

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

**Elisama Richelle Cotta**

**PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E MÍDIAS – JOGOS, GAMES E GAMIFICAÇÃO**

JUIZ DE FORA  
2019

**Elisama Richelle Cotta**

**Práticas Pedagógicas e Mídias – Jogos, Games e Gamificação**

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

Orientador: Profa. Ma. Leililene Antunes Soares  
Tutor Prof. Me. Francisco da Silva Rocha Filho

JUIZ DE FORA  
2019

**Elisama Richelle Cotta**

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

Orientador: Profa. Ma. Leililene Antunes Soares  
Tutor Prof. Me. Francisco da Silva Rocha Filho

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof(a). orientador(a)

---

Membro da banca

---

Membro da banca

## RESUMO

Este relatório retrata o levantamento das práticas pedagógicas envolvendo jogos, games e gamificação em educação integral e integrada das escolas básicas e públicas de Lavras, MG. Os produtos são entrevistas gravadas em vídeo com professores da educação básica abordando a intencionalidade do jogo em mídias educativas. As metodologias utilizadas foram levantamentos teóricos sobre o tema; entrevistas gravadas com professores em educação integral e integrada de escolas estaduais de Lavras, MG para identificar as práticas dos mesmos no seu cotidiano e criação de um *Quiz*. O vídeo final após edições serve para mostrar os trabalhos nas escolas e os processos de ensino através dos jogos. O *Quiz* de Conhecimentos do Jogo de Xadrez serve para identificar habilidades a partir do mesmo. O *Quiz* servirá para aumentar o interesse pelo jogo de xadrez; capacidades de cognição; de raciocínio lógico matemático; orientação espacial; conhecimentos históricos; artes; esporte; entre muitos.

**Palavras-chave:** Mídias. Jogos. Games. Vídeo de Entrevista. *Quiz* de Xadrez.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
1.1	Produtos escolhidos para serem divulgados no <i>site</i> .....	6
1.2	Objetivos .....	7
<b>2</b>	<b>CRIAÇÃO DE SITE, PÁGINAS E PRODUTOS .....</b>	<b>8</b>
2.1	Material Audiovisual – Gravação de entrevista para o <i>site</i> .....	10
<b>3</b>	<b>ETAPAS DA CRIAÇÃO DE QUIZ SOBRE OS CONHECIMENTOS DO XADREZ .....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>19</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>21</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Assim como a importância da escrita, do impresso e agora a do digital torna-se necessário investir em novas metodologias de ensino e com isso uso de mídias, jogos e games ganha cada vez mais espaço entre os adeptos em ensinar de forma diferenciada e entre os estudantes.

Os jogos acompanham o homem desde o seu surgimento na Terra, isso, podemos observar pelos desenhos rupestres em cavernas e rochas. Na Grécia e Roma os jogos também serviam para ocupar o tempo, ou seja, entretenimento e a partir daí surgiram os esportes olímpicos.

O primeiro jogo de tabuleiro a ser datado e difundido pode ter sido o senet egípcio. A medida que o homem foi dominando o ambiente os jogos foram ficando cada vez mais sofisticados. O jogo de xadrez, por exemplo, nem sempre foi tal como o conhecemos e jogamos hoje. Este jogo foi ganhando modificações com o tempo, surgiu na Índia por volta do século VI e foi sendo transformado entre 1.450 a 1850 para o jogo dos dias atuais.

Por mais que seja uma atividade divertida, o jogo não deve ser levado para sala de aula com o objetivo de preencher o tempo vago, ou até de acalmar as crianças num dia agitado, ele deve ter sempre um objetivo a ser alcançado para que não seja desperdiçado ou mal executado quando direcionados as crianças (Ortega, *et al.*, 2016).

A aprendizagem baseada em jogos digitais é uma área de estudos recente, que vem sendo desenvolvida com base nas características dos games, no perfil dos jovens que cresceram imersos na cultura digital e também no desenvolvimento da neurociência, ou seja, em novas evidências científicas sobre como se dá a aprendizagem (RIBEIRO, 2016).

As ricas pesquisas e experiências que vêm sendo realizadas mostram que o uso de jogos eletrônicos pode oferecer uma importante contribuição para a aprendizagem. Os games tendem, assim, a se tornar uma tecnologia educacional utilizada naturalmente no processo de ensino e aprendizagem por alunos e professores, tanto em sala de aula quanto em educação a distância. Mais recentemente, passou a ser utilizado o conceito de gamificação, que na verdade não é sinônimo de utilizar games (MATTAR, 2017).

A gamificação segundo Espíndola (2016) é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos.

De acordo com Romero (2015) a gamificação usa os mesmos quatro componentes do jogo sério educativo (objetivos de aprendizagem, experiência de jogo, experiência de aprendizagem positiva e mecânicas de jogo), mas aplicados a um contexto autêntico, sem a criação de um universo de jogo digital.

Um exemplo de escola a basear-se em metodologias através de jogos, games e gamificação é a americana *Quest toLearn* que vem conseguindo resultados com seus alunos em uma visão diferenciada de educar, um dos pontos mais ressaltados não está nem nos jogos e nem nos computadores na mão dos alunos, mas sim no currículo dinâmico, em que as abordagens dos temas e os próprios temas são repensados por três agentes que se encontram para colaborar: professor, designer de jogos e designer de aprendizagem.

Evidentemente, há mil perigos à espreita quando falamos sobre as novas tecnologias digitais aplicadas à educação. Como quando as escolas abrem as portas da sala de aula para computadores como se máquinas, por si só, resultassem em uma solução. A tecnologia digital é um meio, não um fim (GRAVATÁ, 2013, p.113).

Este relatório constatou que precisamos investir mais em formação de profissionais da educação no cenário das práticas através dos jogos e mídias sociais afim de efetivar seus progressos em ensino-aprendizagem. E após os referenciais teóricos partiu – se para a divulgação no site: “Professora Elisama Richelle” de hipertextos e produtos da pesquisa.

### **1.1 Produtos escolhidos para serem divulgados no site**

- a) Vídeos de entrevistas com professores da educação básica em Lavras, MG <https://sites.google.com/view/elisamarichelle/novo-produto>;
- b) Game e um roteiro para ser experimentado nas escolas. <https://sites.google.com/view/elisamarichelle/projeto-de-games-e-gamifica%C3%A7%C3%A3o>.

## 1.2 Objetivos

- a) Divulgar as entrevistas sobre as práticas pedagógicas dos professores nas escolas e transformar essas informações em produtos para o canal do *YouTube*. Pois, sabemos que muitos jovens buscam informações neste canal e por ser de fácil acesso;
- b) Identificar a eficiência dos mesmos na educação de estudantes contribuindo para estudos recentes.



## 2 CRIAÇÃO DE SITE, PÁGINAS E PRODUTOS

O site “Professora Elisama Richelle” é um site criado no Google Sites em 2017 e traz um conteúdo educativo, informativo, de compartilhamentos, notícias e de anúncios da educação básica de Lavras, MG, do Brasil e do Mundo. Apresenta material didático voltado para a educação básica: Ensino Fundamental I - Anos Iniciais, Ensino Fundamental II - Anos Finais, Ensino Médio e Educação Especial. Possui uma navegabilidade simples e de fácil acesso. Ver imagem:

Figura 1 - Print da página – Página Inicial do site.



Fonte: Da autora (2019).

Para visualizar os produtos deste relatório, por exemplo, basta correr com o mouse na parte superior esquerda da tela até “Mais” e clicar em “Práticas Pedagógicas e Mídias” e “Projeto Games e Gamificação”. Ver abaixo:

Figura 2 - Print da página - Práticas Pedagógicas e Mídias.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 3 - Print da página - Projeto Games e Gamificação.



Fonte: Da autora (2019).

A cada semana do Curso de Mídias na Educação fomos aprimorando técnicas das mais variadas possíveis para acrescentar neste site. Técnicas de Edição de texto *on line* e imagético; Fotografia e Cultura Visual; Cinema, áudio, vídeo e documentário; Reportagem com texto e áudio; Educação *On Line*; Redes sociais e Games e Mídias Sociais e Games. O tempo é curto e as informações são velozes, para chegar até aqui realmente foi difícil.

A proposta de trabalho final do curso foi criação de dois produtos para este site. Abaixo as etapas do processo:

## 2.1 Material Audiovisual – Gravação de entrevista para o site

A metodologia utilizada foi o levantamento de informações (aplicações e práticas pedagógicas) que envolvem jogos, games e gamificação em entrevistas gravadas em vídeo com dois professores de Educação Integral e Integrada de Escola Estadual de Lavras, MG.

O material utilizado para filmagem foi câmera de celular Moto G5. Os vídeos foram filmados no dia dezenove (19) de outubro de dois mil e dezoito (2018) das 10h:00 da manhã as 13h:00 da tarde. Após explicar aos professores os objetivos do vídeo e assinados os termos de compromisso de imagem e voz escolhemos o local de gravação (sala dos professores). A entrevista seguiu um fluxo natural de perguntas e respostas.

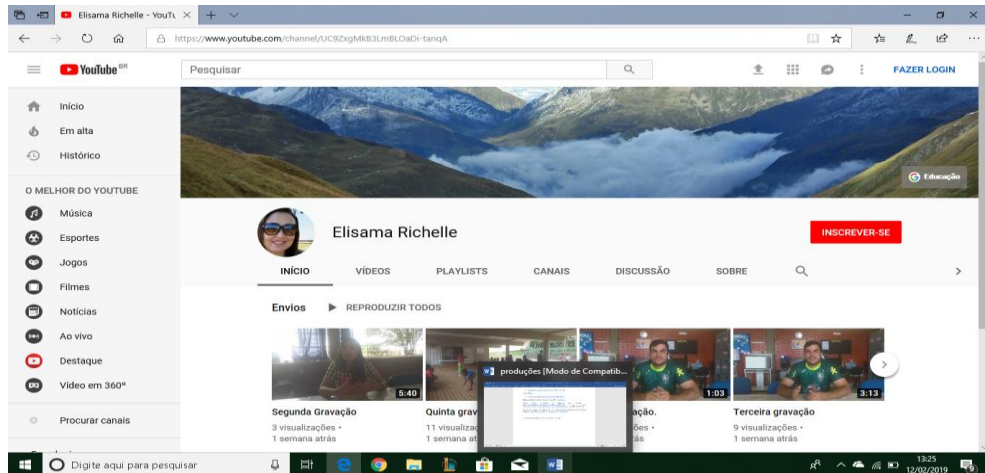
Os vídeos foram gravados por etapas para montar um produto único através de recurso *YouTube* do Google e editores de vídeo posteriormente.

Etapas do processo:

- a) Primeiro passo - <https://www.youtube.com/watch?v=-h27nu52Uic>
- b) Segundo passo - <https://www.youtube.com/watch?v=iHNPx4-ckd8>
- c) Terceiro passo - <https://www.youtube.com/watch?v=S1tqRpbJVfc>
- d) Quarto passo - <https://www.youtube.com/watch?v=fREIT4u2CVg>
- e) Quinto passo - <https://www.youtube.com/watch?v=3WYjcYo1nnQ>
- f) Sexto passo - <https://www.youtube.com/watch?v=rrm9zSaDIKQ>
- g) Sétimo passo junção dos vídeos no recurso - Format Factor.
- h) Oitavo passo postagem do material sem edições - [https://www.youtube.com/watch?v=rAl0DB\\_Qi4w&t=140s](https://www.youtube.com/watch?v=rAl0DB_Qi4w&t=140s) no canal [https://www.youtube.com/results?search\\_query=elisama+richelle+em+data+26/10/2018](https://www.youtube.com/results?search_query=elisama+richelle+em+data+26/10/2018).
- i) Nono passo - edição de vídeo através de recurso baixado gratuitamente da *internet* (Filmora) - [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_vAoc1HwKI](https://www.youtube.com/watch?v=o_vAoc1HwKI)

Ver Imagens:

Figura 4 - Canal YouTube Elisama Richelle.



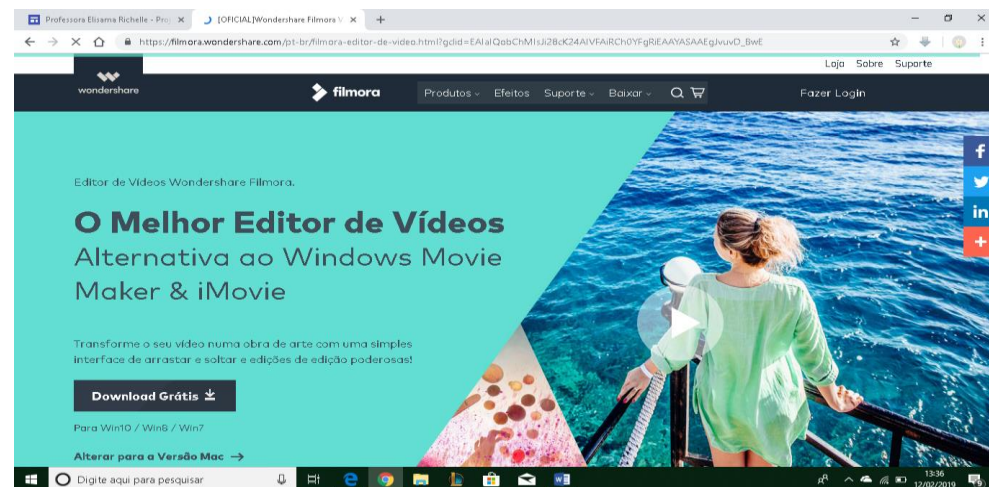
Fonte: Da autora (2019).

Figura 5 - Recurso gratuito para edições básicas de vídeos.



Fonte: Da autora (2019).

Figura 6 - Recurso gratuito para edições básicas de vídeos.



Fonte: Da autora (2019).

A entrega deste material seguiu o cronograma do curso, em dezembro, após escolhidos este tema e gravadas as cenas da entrevista na referida escola.

Na etapa de edição de vídeo dá para sentir como nós (alguns) profissionais da educação ainda precisamos dominar certos programas baixados da *internet*. O material ainda passará por muitos processos de melhoria.

### 3 ETAPAS DA CRIAÇÃO DE QUIZ SOBRE OS CONHECIMENTOS DO XADREZ

Escolhido o game para o mercado de mídias seguimos as seguintes etapas:

- a) Pesquisa no Publisher aplicativo do pacote Microsoft- slides de Power Point para criar o “Quiz sobre os conhecimentos do Jogo de Xadrez”. Técnica adquirida na matéria Teoria e Prática Educacional no Eixo Textual, Online e Imagético;
- b) Montagem de slides com perguntas de conhecimentos gerais - Inserção de imagens e animações - Publicação no site e web:
  - <https://sites.google.com/view/elisamarichelle/pr%C3%A1ticas-pedag%C3%B3gicas-e-m%C3%ADdias>;
  - <https://sites.google.com/view/elisamarichelle/projeto-de-games-e-gamifica%C3%A7%C3%A3o>;
- c) Vídeo do Quiz no Canal do YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=7ST95VgKPKc&feature=youtu.be>.

Segue Roteiro de atividades com o uso do jogo:

<b>Mídias sociais e Games na Educação</b>
<b>GAMES E APRENDIZAGEM</b>
<b>USO PEDAGÓGICO DE JOGOS DIGITAIS</b>
<b>Professora: Elisama Richelle Cotta</b>
<b>Data: 16-02-2019</b>
<b>Local: Lavras MG</b>

<p><b>NOME DO JOGO: Quiz - Teste seus conhecimentos do Jogo de Xadrez</b></p> <p><b>LINK:</b></p> <p><a href="https://sites.google.com/view/elisamarichelle/projeto-de-games-e-gamifica%C3%A7%C3%A3o">https://sites.google.com/view/elisamarichelle/projeto-de-games-e-gamifica%C3%A7%C3%A3o</a></p>
<p><b>OBJETIVOS DA ATIVIDADE:</b></p> <p><b>Desenvolver</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raciocínio lógico matemático;</li> <li>• Conteúdos diversos da matéria de Matemática;</li> <li>• Coordenação motora e visual;</li> <li>• Coordenação espacial;</li> </ul>

- **Conhecimentos gerais: História e Geografia**
- **Auto –estima e auto – confiança;**
- **Motivação e Superação.**

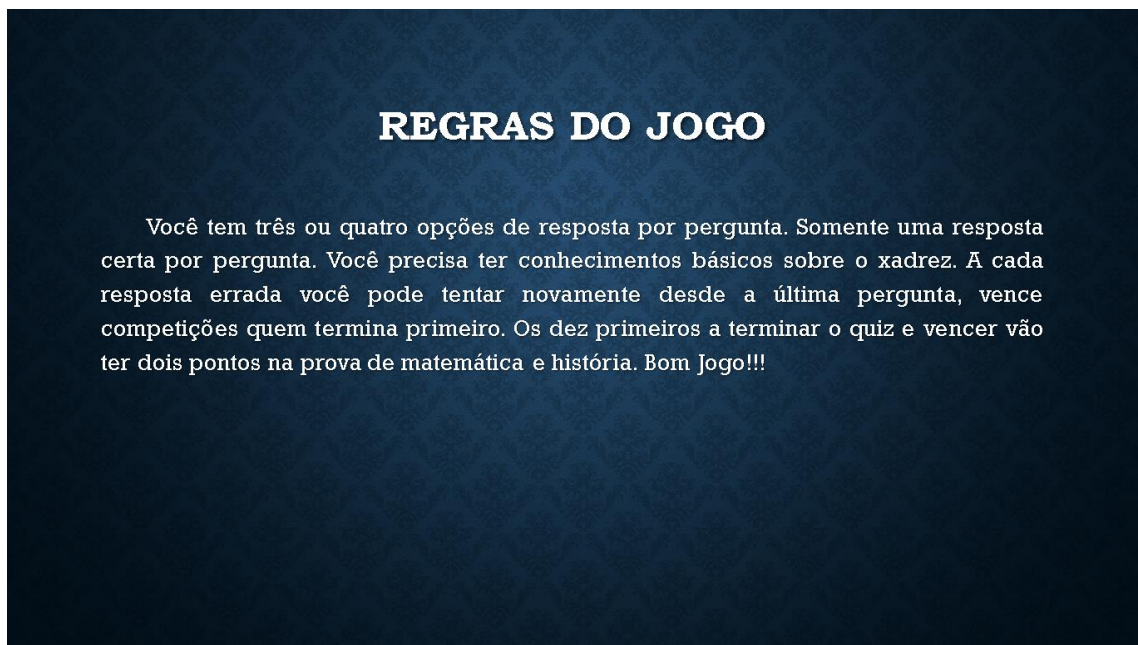
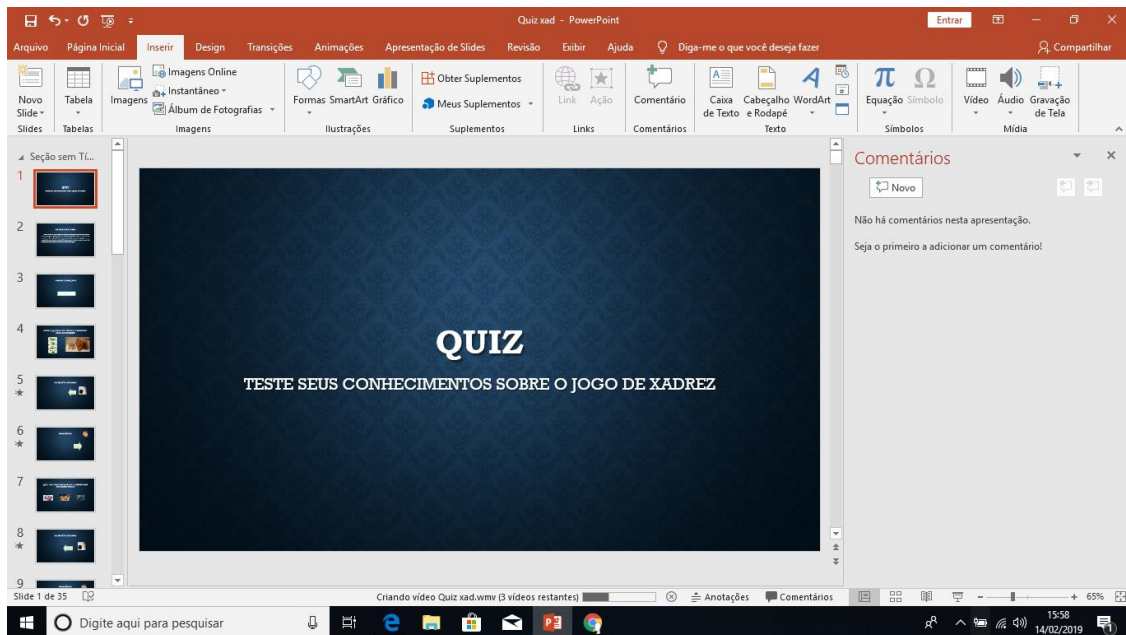
#### **JUSTIFICATIVA PARA O USO DO JOGO:**

O jogo trabalha de forma lúdica e sem compromisso com erros, ou seja, você pode tentar de novo. O jogador adquire habilidades diversas em conteúdos curriculares. O jogo proporciona a atenção, concentração e memória isso equivale a dizer que atua direto em habilidades superiores. Segundo [Piaget](#), as habilidades matemáticas concretas/mentais variam dos 7 aos 11 anos de idade e as chamadas operações abstratas/conceituais a partir dos 12 anos de idade, portanto, na fase estudantil. Nestas fases da vida de um indivíduo quanto mais estímulos melhores resultados de aprendizagens dos conteúdos curriculares [PCNs](#).

#### **ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS A PARTIR DO JOGO:**

- **Operações matemáticas como adição de peças capturadas ou subtração de peças perdidas, a divisão ao montar ou desmontar os tabuleiros, a multiplicação das casas pretas, brancas ou todas juntas;**
- **Conjuntos dos peões (soldados); castelos e nobres dos castelos;**
- **Estatísticas meninos x meninas; campeonatos etc;**
- **Estratégias de defesa e ataque;**
- **Conhecimentos históricos tanto do jogo de xadrez (onde, quando e porque surgiu o jogo) como formações de castelos (hábitos, títulos e conquistas);**
- **Coordenação no tempo e espaço; coordenações geográficas de posição e distâncias, direção; território, etc;**
- **Arte e Esporte;**
- **Respeito ao adversário, auto - estima, auto - confiança e aprendizado efetivo.**

## PRINTSCREEN DO JOGO





## ONDE E QUANDO FOI CRIADO O PRIMEIRO JOGO DE XADREZ?

Grécia em  
500 a.c.

Roma  
1.230

Índia  
século VI

Brasil ano  
1.500



## EM QUE ANO SE DEU A ORIGEM AO JOGO ASSIM COMO O CONHECEMOS NOS DIAS DE HOJE?

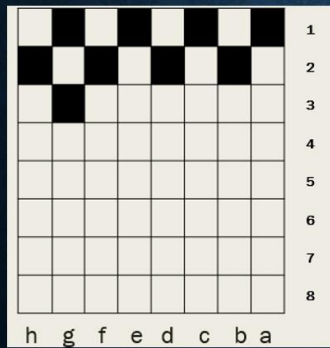
1962

1475

1834

1320

**QUANTAS CASAS AINDA FALTAM PINTAR PARA SE OBTER UM TABULEIRO DE XADREZ?**



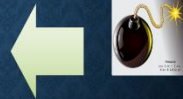
20

21

22

23

**RESPOSTA ERRADA!**



**PARABÉNS!!!**



**OBRIGADA POR JOGAR!!!**

Criado por: Elisama Richelle Cotta

Fevereiro de 2019

- [elisamarichelle964@gmail.com](mailto:elisamarichelle964@gmail.com)
- <https://sites.google.com/view/elisamarichelle/pagina-inicial>

A criação de *Quiz* no PowerPoint é uma atividade relativamente simples podendo ser empregado em situações de atividades para alunos.

O projeto piloto do jogo será aplicado em escolas de educação básica de Lavras – MG e pretende - se desenvolver habilidades cognitivas e relacionadas a aprendizagem de conteúdos escolares sem compromisso com erros e a negatividade de notas. Após os resultados postaremos fotos, vídeos, entre outros com hipertexto no referido site.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O site - Professora Elisama Richelle - criado conforme experiências adquiridas no início do Curso de Pós em Mídias na Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) foi a primeira atividade para conhecimentos mais avançados sobre a criação de produtos e divulgação.

Estamos em fase de crescimento no uso de mídias sociais na educação e suas aplicações, isso equivale a dizer games e gamificação como estratégia de ensino. Precisamos de mais investimentos em formação profissional e o curso traz para muitos uma experiência motivadora.

Sobre a entrevista gravada para este relatório: o projeto de xadrez na escola é uma prática que todos os professores de educação integral e integrada de Lavras utilizam, porém, o que os diferencia são os modos de trabalhar com o jogo, seja: no computador; tabuleiros; tabuleiros gigantes e tabuleiros humanos; peças confeccionadas com material reciclado.

Diversos materiais e artigos podem ser estudados e analisados quanto a eficácia dos jogos em educação. A oportunidade de tentar de novo, respeitar a vez do outro, colaboração e engajamento, aceitação são alguns dos resultados esperados pelos professores com os alunos.

O que nos move a realizar pesquisas como esta é a forma como os jogos, games e gamificação podem ser transformados em ensino e aprendizagem nas aulas. Como relatado pela professora Tiele Alves (entrevistada) os resultados em tempo integral são muito bons.

Também foi entrevistado o professor Wellington Lôterio da mesma escola, pois, as oficinas do mesmo apresentam movimentos de gamificação; importantes para este estudo. Quando o mesmo propõe uma votação entre os alunos de um possível presidente baseado em acontecimentos recentes de nosso país os alunos se engajaram em realizar as campanhas para sua candidatura, convencer seus eleitores e isso trabalhou a auto - confiança dos mesmos. A premiação foi a faixa de presidente e conhecimentos. Podemos ter uma dimensão do trabalho com propostas de gamificação do professor. A partir disso, podemos propor outros esquemas de gamificação digital ou outros.

A experiência de aprendizagem com edição de vídeos e criação de games ou gamificação como requisito para a aprovação no curso trouxe sentimentos dos mais variados possíveis. O tempo parece correr contra nós. Fácil não é, porém, o resultado fica cada vez melhor conforme o nosso empenho. Sempre é possível estudar mais e aperfeiçoar as técnicas. Os produtos podem passar por muitas mudanças conforme aprendizados mais avançados e o aumento da procura.

Com os vídeos além de material audiovisual da entrevista podemos também criar plataformas digitais das aulas filmadas e postadas para orientação dos estudos e compartilhamentos na comunidade digital. Com os comentários, sugestões e dicas aumentar as trocas de conhecimentos dos alunos e professores enriquecendo o aprendizado.

Os games; como o citado e proposto neste relatório; servem para incentivar as crianças e jovens nos conteúdos de matemática, história, geografia e valores como cooperação, respeito ao próximo, aceitação das diferenças entre outros. Também pode servir para intervenção quando notada dificuldade é percebida.

É fundamental investir em formação para professores, pois, só assim as aplicações de jogos, games e gamificação em educação alcançará os efeitos desejados.

## REFERÊNCIAS

ESPÍNDOLA, R. **O que é a gamificação e como ela funciona?** 2016. Disponível em: <https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao> Acesso: 14/11/2018

GRAVATÁ, A. *et. al.* **Volta ao mundo em 13 escolas.** São Paulo. Fundação Telefônica, 2013, 288 p. Disponível em: [http://educacaosec21.org.br/wpcontent/uploads/2013/10/131015\\_Volta\\_ao\\_mundo\\_em\\_13\\_escolas.pdf](http://educacaosec21.org.br/wpcontent/uploads/2013/10/131015_Volta_ao_mundo_em_13_escolas.pdf). Acesso: 03/10/2018.

MATTAR, J. **Games e Gamificação em Educação.** 2017. Disponível em: <http://joaomattar.com/blog/games-e-gamificacao-em-educacao> Acesso: 14/11/2018.

ORTEGA, L. *et al.* **JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO–APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.** 2016. Disponível em: <http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos-cientificos/jogos-e-brincadeiras-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil> Acesso:14/11/2018.

RIBEIRO, J.O.N. **News Games e Aprendizagem: Possibilidades de Construção de Conhecimento a partir da Interação com Jogos Digitais.** UFJF, Juiz de Fora, 2016.