

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

**Vanessa Sélos de Pinho Nunes**

Gamificação da Educação e o uso da Fotografia na Alfabetização e no Letramento

JUIZ DE FORA  
2019

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

**Vanessa Sélos de Pinho Nunes**

Gamificação da Educação e o uso da Fotografia na Alfabetização e no Letramento

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. Jorge Carlos Felz Ferreira  
Prof.<sup>a</sup> Tânia Maria dos Santos

JUIZ DE FORA  
2019

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

**Vanessa Sélos de Pinho Nunes**

Gamificação da Educação e o uso da Fotografia na Alfabetização e no Letramento

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. orientador

---

Membro da banca

---

Membro da banca

## **RESUMO**

A proposta do presente relatório acadêmico é abordar os temas Gamificação da Educação e o uso da Fotografia, como ferramentas de ensino e reflexão, especialmente para o ciclo de alfabetização e letramento. A partir do olhar acerca das teorias, pesquisas e estudos que envolvem os temas em questão, foram elaborados dois produtos que salientam práticas pedagógicas eficazes para execução de trabalhos relevantes dentro sala de aula e também para além desta. Buscou-se descrevê-las para registro, conhecimento e disseminação, com fins de oferecer, dentre outras coisas, suporte teórico e prático para o desenvolvimento de ações pedagógicas próprias para este ciclo de ensino.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Fotografia. Gamificação. Letramento.

**SITE**

<https://sites.google.com/view/midiasnaeducacao-2017/pagina-inicial>

## **1 INTRODUÇÃO**

Este relatório acadêmico possui abordagem crítica e descritiva, trata-se de um trabalho que visa mostrar a efetividade das práticas pedagógicas de Gamificação da Educação, bem como do uso da fotografia dentro o ciclo de alfabetização e letramento, de maneira que o aprendizado adquirido pelos alunos não seja somente para realização de atividades em sala de aula, mas um aprendizado para a vida, prazeroso, criativo e sobretudo cheio de significados válidos para além dos muros da escola.

### **1.1 Tema**

“Gamificação da Educação e o uso da Fotografia na Alfabetização e no Letramento” foi o tema escolhido para o trabalho em questão. Ele surgiu visando promover a junção das teorias de Gamificação da Educação e Fotografia na Educação, com as práticas pedagógicas dos professores das séries iniciais do ensino fundamental, para o melhoramento das aprendizagens dos alunos, especialmente dentro do Ciclo de Alfabetização e Letramento.

### **1.2 Produtos escolhidos**

Produto 1: Ensaio Fotográfico

Produto 2: Proposta de Gamificação da Educação

## 2 GAMIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO E ENSAIO FOTOGRÁFICO

### 2.1 Pré-produção: Objetivos

Os produtos escolhidos serão desenvolvidos na rede pública de ensino, no ciclo de alfabetização e letramento. Pretende-se proporcionar aos alunos contemplados, momentos prazerosos de aprendizado significativo, bem como experimentar a relevância das propostas de Gamificação da Educação e Fotografia/Cultura Digital para a educação.

#### Objetivos gerais:

Na prática do produto *Gamificação da Educação*, busca-se possibilitar acesso ao conhecimento a partir da exposição de literatura de qualidade, que será explorada posteriormente através de jogo não digital, no formato de uma gincana.

#### Objetivos específicos:

- Promover o melhoramento das relações sociais, interação e colaboração;
- Troca de experiências;
- Desenvolvimento da criatividade;
- Habilidades de interpretação, concentração e atenção;
- Desenvolver leitura, escrita e oralidade com fluência.

#### Objetivos gerais:

Na prática do produto: *Ensaio Fotográfico* pretende-se retratar o desenvolvimento da proposta de Gamificação da Educação para registro dos momentos de realização desta atividade, de maneira que o material produzido sirva como apoio ao ensino, levando o aluno à análise e ao questionamento das imagens para desenvolvimento de espírito crítico e reflexivo. Além do uso da fotografia como fonte de observação e registro de dados, pretende-se ainda fazer exposição das fotos para discuti-las, bem como rever os elementos aplicados a ela, podendo ainda verificar a necessidade de acréscimos ou melhoramentos, ativando a memória e o prazer dos estudantes.

#### Objetivos específicos:

- Incentivar alunos sobre a prática da fotografia e sua importância para a educação;
- Promover observação, análise e registro de dados, bem como discussão e reflexão acerca do material produzido;
- Aplicar técnicas de composição fotográfica para o aperfeiçoamento das fotografias e estratégias aprendidas;

- Verificar necessidade de retiradas, acréscimos ou melhoramentos nas fotografias;
- Criar unidade temática e conceitual entre as fotos e o trabalho desenvolvido.

## **2.2 Embasamento teórico**

Para embasamento das ações propostas, desenvolvemos pesquisas acerca dos estudiosos defensores da gamificação como estratégia educativa. Buscamos também fomentadores da construção do conhecimento coletivo através da colaboração. Desta forma, autores como Fabrícia Pimenta e Lúcio França Teles foram os principais teóricos que a partir de suas pesquisas e escritos sobre o tema, motivaram o desenvolvimento deste projeto. Conforme os autores citados:

Ao utilizar as dinâmicas, os princípios e os elementos de jogos para direcionar o processo comportamental para ter um efeito duradouro junto aos alunos, espera-se que sejam desenvolvidas as habilidades essenciais exigidas pelo mercado de trabalho e geralmente não são ensinadas nas escolas (PIMENTA, TELES, 2015, p. 121).

Pimenta e Teles em suas publicações, apresentam a gamificação da educação como uma ferramenta possível de alcançar objetivos pedagógicos, melhorar o comprometimento dos alunos, além de prepará-los para o convívio em sociedade.

Sobre as aprendizagens através do uso da fotografia, Brasil (1998) afirma:

Para que a criança avance na construção de novos conhecimentos é importante que o professor desenvolva algumas estratégias de ensino [...] leitura de imagens e objetos — as imagens produzidas pelos homens, como desenhos, mapas, fotografias, pinturas, filmagens etc., além dos objetos, são recursos inestimáveis para obter inúmeras informações. É importante que a criança aprenda a —lerl esses objetos e imagens. (BRASIL, 1998, p. 197).

Entende-se que quando os alunos são estimulados no desenvolvimento da leitura de imagens fotográficas, adquirem conhecimento também de outras maneiras, pois um um horizonte de possibilidades são colocados diante deles, contribuindo na formação da identidade, desenvolvimento da criatividade, novas percepções de mundo.

## **2.3 Justificativa**

A gincana se destaca dentre os diversos recursos de gamificação disponíveis no auxílio das práticas pedagógicas para o ciclo de alfabetização, uma vez que promove

a disseminação do conhecimento com ou sem o uso de plataformas digitais, caso estas não estejam à disposição para o uso imediato, além de estimular o aprendizado significativo através de momentos de recreação. O uso da fotografia por sua vez, se justifica dentre outras coisas, pela aprendizagem a partir da observação, análise e leitura de mundo que é possível realizar através das imagens, assim como da possibilidade de contato com a tecnologia dentro da sala de aula.

## **2.4 Produção: Metodologia**

Na proposta do produto: *Gamificação da Educação*, a gincana foi realizada durante um dia (turno) com os alunos do 3º ano do ensino fundamental. Seu desenvolvimento se deu pelas tarefas individuais e coletivas previamente estabelecidas, aplicando princípios e dinâmicas de jogos de maneira não digital, a partir da narração de uma literatura infantil. Ao final, com os pontos conseguidos, os alunos acumularam “brinquereais” (dinheirinho de brinquedo) para trocar por produtos na “Lojinha Doce do Incentivo”.

A aula teve início com a narração literária: “João Esperto leva o Presente Certo”, escrito por Candace Fleming e ilustrado por G. Brian Karas. A leitura foi realizada pela professora e logo seguiu-se uma roda de conversa sobre a história contada. A partir das considerações feitas, os alunos receberam uma folha em branco para escreverem um novo texto sobre o entendimento da leitura e realizarem uma ilustração acerca da compreensão da história, assim como foram orientados sobre o passo a passo da produção textual.

Ao final da primeira parte das atividades, foram colocados em pequenos grupos para desenvolverem a segunda etapa, que consistiu na realização de atividades propostas de fixação, onde também receberam orientação sobre a liderança dos grupos, as regras e os prazos para cumprir as atividades. Por fim, entregaram as folhas para a professora, que procedeu a correção observando os seguintes critérios de pontuação e premiação:

1. Coerência e coesão na produção textual;
2. Acertos gramaticais na produção textual;
3. Capricho e logicidade na ilustração do texto;
4. Acertos nas questões propostas;
5. Participação em grupo.

A partir da pontuação conseguida, os alunos obtiveram até 5 “brinquereais” (moeda fictícia para compras) para realizar compras na “Lojinha Doce do Incentivo” (que foi montada no fundo da sala e com os valores dos produtos expostos). Desta forma, compraram o que quiseram com os valores conseguidos.

Na proposta do produto: *Ensaio fotográfico*, a professora registrou a realização da atividade de gamificação feita pelos alunos. Os alunos foram fotografados em momentos específicos durante a atividade e com autorização prévia dos responsáveis. Foi possível, após a finalização da gincana, uma roda de conversa entre alunos e professora para a observação e análise das fotografias, bem como um diálogo reflexivo sobre elas, propondo ações de melhoria e valorizando o aluno como agente autônomo, capaz de desenvolver criatividade e uma posterior produção das próprias fotografias. Foram utilizados recursos e aplicadas técnicas de composição às fotografias, pretendendo torná-las mais atrativas e despertando um novo olhar sobre as imagens, valorizando-as e contextualizando-as com as atividades desenvolvidas.

Durante a realização dos dois produtos, os alunos demonstraram interesse e satisfação ao completarem cada etapa, atuando como agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem.

### **2.5 Pós-produção:**

Os alunos foram avaliados durante todo o decorrer da aula, de acordo com a atenção, participação, colaboração, capricho na realização das atividades e aprendizado significativo. A partir das atividades propostas e realizadas, espera-se que os mesmos consigam desenvolver, para além da sala de aula, a leitura, escrita e oralidade com fluência, assim como aprendam a interagir e colaborar com os demais colegas na construção do conhecimento, através de tentativas, erros e acertos, cumprindo regras, prazos estabelecidos e aumentando senso crítico.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao aplicar o Projeto em sala de aula, foi possível constatar sua relevância prática e não apenas de suas teorias, foi também possível comparar os resultados percebidos, com aqueles que eram esperados. Esses resultados mostram a efetividade do aprendizado significativo através da realização de atividades bem elaboradas e com caráter formativo, que é o caso das propostas de Gamificação da educação e Fotografia na Educação, descritas neste relatório. As crianças demonstraram que todo o aprendizado despertou o melhoramento das aprendizagens em vários aspectos: relações sociais, habilidades de leitura, escrita, interpretação e oralidade, desenvolvimento da criatividade, espírito crítico e reflexivo.

Diante do que foi exposto e a partir dos resultados conseguidos e apresentados, recomendamos implementação dessas práticas para os educadores, visto serem de grande relevância para o desenvolvimento dos alunos na fase de alfabetização e letramento. Elas não são prontas e últimas, ao contrário, a partir de constantes aplicações, surgirão motivações para buscar novas alternativas, analisar e refletir criticamente acerca dos resultados, bem como propor ações de melhoria.

#### 4 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil* / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

PIMENTA, Fabrícia; TELES, Lúcio. *Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem*. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

<b>CRONOGRAMA PARA ELABORAÇÃO DO TCC DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO</b>	
<b>ETAPA</b>	<b>PERÍODO</b>
Revisita e reformulação do site	Outubro de 2018
Desenvolvimento dos produtos	Outubro/Novembro de 2018
Entrega do Pré-projeto - versão final	Novembro 2018
Confirmação/Adequação do projeto com orientador	Novembro/2018
Coleta, organização e registro de dados	Novembro/dezembro de 2018
Redação do relatório final de pesquisa	Dezembro de 2018
Revisão geral e entrega do texto	Janeiro de 2019
Apresentação do trabalho final	23/02/2019