a todas as disciplinas.

E posterior, cada turma será orientada para a criação de um blog, para divulgação do material produzido como: resenhas, indicações, análise crítica etc.

Seria interessante trabalhar com livros que a escola tenha maior quantidade, para aumentar o conhecimento e interesse dos alunos em lerem o livro que ainda não lido.

Fazer um “intercâmbio literário” onde, depois da criação do blog, um representante de cada turma apresente para outra turma o produto realizado, fazendo a divulgação na escola através do link pelo whatsapp. O blog criado pela turma será alimentado com outros livros lidos pela turma e com vídeos, fotos indicando o livro para leitura. A culminância do projeto será através de um Sarau Literário onde os alunos farão a exposição dos trabalhos realizados sobre a vida e obra dos autores. O evento poderá ter pais ou responsáveis como convidados conforme a logística e possibilidade de espaço.

10 – Resultados Esperados: Após a realização do projeto espera-se que os alunos sejam capazes de identificar os diferentes autores como também produzir textos diversificados, utilizar as redes sociais para fins educativos e que despertem o gosto e o prazer pela leitura aliados à tecnologia.

2.6 Técnicas e Métodos para uso de TICs na sala de aula

O objetivo nesta disciplina era compreender acerca as práticas de ensino e aprendizagem por meio das TICs, esta foi dividida em dez semanas nas quais foram abordados temas atuais com materiais didáticos de ótima qualidade que nos auxiliaram durante as nossas reflexões acerca dos temas estudados que buscam construir uma compreensão sobre a relação entre tecnologias, (multi)letramentos e práticas de sala de aula: (Multi) Letramentos e Projetos: uma alternativa para usos das TICs na sala de aula aprendizagem, Luz, smartphone, ação! Projetos didáticos e recursos da esfera científica, este foi dividido em três projetos nos quais deveríamos ser capazes de desenvolver uma proposta didática para sala de aula da educação básica com o uso de recursos digitais. E Recursos digitais e letramentos.

Para o meu relato escolhi o terceiro projeto que aconteceu na semana 9 e foi feito em trio como nos outros dois projetos.

Esta atividade foi antecedida pela atividade da semana oito que tinha como proposta projetos que mobilizem o uso de diferentes tecnologias a partir de gêneros diversos que circulam na esfera artística: videoclipes, contos digitais, poemas visuais, fotos, memes, etc. Em seguida a minha atividade relatada tivemos a nossa última semana, a semana dez, cuja atividade foi nosso último fórum que teve como tema: e o que ficou?

O terceiro e último projeto teve o objetivo de utilizar diferentes tecnologias a partir de gêneros diversos que circulam na esfera midiática: anúncios, propagandas, campanhas, notícias, etc.

A aplicabilidade deste projeto em sala de aula é muito útil já que tem como objetivo despertar a curiosidade dos alunos pela leitura de notícias jornalísticas do nosso cotidiano e manterem se bem informados.

Segue abaixo nosso projeto:

Gêneros: Diferentes tecnologias a partir de gêneros diversos que circulam na esfera midiática: reportagem, propaganda e teatro

Objetivo: Em tempos de interatividade via telefone celular e internet, fazer com que os alunos se interessem pela leitura de jornais não é tarefa das mais fáceis, mas, certamente, é fundamental para formar leitores habituais e cidadãos bem informados. Esse projeto tem o desígnio de instigar a leitura reportagens de jornais em consonância ao uso de tecnologia em sala de aula aliado ao teatro, procurando validar as TICs como

um precioso instrumento no meio acadêmico. A intenção é permitir que os alunos percebessem o seu potencial ao imaginário, à originalidade e aos aspectos físicos contidos inteirando das notícias pertencentes ao nosso país, além disso, sentir-se atraído pelo poder que esses recursos têm no ensino aprendido.

O uso da tecnologia aliado ao teatro e à reportagem na educação traz a possibilidade de desenvolver e aprimorar as diversas linguagens usadas na comunicação - oral, escrita, plástica - com o cunho social voluntário dos próprios alunos adaptarem e encenarem histórias. O jornal traz textos com características distintas, fotografia e recursos gráficos, os jornais são uma fonte respeitada para pesquisa e para a obtenção de informação sobre o mundo atual. Além disso, eles se modernizaram e passaram por reestruturações gráficas e editoriais para proporcionar leitura mais agradável de seu conteúdo. O teatro é uma arte que se associa à história do homem e à própria história da comunicação humana, envolvendo literatura e encenação.

Metodologia: O trabalho foi dividido em etapas. Cada etapa consolidando um objetivo.

1º momento: Apropriar-se dos conceitos relativo à estrutura do gênero reportagem, roteiro teatral e gênero propaganda. Os alunos terão acesso aos gêneros e instruir-se-ão através da explicação do professor.

2º momento: Distribuição reportagens para os alunos. Cada turma será dividida em quatro grupos, que receberão, respectivamente, quatro diferentes jornais e neles os alunos selecionarão uma reportagem, disponibilizadas pela biblioteca da escola, - dessa forma, cada grupo será responsável pela produção do roteiro teatral de uma reportagem apenas. Os alunos farão a leitura das reportagens e em seguida a transformarão em um roteiro teatro para ser encenado para turma através das redes sociais.

3º momento: Leitura da reportagem e ajustes diversos para elaboração do trabalho. Nesse momento os alunos terão orientação do professor, apoio pedagógico e diretivo, no que diz respeito ao fácil acesso à biblioteca e sala de informática/multimídia da escola. O roteiro deve seguir o padrão de impressão de trabalhos acadêmicos de acordo com as normas da BNT, não será aceito trabalho manuscrito, os alunos deverão recursos tecnológicos de digitação, Word ou Libre Office, por exemplo.

4º Momento: Entrega do roteiro teatral ao professor para aprovação. A partir do feedback do docente, os alunos serão autorizados para começar a filmagem do teatro.

5º Momento: Ensaio, construção do cenário, adaptações necessárias e filmagem do teatro. Todas as representações literárias teatrais deverão ser entregues ao professor em forma de gravação em um arquivo multimídia - pen-drive ou DVd. Os alunos para produzirem o teatro deverão utilizar de programas que façam edição de vídeos, movie maker, VirtualDub, Wax e Avidemux, por exemplo

6º Momento: Os alunos utilizarão o Power Point para fazerem uma propaganda desse teatro que será produzido por eles mesmos. A intenção é movimentar a escolar e fazer com que os alunos criem uma expectativa para assistir o trabalho feito por outros colegas da escola. Esse momento será desenvolvido na sala de informática, os alunos farão um cartaz com apenas um slide, que será convertido em PDF, impresso e afixado nos corredores da escola.

Avaliação: A avaliação se dará de forma contínua e permanente, sendo realizada diariamente através de observações individuais, acompanhando o comportamento dos alunos através das relações mais equilibradas e construtivas com os colegas e por meio das participação, criatividade, autonomia, desenvolvimento social e cognitivo de cada um.

2.7 Produção de Material Didático

Essa disciplina nos mostrou como produzir nossos próprios materiais pedagógicos com noções básicas sobre planejamento visual e design gráfico de forma a realizar uma prática docente significativa, produzindo material impresso ou digital, criativos, com aparência clara, boa organização e firmeza nas informações. Assim, nosso trabalho terá uma aparência mais organizada e interessante para os nossos alunos.

Nossa caminhada foi dividida em quatro semanas nas quais pudemos realizar atividades e discussões nos fóruns que nos levaram a obter um conhecimento acerca dos que nos foi proposto.

A atividade escolhida para o meu relato foi realizada na semana quatro a ultima semana da disciplina, e tratou se de um cartaz temático, esta foi feita individualmente e

teve o objetivo tratar do planejamento visual de materiais didáticos bastante usados em nosso cotidiano escolar como por exemplo cartazes para expor algo que queremos passar para os alunos. A atividade citada para o meu relato foi antecedida pela atividade da semana a três na qual elaboramos uma capa de revista usando os recursos de diagramação de páginas.

O meu cartaz temático teve como tema o projeto de leitura realizado aqui na escola onde eu trabalho. Com esta ferramenta a minha proposta foi cativar os alunos e chama-los para o cantinho da leitura que tínhamos na escola. O título do cartaz é “Quem tem um livro tem um amigo.” E foi um título propositalmente criado para chamar a atenção dos alunos.

Eu tenho aplicado os conhecimentos adquiridos durante esta disciplina em sala de aula, pois, aprendi que um cartaz bem elaborado com fontes corretas e imagens bem relacionadas com o tema prendem a atenção dos alunos e valoriza nosso trabalho como docente.

3. PROJETO DE TRABALHO

O projeto de trabalho é baseado em como os jogos podem nos auxiliar como ferramenta pedagógica. Passei a conhecer esse recurso no curso e interessei-me bastante, tendo em vista que tenho um filho adolescente que passa muito tempo no smartphone com jogos, mesmo impondo limites.

Com esse projeto, pretendo despertar nos estudantes a curiosidade, o interesse pelo conteúdo, usando uma ferramenta que eles gostam e que usam apenas por diversão, querendo mostrar que também é possível e divertido adquirir conhecimento em sala de aula usando essa ferramenta. Com isso, pretendo tornar minhas aulas mais proveitosas para os meus alunos.

3.1 Tema: gamificação

A escolha do tema para o meu TCC é gamificação. Escolhi esse tema, porque me interessei muito pelo assunto, talvez por ter um filho adolescente em casa e ficar admirada com fato dele gostar tanto e passar horas em jogos online com adolescentes de outros estados, descobrir “macetes” para passar de fases e aprender palavras em outros idiomas e seus significados. Um dia fiquei pensando: “Ah, se ele usasse todo esse empenho nas atividades escolares!”.

Até o momento não conhecia o termo gamificação, passei a conhecer na disciplina “Computador em sala de aula” e desejei poder usar esse recurso na minha escola, pois, conheço bem o público que ama jogos e adapta-los para o cotidiano escolar seria interessante.

Para começar, vamos responder a questão: O que é gamificação?

Na disciplina Computador em sala de aula, aprendi ao assistir aos vídeos de Gabriela Pedroso e Vagner Casimiro, que *gamification* ou gamificação é usar os recursos de games como competição, socialização, desafios e premiações em atividades escolares. Porém, não apenas criar um jogo, mas adequar os mecanismos do jogo para adquirir melhores resultados em atividades que realizaremos em sala de aula, já que os alunos estão familiarizados com esses ambientes.

A gamificação ou *gamification* é uma grande aposta para melhorar e aprimorar o ambiente e o desempenho de funcionários em algumas empresas, atrativos para consumidores em propagandas e a educação não poderia ficar de fora desse

acontecimento já que a meu ver a gamificação é uma forma de prender o interesse dos alunos. Fazer com que eles aprendam algo em um ambiente no qual já estão familiarizados e que talvez não conseguíssemos bons resultados somente com quadro, cadernos e livros didáticos.

Como Kapp Karl, professor de tecnologias instrutivas no Departamento de Tecnologias Instrutivas da Universidade de Bloomsburg, na Pensilvânia (KAPP, 2012), definiu que a Gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” o que leva-nos a conclusão que a gamificação na educação pode ser uma ferramenta muito eficaz para o uso de dispositivos eletrônicos como o celular, *tablet* a favor do processo de ensino e aprendizagem.

Hoje em dia, muitas escolas encaram o uso de celular, *tablet* em sala de aula como vilões, mantendo uma visão antiga sobre a tecnologia, pois não estão preparadas para as constantes mudanças que nos rodeiam e isso atrapalha o estreitamento da relação com os alunos já que estes, muitas vezes, estão bem mais familiarizados com os meios tecnológicos do que nós educadores, pois nasceram na era digital.

Para mudar essa realidade em muitas escolas brasileiras, a gamificação é uma possibilidade. Usar os jogos de maneira a contemplar o ensino e aprendizagem, fugindo do padrão tradicional das aulas, que hoje em dia já não é o bastante para motivar e prender a atenção das crianças e adolescentes nascidos na era digital.

Por isso, que escolhemos a gamificação para o tema do TCC.

3.2 Identificação de um problema

Trabalho com alunos do 6º ao 9 ano do Ensino Fundamental, crianças e adolescentes que nasceram em meio as tecnologias e fazem uso delas constantemente.

A questão é que muitos não fazem uso para algo que lhe traga conhecimento pedagógico, passam horas em seus computadores, smartphones, vídeo games. Interagindo, jogando sem se preocupar com o tempo, porém não investem esse tempo para os estudos.

O desafio desse projeto é fazer com que os alunos usem os jogos para adquirir conhecimentos pedagógicos, procurando atender a todos os tipos de jogadores.

3.3 Levantamento de hipóteses e soluções

Segundo Cristiano Sieves, especialista em Ludo Pedagogia, a gamificação nas escolas promove o protagonismo dos estudantes, por meio da interação entre a criança e o conteúdo abordado. O processo de aprendizagem tem maior aceitação e participação, pois o estudante deixa o papel passivo de assistir às aulas, para assumir a posição de protagonista em sala de aula. Sem que percebamos, as crianças desenvolvem habilidades e competências fundamentais para a vida adulta.

Assim, temos como hipótese que a gamificação permite auxiliar na aprendizagem na sala de aula e ter mais interesse pelas disciplinas escolares.

3.4 Mapeamento do aporte teórico

Vivemos em tempos em que a tecnologia é parte constante do nosso cotidiano, nesse cenário é primordial que nós, enquanto professores, saibamos inserir e utilizar as TICs como meio de viabilização de aprendizagem na educação. A tecnologia pode e deve ser uma aliada na educação, na formação de professores e discentes. Para que consigamos aproveitar de forma eficiente os recursos das TICs é necessário estarmos dispostos às mudanças necessárias nos ambientes de aprendizagem, não estando apenas em contato com as tecnologias, mas estar aberto à mudanças. Segundo Moran, (2000, p. 63)

Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode ajudar-nos a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender.

Junto com as TICs vieram várias ferramentas do cotidiano que podem nos auxiliar na mediação dos conhecimentos, que nos permitem diversificar nossas aulas e levar aos nossos alunos novas experiências com um mundo que eles estão familiarizados, computadores, celulares, por exemplo, porém com finalidades pedagógicas.

É o caso da gamificação originada como método desenvolvido em programas de marketing e aplicações para web, com a finalidade de motivar, engajar e fidelizar clientes e usuários (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2012), a gamificação vem se tornando uma ferramenta importante no cotidiano escolar melhorando o desempenho dos alunos, para interação deles com a realidade por meios de games elaborados para esse fim.

É possível que com a gamificação alcançar resultados positivos em muitas áreas. Para isso, alguns requisitos são muito importantes para despertar o interesse do indivíduo. Os jogos não podem ser nem muito difíceis nem muito fáceis, a estética tem que ser muito agradável aos olhos, mais o jogo tem que ter sentido, seguimento, finalidade. Com cooperação, competição, algo a explorar e um história interessante que prenda a atenção do aluno, a gamificação é um importante recurso. É fundamental adequar-nos a esta realidade para que façamos um bom uso de mais esse recurso tecnológico com sabedoria.

3.5 Definição e descrição do produto

Nesse projeto, inicialmente irei trabalhar com alunos do 6º ano e pretendo alcançar as outras turmas, do 7º ao 9º posteriormente. O tema será o sistema solar: o que são as estrelas/o sol/os planetas/os satélites.

Como relatei anteriormente, a escola em que eu trabalho não é provida de muita tecnologia, temos computadores, porém não temos internet para conecta-los. Então, decidi usar um DVD sobre o sistema solar licenciado pela DIDACO SA. Nele existe um jogo com perguntas, respostas e pontuação final. No computador, vamos proporcionar uma atividade em forma de jogo.

Para isso, dividi os alunos em equipes, deixei que eles assistissem ao DVD com o conteúdo e imagens sobre o sistema solar, as estrelas, satélites, os planetas.

Pretende-se que os alunos se reúnam, discutam sobre as alternativas antes de marcar a resposta no computador.

Dei tempo para que os alunos analisassem e respondessem as questões. Ao final desse processo deve se verificar o grupo que fez maior pontuação. Pensei que seria interessante uma premiação para os alunos, então, providenciei bombons, canetas para o grupo que mais pontuou.

Os objetivos foram:

- Ampliar o conhecimento sobre o nosso sistema solar, nosso planeta Terra;
- Inserir o uso dos jogos nas atividades pedagógicas para facilitar a realização de trabalhos de classes e projetos pedagógicos da escola e a interação entre alunos e entre alunos e professores;
- Incentivar o trabalho em equipe dentro da turma;
- Inserir o uso de tecnologia dentro das salas de aulas;
- Incentivar a construção coletiva de conhecimento dentro, e fora do espaço escolar;
- Mostrar que os jogos também são uma importante aliado no processo de ensino aprendizagem.

3.6 Documentação e registro

O registro da minha atividade com os alunos foi realizada por meio do meu plano de aula semanal, que me deu flexibilidade de desenvolver aulas diferenciadas para o melhor desempenho dos meus alunos.

3.7 Descrição e análise dos resultados

Os alunos perceberam que os jogos também pode ser uma maneira divertida de aprender e, nesse processo, eles trabalharam em equipe, interagiram, discutiram sobre o tema. Por fim, chegaram em um consenso para dar a resposta.

Também percebam que nesse jogo não houve perdedores, já que todos ganharam o conhecimento acerca da atividade proposta, ficando muito interessados com as imagens do sistema solar abordado no DVD e se divertiram no processo.

E o mais que o importante: participaram em uma competição saudável, em que o trabalho em equipe foi crucial para o aprendizado de todos.

REFERÊNCIAS

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. 2018. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/geografia/>>. Acesso em: 06 jan. 2019.

KAPP, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, 2012.

MORAN, José M. Informática na Educação. *Teoria & Prática*. Porto Alegre, v. 3, n.1, p. 137-144, set. 2000.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. *Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly Media, 2011.

