

APÊNDICE A



PRODUTO EDUCACIONAL

APRESENTAÇÃO:

Apresenta-se como um guia de aplicação de uma oficina pedagógica intitulada “gamificação como estratégia pedagógica”, elaborado para você professor para que possa se orientar na execução de atividades gamificadas. Tem como objetivo apresentar a gamificação como estratégia de ensino.

Parte do pressuposto de se pensar sistematicamente como em um jogo em um ambiente que não é de jogo.

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Este produto é resultado da dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico.

Mestranda: Leide Vânia Vieira Duarte Frazão

Orientadora: Paula Teixeira Nakamoto.

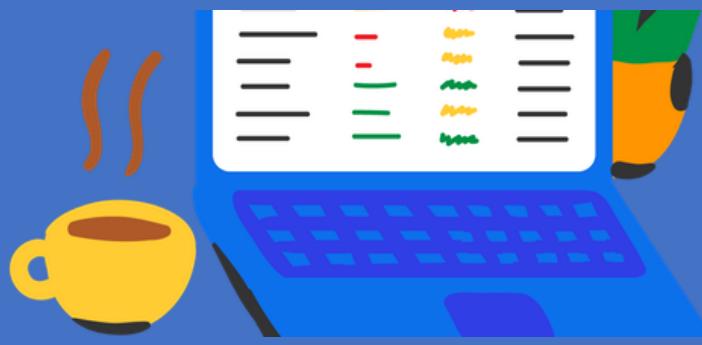
1. A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação na educação é vista como uma alternativa metodológica que utiliza elementos de jogo para motivar a ação, auxiliar na solução de problemas e promover a aprendizagem com foco na motivação e no engajamento de pessoas.

2. DESAFIOS DA EDUCAÇÃO

- Formar cidadãos conscientes das mudanças, preparados para incorporar os novos e diferenciados perfis do profissional do futuro;
- Transformar a escola em um ambiente motivador;
- Transformar a escola em espaço de interação e aprendizado alicerçado na motivação e no prazer de aprender.

3. IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA



- ✓ As inovações tecnológicas trazem impactos em vários segmentos da sociedade.
- ✓ O ambiente escolar e a forma de ensinar também precisam passar constantemente por processos de desenvolvimento e inovação.
- ✓ As mudanças ensejam um olhar mais abrangente sobre as formas de ensinar e de aprender que sejam condizentes com a sociedade contemporânea, caracterizada pelo princípio da inovação tecnológica, da criatividade, da capacidade de inovar e da integração.

Neste cenário faz-se fundamental pensar em uma educação escolar que tenha em suas bases a preocupação em garantir aos alunos- cidadãos, a formação e a aquisição de novas habilidades, valores e atitudes, a fim de que possam conviver numa sociedade em transformação.

3. PROPOSTA



Nesta oficina os participantes aprenderão a usar as mecânicas de jogos e seus controles básicos para elaborarem atividades de construção e possíveis usos de mecânicas de jogos em sala de aula.

A duração prevista é de 3h.

A atividade foi elaborada pensando em como a prática de sistemas de ensino gamificados podem ajudar o professor a motivar e engajar os alunos, proporcionando alteração de comportamento, levando-os a buscarem melhor desempenho nos estudos e nas atividades propostas.

Propõe-se levar aos professores ferramentas digitais que estimulem a familiaridade com as mecânicas e dinâmicas que a gamificação oferece, a fim de desenvolverem possíveis atividades de ensino em suas respectivas áreas.



5. ORIENTAÇÕES INICIAIS

- As atividades foram estruturadas de maneira sequencial havendo intervalo durante a oficina.

- O tempo e as atividades propostas podem ser modificados de acordo com o público e com o aplicador da oficina.



Público alvo: professores

Duração: 1 encontro de 3 horas

Objetivos: Apresentar aos professores ferramentas digitais que são utilizadas na educação.

Estruturação: 1. Conhecendo a gamificação: socializar o termo gamificação e apresentar plataformas e ferramentas -30 min.

2. Apresentar a ferramenta Quiziz- 40 min

3. Apresentar a ferramenta educaplay- 40 min

4. Apresentar a ferramenta Edpuzzle- 40 min

Intervalo- 15 min

5. Criando atividades – 40 min

6. Apresentando resultados- 10 min



Para que a aplicação da oficina aconteça sem problemas é essencial verificar os seguintes requisitos com antecedência:

- ✓ Se os computadores atendem os requisitos mínimos para o funcionamento dos jogos;

- ✓ Número de participantes e computadores disponíveis;
- ✓ Testar previamente as ferramentas a serem aplicadas;
- ✓ Para a oficina com notebooks é necessário o uso de mousse no lugar de touch pad;
- ✓ No caso de realizar a oficina em grupos é necessário que os computadores estejam em rede.

6. A ESCOLHA DOS ELEMENTOS DE JOGO E SUA APLICAÇÃO

- ✓ Dependem da finalidade do projeto a qual se deseja explorar a gamificação;
- ✓ É necessário conhecer os interesses do público as suas necessidades;
- ✓ É necessário pensar no que os pode motivar;
- ✓ E ainda planejar e planificar uma atividade gamificada que vá de encontro a estas expectativas.

7. PLATAFORMAS

Existem várias plataformas para aplicação da gamificação: como moodle, classcraft, habitica, entre outras, com mecânica de jogo baseada em pontos, regras, medalhas, tabelas de líderes.

Esse é o caminho proposto pela oficina, em vez de trazer jogos prontos o professor deve criar seus próprios jogos de acordo com as necessidades de sua turma, seu público alvo, seus objetivos.

Ele pode explorar a gamificação por meio de certas dinâmicas, e trabalhar a partir de desafios ou de missões que funcionem como impulsores para a

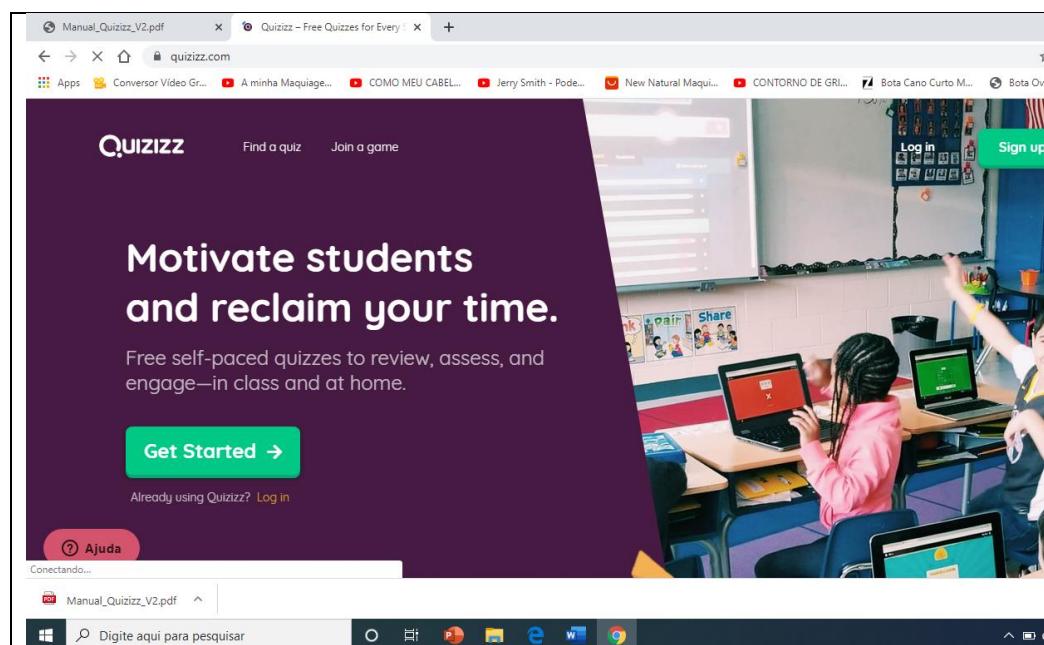


aprendizagem, além disso fazer uso de pontos, prêmios, distintivos, criação de avatares e de cenários onde os alunos enfrentem desafios e proponham soluções.



Deixa a aula mais animada e interativa usando o quiziz é uma excelente opção para gamificar o aprendizado. As atividades elaboradas podem ser realizados em sala de aula ou disponibilizados aos alunos para realizarem em casa, como meio de estudo ou de avaliação de conhecimentos.

Manual Software Ensino-aprendizagem: Quiziz



Fonte: Google (2020)

O que é o Quizizz?

É um software que permite usar e criar “Quizes” para jogar em sala de aula ou como trabalho de casa. Cada pergunta tem duas ou mais respostas. Pelo menos uma delas tem que ser verdadeira. As perguntas podem ser agrupadas por temas ou turmas. Ao acertar, o aluno ganha pontos e fica classificado num ranking que tem todos os alunos que participam na sessão de jogo. Cada jogo pode ser usado várias vezes e obtém-se um relatório detalhado que pode ser usado para avaliação contínua.

O Quizizz usa estratégias de gamification ou gamificação para motivar os alunos a adquirir aprendizagens.

1. Gestão de Quizizz

Criar Conta / Iniciar sessão

Para pesquisar, criar e “lançar” jogos é necessário ter conta no Quizizz.

1.1 Entre em www.quizizz.com

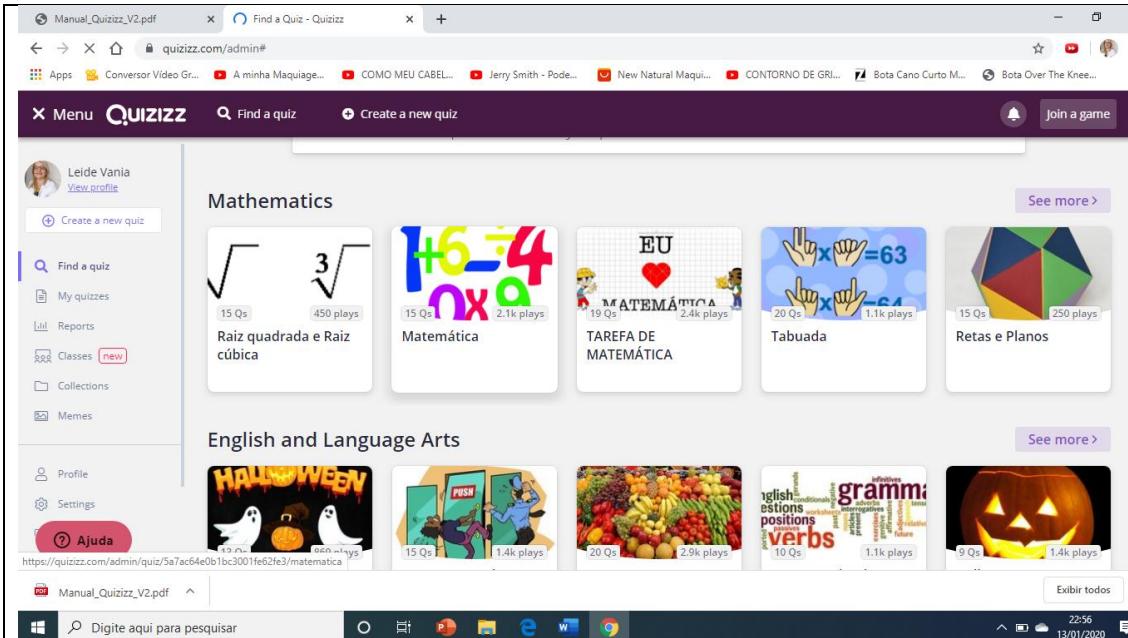
1.2. Escolha:

1.3. Log In – Se já tiver conta no Quizizz - Sign Up – Para criar conta

1.4. Escreva o seu e-mail

1.5. Escolha “An Educator”

1.6. Preencha os campos com informações básicas.



The screenshot shows the Quizizz platform interface. On the left, there is a sidebar with a user profile picture of Leide Vania, a 'Create a new quiz' button, and links for 'Find a quiz', 'My quizzes', 'Reports', 'Classes', 'Collections', 'Memes', 'Profile', 'Settings', and 'Ajuda'. The main content area is divided into two sections: 'Mathematics' and 'English and Language Arts'. The 'Mathematics' section features five quizzes: 'Raiz quadrada e Raiz cúbica' (15 Qs, 450 plays), 'Matemática' (15 Qs, 2.1k plays), 'EU AMOR MATEMÁTICA' (19 Qs, 2.4k plays), 'TAREFA DE MATEMÁTICA' (20 Qs, 1.1k plays), and 'Retas e Planos' (15 Qs, 250 plays). The 'English and Language Arts' section features four quizzes: 'HALLOWEEN' (15 Qs, 1.4k plays), 'PUSH' (15 Qs, 2.9k plays), 'Verbs' (10 Qs, 1.1k plays), and a pumpkin-themed quiz (9 Qs, 1.4k plays). At the bottom of the page, there is a search bar with the text 'Digite aqui para pesquisar', a date and time stamp '13/01/2020 22:56', and a 'Exibir todos' button.

Fonte Google (2020)

2. Pesquisar por “quizes” disponíveis

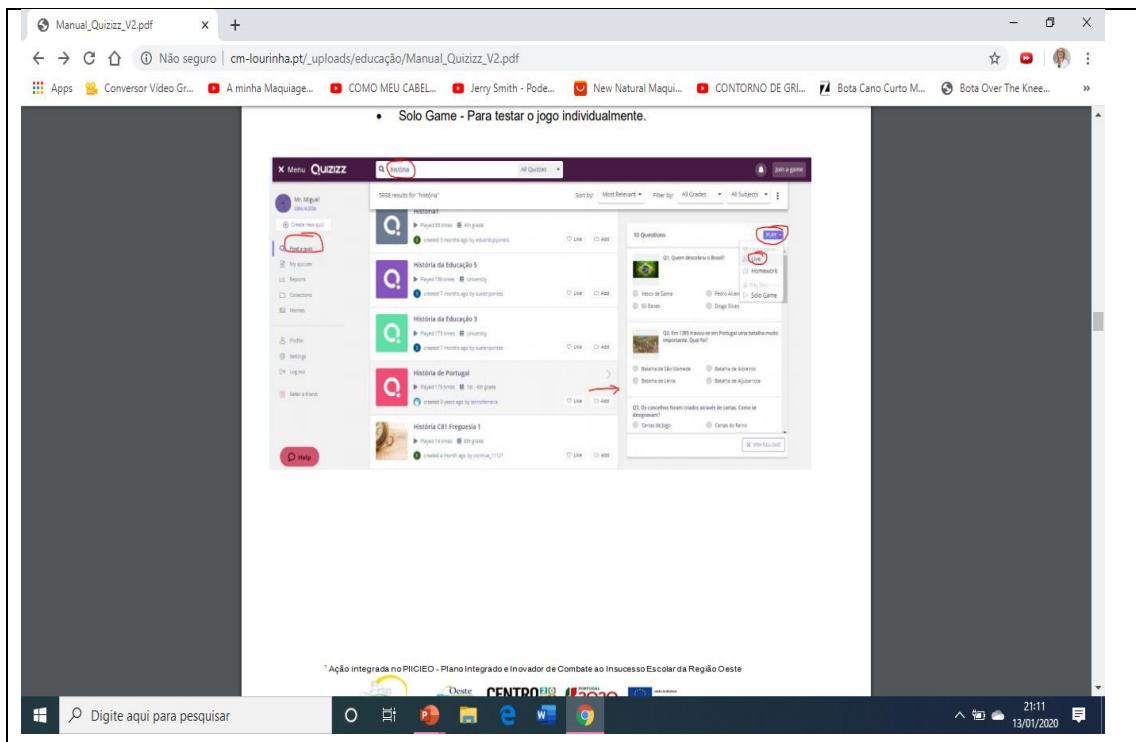
O Quizizz tem disponíveis milhares de conjuntos de perguntas disponíveis, muitos deles em Português. Outros utilizadores do Quizizz criaram as suas atividades definidas como públicas, assim todos os utilizadores podem usá-las. Para usar atividades disponíveis no Quizizz:

1.2 Clique em “Find a Quiz”

2.2. Escreva na barra de pesquisa

2.3. Passe com o rato por cima do conjunto de perguntas que lhe interessar

2.4. Na caixa que se abre à direita, clique em “Play” e depois em:
· Live Game - Para jogar na aula.
· Homework Game - Para definir uma data e horário limite para completar o conjunto de perguntas.
· Solo Game - Para testar o jogo individualmente.

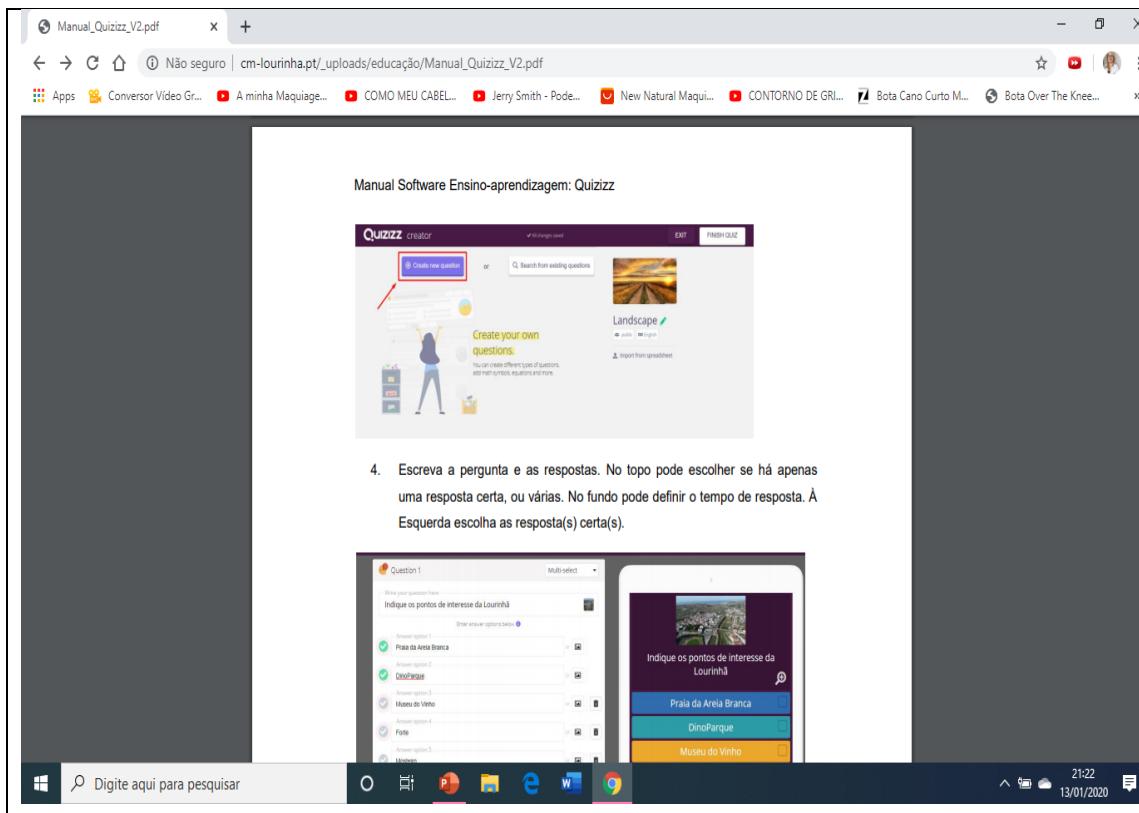


Fonte: Google (2020)

3. Criar um Quiz

É possível criar os seus conjuntos de perguntas:

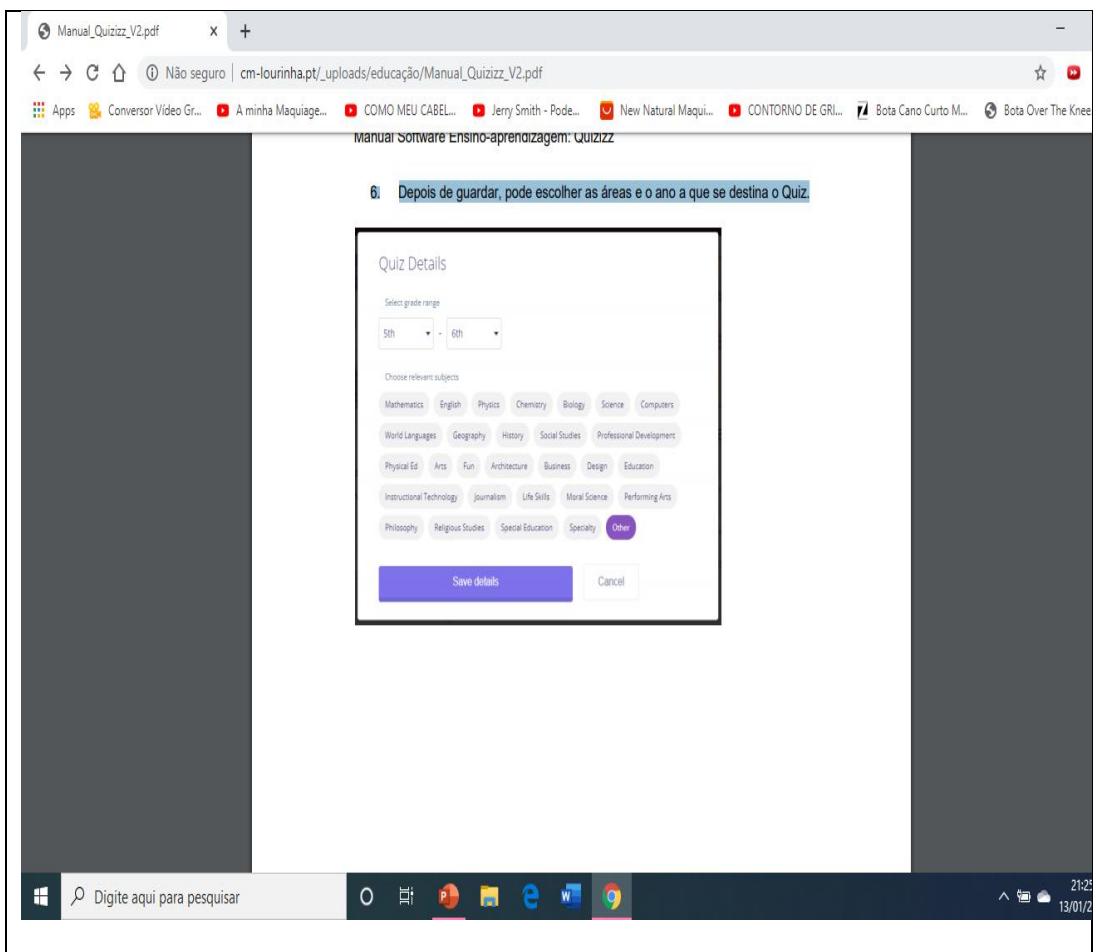
- 3.1. Clique em “Create New Quiz”
- 3.2. Preencha o nome do Quiz, escolha o idioma e clique em “Save”
- 3.3. Clique em “Create New Question”
- 3.4. Escreva a pergunta e as respostas.
 - No topo pode escolher se há apenas uma resposta certa, ou várias.
 - No fundo pode definir o tempo de resposta.
 - À Esquerda escolha as resposta(s) certa(s).
- 3.5. Depois de guardar pode criar uma nova pergunta ou finalizar o Quiz.
- 3.6. Depois de guardar, pode escolher as áreas e o ano a que se destina o Quiz.



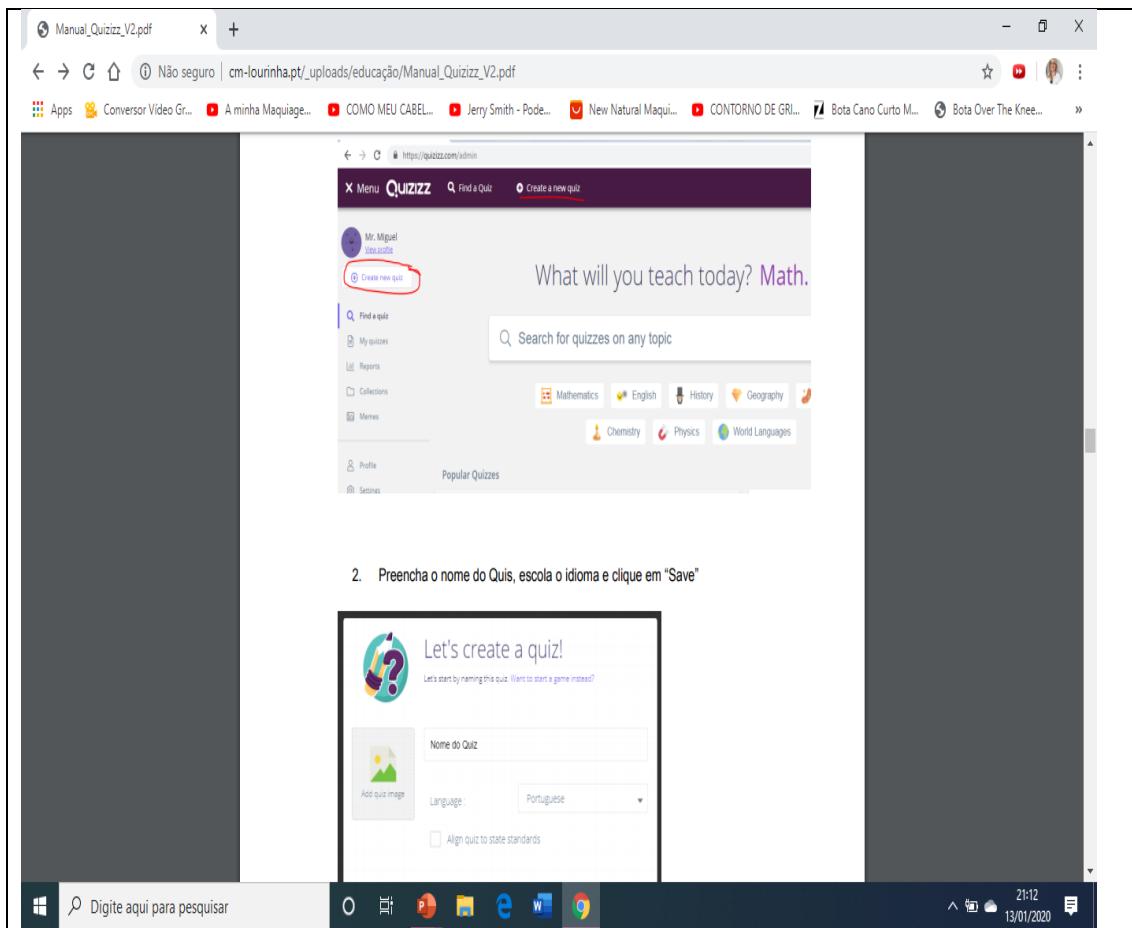
Fonte: Google (2020)

4. Jogar

- 4.1. Jogar na Aula
- 4.2. Escolha um Quiz:
- 4.3. Procurando
- 4.4. Na área “My Quizes”
- 4.5. Escolha o Quiz e clique em:
- 4.6. Live Game - Para jogar na aula.
- 4.7. Homework Game - Para definir uma data e horário limite para completar o conjunto de perguntas.
- 4.8. Solo Game - Para testar o jogo individualmente.



Fonte: Google (2020)



Fonte: Google (2020)

4.9. Escolha “Live Game” e defina:

- Shufle Questions – Baralha as perguntas. A ordem de apresentação das perguntas passa a ser aleatória.
- Shuffle Answer Options – Baralha as respostas. A ordem das respostas de cada pergunta passa a ser aleatória.
- Show Answers – Mostra as respostas depois corretas depois de o jogador ter respondido
- Show Quiz Review – Mostra todas as perguntas e respostas depois do jogo terminar.
- Show Leaderboard – Mostra os melhores jogadores
- Question Timer – Os estudantes recebem mais pontos quando respondem mais rápido
- Show Memes – Mostra imagens divertidas depois de cada pergunta
- Play Music – Toca música nos dispositivos dos jogadores

Clique em “Proceed”.

VANTAGENS:

- A interação;
- Utiliza ranking, pontuações, desafios como elementos de jogos;
- Motiva os alunos;
- Testes de ritmo individual gratuitos para revisar, avaliar e promover participação - na aula e em casa.
- Permite a integração com a plataforma do google classroom, que é uma boa plataforma para controle das aulas, tarefas, provas, trabalhos e recados.
- É possível postar o desempenho de cada aluno.
- Sistema de redenção. Isso é recompensador e ajuda a manter o interesse no jogo.
- Possui diversos conteúdos o que permite aos professores escolherem vários quizzes para disponibilizar aos alunos.

DESVANTAGENS:

- A página é em inglês. Embora seja uma vantagem para a matéria de inglês, não há como não classificá-la como uma desvantagem já que para todas as outras matérias ela é desvantajosa.
- Assim ela dificulta a jogabilidade do aluno e também é mais difícil para o professor que não tem proficiência em inglês lidar.



ATIVIDADE 2. EDUCAPLAY

É uma ferramenta multimídia que permite criar atividades educacionais como mapas, enigmas, palavras cruzadas, diálogos, ditados, pesquisa por palavras, teste, pedidos, etc.

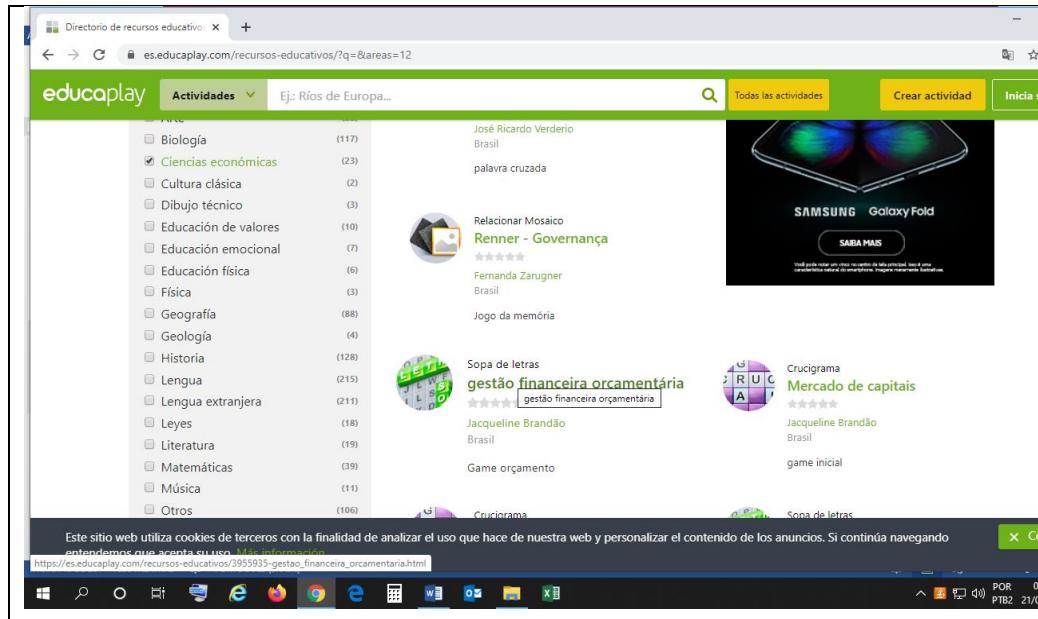
MANUAL DE UTILIZAÇÃO

1. Para acessar a página: www.educaplay.com.br

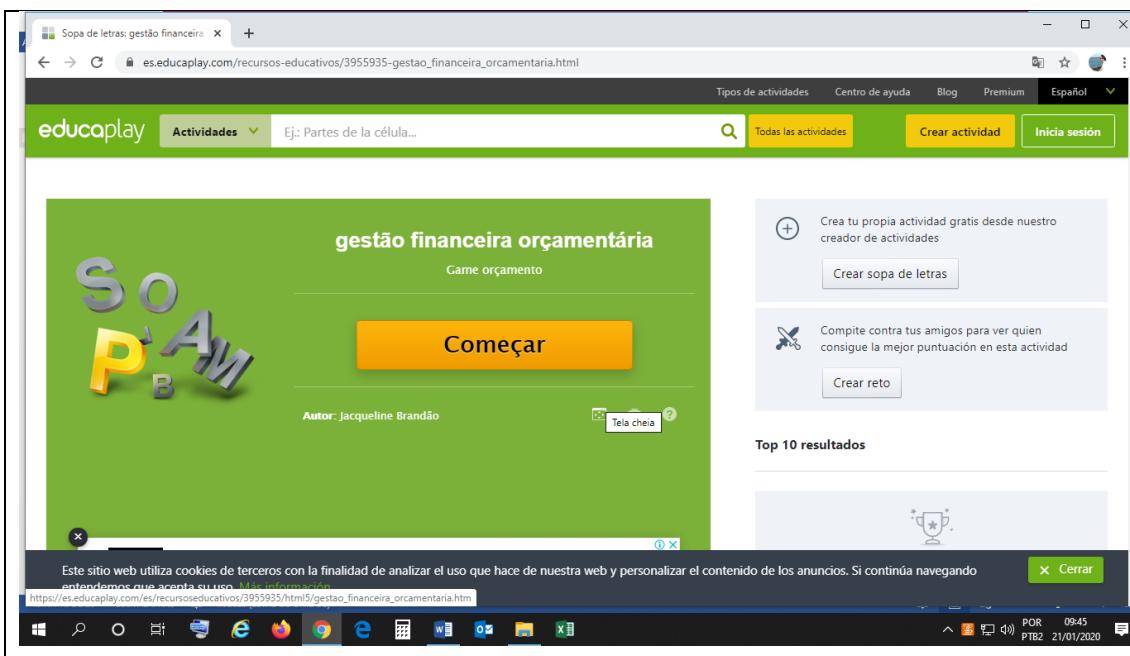


Fonte: Google (2020)

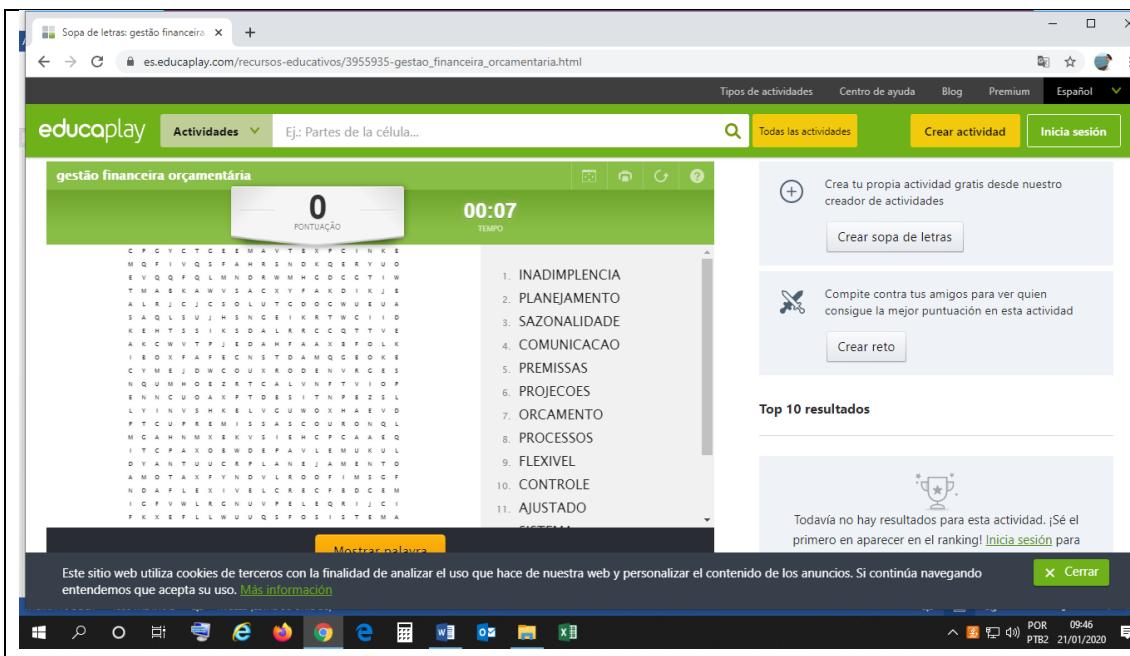
- 2 Para jogar clique em “ todas as atividades”, escolha a área de interesse.
- 3 Abrirá essa tela para iniciar o jogo, por exemplo.



Fonte: Google (2020)



Fonte: Google (2020)



Fonte: Google (2020)

2. Você ainda poderá criar desafios ou seu próprio jogo.

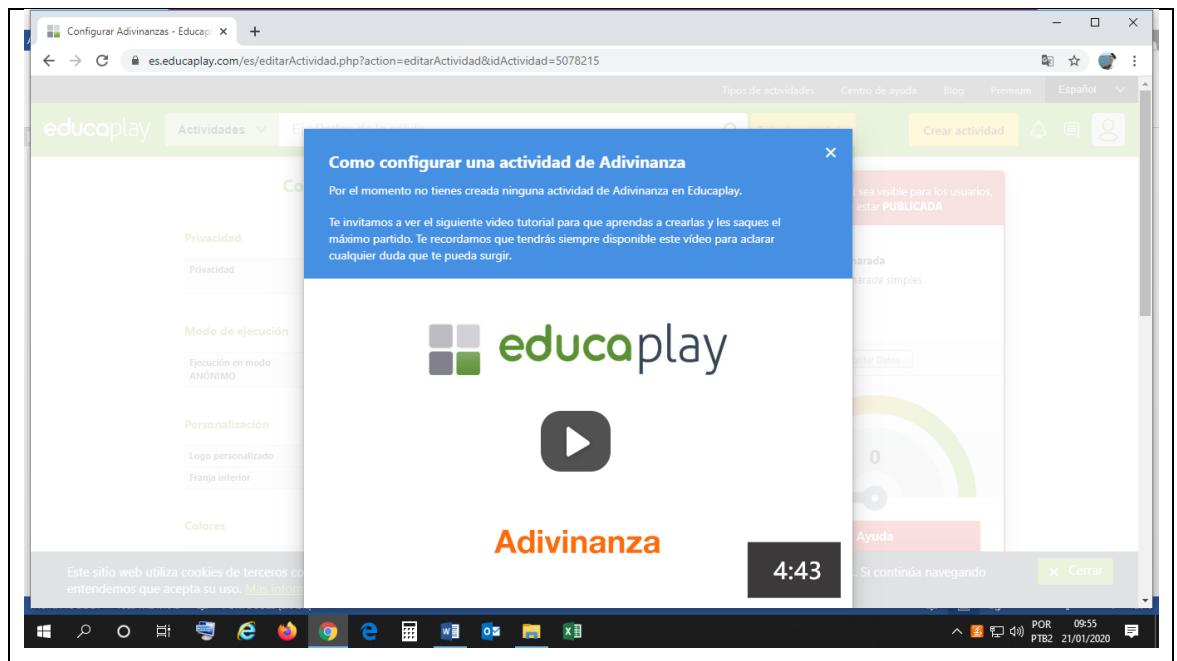
2.1 Fazer login

Fonte: Google (2020)

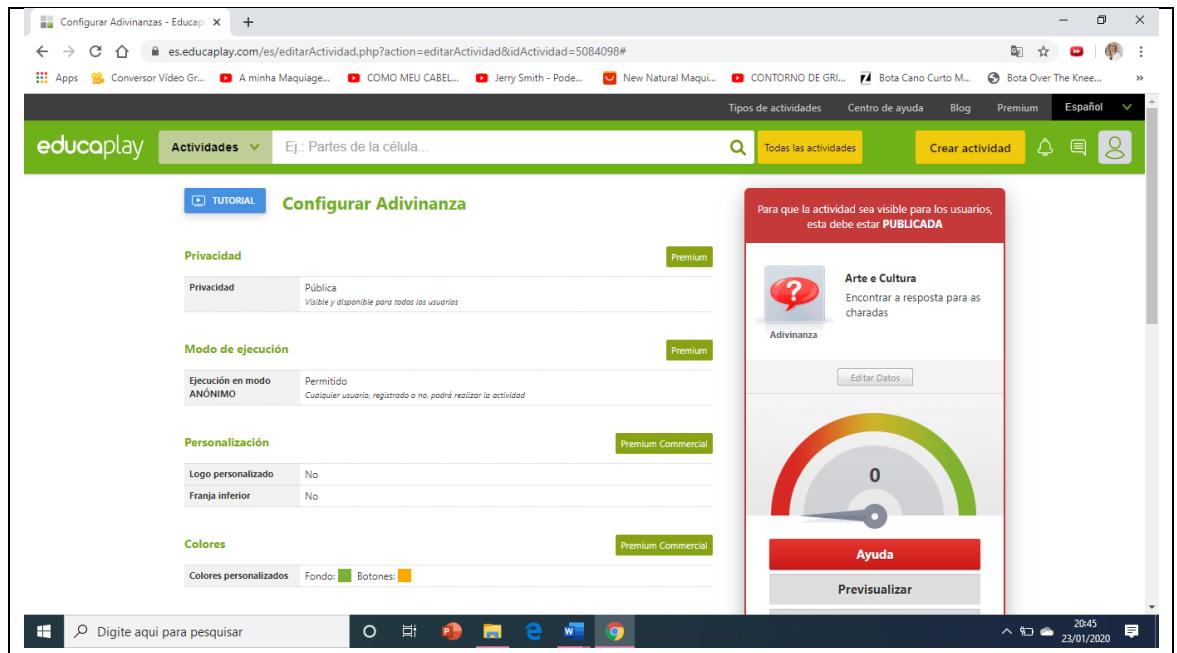
3. Criar atividades
4. Ao fazer a conta essa nova página se abrirá

Fonte: Google (2020)

5. Escolha a atividade e a área;
6. Um tutorial aparecerá para facilitar a criação da atividade.



Fonte: Google (2020)



Fonte: Google (2020)

7. Clicar em General data (dados gerais) para editar dados
8. Clues (pista) pergunta.
9. Activity answers (respostas).
10. Fazer as add labels (etiquetas).
11. Ajuda para verificar detalhes da atividade

12. Previsualizar para verificar como a atividade ficou estruturada.
13. Publicar para que a atividade seja visualizada.
14. Para jogar: Preview.

VANTAGENS

- ✓ Estimula o aprendizado de maneira lúdica;
- ✓ Reforça os conteúdos trabalhados em aula;
- ✓ Não é simplesmente um método para manter os alunos ocupados ou então para entreterê-los;
- ✓ Fixa os conteúdos trabalhados em classe;
- ✓ Permite a integração com a plataforma do google classroom;
- ✓ Permite criar as suas próprias atividades com pontos e rankings;
- ✓ Os alunos poderão se desafiarem, o que gera mais interesse pela turma e um melhor aprendizado da matéria.

DESVANTAGENS:

- ✓ Deve -se ter acesso à internet para projetar as ferramentas;
- ✓ O navegador deve ter o plug-in flash instalado para visualizar corretamente a atividade.
- ✓ A página está em inglês. Embora seja uma vantagem para a matéria de inglês, não há como não classificá-la como uma desvantagem já que para todas as outras matérias ela é desvantajosa.
- ✓ Assim, Dificulta a jogabilidade do aluno e também é mais difícil para o professor que não tem proficiêcia em inglês.



ATIVIDADE 3. EDUPUZZLE

E

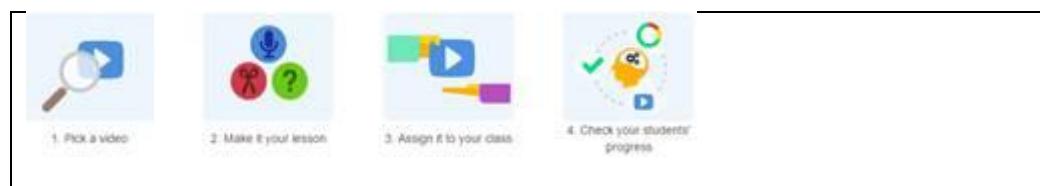
EDpuzzle é muito mais do que uma ferramenta para recortar vídeos e adicionar os nossos comentários/questões. Na realidade, é na forma como podemos partilhar os vídeos editados que nos apercebemos de todo o potencial educativo desta ferramenta, uma vez que esta permite registrar as respostas e o desempenho dos nossos alunos.

Permite ao professor:

- Transformar um vídeo numa vídeo-aula;
- Cortar a parte que lhe interessa do vídeo;
- Comentar com a sua própria voz;
- Questionar os seus alunos através de quizzes embutidos no vídeo;
- Criar turmas onde pode associar um número ilimitado de vídeo-aulas criadas pelo professor mas também de vídeos desenvolvidos pelos alunos.
- Para criar conteúdos ainda mais apelativos e interativos pode se utilizar qualquer vídeo disponível online e adaptar o conteúdo às necessidades dos alunos.

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Depois de criada a conta, o processo de produção de conteúdos divide-se em apenas 4 passos:



Fonte: Google (2020)

1º Passo

Procurar um vídeo que deseja preparar para uma aula, escreva na caixa de pesquisa o tema que deseja procurar ou no caso de já ter um vídeo em mente, basta colar o vídeo na caixa de pesquisa.



2º Passo

Transformar o vídeo numa vídeo-aula, recortando, comentando e colocando questões (Quizzes)

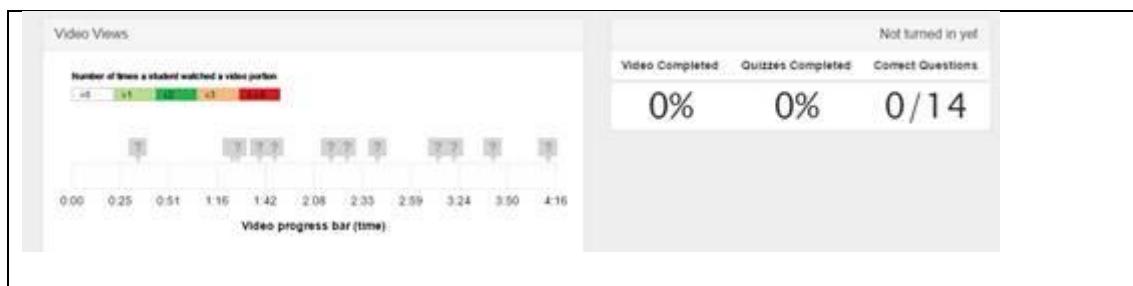


3º Passo

Associar a vídeo-aula a uma turma Add class Para esse efeito devemos criar uma Turma e associar-lhe as vídeo-aulas que pretendemos.

4º Passo

Avaliar o progresso dos seus alunos.

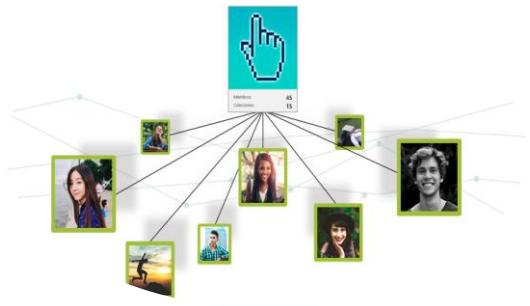


Fonte: Google (2020)



VANTAGENS

- Interação como atividade gamificada;
- Utiliza ranking, pontuações e desafios como elementos de jogos;
- Usado por mais de 50% das escolas dos EUA.;
- Uso gratuito para professores e alunos.
- Conteúdos educativos de uma forma original e 100% gratuita para professores e alunos poderem trabalhar;
- Traz a possibilidade de embeber as vídeo-aulas criadas noutras plataformas online (moodle, Edmondo, Blogs...)
- Para se registarem no EDpuzzle os alunos não necessitam de uma conta de mail, precisam apenas de introduzir o nome, login e password, se bem que também é possível que os alunos se registem através de uma conta de mail ou do Edmondo.
- No caso dos professores a criação de uma conta no EDpuzzle é também muito simples e rápida basta recorrer a uma conta Google ou a uma conta do Edmondo para o efeito.
- Permite registrar as respostas e o desempenho dos nossos alunos.



DESVANTAGEM

- Faz-se necessário o uso de microfones.
- É mais complexo de fazer a interação.

