



Jogos Educativos

Enfª Taís Araujo
tais.aline.araujo@usp.br

Plano de Aula



Local: Escola de Enfermagem da USP - EEUSP

Curso: Licenciatura em Enfermagem

Disciplina: ENO0600 - Ensinar e Aprender em Enfermagem: aspectos teóricos -metodológicos

Público Alvo: Estudantes do curso de Licenciatura em Enfermagem inscritos na disciplina ENO0600

Carga Horária: 4 (quatro) horas

Horário: 08h às 12h

Docentes responsáveis: Taís Aline de Souza Araujo

Orientadora: Bárbara Barrionuevo Bonini

Tema: Jogos Educativos

2

Objetivos: Que ao final da aula os estudantes sejam capazes de:

Cognitivo: Conceituar Gamificação; Identificar os princípios norteadores da utilização de jogos como estratégia pedagógica; identificar os elementos que compõem um jogo educativo.

Psicomotor: Jogar um dos jogos educativos disponíveis do curso de Licenciatura em Enfermagem.

Afetivo: Reconhecer a importância dos Jogos Educativos como estratégia de ensino; refletir sobre a relação docente-discente quando se implementa um jogo como metodologia.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	ESTRATÉGIAS DE ENSINO	RECURSOS DIDÁTICOS	TEMPO	AVALIAÇÃO
Introdução: apresentação do tema e dos objetivos da aula	Exposição dialogada		10min	Participação nas atividades propostas
Levantamento dos conhecimentos prévios a partir das questões norteadoras: <ul style="list-style-type: none"> • O que é Gamificação? • Você já ouviu essa palavra antes? • Você já vivenciou alguma atividade gamificada? 	Discussão/debate	Projetor multimídia Computador Acesso à internet	15min	
“Keep Calm and play games”: jogo da Licenciatura	Os licenciandos irão experienciar jogar um Jogo Educativo	Jogo da Licenciatura	01h	
Intervalo	-	-	20min	-
<ul style="list-style-type: none"> • Conceito de “Gamificação” • Elementos que compõem um game <ul style="list-style-type: none"> • Reflexão 	Exposição dialogada	Projeto multimídia Computador Acesso à internet	40 min	Participação nas atividades propostas
Síntese da aula: Quiz	Quiz	Projeto multimídia Computador Acesso à internet Caneta e papel Caixa de chocolates	01h	
Avaliação da aula	Instrumento de avaliação	Caneta e papel	20min	

A hand is holding a white Nintendo Game Boy. The screen is lit up with a green background and the word 'GAMIFICAÇÃO' in black, handwritten-style capital letters. Below the word is a large red question mark. The Game Boy's controls, including the D-pad, A and B buttons, and the Start and Select buttons, are visible. The background is blurred, showing what appears to be a computer monitor and other people in a dimly lit room.

GAMIFICAÇÃO

?

Nintendo GAME BOY™



**KEEP
CALM
AND
PLAY
GAMES**





O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos.



(Fadel, Ulbricht. 2014)



G PEQUENO GUIA DE AMIFICATION

O QUE É
GAMIFICAÇÃO
E QUAL SEU PODER
TRANSFORMADOR
NA EDUCAÇÃO?

GAMIFICAR É CRIAR DINÂMICAS, USAR RECURSOS DE GAMES OU JOGOS QUE ENGAJEM PESSOAS PARA ATINGIR UM DETERMINADO OBJETIVO



InfoGeekie

ELEMENTOS

Missão
Enredo
Personagem
Níveis/Desafios
Objetivos específicos
Regras



Recursos/
Colaboração
Help
Recompensa
Desempenho/XP

Google Imagens

(Martins, Giraffa. 2015.)

O QUE É

GAMIFICAR NÃO SIGNIFICA USAR APENAS JOGOS PRONTOS, MAS SIM UTILIZAR ELEMENTOS DOS GAMES PARA PROMOVER A APRENDIZAGEM:



COMO FUNCIONA



DESCOBERTA

Os alunos exploram o ambiente do jogo desvendando novas informações - que podem lhes render bônus, pontos ou distintivos.



CONTAGEM REGRESSIVA

Os alunos precisam cumprir uma tarefa ou certo número de tarefas em um tempo limitado.



NÍVEIS

Os alunos passam por séries de desafios, aprendendo constantemente até se tornarem experts.



TRABALHO EM EQUIPE

Os alunos precisam combinar habilidades e recursos entre si para resolver situações-problemas.



FORMATOS



CRIAÇÃO

Os alunos devem criar um produto através do jogo. A produção pode ser de um vídeo, objeto, texto, imagem, protótipo.



PESQUISA E DOCUMENTÁRIO

Alunos usam ferramentas digitais para pesquisar um assunto, documentar e organizar seu aprendizado de forma interessante.



SIMULAÇÃO

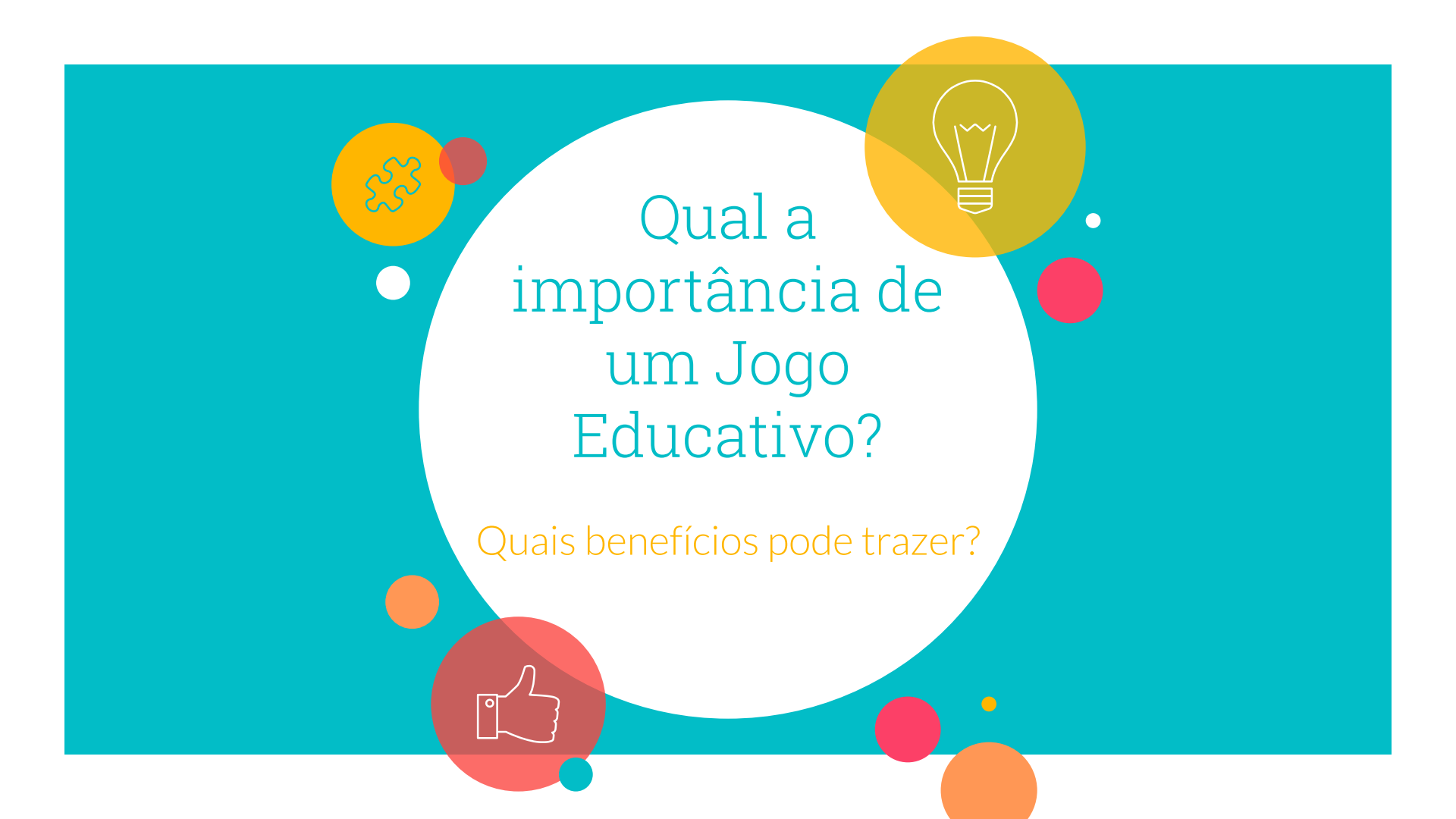
Alunos vivenciam uma realidade alternativa e experimentam diferentes organizações - como, por exemplo, sobreviver com recursos naturais em uma ilha ou ser capitão de um navio na época das grandes navegações.



PONTO DE PARTIDA

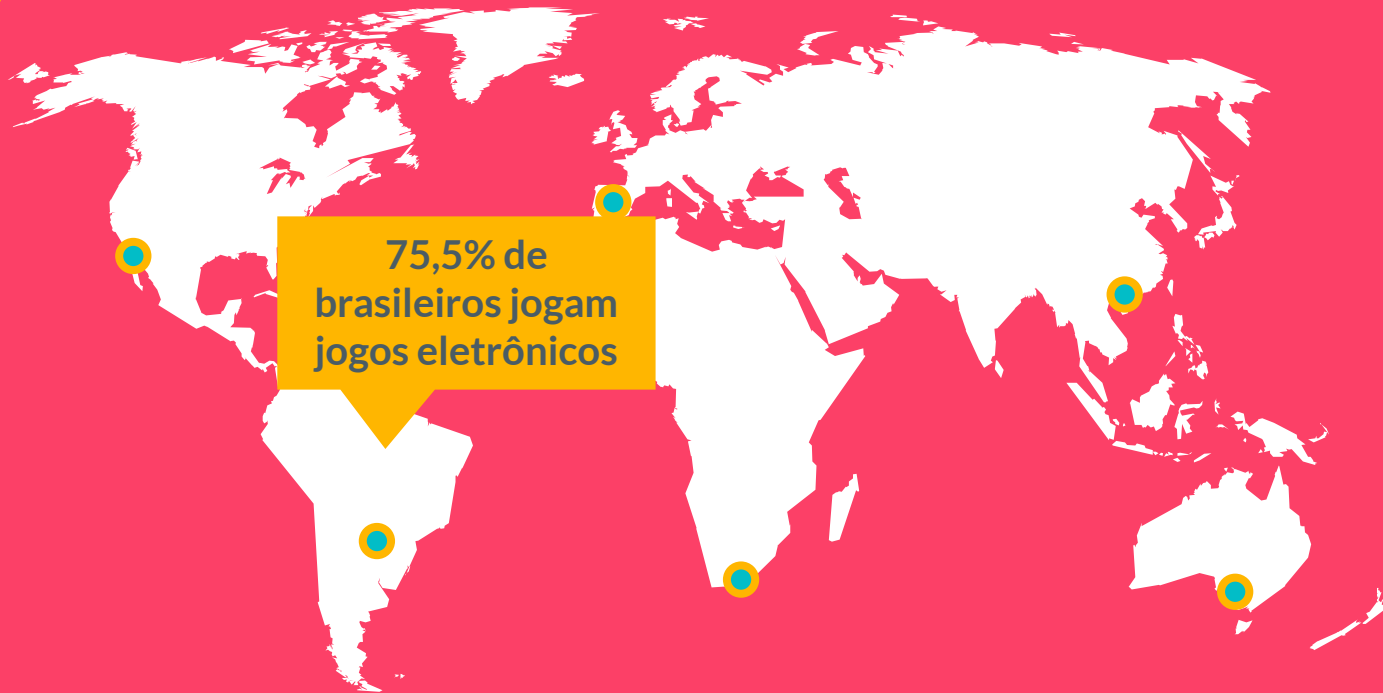
Jogos ou dinâmicas são utilizadas para gerar debate sobre determinado tema.

LEIA MAIS
info.geekie.com.br



Qual a importância de um Jogo Educativo?

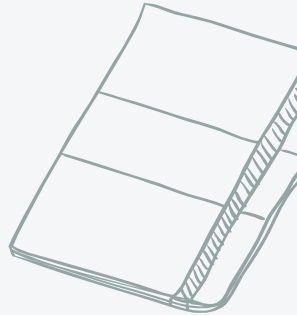
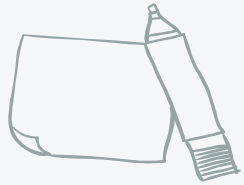
Quais benefícios pode trazer?



PGB, 2018.




construção
 engajamento
 conteúdo
 significação
 colaboração
 atenção
 ludicidade
 estratégia
 emoção
 recompensa
 decisão
 prazer
 crítica
 curiosidade
 escolhas
 desafio
 identidade
 interação
 ativo
 desejo
 responsabilidade
 comunicação
 produção
 estudo
 flexibilidade
 equipe
 motivação
 oportunidades
 enfrentamento
 criatividade
 cooperação
 limites
 entretenimento
 reflexão
 autonomia
 planejamento
 memória
 imaginação





NA EDUCAÇÃO, A GAMIFICAÇÃO TORNA AS AULAS MAIS ATRAENTES, CONTEXTUALIZADAS E PRODUTIVA PARA OS ESTUDANTES, PROMOVENDO:



Alunos devem usar a criatividade para resolver situações-problema com as informações e recursos disponíveis.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A linguagem tecnológica é familiar aos alunos, que podem usar ferramentas rotineiras (celular, tablet ou computador) para aprender.

LINGUAGEM TECNOLÓGICA

INTERATIVIDADE

Em vez de receber informação digerida, alunos precisam tomar decisões de acordo com a interação com diferentes cenários,⁵ personagens e acontecimentos.

ALCANÇE DE OBJETIVOS

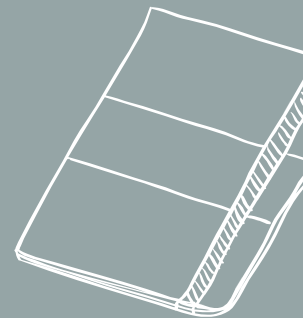
Toda informação serve a um propósito, seja ganhar pontos ou passar de fase.

TRABALHO EM EQUIPE

É preciso combinar recursos e habilidades para se atingir o resultado desejado.

“Jogadores normalmente apresentam persistência, ousadia, atenção aos detalhes, criatividade na solução de problemas - todas habilidades que, idealmente, devem ser demonstradas na escola”

The Education Arcade no MIT



Faz sentido?



Concepção
Comportamen
talista

Concepção
Sociocultural

Afetividade

Aprendizagem
Significativa

Metodologia
Dialética

Estilo de
Aprendizagem





globo.com g1 globoesporte gshow videos

MENU

TECNOLOGIA E GAMES

19/09/2011 10h23 - Atualizado em 19/09/2011 10h23

Cientistas usam jogo de computador para descobrir formato de proteína

Enzima vital a vírus parecido com o HIV teve sua estrutura desvendada. Jogadores e pesquisadores relataram o feito em revista científica.

Do G1, em São Paulo

FACEBOOK TWITTER G+ PINTEREST



Um jogo de computador ajudou cientistas a descobrir a estrutura de uma enzima que desafiava os especialistas há uma década. Usuários do programa, desenvolvido pela Universidade de Washington, nos Estados Unidos, levaram apenas três semanas para chegar ao formato ideal das moléculas da proteína.

O jogo é conhecido como Foldit e está disponível para os sistemas operacionais Windows, Macintosh e Linux. Os jogadores manipulam aminoácidos - os "bloquinhos" que formam as proteínas - para construir novos compostos que podem indicar pistas no tratamento de doenças como a Aids, o câncer e a de Alzheimer.

Durante dez anos, os pesquisadores falharam ao definir o formato de uma enzima vital para a sobrevivência de um vírus parecido com o HIV.

A substância, um tipo de protease retroviral, já era pesquisada por cientistas como possível alvo para remédios contra a Aids, mas até então não se sabia como era o formato pelo qual os aminoácidos desse composto estavam organizados.

Para Firas Khtib, do Departamento de Bioquímica da universidade, a ideia dos cientistas ao pedirem ajuda aos jogadores de Foldit era conferir se a "intuição humana" poderia superar o computador para descobrir o modelo da enzima.

G1, 2011.



Quiz!



Os jogos educativos computadorizados têm-se mostrado como importante ferramenta multimídia para a utilização da informática na Educação para o Trânsito. Assinale a alternativa que apresenta unicamente vantagens dessa ferramenta para a qualidade da educação.

- a) Possibilita trabalhar com simuladores, torna o ensino rico e desafiador, é utilizada tanto em sala de aula quanto fora do ambiente escolar, podendo ser produzida e utilizada individual e coletivamente
- b) É utilizada em sala de aula e fora do ambiente escolar, torna a aprendizagem lúdica e agradável, concentra-se na ação individualizada, evitando-se tradicionais desordens do estudo em grupo.
- c) Viabiliza um ensino rico e desafiador, possibilita o trabalho com simuladores e dispensa a ação de educadores, podendo ser utilizada fora de ambientes escolares.
- d) Pode ser produzida e utilizada individual e coletivamente, viabiliza o caráter lúdico e desafiador do processo de aprendizagem e prioriza a memorização de informações em detrimento do desenvolvimento de competências, de habilidades e de construção do conhecimento.

Com relação ao uso das novas tecnologias em sala de aula, analise as afirmativas a seguir.

- I. É pouco frequente, uma vez que não é útil na exploração dos conteúdos e na melhoria da aprendizagem.
- II. Aproxima alunos e professores ao introduzir um componente lúdico às aulas.
- III. Sua utilização é dificultada pela falta de infraestrutura das escolas e a formação deficiente dos professores.

Assinale:

- a) se somente a afirmativa I estiver correta
- b) se somente a afirmativa II estiver correta
- c) se somente a afirmativa III estiver correta.
- d) se somente as afirmativas II e III estiverem corretas.
- e) se todas as afirmativas estiverem corretas.

Numa reunião pedagógica, os professores discutiram como tema a utilização de jogos no processo ensino aprendizagem. Ao expor as experiências com a temática a professora Ana afirmou que o uso dos jogos no ensino de alguns conteúdos vinha apresentando bons resultados, inclusive gerando mudança positiva nas atitudes de alguns estudantes. A experiência socializada pela professora Ana indica que o uso de jogos no processo educativo pode promover, EXCETO:

- a) Integração
- b) Socialização
- c) Autoconfiança
- d) Apatia
- e) Motivação

Leia o texto a seguir:

Um professor atento ao desenvolvimento da aprendizagem de seus alunos verifica por meio dos jogos e das brincadeiras os desafios, as dificuldades e superações das crianças, adolescentes e jovens. Essa observação é necessária e deve ser feita sempre que possível.

De acordo com o livro-base A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica, a ludicidade é uma concepção que deve ser desenvolvida em sala de aula, deve ser pensada em todo o planejamento, desde o objetivo até a avaliação, portanto:

- a) As regras do jogo, por exemplo, são as condições em que o professor pode impor a disciplina aos alunos, ao criá-las de forma rígida e não negociáveis.
- b) Do ponto de vista da avaliação, o jogo proporciona a comparação clara e precisa entre os participantes, podendo o professor incentivar a competição.
- c) Os jogos podem conter regras. As regras ajudam a organizar todo o cenário para que o professor possa ter condições de levantar algumas hipóteses para sua avaliação.
- d) Quando um aluno não consegue dominar as regras de um jogo proposto, o professor deve encaminhá-lo diretamente para o acompanhamento psicopedagógico.
- e) Os erros que aparecem durante as tentativas das crianças em determinado jogo devem ser evitados e, quando possível, penalizados.

A gamificação é uma estratégia de ensino utilizada para despertar o interesse dos alunos nas atividades propostas e que está grande em evidência nos últimos anos. Marque com V as proposições verdadeiras e com F as falsas, sobre os aspectos da gamificação:

- () Consiste em utilizar recursos de jogos na educação, como forma de estímulo para a participação dos estudantes nas atividades propostas pelos professores.
- () É eficaz em todos os casos em que é aplicada, independente da faixa etária dos alunos.
- () Pode ser aplicada em diversas áreas, não somente na educação, como, por exemplo, em uma fábrica, em que os funcionários são bonificados pela ausência de erros em um processo de produção ou pela economia de tempo para realizar uma determinada tarefa.
- () Deve explorar a competitividade dos alunos de forma saudável, motivando os alunos a superarem estágios no processo de aprendizagem.
- () Um grande estímulo da gamificação é o sentimento de conquista dos alunos, pois quando terminada uma determinada etapa da atividade proposta, será despertado o interesse para as próximas etapas propostas. Assinale a alternativa que contém a sequência correta para as proposições acima:

- a) V - F - F - F - V.
- b) F - V - V - V - F.
- c) V - F - V - V - V.
- d) V - F - F - V - V.
- e) F - V - V - F - F.

O lúdico e a ludicidade só serão compreendidos no seu acontecer. O lúdico se parece a uma sinfonia: ela tem que ser executada para ser vivida. Não é uma ideia intelectualizada que nos dá a compreensão da sinfonia. Ela não foi criada para se tornar conceito, mas para ser vivenciada mediante sua execução.

Santin. Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. Porto Alegre: EST/ESEF, 1994, p. 87 (com adaptações).

Tendo como referência inicial o texto apresentado, assinale a opção correta.

- a) As vivências lúdicas individuais permitem que o indivíduo se coloque em contato com seus limites e capacidades, o que dificulta as reflexões para a tomada de decisões próprias para a criação nas ações.
- b) Para que haja momentos lúdicos no treinamento do esporte de alto rendimento, o professor deve propor atividades com os papéis dos jogadores bem definidos, evitando incertezas e promovendo o prazer.
- c) No planejamento de vivências motoras na escola, é importante que haja espaço para o professor elaborar atividades lúdicas com a certeza de proporcionar momentos de prazer, criatividade, espontaneidade e diversão.
- d) As atividades lúdicas desenvolvidas na escola intencionam a preparação da criança para a vida adulta, ou seja, devem ser voltadas para o resultado, com ênfase no produto, como recuperação das forças ou alívio do estresse.
- e) A ludicidade proporciona um ambiente heterogêneo com clima propício às vivências com espontaneidade e liberdade nas relações interpessoais, possibilitando o desenvolvimento do respeito ao outro, do diálogo, aprendizagem e criação.



Desempate...



Observe o seguinte quadro (Barreto et al) sobre os aspectos positivos e negativos decorrentes do uso da gamificação em educação:

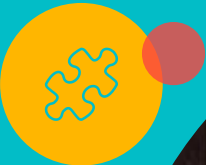
Aspectos Positivos	Aspectos Negativos
A competição melhora a aprendizagem, a motivação e o envolvimento	A competição tem o risco de diminuir a motivação e a diversão, causando sentimentos negativos
Os alunos enxergam o sistema gamificado como muito prazeroso, encorajador e desafiador	Nem todo aluno é motivado da mesma maneira pela gamificação, pois as motivações podem variar de aluno para aluno
A competição também tem o potencial de compensar a falta de habilidades em algumas atividades	Perda do foco na atividade se os participantes exagerarem na gamificação, levando-os a se preocupar mais em ganhar do que em aprender

Levando-se em consideração os aspectos positivos e negativos do quadro anterior, analise as assertivas a seguir e marque V (verdadeiras) ou F (falsas):

- I. () Praticamente não existem aspectos negativos decorrentes do uso da gamificação em educação.
- II. () A competição pode ser um aspecto tanto positivo quanto negativo do uso da gamificação em educação.
- III. () É comprovado que a gamificação sempre motiva os alunos da mesma maneira em educação.

Agora, assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

- a) V - V - V
- b) V - F - V
- c) V - F - F
- d) F - V - V
- e) F - V - F**



Referências

M Cristina, MMG Lucia. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. XI Seminário SJECC. 2015.

CPS Luciana, C Angelica. O potencial significativo de games na educação: análise do Minecraft. Comunicação & Educação. Ano XX. Nº 2. 2015.

GG Manoela. Produção de game: proposta inovadora no curso de Licenciatura em Enfermagem. Projeto de Pesquisa. São Paulo, 2014.

CLS João. Uso de Gamificação como instrumento de avaliação da aprendizagem. Revista FATEC Zona Sul. v1. n2. 2015.

B Bulhões, T Alves, R Dubiela. Framework: com foco na experiência do usuário de jogos digitais. IX SBGames, Florianópolis, SC, 2010.

Referências

Pesquisa indica que 75,5% dos brasileiros consomem jogos eletrônicos.
Disponível em:
<https://br.ign.com/brasil/61785/news/pesquisa-indica-que-755-dos-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos>. Acesso em 10 de maio de 2019.

Quiz. Disponível em:
<https://questoesconcursopedagogia.com.br/simulado-para-concurso-ludico-na-aprendizagem/>. Acesso em 13 de maio de 2019.

Quiz. Disponível em:
<https://www.aprovaconcursos.com.br/questoes-de-concurso/questao/733038>. Acesso em 13 de maio de 2019.

Cientistas usam jogo de computador para descobrir formato de proteína.
Disponível em:
<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/09/cientistas-usam-jogo-de-computador-para-descobrir-formato-de-proteina.html>. Acesso em 14 de maio de 2019.

A white line-art icon of a lit lightbulb is centered within a red circular background. This circle is part of a cluster of overlapping circles in red, orange, and teal in the top-left corner of the slide.

Obrigada!

Não esqueçam de avaliar nossa aula! ;)

A white line-art icon of three interlocking puzzle pieces is centered within a pink circular background. This circle is part of a cluster of overlapping circles in pink, red, and teal in the bottom-right corner of the slide.A white line-art icon of a hand with the thumb pointing up is centered within a teal circular background. This circle is part of a cluster of overlapping circles in teal, red, and orange in the bottom-right corner of the slide.



LEVEL UP!

XP



Coins



Deixe alguma sugestão, crítica ou elogio!

