

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

LAURIMI MENDONÇA DA SILVA

**MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
APLICAÇÃO DOS PRODUTOS ENSAIO FOTOGRÁFICO E GAMIFICAÇÃO**

JUIZ DE FORA
2018

LAURIMI MENDONÇA DA SILVA

**MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
APLICAÇÃO DOS PRODUTOS ENSAIO FOTOGRÁFICO 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(a): Prof^(a). Dr^(a)

JUIZ DE FORA
2018

LAURIMI MENDONÇA DA SILVA

**MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
APLICAÇÃO DOS PRODUTOS ENSAIO FOTOGRÁFICO 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.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

Compreende-se, na Educação Infantil, a importância que as atividades lúdicas têm na construção e evolução do aprendizado das crianças. Nesse viés, o devido relatório visa a apresentar dois produtos derivados das ferramentas ensaio fotográfico e gamificação, sendo eles: Ensaio Fotográfico, intitulado como “O dia a dia escolar pelo olhar fotográfico das crianças”, e Caça Tesouro Gamificado. Para a elaboração desses produtos, selecionou-se o Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Prefeito João Domingos Fassarela, localizado no município de Governador Valadares – MG. O presente relatório consiste em descrever passo a passo todos os procedimentos adotados no desenvolvimento dos produtos e relatar os benefícios que essas práticas podem proporcionar às crianças.

Palavras-chave: Ensaio Fotográfico, Gamificação, Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil têm como eixos norteadores as interações e as brincadeiras. Com os avanços e a disseminação das Mídias e Tecnologias, esta cultura lúdica começou a ser conciliada com as tecnologias digitais, abrindo o campo educacional para novas perspectivas.

A Base Nacional Curricular Comum documento nacional norteador dos conteúdos, dos conhecimentos e habilidades dos estudantes reconhece a importância e os benefícios que a cultura digital tem promovido nos ambientes sociais. O avanço tecnológico e a multiplicação de celulares, smartphones e computadores estão diretamente ligados ao hábito de consumo também das crianças. Diante dessas interações multimidiáticas e multimodais, a proposta da Base é trabalhar com uma intervenção social que contextualize o uso da tecnologia ao currículo aplicado. No entanto, a sua inclusão na Educação Infantil representa um desafio para os professores, pois deve ser utilizada com planejamento e de forma estratégica, alinhada ao projeto pedagógico.

A abordagem das Mídias e Tecnologias no ambiente da Educação Infantil surge da necessidade de transformar o processo de ensino-aprendizagem e de construção de conhecimentos através de práticas inovadoras, atrativas e interativas,

considerando, assim, o contexto da evolução tecnológica em que as crianças estão inseridas.

A partir da vivência como Pedagoga Analista da Educação Infantil da Secretaria Municipal de Educação (SMED) e através dos conhecimentos adquiridos no curso de Especialização propus desenvolver dois produtos derivados das ferramentas Ensaio Fotográfico e Gamificação, como um meio de inserir as mídias e tecnologias no campo educacional infantil, dando ênfase ao lúdico e à interação.

O uso das fotografias na Educação Infantil, em razão das várias possibilidades de expressão que elas nos oferecem, busca investigar o olhar das crianças sobre o que elas capturam do mundo e delas mesmas, sendo, portanto, um recurso didático interativo e divertido que desenvolve a sensibilidade e estimula a imaginação, a percepção, a intuição e a cognição, de forma integrada. (BRASIL, 1998)

Sendo assim, desenvolveu-se um Ensaio Fotográfico intitulado como “O dia a dia escolar pelo olhar fotográfico das crianças”, com fotos dos alunos do Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) Prefeito João Domingos Fassarela, localizado no município de Governador Valadares – MG, de diferentes atividades desenvolvidas no cotidiano escolar. O produto foi elaborado para servir de modelo a ser apresentado aos alunos da Escola CMEI João Domingos Fassarela, para que os mesmos possam desenvolver seu próprio Ensaio Fotográfico, sendo os protagonistas de toda a execução do Ensaio.

O conceito de Gamificação, surgido com o avanço das tecnologias no campo da educação, consiste em transferir elementos típicos dos jogos para situações de ensino-aprendizagem no ambiente da sala de aula, para resoluções de problemas e para incentivar a ação. Assim, a Gamificação proporciona às crianças momentos de interatividade e colaboração, em um cenário lúdico, prazeroso e desafiador.

Para a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) (BRASIL, 2017), as condições para que as crianças aprendam são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Deste modo, apoiando as minhas propostas pedagógicas nestas diretrizes, nas escolas nas quais atuo como Pedagoga Analista, foi desenvolvido um Caça Tesouro Gamificado que introduz as situações comuns dos jogos à dinâmica popularmente conhecida.

RESULTADOS

Os resultados serão divididos em três seções, como pré-produção, produção e pós-produção, em que será apresentado o que foi realizado em cada uma.

Pré-produção

Inicialmente, para a elaboração do Ensaio Fotográfico, foi comunicado à pedagoga Vanessa Pena que as fotos seriam tiradas para a produção de um trabalho acadêmico que visava a introduzir as Mídias e Tecnologias nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. O objetivo era produzir um produto que servisse de referência para o desenvolvimento de uma atividade de artes visuais, que contemplasse o aproveitamento dos recursos tecnológicos. Assim, elaborei a atividade “O dia a dia escolar pelo olhar fotográfico das crianças”, que consiste em um Ensaio Fotográfico produzido pelos próprios alunos das atividades diárias realizadas no espaço da escola. A intenção é propor que as crianças sejam protagonistas do ensaio, sendo ao mesmo tempo os fotógrafos e os fotografados. Nesta tarefa, os instrumentos utilizados serão máquinas fotográficas e celulares.

Em conversa com a pedagoga, decidiu-se que esta atividade seria vinculada ao projeto institucional Cores Formas e Sabores, para ser implementado no próximo ano letivo. As fotos tiradas pelas próprias crianças do dia a dia escolar serão reveladas para que as mesmas as organizem, ordenando-as de acordo com as sequências das atividades realizadas, construindo, assim, uma narrativa com as imagens produzidas. Deste modo, elas irão compor um ensaio fotográfico do cotidiano escolar, e as fotos serão afixadas no mural ou nas paredes da sala, sendo posteriormente reproduzidas em vídeo para apreciação das crianças.

Para o desenvolvimento do Caça Tesouro Gamificado, realizaram-se inicialmente pesquisas sobre Gamificação em livros e artigos científicos. Considerando que, de acordo com a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) (BRASIL, 2017), a aprendizagem das crianças deve acontecer em situações nas quais elas possam desempenhar um papel ativo, vivenciar desafios e sentirem-se

provocadas a resolvê-los, a dinâmica Caça Tesouro foi escolhida por entender que ela abrange estas premissas.

A dinâmica do Caça ao Tesouro foi pensada considerando o nível de dificuldade adequado às crianças da Educação Infantil, visando a promover uma maior interação das crianças e colaboração entre elas nas atividades; desenvolver a autonomia; motivar a curiosidade e estimular a resolução de problemas com desafios de forma lúdica. Assim, decidiu-se que os elementos típicos dos jogos que iriam compor o Caça Tesouro Gamificado seria: competição, trabalho em equipe, regras, metas, sistema de pontuação, recompensa (premiação) e sistema de *feedbacks* rápidos e constantes.

Produção

Para o Ensaio Fotográfico modelo foram tiradas fotos das crianças realizando as atividades desenvolvidas na escola. Os registros das imagens foram feitos por mim, por meio de um *smartphone* durante assessorias realizadas na escola. As tarefas do cotidiano escolar registradas foram: momento de chegada, hora do banho, tarefas na sala, como montagem e desenho, tarefas externas de pintura, tanque de areia, atividades sensoriais, conto de histórias e momento de saída.

Buscou-se produzir imagens mais espontâneas e naturais, com o intuito de transmitir mais vivacidade. Portanto, não foi pedido às crianças para que estas fizessem poses para foto. Como algumas crianças ficam acanhadas ao perceberem que estão sendo fotografadas, e essa timidez acaba sendo refletida nas expressões e conseqüentemente nas imagens, as fotos foram tiradas com uma certa distância, de diferentes pontos de vista.

Com as fotos foi elaborado um Ensaio Fotográfico no programa Microsoft Power Point Office 365, utilizando a opção “Álbum de Fotografias”, como mostrado na Figura 1. Nas fotos foram inseridas legendas que descrevem os momentos registrados. As fotos inseridas foram molduradas em diferentes formatos, através da opção “Estilo de Imagens”. Finalizada a apresentação, composta por 20 slides, no próprio Power Point, nas opções “Arquivo”, “Exportar” e “Criar vídeo”, criou-se o Ensaio fotográfico em formato de vídeo mp4, no qual foi inserido também a música Aquarela como trilha sonora. Na configuração do vídeo, os parâmetros definidos

foram: qualidade *Full HD* e intervalo de tempo entre os slides de 5 segundos. Posteriormente, o vídeo foi postado no *YouTube*, por meio de uma conta já existente feita para um trabalho do curso, como mostrado na figura 2.

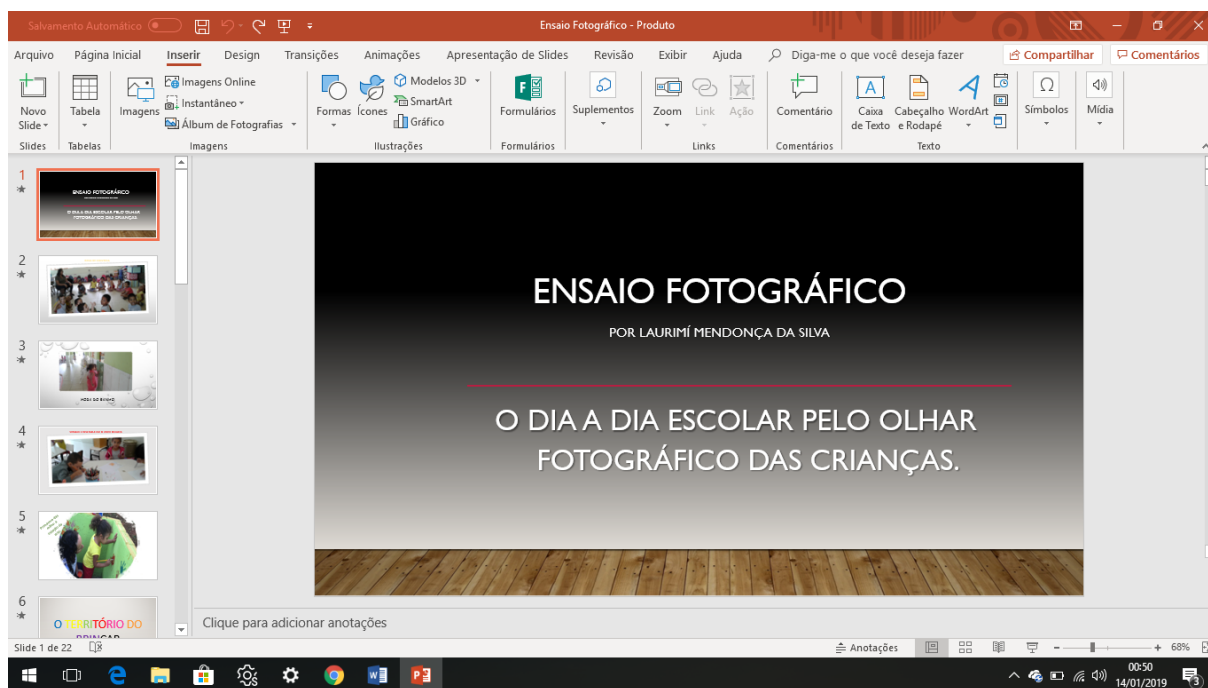


Figura 1 – Ensaio Fotográfico produzido do Power Point.

Abaixo segue o link do Ensaio Fotográfico disponibilizado no youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fuZKDPLTFhs>.



Figura 2 – Postagem no YouTube

O Caça tesouro Gamificado foi criado gamificando a dinâmica conhecida ao incorporar as situações típicas de jogos.

No Caça Tesouro Gamificado, serão espalhadas pelo pátio as fotos tiradas durante a atividade do ensaio fotográfico e outras fotos tirada pelas professoras dos ambientes da escola. Estas serão colocadas dentro de envelopes e escondidas em lugares estratégicos para que as crianças possam explorar os espaços da instituição em busca das fotos, a partir de pistas, com dois enigmas, um da atividade e outro do espaço, a serem decifradas. Na dinâmica, as crianças devem procurar duas fotografias que se complementam; uma retrata uma atividade realizada no cotidiano escolar, a outra, o espaço onde se realiza aquela atividade: por exemplo, ao encontrar a foto do refeitório, a outra seria a das crianças se alimentando. Serão ao todo 10 pares.

As situações inerentes aos jogos que foram adotados são: (FADEL *et al*, 2014)

- a) Competitividade: finalidade de aumentar o engajamento da turma.
- b) Trabalho em equipe: a turma será dividida em 2 equipes para trabalhar a questão da interação e da colaboração para que o objetivo seja alcançado. Assim, a equipe tomará decisões em conjunto.
- c) Sistema de *feedbacks* rápidos e constantes: comunicação com o jogador que fornece orientações sobre o resultado das ações no jogo, possibilitando que falhas possam ser evitadas ou corrigidas. O feedback evita que o jogador fique perdido e desmotivado.
- d) Sistema de pontuação: a recompensa é uma forma de medir o desempenho da criança através da atribuição de pontos. Esses estímulos podem garantir níveis de engajamento maiores.
- e) Regras: tem a finalidade de determinar o comportamento e ação do jogador para que os desafios sejam cumpridos. Metas: propósito designado para tal atividade, o qual o jogador deve buscar constantemente.

As pistas com os enigmas, apresentadas na figura 3, foram elaboradas conforme a faixa etária das crianças e a partir dos possíveis locais de esconderijos

observados e analisados durante as assessorias. As atividades das fotografias serão: roda de conversa (chegada), lanche, tarefa em sala de atividade (desenho), hora do banho, conto de história, almoço, repouso, atividade sensorial, brincadeira na área externa e saída. Os locais escolhidos foram: sala de atividade, refeitório, cozinha, cantinho sensorial, cantinho da história, banheiro, pátio, saída.

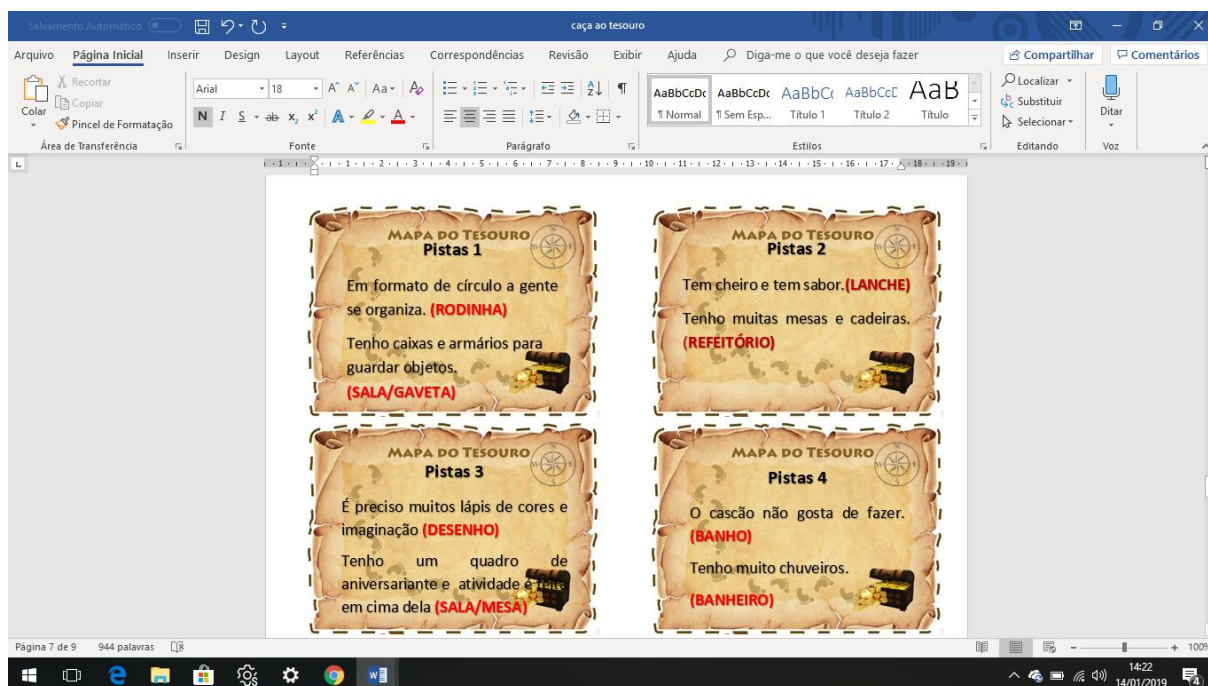


Figura 3 – Pista e enigmas.

O sistema de pontuação será pensado como forma de recompensa para que as crianças se sintam motivadas a evoluir. A equipe que encontrar as duas fotografias em uma mesma rodada ganha 3 pontos e terá o direito de uma pista extra; e a equipe que encontrar apenas uma fotografia receberá 1 ponto. A soma desses pontos é que definirá a equipe vencedora.

Durante a atividade, a professora ficará responsável pelos *feedbacks* aos alunos, para dá-los segurança, orientá-los e motivá-los a evoluir e continuarem engajados. Através desse retorno, as crianças poderão compreender os resultados dos esforços, incentivando-as a encontrar as fotografias e decifrar as pistas com enigmas.

Após os 09 pares terem sido encontrados, a equipe vencedora, com ajuda dos demais colegas, deve completar o objetivo final da dinâmica, que consiste em organizar as fotos sequencialmente em um mural e decifrar a última pista, para assim encontrarem o tesouro e o último par que complete a sequência. As crianças devem analisar a sequência e compreender que a última atividade que falta para

completar a sequência é a hora da saída. Assim, a última pista poderá ser esclarecida facilmente. O tesouro deve estar próximo ao portão de saída da escola, pois é o espaço que completa o momento de ir embora. O tesouro será aberto, e o prêmio deverá ser dividido igualmente entre todas as crianças. Cabe ao professor explicar que todos merecem ser premiados, porque o objetivo final do jogo só foi alcançado uma vez que houve a colaboração e o esforço de todas as crianças. A premiação (tesouro) consiste em livros infantis arrecadados.

No arquivo abaixo, é apresentado o Manual que foi desenvolvido para que o Caça Tesouro Gamificado possa ser implementado na escola, contendo as pistas com os enigmas formulados, as regras elaboradas, o sistema de pontuação, o sistema de *feedbacks*, o objetivo da dinâmica, a meta definida, as instruções de como preparar a dinâmica, sugestão para criar um cenário lúdico e prazeroso, e um modelo de uma carta escrita pelo pirata para as crianças, alimentando, assim, a imaginação delas. O Manual foi desenvolvido no programa Microsoft Word, e, posteriormente, convertido para o formato de arquivo PDF. Os modelos dos pergaminhos utilizados no documento foram retirados da internet, nos quais foram inseridos os textos.

Clique aqui para visualizar o manual:



Manual - Caça
Tesouro Gamificado

Pós-produção

Espera-se que os produtos elaborados sejam aplicados na escola proposta, e, futuramente, disponibilizados para serem implementados em outras. Como conversado com a pedagoga da instituição, Vanessa Pena, as atividades serão desenvolvidas no próximo ano letivo, pois, como o desenvolvimento dos produtos aconteceu durante o final do período letivo escolar, estes não puderam ser aplicados anteriormente, como planejado. Após a conclusão da pré-produção e produção, foi possível compor este presente relatório e fazer as análises e observações descritas abaixo.

Pontos positivos

As imagens e o colorido produzem um fascínio nas crianças, assim, conteúdos que contemplem a arte, quando trabalhados na Educação Infantil, ampliam a compreensão de mundo, desenvolvem a sensibilidade, e estimulam a imaginação. Neste contexto, a produção do ensaio fotográfico é um recurso didático atrativo, e permite trabalhar, no ambiente escolar, o pensamento, a sensibilidade, a percepção, a intuição e a cognição de forma integrada.

Como o ensaio se trata de um modelo, o produto poderá ser utilizado como exemplo nas demais escolas em que atuo, e, por estar disponibilizado no Youtube, os demais professores e pedagogos poderão ter acesso mais fácil do ensaio produzido. O objetivo é que o produto sirva de base para elaboração de novas práticas pedagógicas. Além disto, como as fotos foram tiradas mantendo uma certa distância e sem o conhecimento das crianças, conseguiu-se obter fotos mais espontâneas, com mais vivacidade, refletindo de maneira mais real o cenário e o dia a dia escolar.

Os pontos positivos do Caça Tesouro Gamificado são que, no desenvolvimento do produto, buscou-se adequar e adaptar a dinâmica popularmente conhecida à faixa etária das crianças, e almejou-se não apenas criar um jogo, e sim direcionar e atribuir comportamentos de jogadores e adicionar elementos típicos de jogos que possam contribuir para o desenvolvimento integral das crianças. (MARTINS E GIRAFFA, 2015). A elaboração do produto baseou-se nos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que asseguram, na Educação Infantil, as condições para que as crianças aprendam, propostos pela BNCC, que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. (BRASIL, 2017)

O produto permite trabalhar aspectos específicos e essenciais no desenvolvimento de habilidades e competências cognitivas das crianças em resoluções de desafios, bem como trabalhar a interação, a cooperação e o trabalho em equipe. Acrescenta-se que o produto foi desenvolvido de forma estratégica, aliado ao projeto pedagógico da escola.

Por fim, como desenvolveu-se um Manual contendo as pistas com os enigmas, as regras, o sistema de pontuação, o sistema de *feedback*, o objetivo, a meta, as instruções de como jogar e sugestões, sua aplicação na escola será facilitada e poderá ser implementada em outras escolas também.

Pontos negativos

No ensaio, faltaram fotos de determinadas atividades, como o lanche, o almoço e o repouso. Além disto, pelo conhecimento limitado na utilização de programas de edição de imagens, não foi possível trabalhar melhor as fotografias, como retocar, aplicar estilos especiais, ajustar cores e melhorar o foco das fotos.

Um outro ponto negativo foi quanto ao aparelho utilizado. Usou-se um *smarthphone*, e não uma máquina fotográfica profissional, o que interferiu na qualidade das imagens. Por fim, pela falta de habilidade em relação à composição fotográfica, tecnicamente, as imagens não saíram muito boas.

Em relação ao Caça Tesouro, o ponto negativo foi quanto à dificuldade em Gamificar uma atividade já muito praticada, tentando criar não apenas uma brincadeira comum, e sim uma brincadeira que possibilite potencializar o desenvolvimento da criança e o processo de aprendizagem. Outro ponto negativo do produto é em relação ao monitoramento das crianças durante a atividade, pois envolve a exploração de diferentes espaços.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciei o curso de Mídias na Educação, meu conhecimento sobre como utilizar as mídias no espaço escolar era mínimo. Entretanto, carregava uma inquietação sobre como inserir esses recursos no processo educativo. Diante desse questionamento, vi, neste curso, uma oportunidade de ampliar meus conhecimentos em relação às mídias digitais para aprimorar tanto as minhas práticas pedagógicas quanto as dos profissionais que acompanho.

O curso me proporcionou estudos metodológicos de como inserir as mídias no ambiente escolar, como apoio aos conteúdos escolares, e sobre o uso da tecnologia em um contexto de mudança social. Houve, por minha parte, um

despertar voltado à aplicação das TIC's no cenário educacional e de uma maior consciência sobre o potencial que essas ferramentas têm na dinamização e no enriquecimento da prática didática-pedagógica.

Durante a produção do TCC, intensifiquei meus conhecimentos referentes a ferramenta da Gamificação podendo rever o formato e o modo de aplicar as brincadeiras inerentes da Educação Infantil. Quanto ao produto ensaio fotográfico, esse apresenta-se como um rico e importante registro de como se processa a vivência escolar, relatando, em linguagens visuais, a rotina das crianças na escola. A aplicação desse produto reforçará os benefícios que as artes visuais podem proporcionar no desenvolvimento e aprendizagem dos pequenos, pois o que tenho observado diariamente é que nas escolas do município que acompanho as atividades visuais se limitam em cenas de vídeos.

A minha intenção com os conhecimentos e habilidades adquiridos no curso é desenvolver junto a outras pedagogas da Secretaria Municipal de Educação de Governador Valadares atividades que contemplem as mídias e as tecnologias dentro do contexto tecnológico em que as crianças estão inseridas, e, assim, inovar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais atrativo e interativo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf>. Acesso em: 12 de nov de 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FADEL, L.M.; ULBRICHT, V.R.; BATISTA, C.R; VANZIN, T. **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

MARTINS, C; GIRAFFA, L.M. Gamificação nas práticas pedagógicas: teorias, modelo e vivências. **Education**, v. 4, n. 2, p. 42 -53, 2015.