

2023

*Oficina
de
Gamificação
nas práticas educativas da EPT*

JACKELINE DE ARAUJO BARRETO PESSANHA

Jackeline de Araujo Barreto Pessanha

Autora

Prof. Dr. Severino Joaquim Correia Neto

Orientador

Prof. Dr. André Fernando Uébe Mansur

Coorientador

DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO

Título:

OFICINA DE GAMIFICAÇÃO NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DA EPT

Origem do Produto:

Trabalho de Dissertação “A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA AS PRÁTICAS EDUCATIVAS DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL TECNOLÓGICA (EPT): CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS”

Área do Conhecimento:

Ensino

APRESENTAÇÃO

“as fontes da formação profissional dos professores não se limitam à formação inicial na universidade; trata-se, no verdadeiro sentido do termo, de uma formação contínua e continuada que abrange toda a carreira docente” (TARDIF, 2014 p. 267)

A presente proposta apresenta este Produto Educacional como resultado da pesquisa da dissertação intitulada: “A gamificação como estratégia para as práticas educativas da educação profissional tecnológica (EPT): contribuições e desafios” apresentado ao Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). A oficina foi desenvolvida se espelhando no professor como ator principal, onde quanto ao eixo conceitual utiliza tal ferramenta e considera sua história e formação. Um material com um bom embasamento teórico, na busca por perceber as práticas e concepções dos docentes sobre o uso da gamificação como metodologia de ensino.

O produto é composto por uma oficina que tem como objetivo geral da oficina foi apresentar contribuições e desafios quanto ao uso da gamificação como metodologia educativa, assim como capacitar os professores para que possam fazer uso dos ambientes gamificados mais frequentemente em suas aulas, tornando a aprendizagem mais atraente e prazerosa. Buscou-se envolver os professores nos espaços gamificados, para que percebessem que a gamificação é apenas mais uma ferramenta pedagógica a sua disposição, mas também mostrar que isso não significa transformar aulas em jogos, e sim que esta contribua para uma aprendizagem mais significativa e que possa despertar cada vez mais o interesse do aluno. A oficina foi desenvolvida se espelhando no professor como ator principal, onde quanto ao eixo conceitual utiliza tal ferramenta e considera sua história e formação. Um material com um bom embasamento teórico, na busca por perceber as práticas e concepções dos docentes sobre o uso da gamificação como metodologia de ensino.

ETAPA 1

Orientações e objetivo: Uma oficina que tem como objetivo geral apresentar contribuições e desafios quanto ao uso da gamificação como metodologia educativa, assim como capacitar os professores para que possam fazer uso dos ambientes gamificados mais frequentemente em suas aulas, tornando a aprendizagem mais atraente e prazerosa. Buscou-se envolver os professores nos espaços gamificados, para que percebessem que a gamificação é apenas mais uma ferramenta pedagógica a sua disposição, mas também mostrar que isso não significa transformar aulas em jogos, e sim que esta contribua para uma aprendizagem mais significativa e que possa despertar cada vez mais o interesse do aluno.

Público Alvo: Professores que atuam no Ensino Médio integrado do Curso Técnico em Edificações.

Quantitativo de participantes: 30.

Recursos Necessários: Computador, celular, caixa de som, vídeo.

**OFICINA IDEALIZADA EM 02
ENCONTROS ONLINE E 01
PRESENCIAL**

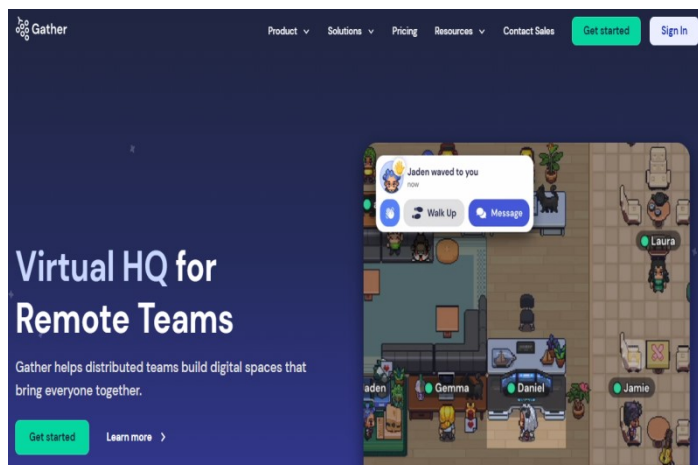
Apresentação da Oficina

1º Passo: Um convite foi enviado ao coordenador e aos professores do Curso Técnico de Edificações via Whatzapp Web. Foram agendados dias e horários dos encontros online, e estes estariam na sala da coordenação em seus computadores e com acesso à internet.

2º Passo: No primeiro contato online, foi compartilhado um *podcast*, contendo um áudio com uma apresentação e explicação da temática com os docentes do Ensino Médio Integrado para uma breve explicação da temática, onde foi realizado um questionário inicial eletrônico, enviado por meio do *Google forms*, onde foi realizado um questionário inicial eletrônico, enviado por meio do *Google forms*.

Duração: 1hora

ETAPA 2



Fonte: Google (2023)

2º Passo: O aplicativo do “Gather Town, um ambiente gamificado, onde os docentes receberam um link de acesso para conhecer a plataforma e criar uma espécie de *avatar*. Nesse ambiente gamificado, foi possível que os participantes acessassem a câmera e áudio, estando totalmente em contato com a pesquisadora e o restante dos convidados na visitação do ambiente gamificado.

Duração: 1 hora



Fonte: Google (2023)



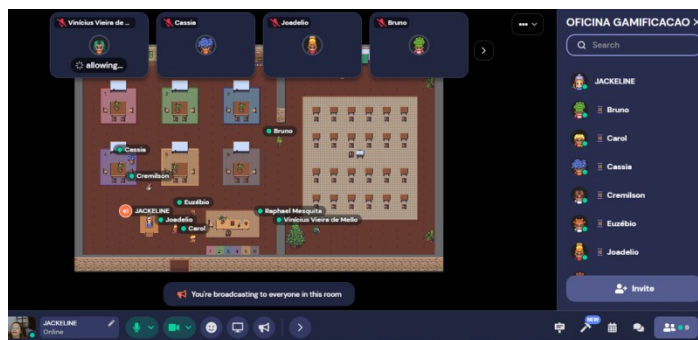
Fonte: Google (2023)



Fonte: Google (2023)

SISTEMA GATHER TOWN

1º Passo: fora realizado um encontro presencial para alinhar com os docentes sobre a oficina a ser realizada de forma online no segundo encontro nos ambientes gamificados. A oficina terá duração de 3 horas. Dando início à oficina, esta que fora apresentada em dois turnos (manhã e tarde) conforme disponibilidade de horário dos docentes, com uma apresentação iniciada por meio de um ambiente gamificado.



Fonte: Autora (2023)

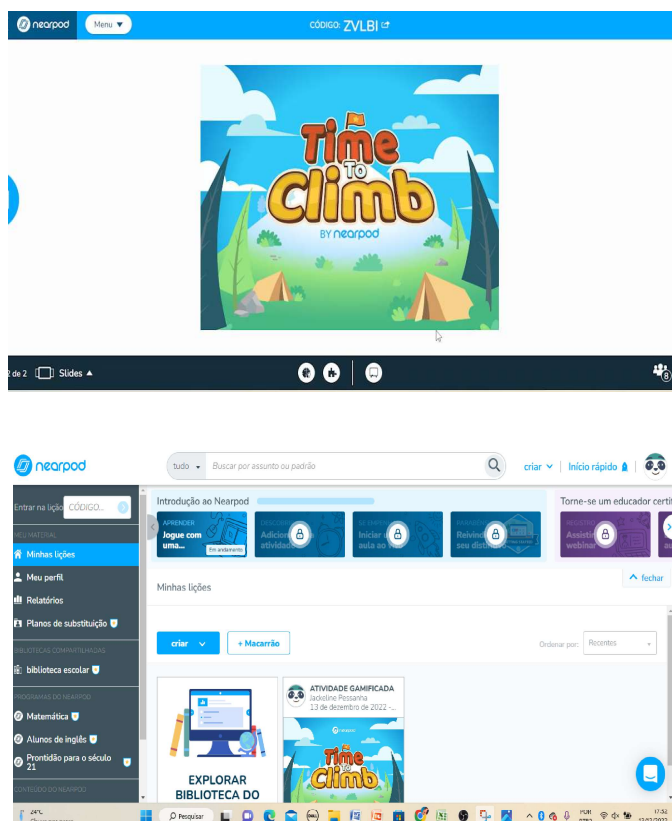
3º Passo: Após a visitação do aplicativo, por meio de exibição de slides, foi apresentada a metodologia da Gamificação e exemplos de algumas ferramentas que já existem que podem ser utilizadas no contexto escolar como, a do “Quiziz”, destacando primeiramente seu acesso, suas características, imagens e utilidades para o contexto escolar. Assim como também foi apresentada a ferramenta “Educaplay”, uma plataforma que permite a criação de uma variedade de recursos educativos interativos, onde mostrou-se imagens, seu acesso e suas características também como sugestão para aplicação de conteúdos de forma interativa e divertida no espaço escolar. E ainda fora apresentada a ferramenta “Edpuzzle”, esta que permite editar e modificar vídeos próprios ou disponíveis na rede. Ainda com a demonstração de suas características, acesso e informações quanto à utilização no contexto educativo. Para esse momento foi necessário a duração de 2hs, e essa atividade fora realizada de forma online.

Duração: 2 horas

ETAPA 3

SISTEMA NEARPOD

1º Passo: por meio do sistema gamificado Nearpod, uma plataforma incrível capaz de criar aulas engajadoras, a partir do envio de um link para acesso ao aplicativo no Nearpod, os professores puderam criar uma espécie de avatar para poderem participar e, logo depois foram realizadas perguntas referentes a algum conteúdo inerente ao curso de edificações. Vencia aquele que respondesse mais rápido as questões, e juntos seus avatares conforme vão acertando as questões vão subindo escalando uma montanha a cada questão certa, até, por fim, haver uma premiação em um pódio dos três primeiros participantes que mais pontuarem. Em todo o momento online os participantes puderam ouvir e sanar dúvidas com a pesquisadora.



Fonte: Google (2023)

2º Passo: Chegando ao fim da oficina, foi o momento de algumas dúvidas, perguntas e aprendizados, pois nenhum docente tinha total conhecimento da metodologia apresentada. Estas dúvidas contribuíram para o aprendizado de novas experiências pedagógicas e desafios ao criar atividades gamificadas. Após a apresentação da oficina, via *Google Forms*, propôs-se a avaliação da mesma para que os participantes realizassem um último questionário de satisfação na aplicação do produto, assim como colher as impressões dos professores em relação à temática apresentada e à atividade de gamificação realizada.

Duração: 1h 30min



Fonte: Google (2023)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Planejou-se promover um momento de descontração, aprendizado e engajamento, visando estimar contribuições a partir da Oficina de Gamificação nas Práticas Educativas da EPT, além de trazer um demonstrativo de utilização da gamificação como estratégia inovadora no ensino, a qual esta proporciona “ferramentas encontradas nos games que apóiam determinado processo, como sistemas de recompensa, sistemas de *feedback*, [...] interatividade, interação, diversão, competitividade, entre outros” (FARDO, 2013 apud SIGNORE; GUIMARÃES, 2016, p. 71), gerando motivação e engajamento, pôde-se perceber, a cada acerto, pequenas comemorações pela sala de aula.

Portanto, certo que a metodologia da gamificação apresenta um potencial para contribuir com o processo de aprendizagem, a experimentação será realizada com os docentes do Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Edificações do Instituto Federal Fluminense Campus Centro, localizada no município de Campos dos Goytacazes/RJ, com um quantitativo de aproximadamente 30 docentes, esta que buscará alcançar o desenvolvimento das competências gerais previstas na BNCC pertinentes a Educação Profissional Tecnológica a partir da metodologia da gamificação, almejando explicitar ao professor a relevância em se trabalhar com metodologias de ensino mais estimuladoras no processo educacional.



REFERÊNCIAS

SIGNORI, G.; GUIMARÃES, J. C. F. **Gamificação como Método de Ensino Inovador.**

International Journal on Active Learning, 2016, v. 1. n. 1, p. 66-77.

Disponível em <http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/ijoal/article/view/1294> . Acesso em: 2 maio 2019

TARDIF, Maurice. Saberes Docentes e formação profissional. 16. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.