

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

ALINE RESENDE DE CASTRO AQUINO

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

COROMANDEL
2018

ALINE RESENDE DE CASTRO AQUINO

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

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). Marise Baesso Tristão e Prof^(a) Josiane Salles da Silva Ferreira

COROMANDEL
2018

ALINE RESENDE DE CASTRO AQUINO

MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

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). Marise Baesso Tristão

Prof(a). Josiane Salles da Silva Ferreira

Membro da banca

INTRODUÇÃO

Na infância uma das minhas atividades preferidas era brincar de escolinha, quando eu era a professora e tinha meus alunos imaginários. Pegava um caderno de matérias da minha mãe com espiral, parecido com o da minha professora e até fazia meus planos de aula. A escola sempre foi fascinante para mim, e, assim, em 2005, ingressei na Licenciatura Plena em Geografia pelo Centro Universitário do Cerrado-Patrocínio/Unicerp. Era o primeiro passo para me tornar oficialmente professora. Durante os quatro anos de curso, trabalhei na educação infantil como auxiliar nas creches municipais, e, quando concluí a primeira licenciatura, surgiu a possibilidade e necessidade (pois trabalhava na educação infantil) de cursar Pedagogia à distância pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), com a implantação do polo da Universidade Aberta do Brasil (UAB). Desta forma, em 2013, concluí mais um curso voltado para a educação.

Em 2008, completei a Licenciatura em Geografia e, já em junho de 2009, deixei a Educação Infantil e fui trabalhar como professora de Geografia na rede estadual de ensino, cargo que ocupo até hoje. Novamente surgiu a oportunidade e a necessidade de aperfeiçoar meu trabalho, e, assim, decidi ingressar no curso de Especialização em Mídias na Educação pela UFJF. O curso foi muito positivo, por mostrar novas possibilidades de trabalho que trazem a tecnologia para a sala de aula, ainda mais para mim, pois me considero uma professora ligada a práticas tradicionais de ensino, apesar de ser muito aberta a mudanças. Talvez o que falte, na verdade, seja justamente esse maior preparo, por meio de cursos de formação continuada para utilizar a tecnologia a favor do processo de ensino-aprendizagem. E essa é a realidade de muitos professores, que, por vezes, se veem “reféns” da tecnologia por não saberem utilizá-la a seu favor.

É claro que a utilização da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem vai muito além do preparo profissional. É preciso ter acesso a equipamentos de qualidade e toda infraestrutura e manutenção necessária ao seu bom funcionamento, e o que a realidade de muitas unidades escolares nos mostra é que itens, como computadores, quando existem, já estão obsoletos e em quantidade insuficiente para atender a demanda, isso sem falar no acesso à internet, que é muito lento.

Mas, apesar das dificuldades de acesso a equipamentos de qualidade, o preparo profissional já é o primeiro passo para tornar não só a tecnologia disponível na escola, como também tudo aquilo a que hoje os estudantes têm acesso, como smartphones, elementos favoráveis ao processo educativo. No decorrer do curso, vimos quantas possibilidades os smartphones, tablets ou câmeras nos oferecem para trabalhar com imagens, áudios e vídeos que muito enriquecem o conteúdo a ser desenvolvido.

Outro ponto que me chamou muito a atenção foi a criação de atividades pedagógicas a partir dos games e da gamificação, tanto que achei interessante desenvolver meus produtos a partir dessas propostas. Assim, foi produzido um plano de aula utilizando um game chamado “Jogo da Água” e uma reportagem feita a partir de uma entrevista com dois professores de Geografia abordando a utilização de games e a gamificação na educação.

RESULTADOS

A) PRÉ-PRODUÇÃO

No curso de especialização em Mídias na Educação foi relevante para nosso aprendizado a criação de um site no qual colocamos os resultados de nossas produções em textos, vídeo e fotografias. Pudemos lançar um novo olhar sobre as mídias, buscando aliá-las ao processo de ensino-aprendizagem.

Durante o desenvolvimento das atividades, como professora de Geografia, busquei temas relacionados à disciplina, como a importância da Água, Mobilidade Urbana e Continente Americano, sempre pensando em como poderia desenvolvê-los em sala de aula utilizando diferentes mídias.

Para fazer o Trabalho de Conclusão de Curso entre as sugestões de produtos optei pelo desenvolvimento de uma reportagem para conhecer a opinião dos professores entrevistados quanto à utilização de games e atividades gamificadas, e as principais dificuldades enfrentadas por eles, que impedem ou dificultam a utilização de games na prática educativa; e de um plano de aula utilizando um game eletrônico, com o objetivo de mostrar uma das possibilidades que os jogos podem oferecer ao processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interessante e atrativo aos estudantes que atualmente tanto utilizam recursos tecnológicos em seu dia a dia.

B) PRODUÇÃO

O desenvolvimento do Plano de Aula utilizando um game eletrônico teve início com a escolha do tema “Água”, por tratar-se de um assunto relevante para todas as idades e por ser um dos focos da Geografia, dentre outras disciplinas.

A partir da escolha do tema teve início uma pesquisa do conteúdo a ser trabalhado e do game eletrônico que estivesse mais adequado à proposta da aula voltada para o 6º ano do Ensino Fundamental, sendo escolhido o “Jogo da Água” desenvolvido pelo site Plenarinho ("plenarinho.leg.br - Câmara dos Deputados"), e disponível também no site Atividades Educativas. Assim, foi elaborado o seguinte plano de aula.

NOME DO JOGO: Jogo da Água LINK: Atividades Educativas . Disponível em: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=1634>> Acesso em 31 maio 2018.

Por meio do “Jogo da Água”, os alunos poderão por em prática seus conhecimentos para resolver oito casos de desperdício de água, que envolvem situações cotidianas de economia de água dentro de casa, na lavagem do carro, e ainda o que fazer ao se deparar com o vazamento de um hidrante e com um rio poluído. Ao clicar em cada situação serão apresentadas três soluções, a escolha da alternativa que represente a maior economia de água corresponde a 20 pontos, e a pontuação máxima no jogo é de 160 pontos.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

- *Compreender a importância da água, seu ciclo, distribuição e principais usos;
- *Conhecer as atividades humanas que vêm provocando o desperdício e poluição da água;
- *Desenvolver atitudes que promovam o uso sustentável da água.

JUSTIFICATIVA PARA O USO DO JOGO:

A água é um recurso necessário à sobrevivência de todos os seres vivos no planeta, entre eles o ser humano. E, como cidadãos, é nosso dever não só cuidar, mas também promover ações que incentivem a sociedade a assumir práticas de consumo consciente e preservação da água.

A água é fonte da vida. Não importa quem somos, o que

fazemos, onde vivemos, nós dependemos dela para viver. No entanto, por maior que seja a importância da água, as pessoas continuam poluindo os rios e suas nascentes, esquecendo o quanto ela é essencial para nossas vidas. (Expedição Rios Voadores)

As atividades humanas tanto nas áreas urbanas quanto rurais vêm provocando a diminuição da infiltração da água da chuva no solo, o assoreamento dos rios e a poluição por produtos químicos e esgotos, além do elevado desperdício, o que diminui a quantidade de água potável disponível para o consumo.

Além das atividades teóricas em sala de aula, é preciso buscar alternativas pedagógicas para que o desenvolvimento do tema se torne mais atrativo aos estudantes, e uma das possibilidades é a utilização de um game eletrônico “Jogo da Água” no qual eles poderão verificar os conhecimentos adquiridos durante as discussões sobre a temática.

O uso de jogos em contexto educacional é acompanhado de uma intenção lúdica e pedagógica para o desenvolvimento de conhecimentos e competências. Aprender através do jogo, ou Game Based Learning (GBL), é um método de aprendizagem ativo que proporciona uma experiência de aprendizagem positiva e pode ajudar os alunos a desenvolver as habilidades do século XXI (PRENSKY, 2002; ROMERO, USART e OTT, 2014 apud ROMERO, p.66)

PÚBLICO-ALVO

Estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental

ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

1ª aula – duração de 50 minutos

O tema Água deverá ser exposto mostrando aos estudantes a importância da água para os seres vivos, seu ciclo e distribuição no planeta.

Exibição do vídeo Ciclo Hidrológico (versão para trabalho escolar) disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=js0Sv8iPT08>> Acesso em 31 maio 2018.

Discussão do texto A importância da água para os seres vivos disponível em: < <https://www.estudopratico.com.br/a-importancia-da-agua-para-os-seres-vivos>> Acesso em: 31 maio 2018.

2ª aula – duração de 50 minutos

Discussão do texto “Consumo consciente de água” disponível em: <<https://escolakids.uol.com.br/consumo-consciente-de-agua.htm>> Acesso em 31 maio 2018.

Confecção de cartazes com exemplos de atitudes de desperdício e de consumo consciente da água.

3ª aula – duração de 50 minutos

Na sala de informática os estudantes individualmente deverão acessar e jogar o “Jogo da Água” disponível em: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=1634>> Acesso em 31 maio 2018.

PRINTSCREEN DO JOGO



Jogos educativos para cri... Jogos Educativos e Ativid...
 www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=1634

Jogo da água

Comece aqui

3 passos simples

- 1) Clique em "Começar aqui"
- 2) Baixe do nosso site
- 3) Receba um conversor de arquivos grátis

fromdoctopdf.com

Instruções Fechar

Neste Jogo da Água, você tem 8 situações do dia-a-dia que envolvem o uso da água. Aqui você aprende, brincando, como economizar água na hora de escovar os dentes, tomar banho e lavar a bicicleta, por exemplo. A idéia é você ficar por dentro de pequenas atitudes que pode tomar, dentro de casa mesmo, para ajudar na preservação do meio ambiente.

No cenário, aparecem 8 situações. Quando clicar sobre uma delas, a cena vai ser ampliada. Você vai ter três opções para resolver cada problema. Algumas delas são ecologicamente corretas e somam pontos, pois significam economia de água. Outras alternativas causam desperdício de água.

Uma das opções é a mais adequada e representa uma maior economia, valendo 20 pontos. Outras também são certas, mas não trazem uma economia de água tão grande assim, valendo 10 pontos. Aquela opção ecologicamente incorreta vale menos 10 pontos e faz diminuir sua pontuação.

Você pode escolher apenas uma alternativa para cada situação. A maior pontuação possível é 160 pontos.

Atividade: 1634 - Jogo da água

Jogos educativos para cri... Jogos Educativos e Ativid...
 www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=1634

Jogo da água

Comece aqui

3 passos simples

- 1) Clique em "Começar aqui"
- 2) Baixe do nosso site
- 3) Receba um conversor de arquivos grátis

fromdoctopdf.com

Jogo da água

DELL
DELL CINE
Saiba mais
13.3"
3:17
XPS 13
Intel Core i7
Com a 8ª geração processador Intel® Co
Tecnologia Educa
Religi



Já para o desenvolvimento da reportagem, o foco foi verificar por meio de uma entrevista com dois professores de Geografia se eles acreditam que os games eletrônicos podem contribuir com a aprendizagem dos alunos e se fazem o uso de games e da gamificação em suas aulas, identificando os empecilhos e as dificuldades enfrentadas na sua utilização.

Roteiro de entrevista

- 1- Há quantos anos atua como professor (a) de Geografia? Qual a faixa etária de seus alunos?
- 2- Já utilizou algum game eletrônico em sua prática pedagógica? Em caso afirmativo, qual o game utilizado e como foi essa experiência? Em caso negativo, quais os motivos (desinteresse, dificuldades de acesso, falta de conhecimento, etc.)?
- 3- Você acredita que os games eletrônicos podem contribuir com a aprendizagem? De que maneira?
- 4- Você já ouviu falar em gamificação (utilização de elementos presentes nos jogos no desenvolvimento de atividades – regras, recompensas, competição, colaboração, mudança de nível, etc.)? Já desenvolveu alguma atividade gamificada com seus alunos?
- 5- Em sua opinião, quais seriam os principais empecilhos que têm dificultado a utilização de games eletrônicos e o desenvolvimento de atividades gamificadas na educação?

E a partir das entrevistas foi gravado um áudio com um dos professores entrevistados que está disponível no site Especialização em Mídias da Educação (disponível no link: <<https://sites.google.com/view/midiasemsaladeaula/especializa%C3%A7%C3%A3o-em-m%C3%ADdias-na-educa%C3%A7%C3%A3o>>), e a reportagem abaixo.

GAMES E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Por Aline Resende de Castro

Você professor já parou para pensar no quanto os games eletrônicos e a gamificação podem contribuir com a aprendizagem de seus alunos?

Apesar de um grande número de pessoas acreditarem que o objetivo dos games é o entretenimento, estes podem se tornar um recurso pedagógico atraente aos estudantes, que aprendem jogando. Quanto à gamificação, ou seja, à utilização de elementos presentes nos jogos em contextos que não são de jogos, muitos professores, apesar de não ter conhecimento do termo, já fazem o uso de elementos deles como regras, recompensas, competição, entre outras; em atividades pedagógicas que proporcionam a aprendizagem por meio da diversão.

Em entrevista realizada com dois professores de Geografia da Rede Estadual de Ensino de Coromandel – MG sobre a utilização de games e gamificação no processo de ensino-aprendizagem, ambos afirmaram que os games eletrônicos podem contribuir com a aprendizagem por tornar esse processo mais prazeroso.

Quando questionados sobre a utilização de um game eletrônico em sua prática pedagógica, um dos professores entrevistados que atua há dois anos com adolescentes de 11 a 14 anos disse que nunca utilizou devido à falta de acesso, de recursos e informação; já o outro entrevistado relatou como foi a sua experiência: *“Inicialmente chamou a atenção dos alunos, principalmente os do 6º e 7º anos, pois, por se tratar de uma escola de zona rural, muitos estudantes tinham pouco ou nenhum contato com computadores e/ou games; no entanto, após o contato inicial, os alunos já demonstravam pouca motivação; creio ser devido aos gráficos do jogo, que eram bastante ruins, limitados e simplistas”*.

Com relação à gamificação e ao desenvolvimento de atividades gamificadas com os estudantes, os entrevistados não tinham conhecimento do termo, porém, um deles afirmou: *“Não conhecia o termo gamificação; utilizo preceitos dos jogos na prática docente, como realização de gincanas com utilização de regras, alternando aspectos cooperativos e competitivos nas atividades propostas, procurando aumentar o nível de dificuldade das atividades posteriores”*.

Os professores entrevistados também falaram sobre os principais empecilhos que têm dificultado a utilização de games eletrônicos e o desenvolvimento de atividades gamificadas na educação, um dos docentes afirmou que as principais dificuldades são *“a falta de recursos como a internet para os alunos e a falta de informação sobre que games utilizar na prática do ensino”*. O outro citou ainda *“equipamentos tecnológicos obsoletos (hardwares e softwares); jogos simplistas e de qualidade gráfica ruim; número reduzido de jogos educacionais de qualidade; pouco conhecimento dos docentes quanto às atividades gamificadas”*.

Por meio das entrevistas realizadas foi possível observar que, entre os professores entrevistados que atuam na rede estadual de ensino do município de Coromandel-MG, os games eletrônicos e as atividades gamificadas ainda são recursos pouco utilizados no processo de ensino-aprendizagem devido à falta de informação e conhecimento dos próprios docentes. Outro problema é a infraestrutura deficitária no que se refere à qualidade da internet e à disponibilidade de equipamentos como computadores que atendem com eficiência e qualidade os estudantes.

C) PÓS-PRODUÇÃO

Com relação aos pontos positivos da produção do Plano de Aula com o uso de um game eletrônico, pude verificar que há vários jogos gratuitos disponíveis em sites com temas diversos que podem ser trabalhados em diferentes disciplinas e que podem tornar o processo de ensino-aprendizagem mais atraente e prazeroso. Já a produção da reportagem sobre a utilização dos games e da gamificação por professores de Geografia mostrou um pouco da realidade de duas escolas estaduais de Coromandel-MG, que são carentes de

infraestrutura para a utilização de games eletrônicos, e de informação e conhecimento referente ao uso de games e da gamificação na educação.

Com relação aos aspectos negativos referentes à produção do Plano de Aula com o uso de um game eletrônico, houve uma dificuldade em encontrar um jogo eletrônico adequado para o 6º ano, pois a maioria é voltada principalmente para as séries iniciais, há poucos que atendem às séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todos os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Especialização em Mídias na Educação irão contribuir muito com minha prática pedagógica, pois, a partir de agora, posso lançar um novo olhar sobre as tecnologias midiáticas disponíveis, verificando as possibilidades que elas têm a oferecer para tornar o aprendizado mais atrativo.

A construção deste projeto foi muito importante para que pudesse conhecer um pouco mais sobre a utilização de games eletrônicos e de atividades gamificadas na educação. A principal dificuldade encontrada ao desenvolvê-lo foi encontrar um jogo que fosse adequado aos estudantes das séries finais do Ensino Fundamental ou Ensino Médio, pois a maioria dos jogos aos quais tive acesso é voltada para a Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental.

No desenvolvimento do plano de aula com a utilização de um game eletrônico pude observar que há vários jogos disponíveis na internet, porém, é difícil encontrar aquele que atenda aos objetivos de uma aula de forma atraente, principalmente quando se tratam de estudantes das séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Já com relação às entrevistas realizadas com dois professores da rede estadual de ensino de Coromandel-MG, pude concluir que, para que os games eletrônicos e a gamificação possam fazer parte de maneira consistente das práticas docentes, é necessária uma formação continuada que prepare os professores para a escolha em sites confiáveis de games eletrônicos e para o uso desses jogos no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, cabe aos gestores públicos a oferta de uma infraestrutura que atenda às novas práticas pautadas no uso de tecnologias.

REFERÊNCIAS

Expedição Rios Voadores. Disponível em:

<<http://riosvoadores.com.br/educacional/importancia-da-agua/>> Acesso em: 16 abril 2018.

ROMERO, Margarida. **Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios.** Disponível em: <http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/909276/mod_resource/content/5/P%C3%A1ginas%20de%20Gamificacao_Como_Estrategia_Educativa.pdf> Acesso em: 20 jan. 2018.

Atividades Educativas. Disponível em:

<<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=1634>> Acesso em: 31 maio 2018.

Vídeo Ciclo Hidrológico. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=js0Sv8iPT08>> Acesso em 31 maio 2018.

A importância da água para os seres vivos. Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/a-importancia-da-agua-para-os-seres-vivos>> Acesso em: 31 maio 2018.

Consumo consciente de água". Disponível em: <<https://escolakids.uol.com.br/consumo-consciente-de-agua.htm>> Acesso em 31 maio 2018.

Plenarinho. Disponível em: <<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/02/15/jogo-da-agua/>> Acesso em 01 jul. 2018.

Especialização em Mídias na Educação. Disponível em: <disponível no link: <<https://sites.google.com/view/midiasemaladeaula/especializa%C3%A7%C3%A3o-em-m%C3%ADdias-na-educa%C3%A7%C3%A3o>> Acesso em 02 jul. 2018.