

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ELVIS LEONARDO SENA SEVERO

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DO ENSAIO FOTOGRÁFICO E A
PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO COLÉGIO MILITAR DE JUIZ DE FORA**

JUIZ DE FORA
2018

ELVIS LEONARDO SENA SEVERO

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DO ENSAIO FOTOGRÁFICO E A
PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO COLÉGIO MILITAR DE JUIZ DE FORA**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores:

Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira

Tutora: Ana Carolina Guedes Mattos

JUIZ DE FORA
2018

ELVIS LEONARDO SENA SEVERO

**RELATÓRIO SOBRE A PRODUÇÃO DO ENSAIO FOTOGRÁFICO E A
PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO COLÉGIO MILITAR DE JUIZ DE FORA**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira
Tutora: Ana Carolina Guedes Mattos

Membro da banca

Membro da banca

Introdução

Meu ingresso no curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), fez com que eu me aproximasse mais da área de educação, levando em consideração que sou licenciado em História desde 2007, mas até então não havia tido experiência com educação presencial. Minha única experiência com educação havia sido 3 (três) anos como tutor no curso de Pedagogia da UFJF. Neste sentido, esta especialização propiciou vários momentos de planejamentos didáticos, preparação de materiais e interação com professores e colegas que estão cotidianamente ligados à prática em sala de aula.

Entre as propostas iniciais do curso, a produção de um site ligado a educação tornou possível um espaço organizado para diversas outras propostas e materiais para utilização em sala de aula, foi justamente o que produzi ao construir o *site* “*Combates pela Educação*”. O próprio nome do site já demonstra meu interesse em relação às práticas ligadas à utilização de games. Embora eu não seja um exímio jogador (*gamer*) acompanho meus filhos e recentemente¹, em sala de aula, o compartilhamento das experiências de meus alunos na área de *games*.

Esta perspectiva contribuiu para a escolha dos produtos para o trabalho final de curso (TCC). Ao longo das diversas atividades desenvolvidas na especialização foram trabalhadas atividades que possibilitaram a análise de estratégias de jogos no ambiente educacional (a *gamificação*). Estas atividades despertaram ainda mais meu interesse sobre estes tipos de recursos pedagógicos e influenciaram minhas práticas em sala de aula. Neste sentido, é que construí uma proposta de gamificação para ser trabalhada com meus alunos no 2º trimestre letivo.

Por sua vez, o ensaio fotográfico foi um dos recursos que considerei mais relevantes ao longo do curso, seja pela facilidade de propor atividades com esta técnica, pois os recursos tecnológicos necessários para a sua produção são de fácil acesso, seja por seu potencial autoral que pode conduzir os alunos ao protagonismo na criação/interpretação de realidades.

¹ Entre os anos de 2010 e 2017 minha atuação no Colégio Militar de Juiz de Fora foi na área administrativa. Neste ano de 2018 tive a oportunidade de assumir a função de professor de História do 8º ano deste colégio.

Este ensaio traz a visão deste pós graduando sobre a gamificação através da captura de imagens de experiências que vem trabalhando com seus alunos ao longo deste ano letivo. O tema do ensaio é “*meu olhar sobre a gamificação*”.

Resultados dos dois produtos: proposta de gamificação e ensaio fotográfico

Os resultados do desenvolvimento dos dois produtos envolvem 3 (três) etapas: pré-produção; produção e pós-produção conforme descrição a seguir.

Pré-Produção

Na etapa da pré-produção inicialmente foi pensado um produto que pudesse atender tanto à demanda do curso de especialização quanto à minha prática em sala de aula. Neste sentido realizei em minhas aulas observações sobre o perfil de meu aluno em relação aos produtos que deveriam ser escolhidos.

Logo no início do ano letivo tive a percepção de que meus alunos correspondiam ao perfil daqueles jovens definidos como nativos digitais e que eram apaixonados por jogos. Por isso, na primeira semana de aula lancei mão de uma pesquisa, via questionário, sobre suas preferências em relação aos games, seja a plataforma de jogo, o estilo e os títulos mais jogados. Esta pesquisa foi aplicada para todos os meus 121 alunos do 8º ano. A constatação foi a ratificação de minha hipótese: a grande maioria gosta muito de *games*.

Ao longo do primeiro trimestre letivo, realizei algumas atividades gamificadas em sala de aula, sendo que do, meu ponto de vista, elas foram bem acolhidas pelos alunos que, inclusive, sugeriram outras atividades do mesmo gênero. Pronto, estava escolhido o primeiro produto, *proposta de gamificação* na educação.

Mas como escolher outro produto que fosse ao mesmo tempo ligado à temática e à minha atuação como docente?

Surgiu então a ideia de realizar o registro fotográfico dessas atividades gamificadas. Descrevi então no pré-projeto que faria um ensaio fotográfico com o objetivo de apresentar uma narrativa sobre a lógica da gamificação, tentando mostrar minha visão, enquanto profissional de mídias na educação, sobre a

gamificação no ambiente escolar. A partir deste momento, tive um maior cuidado na técnica empregada para a captura das imagens que passei a produzir.

Para apresentar da melhor forma possível a temática através do ensaio, além de utilizar imagens de atividades que eu havia planejado, também realizei o registro fotográfico de atividades executadas por outros colegas aqui no Colégio Militar que podem ser consideradas “gamificadas”, como, por exemplo, uma atividade de gincana em comemoração ao aniversário do colégio. Dessa forma, o ensaio fotográfico que produzi foi constituído de imagens de diferentes atividades gamificadas realizadas no Colégio Militar de Juiz de Fora neste primeiro trimestre do ano letivo de 2018.

Produção

Proposta de gamificação

A proposta que teve como objetivo central a implantação de estratégias de gamificação durante o 2º Trimestre Letivo de 2018 (junho, julho e agosto) em uma turma do 8º ano do ensino fundamental do Colégio Militar de Juiz de Fora na disciplina de História, teve seu início com o sorteio da turma que iria participar da proposta. Este sorteio foi realizado no intervalo das aulas e com a presença dos representantes das quatro turmas sendo que a 801 foi a turma sorteada. Durante o processo, constatei o interesse dos alunos em participar deste tipo de atividade, pois percebi a comemoração da turma 801 e a decepção das demais turmas que não participarão da atividade.

Depois do sorteio dividi a turma em 6 (seis) grupos com 5 (cinco) alunos em cada grupo, uma vez que, a turma possui 30 (trinta) alunos. Os critérios de divisão foram baseados em dois aspectos. O primeiro foi o desempenho apresentado no primeiro trimestre em minha disciplina (História). Para isso ordenei os alunos do 1º ao 30º colocado. Neste sentido, os alunos com maior desempenho foram distribuídos de forma equilibrada entre os grupos. Outro critério foi a afinidade entre os alunos observada ao longo das aulas. Cada grupo foi denominado como sendo um clã.

Quadro de distribuição dos grupos para o projeto de gamificação

Grupo / Clã	A	B	C	D	E	F
Aluno	1º	2º	3º	4º	5º	6º
	7º	8º	9º	10º	11º	12º
	13º	17º	15º	16º	14º	18º
	20º	19º	21º	22º	23º	24º
	25º	27º	26º	28º	29º	30º

Fonte: Produzido pelo pós-graduando.

De acordo com o quadro de distribuição acima é possível observar que há algumas descontinuidades na ordem dos alunos, por exemplo, o 13º e o 14º não estão relacionados na sequência crescente correta. Esta troca foi justamente para atender ao critério de afinidade.

Para efetivar a proposta de gamificação ao longo do trimestre, planejei as seguintes atividades a serem pontuadas e que, no seu conjunto, organizarão as equipes de forma ranqueada:

- *Resultado das avaliações da disciplina História no período considerado:* Coletar as informações (notas) das avaliações do 2º trimestre letivo e realizar somatório entre os componentes dos grupos (clãs) e transformá-las em (XP) pontos de jogo. Espera-se que com esta estratégia ocorra o interesse por um melhor desempenho durante as avaliações;

- *Fatos Observados (FO)²:* Considerar os Fatos Observados positivos (FO+) e Fatos Observados Negativos (FO-) que cada integrante do clã venha a receber dentro do período analisado. Sendo que os (FO+) serão transformados em (XP) pontos de jogo e somados para o clã e os (FO -) serão subtraídos dos pontos de jogo do clã. Espera-se que esta estratégia influencie no comportamento disciplinar dos alunos;

- *Realização de Quiz:* Dentro da proposta da disciplina, o principal objetivo do **Quiz** é disseminar o conhecimento de História através de competições do tipo “Perguntas e Respostas”. Desta forma, pretende-se que os alunos fixem o conteúdo

² FO, ou Fato Observado é uma das formas de controle disciplinar do Sistema Colégio Militar do Brasil. Os FO podem ser positivos ou negativos e influenciam no comportamento disciplinar do aluno. O FO positivo pode levar o aluno a alcançar algum reconhecimento como a possibilidade de participar da Legião de Honra. Por outro lado, o FO negativo diminui o conceito dos alunos, podendo ser utilizado pelos professores em sala de aula ou por qualquer outro agente de ensino em diversas atividades dos alunos. É importante mencionar também que todo Fato Observado chega ao conhecimento dos pais e responsáveis dos alunos que por sua vez dão ciência do ocorrido. Por esses motivos o FO tem sido um bom mecanismo de controle.

de forma lúdica, na qual a equipe mais inteirada no assunto vence, trabalhando também outras habilidades e competências no bojo da atividade como espírito de equipe, equilíbrio emocional etc.

Entre os exemplos deste tipo de atividade é possível aplicar:

a) *Com utilização de equipamento luminoso pertencente ao CMJF*: Esta estratégia tem sido utilizada no colégio, no entanto, com pouca frequência.

O equipamento é formado por um controle central, ligado a ele há 6 (seis) dispositivos com botões no qual o primeiro deles ao ser pressionado manualmente acende uma luz. Seu uso na proposta se constituirá na realização de perguntas e respostas simultaneamente para os 6 (seis) alunos, ou seja, um representante de cada uma das (seis) equipes. Após a pergunta e ao sinal de um apito, aquele que apertar o dispositivo primeiro (acendendo a luz do equipamento) terá direito a responder. Caso ele acerte a pergunta, que será sobre a sequência didática que estará sendo trabalhada no trimestre, a equipe ganha uma pontuação. A equipe que obter maior pontuação ao final da atividade será a vencedora e ganhará um prêmio imediato além de somar pontuação para ao ranking.



Figura 1: Dispositivo de iluminação do Colégio Militar de Juiz de Fora utilizado para atividades do tipo Quiz

b) *Com utilização de placas com inscrição de “VV” “FF”, VF” e FV”*: Esta estratégia foi escolhida pois além de ter sido utilizada com êxito no 1º trimestre foi sugerida pelos alunos e adaptada pelo professor de História do 8º ano. A atividade se constitui na realização de duas afirmativas, sendo elas verdadeiras ou falsas, de forma aleatória e, um aluno por grupo deverá levantar as placas de acordo com sua apreciação;

- *Atividade QR CODE*: Proposta que visa à resolução de exercícios teóricos de determinada sequência didática da disciplina através da realização de percurso prático, no qual o grupo deverá realizar a leitura de painéis com o uso de smartphone e aplicativo QR-CODE. A escolha desta atividade ocorreu, pois ela foi realizada em uma oficina neste curso de especialização e considerei bastante válido por se apresentar características como a opção de trabalhar em equipe, a facilidade do uso do equipamento smartphone e a mobilidade em uma atividade de caráter teórico. Esta escolha também ocorreu pelo fato de eu ter realizado uma atividade semelhante no primeiro trimestre letivo com meus alunos e obtido um bom resultado.

No planejamento da atividade inicialmente o aluno teve de baixar o aplicativo em seu smartphone, pois é dessa forma que poderá realizar a leitura dos painéis que foram produzidos com antecedência pelo professor e distribuídos no percurso. A elaboração do texto dos painéis é *online* através do endereço <HTTP: //BR.QR-CODE-GENERATOR.COM/>. Cada painel pode conter textos de diferentes formatos, como escrito, imagem, vídeo. Na atividade realizada no primeiro trimestre o texto foi escrito e respondia uma avaliação sobre Revolução Industrial;

- *Atividades propostas pelos alunos*: Pensei também em incentivar os alunos a proporem algumas atividades que poderão ser pontuadas na competição. As possíveis propostas deverão ter consenso da turma e sua pertinência será analisada pelo professor. O objetivo deste processo será verificar as demandas dos alunos, considerando que o aluno é o ator principal no processo de ensino e aprendizagem;

- *Atividades eventuais propostas pelo professor*: O objetivo de pensar em atividades que não foram inicialmente planejadas foi a busca pela manutenção do interesse (engajamento) dos alunos dentro de seus clãs (grupos) pela competição. Esta estratégia deverá ser adotada ao se constatar que uma ou mais equipes estejam ficando muito para trás no ranking do jogo.

Dentro de uma proposta de atividades gamificadas, a recompensa é um componente motivador fundamental. Neste sentido, para atender esta demanda, planejei recompensas materiais que deverão ser distribuídas ao longo do período (2º trimestre letivo). A premiação atenderá a dois momentos distintos, um deles será uma premiação instantânea distribuída em cada atividade executada, normalmente prêmios como uma caixa de chocolate atendem a esta demanda. A outra forma de

premiação será um vale-compras para cada integrante do grupo vencedor. Esta premiação foi ofertada pela Associação de Pais e Mestres do CMJF.

Ensaio fotográfico

A proposta teve como objetivo central mostrar minha visão enquanto profissional de mídias na educação, sobre a temática gamificação na educação, através de um ensaio fotográfico. Vale salientar que a produção das imagens foi obtida através do que venho vivenciando ao longo deste ano letivo de 2018 com minhas práticas e observações no espaço educacional do Colégio Militar de Juiz de Fora. Dentro deste contexto, produzi algumas imagens de atividades gamificadas planejadas e executadas em minhas aulas e em um caso específico, no qual observei a práticas de outros profissionais desta instituição. Todas estas, ligadas ao uso da gamificação no processo ensino/aprendizagem.

As atividades escolhidas para a seleção das imagens foram as seguintes:

1) Aula Revolução Industrial em Códigos: aula prática com a utilização do QR Code realizada com minhas quatro turmas do 8º ano entre os dias 26 a 28 de Março de 2018. Os alunos foram divididos em trios e realizaram um percurso no qual estavam distribuídos 26 (vinte e seis) painéis com código QR com assuntos sobre o tema da aula. Foi em forma de competição e avaliativo.

2) Quiz com utilização de placas com inscrição de “VV” “FF”, “VF” e “FV”: também foi realizado ao final do 1º trimestre, com todas as minhas turmas separadamente que foram divididas em equipes com uma premiação para a equipe vencedora. Os temas abordados nas atividades foram os referentes às sequências didáticas trabalhadas ao longo do trimestre. O objetivo principal desta atividade foi aproveitar as estratégias dinâmicas da gamificação para realizar uma revisão para a avaliação final do trimestre de meus alunos.

Vale salientar que as duas atividades anteriores (*Aula Revolução Industrial em Códigos* e *Quiz com utilização de placas com inscrição de “VV” “FF”, “VF” e “FV”*) foram realizadas durante o primeiro trimestre letivo, ou seja antes do início da proposta de gamificação por esse motivo os alunos de minhas 4 (quatro) turmas participaram.

3) Gincana em comemoração aos 25 anos do Colégio Militar de Juiz de Fora: esta atividade não foi planejada por mim, no entanto, participei de uma das oficinas em que meus alunos participaram. A oficina continha perguntas sobre a história do CMJF. Os alunos das quatro turmas foram divididos em 10 (dez) grandes grupos. E foi exigido, mais o físico do que propriamente o preparo intelectual uma vez que as perguntas tinham um nível fácil, mas o percurso entre as oficinas eram longos. Esta atividade ocorreu no dia 11 de junho.

Em todas as atividades as fotografias foram produzidas usando meu celular (LG Volt) que, do meu ponto de vista, atendeu ao quesito de qualidade. A produção das imagens foi realizada durante o dia e com boa condição de visibilidade, caso contrário, acredito que o dispositivo deveria ter sido substituído. Abaixo seguem 3 (três) imagens das atividades escolhidas para a produção do ensaio fotográfico:

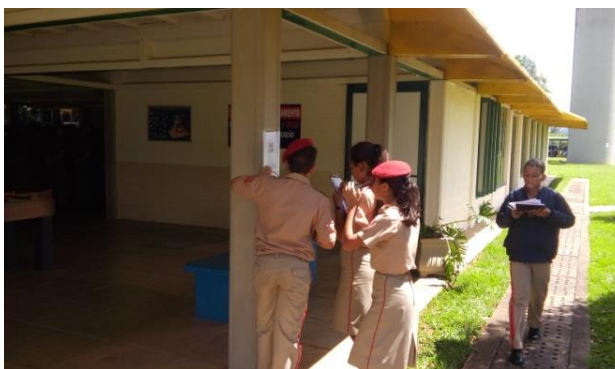


Imagem 1: Revolução Industrial em Códigos



Imagem 2: Revisão do 1º Trimestre



Imagem 3: Gincana de comemoração dos 25 anos do CMJF

Vale salientar que os sujeitos das imagens são os meus alunos do 8º ano do ensino fundamental, e que o espaço é a área do Colégio Militar de Juiz de Fora.

Pós-produção

Após a produção dos dois produtos, a proposta de gamificação e o ensaio fotográfico, ambos foram organizados no meu site. A proposta de gamificação foi compartilhada com os alunos, pois ela será executada conforme o planejado. Também em relação a este produto, ele foi selecionado pela Divisão de Ensino do CMJF e enviado, como exemplo de boa prática pedagógica à DEPA (Diretoria de Educação Preparatória e Assistencial), instituição responsável por coordenar todas as atividades do Sistema Colégio Militar do Brasil³. Esta prática visa compartilhar entre os colégios experiências pedagógicas consideradas como positivas no Sistema.

Pontos negativos

Como ponto negativo percebido no processo de produção dos produtos, eu destaco inicialmente a dificuldade de pensar o ensaio fotográfico, pois na proposta inicial planejei uma entrevista, mas tive dificuldade de encontrar as fontes adequadas durante o tempo disponível para a sua produção. Tinha que pensar algo que se aliasse ao tema gamificação que foi planejado no outro produto.

Outra questão relevante sobre as dificuldades de elaboração dos produtos foi a disponibilidade de tempo para dedicação a estas produções. Principalmente porque as atividades laborais se apresentaram com muita intensidade. Neste sentido percebo que tenho uma preocupação muito grande com o meu trabalho. Neste caso, as atividades de docente no Colégio Militar de Juiz de Fora, que juntamente com a família possui minha dedicação prioritária e em alguns momentos atrapalharam uma melhor dedicação na elaboração dos produtos.

³ A DEPA é a Diretoria Responsável pela gestão dos atuais 13 (treze) Colégios Militares existentes no território brasileiro.

Pontos positivos

Como principal ponto positivo, destaco a possibilidade de elaborar um produto (proposta de gamificação na educação) que pode ser utilizado em minha prática em sala de aula. Ao planejar este produto, estava simultaneamente planejando atividades que irei aplicar juntamente com meus alunos.

De um modo geral o compromisso de pensar atividades (proposta de gamificação e ensaio fotográfico) que trazem uma dinâmica prática para o cotidiano em sala de aula foi bastante positivo ao longo desse período de elaboração do TCC.

Considerações finais

Considero que a escolha de um relatório como parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), seja uma escolha bem adequada, pois esse tipo de produção propõe mostrar os passos da elaboração dos produtos pedagógicos construídos e, do meu ponto de vista, se torna um instrumento de consulta mais útil que outros como o artigo científico. Ou seja, o relatório, pode contribuir de forma mais direta para uma prática docente com propostas que visem a utilização de mídias na educação, justamente porque o relatório mostra as fases de elaboração dos produtos.

Neste sentido, neste relatório tentei mostrar as fases da produção dos dois produtos escolhidos para constituir o meu TCC (a proposta de gamificação e o ensaio fotográfico), bem como a relevância de cada produto percebida ao longo da especialização e para a minha prática pedagógica. No relatório, eu mostro como planejei cada produto e como pretendi colocá-los em prática, dando especial atenção para a proposta de gamificação que está em fase de aplicação em minha escola.

Isso mostra que a Especialização em Mídias na Educação da UFJF é um curso que está instrumentalizando seus pós-graduandos que, na maioria são docentes das diversas redes de ensino, para um fazer pedagógico que busca uma aproximação do aluno, jovem que vive imerso na tecnologia, através de diversas mídias disponíveis para esse processo de ensino aprendizagem.

Referências

PIMENTA, Fabrícia; TELES. Gamificação e Colaboração como Fatores Motivadores da Aprendizagem. In: ZOUHRLAL, Ahmed; FERREIRA, Bruno Santos; et. al. **Gamificação como Estratégia Educativa**. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

BRUNO, Adriana; NUNES, Janaina. **O hipertexto no contexto educacional**. Universidade Federal de Juiz de Fora. Centro de Educação a Distância. Especialização em Mídias na Educação. Disponível em: <<http://www.uab.ufjf.br/course/view.php?id=17748>>. Acesso em mar. 2018.

CÂMERA NEON. **Composição Fotográfica**. Publicado por Câmera Neon em 2013 às 17h34min. Disponível em: <<http://www.cameraneon.com/tecnicas/composicao-na-fotografia/>>. Acesso em 2 de jun. 2018.

PISANI, Marília Mello. **A linguagem cinematográfica de planos e movimentos**. Disponível em: <<http://nte.ufabc.edu.br/cursos-internos/producao-de-video/wp-content/uploads/2016/03/05b-ALinguagemCinematograficaDePlanosEMovimentos.pdf>>. Acesso em 23 de maio 2018.