

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

**Leandro de Deus Pereira**

**Gamificação na sala de aula:  
Porque os jogos como recursos metodológicos podem ser aliados do  
professor no combate à evasão escolar.**

**Juiz de Fora  
2018**

**Leandro de Deus Pereira**

**Gamificação na sala de aula:  
Porque os jogos como recursos metodológicos podem ser aliados do  
professor no combate à evasão escolar.**

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

Orientadora: Dra. Rita de Cássia Oliveira.

**Juiz de Fora**

**2018**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF,

Pereira, Leandro de Deus.

Gamificação na sala de aula : Porque os jogos como recursos metodológicos podem ser aliados do professor no combate à evasão escolar / Leandro de Deus Pereira. -- 2018.

34 p. : il.

Orientadora: Rita de Cássia Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e comunicação no Ensino Básico, 2018.

1. Tecnologias de Informação e Comunicação. 2. Gamificação na Educação. 3. Projeto Pedagógico. I. Oliveira, Rita de Cássia, orient. II. Título.

**Leandro de Deus Pereira**

**Gamificação na sala de aula: Porque os jogos como recursos metodológicos podem ser aliados do professor no combate à evasão escolar.**

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 \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Dra. Rita de Cássia Oliveira - Orientadora  
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

Dedico este trabalho, à minha família, aos meus professores e todos que me apoiaram para que eu pudesse chegar até aqui.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pelo dom da vida e por estar ao meu lado todos os dias dessa caminhada.

Aos meus pais e irmãos, que lutaram junto comigo para que este sonho torna-se realidade.

Aos meus amigos, pelo incentivo e pensamentos positivos para que eu pudesse alcançar meus objetivos.

E em especial a minha orientadora professora Dra. Rita de Cássia Oliveira.

*“A missão do professor não é dar respostas prontas, as respostas estão nos livros, estão na internet. A missão do professor é provocar a inteligência, é provocar o espanto, é provocar a curiosidade.”*

*(Rubem Alves).*

## RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para o Ensino Básico é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático desenvolvido por Leandro de Deus Pereira, candidato ao título de especialista. O projeto didático desenvolvido utiliza como recursos de tecnologias, smartphone, internet e WhatsApp. O presente projeto não foi colocado em prática por não haver meios de realizá-lo no momento. Todavia, com base nas referências encontradas e estudadas durante o curso do TICEB e no desenvolvimento deste projeto, destaca-se como resultado parcial a grande aplicabilidade deste projeto envolvendo os conceitos de gamificação, em vista das inúmeras possibilidades de trabalhá-lo no contexto educacional. objetivando engajar, estimular a busca pelo conhecimento e gerar uma mudança de comportamento nos alunos, resultando em uma melhora geral no aprendizado e desempenho dos alunos, fazendo com que eles se tornem agentes ativos no seu processo de aprendizagem, de forma colaborativa e lúdica, com o auxílio de tecnologias que fazem parte do seu cotidiano.

**Palavras-chave:** Tecnologias de Informação e Comunicação. Gamificação na Educação. Projeto Pedagógico.

## SUMÁRIO

1 MEMORIAL .....	6
2 RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS .....	8
2.1 Módulo zero .....	8
2.2 Processos cognitivos .....	9
2.3 Educação por internet.....	10
2.4 TIC I.....	12
2.5 Computador em sala de aula.....	13
2.6 Gestão escolar informatizada .....	14
2.7 Produção de material pedagógico .....	16
2.8 Técnicas e métodos para uso de TICs em sala de aula .....	18
2.9 TIC II.....	19
3 PROJETO DE TRABALHO .....	22
3.1 Tema.....	22
3.2 Título.....	22
3.3 Problema .....	22
3.4 Levantamento de hipóteses e soluções.....	22
3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico.....	23
3.6 Definição e descrição do produto .....	24
3.7 Descrição e análise dos resultados .....	27
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	29
REFERÊNCIAS.....	30

## 1 MEMORIAL

Este memorial apresenta uma reflexão sobre meu aprendizado ao longo do curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico (TICEB) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

Iniciei minha formação na área de tecnologia com o curso Técnico em Informática e prossegui com o bacharelado em Sistemas de Informação. Desde o início trabalhei como professor de informática, por isso resolvi agregar e fazer um curso de complementação em Matemática. Por gostar de tecnologia e educação, vi no curso do TICEB uma oportunidade de unir esses dois conhecimentos e alcançar como professor, relevante enriquecimento acadêmico e profissional, não só quanto à aquisição de novos conhecimentos, mas, principalmente, em relação ao meu comprometimento com o sucesso no processo de ensino-aprendizagem dos meus futuros alunos.

Sabemos que o uso consciente das tecnologias de informação e comunicação (TICs) pode contribuir significativamente com a melhoria na qualidade do ensino-aprendizagem, possibilitando ao docente criar ambientes que afetam a motivação e a aprendizagem, respondendo de forma moderna e atraente às expectativas dos alunos. Por isso, vi neste curso a possibilidade de melhorar meu desempenho como professor, pois busco estar cada vez mais preparado e seguro para atender às demandas do cotidiano escolar e da sociedade contemporânea. Acredito que a constante capacitação dos professores é essencial para a melhoria da educação básica brasileira.

Durante o curso do TICEB tive acesso a um conjunto de saberes muito importantes e relevantes para a educação.

Ao longo do curso foi possível enriquecer minha concepção de aprendizagem com base nas descobertas da neurociências. Aprendi que algumas estratégias de aprendizagem têm impacto positivo no aprendizado do aluno, se os conteúdos forem

trabalhados de uma forma mais lúdica, descontraída e colocando o aluno como protagonista no seu processo de aprendizagem.

Neste cenário as tecnologias de informação e comunicação (TICs) tem um papel fundamental, tendo em vista que os alunos hoje em dia são chamados "nativos digitais" pois nasceram em uma época na qual as tecnologias digitais já eram uma realidade.

Durante o curso, uma das formas de se utilizar TICs na educação que me atraía bastante e ainda pouco se fala dela é a gamificação na educação. Por isso, escolhi a gamificação na educação como tema do meu projeto de conclusão de curso.

Os jogos estão cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, e quando não, sempre é possível encontrar elementos deles nos mais variados ambientes.

Quando os jogos ou elementos comuns dos jogos são usados para engajar, motivar, despertar o interesse, melhorar o desempenho e atingir melhores resultados, independente do segmento, isso é chamado de gamification ou gamificação.

De olho nesse conceito, educadores estão cada vez mais enxergando os jogos como aliados na educação, pois fazem parte do cotidiano dos alunos.

O desafio agora é encontrar a melhor forma para inserir esse método de gamificação de forma a conseguirem um resultado realmente eficaz no auxílio da aprendizagem dos alunos.

Desta forma podemos perceber que a gamificação, como sendo uma tecnologia de informação e comunicação, abre uma nova gama de possibilidades na educação, podendo, se bem aplicada, alcançar bons resultados e transformar o modo como ensinamos e aprendemos.

## **2 RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS**

Esta seção é composta pelo relato individual de cada disciplina cursada no TICEB. O relato é constituído por uma breve descrição dos conteúdos aprendidos com a disciplina. Em seguida uma atividade escolhida da disciplina é relatada em detalhes abrangendo a semana que foi realizada, atividades que antecederam e sucederam, como foi desenvolvida, como ficou o produto final da atividade, reflexão sobre sua aplicabilidade e imagem do produto final da atividade quando aplicável.

### **2.1 Módulo zero**

Na disciplina Módulo Zero pude aprender como a plataforma do curso funciona, os vários tipos de tarefas que podem ser desenvolvidas no curso e como nos comunicar com professores, tutores e colegas de curso através da mesma.

Através da disciplina Módulo Zero, foram feitas as devidas apresentações da coordenação, dos tutores, da professora da disciplina e dos alunos. Fui orientado a personalizar o AVA e aprendi sobre o funcionamento do Moodle. Desenvolvi um dicionário da disciplina; estudei e realizei atividade sobre plágio, fiz uso da ferramenta Diário, realizei atividade de Revisão Geral, Participei da elaboração de uma wiki colaborativa e tirei várias dúvidas sobre o funcionamento da plataforma e das atividades nos Fóruns de discussão da disciplina.

A atividade que vou relatar chama-se "A arte de escrever". Desenvolvida na semana 4. Antecedida pela atividade "Fórum de discussão 02" e sucedida pela atividade "Desafio - você deve fazer apenas uma inserção no Diário".

A atividade realizada consistia em fazer uma pesquisa e encontrar o significado do termo "educação" e escrever um pequeno texto explicativo com plágio, e outro texto de minha autoria explicando o que é educação, sem plágio.

Para postar a atividade utilizei o recurso Diário. A atividade foi realizada individualmente e tive como base os textos sobre plágio e pesquisa na internet, disponibilizados na disciplina.

O produto final da atividade foram dois textos que produzi com a definição de "educação", o primeiro nitidamente plagiado, apenas copiado na íntegra da internet, e o segundo texto de minha autoria, sem plágio, escrito com minhas palavras e com as devidas referências e fontes.

A atividade realizada é essencial para o desenvolvimento correto de textos acadêmicos. O professor deve realizar o desenvolvimento de seus textos com base nas premissas apresentadas e também orientar os alunos para que façam o mesmo.

## **2.2 Processos cognitivos**

Na disciplina Processos Cognitivos estudamos várias questões relativas ao ensino e à aprendizagem, partindo de questões cognitivas envolvidas no processo de aprendizagem.

Partimos da definição de processos cognitivos e por que estudá-lo em um curso como o este; seguimos com questões sobre quais aspectos as descobertas da neurociências sobre como a aprendizagem ocorre podem enriquecer a nossa concepção de aprendizagem; o que são estratégias de aprendizagem e os diferentes aspectos que têm impacto no aprendizado do nosso aluno; o papel do professor na aprendizagem do aluno e o aluno como protagonista do processo de aprendizagem; e por fim, estudamos sobre inovação na educação.

A atividade que vou relatar chama-se "Refletindo sobre minhas propostas de ensino". Foi desenvolvida na semana 5. Antecedida pela atividade "Estudo de caso" e sucedida pela atividade "Tarefa final: O aprendizado modifica a prática".

A atividade realizada consistia em desenvolver uma breve descrição de uma proposta de ensino que envolva o uso de uma rede social e uma justificativa para minha idéia, com base nos conhecimentos construídos na disciplina. A atividade foi realizada em um arquivo modelo do Word disponibilizado na disciplina e postado na plataforma. A atividade foi realizada individualmente e tive como material de apoio, texto trecho de livro do José Manuel Moran sobre "Para onde estamos caminhando na educação", vídeo "Inovação na educação" e um site que apresenta "10 passos para inovar no ensino e no aprendizado", disponibilizados na disciplina.

O produto final da atividade foi um texto com uma breve descrição de uma proposta de ensino que envolvia uma rede social. Na atividade propus a criação de vídeos, parcialmente em classe e extra classe usando o YouTube, com o objetivo de trabalhar conteúdos de matemática, estimulando alunos a partir do 6º ano a tratar determinados conteúdos de forma mais criativa e interessante.

A atividade realizada é importante pois permite ao professor exercitar sua criatividade e ao mesmo tempo, conhecer novas tecnologias que podem ser usadas para auxiliar os professores e alunos a trabalharem conteúdos importantes de uma forma mais lúdica, descontraída e colocando o aluno como protagonista no seu processo de aprendizagem.

### **2.3 Educação por internet**

Na disciplina de Educação por internet estudamos sobre a Educação a Distância (EaD), a utilização da internet pelas crianças, o cyberbullying e as redes sociais na educação.

Com relação a EaD, vimos suas raízes e suas principais características. Através do site cetic.br pudemos analisar o uso que crianças e adolescentes de 9 a 17 anos de idade fazem da internet, visando entender a percepção de jovens em relação à segurança on-line, bem como delinear as práticas de mediação de pais e

responsáveis relacionadas ao uso da internet. Vimos como a violência entre crianças e jovens se dá no ambiente virtual, o chamado cyberbullying, bem como praticas para identificar, prevenir e amenizar seu efeito. Por fim, vimos como as redes sociais podem ser usadas na educação e pudemos desenvolver uma proposta de intervenção para a sala de aula utilizando uma rede social.

A atividade que vou relatar chama-se "Proposta de intervenção pedagógica". foi realizada nas semanas 5 e 6. Última atividade da disciplina, antecedida pela atividade "Texto coletivo".

A atividade tem como ponto de partida à atividade "Refletindo sobre minhas propostas de ensino" da disciplina Processos Cognitivos. Com base em uma breve descrição de uma proposta de ensino que envolveu o uso do YouTube, desenvolvi uma proposta de intervenção com o auxílio dos dois textos disponibilizados na disciplina juntamente com pesquisa na internet por conteúdo correlato. A atividade detalha como será realizado o trabalho com os alunos e quais os objetivos da proposta de intervenção pedagógica.

O trabalho foi desenvolvido individualmente e postado na plataforma.

O produto final da atividade foi um texto com a descrição de todos os detalhes da proposta de intervenção pedagógica. A atividade propôs a criação de vídeos, parcialmente em classe e extra classe usando o YouTube, com o objetivo de trabalhar conteúdos de matemática, estimulando alunos a partir do 6º ano a tratar determinados conteúdos de forma mais criativa e interessante com o objetivo de fazer o aluno aprender o conteúdo proposto de forma lúdica, aparentemente despretensiosa e por eles mesmos;

O documento desenvolvido é bastante útil, pois pode ser usado para a execução da intervenção pedagógica proposta. Por estar bem detalhado, pode facilitar muito para o professor e trazer bons resultados. Projetos desse tipo devem ser desenvolvidos com mais frequência, pois a literatura apresentada na disciplina nos mostra que ele é muito mais eficaz no processo de ensino-aprendizagem do que aulas expositivas convencionais.

## 2.4 TIC I

Na disciplina de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) I vimos o que é TIC, como ela modificou nosso modo de viver em sociedade, a importância da TIC em nossa aprendizagem e em nossa formação humana e as implicações da TIC no processo de ensino e aprendizagem nas escolas.

Inicialmente conhecemos a história das TIC e como podemos realizar uma análise crítica acerca de seus fundamentos, em seguida buscamos compreender sobre as implicações das TIC na formação humana e seus desdobramentos para o processo de ensino e aprendizagem, e por fim, conhecemos e compreendemos alguns recursos das TIC e como poderemos utilizá-los no processo de ensino e aprendizagem.

A atividade que vou relatar chama-se "Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI)". foi realizada nas semanas 6, 7 e 8. Antecedida pela atividade "Estudo de caso" e sucedida pela revisão para avaliação presencial.

A Atividade consistia em conhecer as ferramentas a serem utilizadas no projeto e ações de planejamento na semana 6. Na semana 7, salvar uma cópia do formulário padrão PAPI no Google Drive para que o trabalho fosse desenvolvido de forma colaborativa.

A atividade foi desenvolvida em grupo, fez uso de diversas ferramentas do Google como Drive, Docs, Sheets e Hangouts. Tivemos Webinar, chat e fórum para tirar dúvidas com a tutora, e entre os integrantes do grupo para alinharmos as idéias. Na última semana o PAPI produzido foi impresso individualmente para ser entregue no dia da primeira avaliação presencial. E por fim, um vídeo depoimento foi produzido, publicado no YouTube e seu link postado no fórum da disciplina conforme orientação.

Não foi uma tarefa fácil, penso que se fosse uma tarefa com um grupo menor e mais entrosado o processo seria mais proveitoso e o resultado final teria sido bem melhor, mas foi uma boa experiência.

A produção colaborativa de um Plano de Ação Pedagógica Inovadora é fundamental para que um bom projeto seja desenvolvido. Quando planejamos de forma sistematizada e colaborativamente a chance de se obter sucesso é muito mais significativa.

## **2.5 Computador em sala de aula**

Nesta disciplina discutimos sobre computador na sala de aula, o audiovisual na sala de aula, a gamificação e a fotografia.

Vimos as vantagens e desvantagens do computador na sala de aula, e discutimos com os colegas no fórum. Estudamos audiovisual, arte, técnica e linguagem na educação e respondemos a um questionário. Aprendemos o que é gamificação e como ela se dá no ambiente educacional. E por último discutimos sobre fotografia no ambiente escolar.

A atividade que vou relatar chama-se "Gamificação na educação". foi realizada na semana 3. Antecedida pela atividade "Questionário" e sucedida pelo "Fórum sobre fotografia";

O texto proposto foi desenvolvido com base no texto "Gamificação da sala de aula: o que jogos digitais podem fazer pela educação", nos vídeos "O que é gamification?" e "Gamificação na Educação", e também em pesquisa na internet.

A atividade foi individual e o texto foi postado na plataforma.

O texto produzido mostra o quanto os jogos estão presentes no dia a dia das pessoas, como eles podem ser usados para engajar, motivar, despertar o interesse,

melhorar o desempenho e atingir melhores resultados, e que educadores estão começando a enxergar a gamificação como aliado na educação. E segundo o texto produzido, educadores e empresas de tecnologia tem pesquisado o assunto, pois o maior desafio é encontrar a melhor forma de inserir esse método na educação.

A gamificação abre uma nova gama de possibilidades na educação, podendo se bem aplicada, alcançar bons resultados e transformar o modo como ensinamos e aprendemos. Através dela é possível atrair a atenção dos alunos e assim alcançar melhores resultados na aprendizagem.

## **2.6 Gestão escolar informatizada**

Nesta disciplina tivemos quatro unidades, e cada uma apresentou objetivos específicos.

Na primeira unidade tivemos uma introdução à gestão escolar informatizada. Vimos o uso das informações para obter os fins específicos da educação escolar e a gestão escolar informatizada como forma de apoiar o cumprimento dos deveres institucionais e também proteger os direitos dos alunos.

Na segunda unidade aprendemos sobre as dimensões administrativa, financeira e pedagógica, e a gestão escolar informatizada.

Na terceira unidade conhecemos alguns softwares de gestão escolar, manutenção e uso dos dados, softwares governamentais para a formulação e implementação de políticas, e apropriação dos dados para gerir a escola.

Na última unidade estudamos planilhas eletrônicas, levando em consideração o planejamentos, controle e avaliação dos dados, solução para instituições ou situações que não dispõem de software.

A atividade que vou relatar chama-se "Resenha da disciplina". Foi realizada nas unidades IV e revisão. Antecedida pela atividade "Fórum de debate sobre Softwares para gestão escolar";

Atividade individual, que consistia em escrever uma pequena resenha crítica sobre os objetivos e conteúdos de cada uma das unidades da disciplina, a partir do tema "Gestão escolar informatizada, gestão democrática e gestão inclusiva".

A resenha que partia do tema "Gestão escolar informatizada, gestão democrática e gestão inclusiva", destacou a importância da democratização do acesso às informações geradas na escola e o uso dos dados para melhorar o modo como alunos, professores e demais membros da comunidade permanecem dentro das escolas.

Achei o conteúdo proposto para essa disciplina muito complexo, mas mesmo assim me fez refletir sobre algumas coisas:

Penso que no momento atual, os governos estejam mais preocupados em informatizar para obter informações das escolas com interesse no benefício próprio do que com interesse na qualidade do ensino.

Digo isso porque como a tutora Carla comentou no fórum da disciplina, mesmo que os gestores usem corretamente a plataforma disponível e façam um bom planejamento, a União não cumpre o que promete e muda as regras no meio do jogo, assim o processo de ensino aprendizagem fica prejudicado.

A infra estrutura de hardware e suprimentos é fundamental para o bom funcionamento dos sistemas e da gestão como um todo. Infelizmente ainda está longe de ser uma realidade. Mesmo assim, mantenho a idéia de que uma boa gestão é feita acima de tudo com gestores qualificados. Satisfeita essa primeira necessidade, penso que as tecnologias como o SisLAME, que foi estudado da disciplina, podem trazer grandes benefícios para a gestão escolar.

Precisamos buscar o conhecimento necessário para contribuir para uma boa gestão escolar e ao mesmo tempo cobrar das esferas superiores que cumpram com suas obrigações.

## **2.7 Produção de material pedagógico**

Nesta disciplina aprendemos sobre a produção de materiais na escola em conformidade com as noções básicas de planejamento visual e design gráfico, visando uma prática docente significativa, autoral e criativa.

Vimos os princípios básicos do planejamento visual, diagramação de página, cores e imagens no uso de materiais didáticos, e relação entre material didático e conteúdo a ser ensinado.

A atividade que vou relatar chama-se "Capa de revista". Foi realizada na semana 3. Antecedida pela atividade "Diagramação de Página" e sucedida pela tarefa "Cartaz Temático".

A atividade consistia em elaborar uma capa de revista utilizando o PowerPoint, que embora não seja uma ferramenta indicada para esse tipo de tarefa, acredito que a intenção do professor foi mostrar que com criatividade e fazendo uso das técnicas abordadas na disciplina, somos capazes de desenvolver um bom trabalho, mesmo que com recursos limitados.

A tarefa foi desenvolvida individualmente e postada no fórum da plataforma.

Busquei referências na internet, boas imagens, fontes, e com as técnicas aprendidas pude realizar um excelente trabalho, bem diagramado, com imagens e texto bem posicionados, dando ao leitor uma aparência limpa, agradável aos olhos e possibilitando uma fácil leitura e entendimento do conteúdo, como pode ser visto na imagem, no subitem 3.6.

O conteúdo da disciplina contribui para nós professores fazermos melhores escolhas com relação a nosso material didático, possibilitando-nos selecionar, planejar e utilizar materiais didáticos de forma autônoma, competente e produzir de forma inventiva nossos próprios materiais didáticos. Dessa forma podemos alcançar nossos objetivos de ensino-aprendizagem de forma mais eficaz.

Abaixo Ilustração I, referente ao produto final da atividade "Capa de Revista".



ILUSTRAÇÃO I - Imagem do produto final da atividade "Capa de Revista".

## **2.8 Técnicas e métodos para uso de TICs em sala de aula**

Nesta disciplina compreendemos as práticas de ensino e aprendizagem por meio de tecnologias de informação e comunicação a partir da abordagem dos multiletramentos na sala de aula.

Vimos sobre as relações entre os letramentos e as TICs, partindo de uma perspectiva crítica de inclusão social; Construimos uma compreensão sobre os multiletramentos, os projetos de ensino e a reconfiguração da sala de aula; Estudamos práticas desenvolvidas em salas de aula na educação básica, em vários campos do conhecimento e a partir de diferentes recursos das TICs; aprendemos a ressignificar o uso das TICs não como um fim em si, mas como diferentes recursos que contribuem nos mais diversos campos do conhecimento; E por último estudamos sobre as diversas possibilidades de uso das redes sociais, blogs e outras tecnologias semelhantes em situações de ensino e aprendizagem.

A atividade que vou relatar chama-se "Projeto pedagógico I". Foi realizada na semana 5. Esta atividade foi antecedida pelo "Estudo de Caso" e sucedida pela tarefa "Projeto Didático II".

A atividade realizada consistia em desenvolver uma proposta didática para sala de aula da educação básica, que mobilizasse os conhecimentos aprendido nessa e nas demais disciplinas do curso e a proposta poderia ser situada em qualquer componente curricular e campo de conhecimento, de forma disciplinar ou interdisciplinar. A atividade poderia fazer uso de diferentes tecnologias a partir de gêneros textuais que circulam na esfera científica. A atividade foi realizada em um arquivo modelo do Word disponibilizado na disciplina e postado na plataforma.

A atividade foi realizada em trio, com a comunicação feita através do fórum da disciplina e também através do aplicativo WhatsApp que dinamizou a troca de informações.

O tema escolhido foi Relevo do Brasil, para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. Faz uso de vários recursos de TICs, como projetor multimídia, laboratório de informática, PowerPoint e Adobe Photoshop. A atividade propunha aos alunos que produzissem em grupo, infográficos com informações do relevo brasileiro, separado por regiões, com o objetivo de levar os alunos a identificarem e conhecerem as unidades do relevo brasileiro, compreender a ação dos agentes externos no relevo e identificar as ações humanas que provocam transformações no relevo.

O trabalho desenvolvido é bastante útil, pois mostra que um projeto bem desenvolvido e produzido colaborativamente pode auxiliar com eficiência na execução de atividades pedagógicas. Por estar bem detalhado, pode facilitar muito para o professor na execução da atividade proposta.

## **2.9 TIC II**

Na disciplina de Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) II demos continuidade aos conteúdos abordados na disciplina de TIC I, e estudamos na unidade 1: "Realidade Complexa e a Nova Ecologia do Saber", os avanços técnicos e as contradições da educação; e realidade complexa e os novos paradigmas científicos e educacional.

Na unidade 2: "Inovação Sustentada e Disruptiva e Metodologias Ativas na Educação", aprendemos sobre inovação sustentada e disruptivas e as novas tendências de aprendizagem na atualidade; e metodologias ativas e as novas configurações da aprendizagem na escola.

Na unidade 3: "Design Educacional, Recursos Educacionais Abertos e Produção de Recursos de Aprendizagem", vimos noções básicas de design educacional e recursos de aprendizagem; pesquisa, planejamento, organização e produção de recursos de aprendizagem; criação e produção de recursos de

aprendizagem, como vídeos e animações educacionais; e registro de projetos e produções de recursos de aprendizagem.

E na última unidade: "Conectividade, Mobilidade e Ubiquidade na Educação", estudamos aprendizagem ubíqua na escola com o uso dos smartphones e redes sociais na sala de aula invertida.

A atividade que vou relatar chama-se "Meu vídeo e animação educacional profissional". Foi realizada na semana 7. Antecedida pela atividade "Formulário de Pesquisa de Recursos Educacionais Abertos nos Motores de Busca do Google" e sucedida pela atividade "Plano de Ação Pedagógica Inovadora (PAPI) II".

A Atividade consistia em criar dois roteiros, um para o vídeo e outro para a animação. Em seguida criar um vídeo e uma animação de aproximadamente 1 minuto sobre um tema de aula a minha escolha. E por fim, tirar dúvidas, postar o vídeo e a animação no fórum da disciplina.

Embora a atividade devesse ser desenvolvida individualmente, precisei de ajuda nas filmagens e na edição. Desenvolvi um roteiro igual para o vídeo e a animação pois queria comparar qual recurso seria mais adequado para abordar o tema escolhido, que foi "Planetários e Observatórios".

A instrução era para que o vídeo fosse gravado com celular, porém, com base em tudo que aprendi no curso, e visando produzir um conteúdo mais atrativo e com a melhor qualidade possível, achei que seria desperdício de recursos fazer com celular e programa básico de edição, uma vez que eu tinha disponível câmera profissional e software de edição. Desta forma, usei uma câmera para filmar e o celular para fazer a captação do áudio. Procurei colocar em prática todas as técnicas aprendidas na disciplina, escolhendo bem o cenário, aproveitando a luz natural, etc. A animação foi feita utilizando um o site [powtoon.com](http://powtoon.com) sugerido na atividade. Tanto o vídeo quanto a animação foram postados no YouTube conforme instruções da atividade, e seus links disponibilizados no fórum da disciplina.

A produção do vídeo foi muito difícil, precisei de ajuda, tempo e muitos recursos, mas o resultado final foi ótimo. O vídeo foi elogiado pela professora da

disciplina e usado como referência pela professora para os demais alunos como o que era esperado. A animação já foi bem mais simples, o resultado também foi satisfatório e não necessitou nenhum recurso extra, apenas o site [powtoon.com](http://powtoon.com).

Refletindo sobre a atividade realizada, e depois de concluída a disciplina, percebo que ter boa vontade e dedicação é essencial, mas para se alcançar um ótimo resultado isso não basta, é necessário lançar mão de todo o conhecimento disponível, das técnicas corretas e todos os recursos disponíveis, com isso seremos capazes de desenvolver conteúdos de qualidade, para nos auxiliar de forma eficaz no processo de ensino e aprendizagem.

### **3 PROJETO DE TRABALHO**

#### **3.1 Tema**

Gamificação na Educação

#### **3.2 Título**

Gamificação na Sala de Aula: Por que os jogos como recursos metodológicos podem ser aliados do professor no combate à evasão escolar

#### **3.3 Problema**

Segundo pesquisa da Fundação Getúlio Vargas (FGV) com dados da Pnad, contrariando o senso comum, a falta de interesse dos estudantes é a principal causa de evasão escolar nas escolas brasileiras. Segundo a pesquisa, 40,3% dos jovens do Ensino Médio que abandonam a escola, alegam que o motivo é falta de interesse (INFOGEEKIE, 2015). Como as novas tecnologias de informação e comunicação podem combater a evasão escolar?

#### **3.4 Levantamento de hipóteses e soluções**

Ainda hoje as aulas são dadas majoritariamente da forma tradicional, com aulas expositivas e professores fazendo uso de quadro negro e giz. Existe uma necessidade dos educadores se adequarem a nova realidade dos alunos

conectados e fazer uso constante das tecnologias em seu cotidiano. Desta forma, a gamificação pode ser uma resposta para o problema da evasão escolar e diversos outros males que prejudicam a educação. Na educação o potencial da gamificação é enorme, ela tem o poder de despertar o interesse do aluno, aumentar sua participação, desenvolver sua autonomia e criatividade, promover o diálogo e resolver situações-problema (INFOGEEKIE, 2016).

### **3.5 Mapeamento do aporte teórico-científico**

Como um mapeamento do aporte teórico eu optei por trabalhar com a autora Joana Leal (2015), pois no seu artigo "Gamificação da sala de aula - o que jogos digitais podem fazer pela educação" ela discute o fenômeno da gamificação e como educadores têm investigado formas de trazer esse conceito dos jogos às salas de aulas, com o objetivo de promover a construção de uma nova forma de aprender". Também vou me utilizar do artigo de Paganini e Bolzan (2016) pois em seu artigo "Ensinando Física através da Gamificação" eles descrevem uma atividade gamificada aplicada a disciplina de física, que é uma excelente referência para o desenvolvimento deste projeto, pois contempla o necessário para um projeto baseado em gamificação. E por fim, farei uso do artigo de Falcão et al. (2014), que no seu artigo "Ferramenta de apoio ao ensino presencial utilizando gamificação e design de jogos" apresentam uma ferramenta de apoio à aprendizagem, que faz uso do conceito de gamificação e design de jogos, abordando as regras e mecanismos necessários para a aplicação da gamificação em um sistema voltado à aprendizagem.

### **3.6 Definição e descrição do produto**

Tomando como base a hipótese e a solução para o problema levantado, decidi desenvolver um projeto que consiste em um jogo ao estilo "quiz game", fazendo uso do Smartphone e outras tecnologias como ferramentas de apoio à aplicação da atividade, bem como alguns dos principais mecanismos de gamificação.

#### **3.6.1 Tema do quiz game**

Segunda Guerra Mundial.

#### **3.6.2 Público-alvo**

Alunos do 9º ano do Ensino Fundamental e 3º ano do Ensino Médio.

#### **3.6.3 Recursos de TICs**

Smartphone, internet e WhatsApp.

### 3.6.4 Objetivos

- Compreender os motivos que levaram ao conflito.
- Principais eventos ocorridos durante a segunda guerra mundial.
- Identificar as consequências e impactos causados pela segunda guerra mundial.
- Espera-se também com o projeto, desenvolver no aluno a criatividade, o pensamento crítico, a capacidade de síntese e a de trabalho em equipe, através de uma abordagem mais lúdica e descontraída.

### 3.6.5 Tempo previsto

Quatro aulas de cinquenta minutos.

### 3.6.6 Atividades a serem desenvolvidas

Na primeira etapa o professor irá explicar como a atividade será desenvolvida; quais as regras e objetivos do jogo; dividir os times; dar nomes e criar os grupos no WhatsApp para cada time.

Os alunos serão divididos em grupos de no máximo cinco integrantes que formarão um time. A divisão será feita da seguinte maneira:

O professor dividirá a quantidade de alunos da turma por 5 e o resultado será o número de alunos que será sorteado para formar cada time. Após ser sorteado o primeiro membro de cada time, cada um deles na ordem de sorteio deverá escolher

o próximo aluno que fará parte do seu time e assim sucessivamente até todos os alunos pertencerem a um time. O último aluno a ser escolhido ganhará um bônus para o seu time. O bônus será a possibilidade de dar duas respostas para uma das perguntas na terceira etapa. Formado os times, cada time deve eleger um capitão com a ajuda do professor. Em seguida, o capitão de cada time deverá reunir-se com seu grupo para definirem o nome do time e então o capitão deverá criar um grupo no WhatsApp com o nome do time, incluir o professor e todos os membros do seu time que tiverem WhatsApp. Ao final, os nomes dos times serão apresentados a toda a turma e cada aluno terá que votar no nome de um time que não seja o seu, o time mais votado ganhará o primeiro ponto do jogo.

Na segunda etapa o professor irá propor aos times que elaborem 5 perguntas de múltipla escolha, juntamente com 4 alternativas de respostas para cada, sendo apenas uma a resposta correta. As perguntas e respostas deverão ser postadas no grupo do WhatsApp. Os alunos devem estar cientes de que as perguntas devem ser bem elaboradas pois serão respondidas pelos times adversários. Para cada conjunto de perguntas e respostas que atendam as exigências, o professor irá atribuir um ponto para o time. O time que entregar todas as perguntas e respostas primeiro no WhatsApp ganhará um ponto extra. O time que elaborar e enviar todas as perguntas e respostas corretamente ganhará mais um ponto extra.

Na terceira etapa, o professor enviará pelo WhatsApp todas as perguntas para os times. Os alunos terão um tempo definido pelo professor conforme ele achar suficiente, para responder todas as perguntas (exceto as perguntas elaboradas pelo próprio time) pelo WhatsApp. Para cada resposta correta o time ganha um ponto. O primeiro time que conseguir responder todas as perguntas dentro do tempo estipulado, ganha um ponto extra. O time mais disciplinado e organizado na opinião do professor ganha um ponto extra. O time que elaborou a pergunta que teve menos acerto no quiz ganha um ponto extra.

Na última etapa o professor irá fazer a apuração dos pontos com os alunos e anunciar o nome do time vencedor. Se possível o professor pode premiar o time

vencedor de alguma maneira, seja com bombons, brindes, parte da nota bimestral ou conforme as possibilidades.

Algumas das questões elaboradas pelos alunos poderão ser usadas pelo professor em outras atividades e/ou avaliações futuras.

### **3.7 Descrição e análise dos resultados**

Comumente alunos ficam dispersos, desinteressados e desmotivados com aulas meramente expositivas, sobretudo quando o assunto não desperta o interesse e por esse motivo, acabam não absorvendo o conteúdo.

Espera-se como o presente projeto, que através do uso dos conceitos de gamificação em aulas de História da Segunda Guerra Mundial, engajar, estimular a busca pelo conhecimento e gerar uma mudança de comportamento nos alunos, resultando em uma melhora geral no aprendizado e desempenho dos alunos, fazendo com que eles se tornem agentes ativos no seu processo de aprendizagem, de forma colaborativa e lúdica, com o auxílio de tecnologias que fazem parte do seu cotidiano, o que pode motivar e provocar os alunos a buscarem por si próprios o conhecimento, e por estarem motivados terão a capacidade de reter mais o conteúdo estudado.

Na primeira experiência, o professor poderá ter um pouco de dificuldade para definir quantas aulas será necessária, quanto tempo e quantas questões devem ser elaboradas e resolvidas, pois isso também vai depender do rendimento da turma, mas as experiências seguintes tendem a ser mais facilmente aplicadas com base nas experiências anteriores.

O presente projeto ainda não foi colocado em prática por não haver meios de realizá-lo no momento, pois não estou atuando em sala de aula. Todavia, com base nas referências encontradas e estudadas durante o curso do TICEB e no desenvolvimento deste projeto, destaca-se como resultado parcial a grande

aplicabilidade deste projeto envolvendo os conceitos de gamificação, em vista das inúmeras possibilidades de trabalhá-la no contexto educacional.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Fazer este portfólio foi muito enriquecedor, pois através dele pude ver o quanto toda a minha trajetória acadêmica foi importante para o meu crescimento pessoal e profissional. Desenvolver o memorial me fez refletir muito sobre meu aprendizado, sobretudo ao longo do curso do TICEB, que não foi fácil, mas foi muito gratificante, não só quanto à aquisição de novos conhecimentos, mas principalmente em relação ao meu comprometimento com o sucesso no processo de ensino-aprendizagem dos meus futuros alunos.

Os relatos produzidos nas disciplinas mostram o quanto o curso foi desafiador e proporcionou no decorrer das disciplinas, conteúdos fundamentais para a aquisição de conhecimentos que são tão relevantes no desenvolvimento de projetos como o apresentado neste trabalho sobre o uso da gamificação na sala de aula, bem como para todo o processo de ensino-aprendizagem.

Todo este trabalho me fez refletir e compreender de forma mais clara como o uso das tecnologias de informação e comunicação abrem uma gama de possibilidades na educação, podendo transformar o modo de ensinar e aprender, e se bem aplicadas, podem trazer bons resultados, pois essas tecnologias podem auxiliar de forma eficaz os professores e alunos a trabalharem conteúdos importantes de forma lúdica, descontraída, motivando e colocando o aluno como protagonista no seu processo de aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

INFOGEEKIE. **Evasão Escolar:** As principais causas e como evitar, 2015. Disponível em: <<http://info.geekie.com.br/evasao-escolar-as-principais-causas-e-como-evitar/>> Acesso em 05 set. 2018.

INFOGEEKIE. **Gamificação:** O que é e como pode transformar a aprendizagem, 2016. Disponível em: <<http://info.geekie.com.br/gamificacao/>> Acesso em 04 set. 2018.

LEAL, Joana. **Gamificação da sala de aula:** O que jogos digitais podem fazer pela educação, 2015. Disponível em : <<http://www5.usp.br/94292/gamificacao-da-sala-de-aula-o-que-jogos-digitais-podem-fazer-pela-educacao/>> Acesso em 13 out. 2018.

PAGANINI, Érico Rodrigues; BOLZAN, Márcio de souza. **Ensinando Física através da Gamificação.** Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/physicsproceedings/vii-efa/004.pdf>> Acesso em 15 out. 2018.

FALCÃO, Adair P., LEITE, Marci D., TENÓRIO, Marcos M. **Ferramenta de apoio ao ensino presencial utilizando gamificação e design de jogos.** Disponível em: <<http://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/2981/2492>> Acesso em 15 out. 2018.