



ATAS DO

5º encontro
sobre jogos e
mobile learning

2020

15 e 16 de maio

FPCE, Universidade de Coimbra



EDITORES

Ana Amélia A. Carvalho

Francisco Revuelta

Daniela Guimarães

Adelina Moura

Célio Gonçalo Marques

Idalina Lourido Santos

Sónia Cruz

FICHA TÉCNICA

Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning

ORGANIZADORES

Ana Amélia A. Carvalho

Francisco Revuelta

Daniela Guimarães

Adelina Moura

Célio Gonçalo Marques

Idalina Lourido Santos

Sónia Cruz

ANO

2020

EDIÇÃO

Centro de Estudos Interdisciplinares do Século 20 (CEIS20)

Universidade de Coimbra - Coimbra

DESIGN

White Details, Lda.

ISBN

978-972-8627-96-6



2



CEIS20
CENTRO DE ESTUDOS
INTERDISCIPLINARES
DO SÉCULO XX
UNIVERSIDADE DE COIMBRA



A gamificação como estratégia de potencialização da formação partilhada e contínua de professores

Ana Gardenia Lima Martins Mendes

anagardenia_lm@hotmail.com
Universidade do Minho

José Alberto Lencastre

jlencastre@ie.uminho.pt
Universidade do Minho

Resumo – Este texto baseia-se em uma proposta de investigação para doutoramento em Ciências da Educação – Tecnologia Educativa. A proposta desta investigação é desenvolver, analisar e compreender as contribuições de uma plataforma gamificada para a formação partilhada e contínua em um grupo de estudos e pesquisas. Fundamentando teoricamente, o referencial abrangerá estudos sobre formação contínua e gamificação, além de teorias associadas, como formação partilhada, aprendizagem colaborativa, ensino híbrido e metodologias ativas. A metodologia utilizada será a *development research*, por fornecer as contribuições relacionadas entre teoria e prática, além de melhor fundamentar todo o processo de acordo com as especificidades que este estudo se dispõe desenvolver. A escolha da gamificação ocorre tanto pela intenção de integrar e discutir as metodologias ativas no processo de formação quanto pela verificação de estudos que demonstram resultados significativos a partir dessa estratégia, favorecendo o protagonismo, a participação e a aprendizagem colaborativa. Espera-se contribuir com um espaço virtual de aprendizagem onde seus participantes possam ser estimulados através dos elementos de gamificação a partilhar seus saberes e práticas educacionais com o uso das TIC de forma contínua, visto que uma das lacunas das formações tradicionais tem sido a falta de alinhamento entre teoria e prática.

Palavras-chave: Gamificação, Formação partilhada e contínua, Metodologias ativas.

Introdução

A multiplicidade, a intensidade das inovações tecnológicas e suas significativas representações no cenário educacional apresentam um novo contexto de aprendizagem e formação que vem se organizando no intuito de acompanhar e se ajustar às exigências que as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC constituíram em nossa sociedade. No que diz respeito à formação contínua de professores, esse cenário de integração das TIC tem sido muito estudado e fomentado tanto em relação às exigências quanto das possibilidades. Compreendendo sua colaboração aos modelos formal e informal, diante de tantos recursos que ofertam autonomia,

assim como, pela emergência da aprendizagem coletiva, colaborativa e partilhada. (Frizon et al, 2015; Meirinhos & Osório, 2014).

Nesse sentido, pode se considerar que a formação contínua estruturada no envolvimento do docente com as TIC é um dos principais caminhos “para que os professores possam superar os desafios advindos dessas transformações, possam se integrar e obter conhecimentos que os capacitem a reconhecer os suportes pedagógicos que se apresentam na realidade atual” (Mendes, 2019, p. 2). Sabe-se que as TIC oferecem inúmeros recursos para o desenvolvimento de espaços, metodologias e estratégias que possibilitam, entre outras coisas, complementar o ensino presencial, auxiliar na maior interatividade mesmo à distância, facilitar o acesso aos conteúdos em um só espaço, conduzir seu usuário a uma maior autonomia, protagonismo - Metodologias ativas -, e flexibilidade de uso, cabe aos educadores explorar e aproveitar para ampliar seu próprio conhecimento e utilizar em sala de aula. (Aguiar & Nascimento, 2014; Moran et al., 2015)

Considerando a interação dos papéis docentes/aprendizes e docentes/especialistas dos participantes de um grupo de estudos e pesquisa, o projeto em questão tem como principal objetivo possibilitar a potencialização da formação partilhada e contínua através do desenvolvimento de uma plataforma gamificada. A escolha da gamificação ocorre tanto pela intenção de integrar e discutir as metodologias ativas nesse processo de formação quanto pela verificação de estudos que demonstram resultados significativos a partir dessa estratégia (Cunegato & Dick, 2016; Fardo, 2013; Ferreira, 2015; França, 2016; Martins, 2015; Schlemmer, 216).

Contextualização

Acompanhando Veiga (2006, p. 470) ao afirmar que “o processo de formação é multifacetado, plural, tem início e nunca tem fim”, e compreendendo a diversidade do processo de formação que possibilita a ampliação do conhecimento e do desempenho profissional, sobretudo, em tempos de constantes desafios advindos das inovações tecnológicas, que este estudo busca, através do desenvolvimento de uma plataforma gamificada, possibilitar a potencialização da formação partilhada e contínua em um grupo de estudos e pesquisa em tecnologias educacionais.

Nas últimas décadas, em relação à formação contínua de professores, alguns autores demonstram que houve atualização e aprofundamento dos conhecimentos diante do avanço e das mudanças no campo das tecnologias e conseqüentemente dos novos ou reconfigurados cenários estabelecidos (Gatti & Barreto, 2009). No entanto, esses e muitos outros estudiosos destacam que apesar do fomento, as formações contínuas, formais, desconsideram a essência social, o poder da interação coletiva, e até mesmo a motivação das opções pessoais e profissionais que norteiam suas ações. Compreendem, portanto, que os cursos de formação contínua não podem ignorar as subjetividades, o que pensam, sabem e os próprios contextos dos professores para que eles realmente consigam modificar conceitos, atitudes e práticas. (Gatti & Barreto, 2009;; Tardif & Lessard, 2005). Pois, de acordo com Nóvoa (1992, p. 13) “a formação

não se constrói por acumulação de cursos, de conhecimentos ou de técnicas, mas de um trabalho reflexivo e crítico sobre as práticas e de (re)construção permanente da identidade pessoal”.

Em alternativa e tentando suprir as lacunas geralmente deixadas pelo processo formal, há outros caminhos para que os professores possam continuar seus estudos, pois sabe-se que o processo de formação contínua se fundamenta em dois eixos: formalidade e informalidade (Demailly, 1992; Silva, 2011). Então, considerando essas outras vias é possível e interessante criar possibilidades através de espaços e momentos em que os professores possam compartilhar seus conhecimentos, suas dúvidas e refletirem suas práticas. Apoiando-se na interação dos papéis docentes/aprendizes e docentes/especialistas, no desenvolvimento de ações colaborativas e nas TIC, a formação partilhada surge como um importante caminho de superação das lacunas do processo formal e viabiliza uma formação capaz de integrar, informar, transformar, conhecer as diversas realidades, assim como os saberes e práticas. (Lana, 2019; Pimenta & Franco, 2015).

Como afirma Nóvoa (1992, p.15):

É importante a criação de redes de (auto) formação participada, que permitam compreender a globalidade do sujeito, assumindo a formação como um processo interativo e dinâmico. A troca de experiências e a partilha de saberes consolidam espaços de formação mútua, nos quais cada professor é chamado a desempenhar, simultaneamente, o papel de formador e de formando.

Essas redes de (auto) formação encontram nas TIC espaços e ferramentas para uma melhor atuação. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem são importantes espaços para a interação, troca de saberes, além de desenvolver as capacidades que se relacionam com as tecnologias e suas metodologias (Faria & Cabrita 2007). Soma-se a isto, o entendimento que conforme a metodologia adotada, pode potencializar a adoção de uma postura mais ativa e responsável, o protagonismo, a aprendizagem colaborativa, permitindo novas formas de aprender e a aquisição de novas competências. Para além do ambiente, de acordo com o propósito instituído é necessário escolher uma ou mais metodologias para o alcance do objetivo. A continuidade de formação, imprescindível à atividade profissional do educador deve ser guiada por uma metodologia para uma prática libertadora, possibilitando-o exercer sua curiosidade criativa, questionadora, inquieta e aberta aos novos conhecimentos (Freire, 2006; Rosa Junior, 2015).

As metodologias ativas se constituem da diversidade de atividades e técnicas que partindo dos problemas e situações reais da profissão, possibilitam desafios relevantes, atividades colaborativas e individuais, projetos pessoais e coletivos que priorizam as ações e não a passividade diante do processo de aprendizagem. As metodologias ativas são capazes de incentivar e estimular a responsabilidade do seu próprio aprendizado, de motivar o protagonismo, pois “são fundamentadas nos princípios da autonomia, do conhecimento crítico da temática, e da problematização” (Vieira et al., 2018, p. 3).

Como a proposta investida neste estudo é incentivar o protagonismo, a formação partilhada e a colaboração em um processo informal de formação contínua, dentre as metodologias ativas, optou-se pela gamificação, por se fundamentar no uso da mecânica de jogos, e assim apresentar uma dinâmica mais lúdica, integrando “conteúdo, o ensino, a literacia digital e competências essenciais para o Século XXI em ambiente de aprendizagem envolvente” (Silva et al., 2019, p.20).

Descrição do Projeto

Este projeto de investigação tem como intuito desenvolver, investigar e compreender como uma plataforma gamificada pode potencializar a formação partilhada e contínua de professores integrantes de um grupo de estudos e pesquisas em tecnologias digitais na educação. Entre os objetivos específicos estão:

- Desenvolver uma plataforma gamificada que auxilie na formação partilhada e contínua de professores participantes de um grupo de estudos e pesquisas;
- Analisar e compreender as principais motivações dos professores a partir do uso da plataforma gamificada;
- Identificar fatores na utilização da plataforma gamificada, que favoreçam ao protagonismo, a criação, a participação e a aprendizagem colaborativa.
- Contribuir com um espaço virtual de aprendizagem onde seus participantes possam partilhar seus saberes e práticas.

A intervenção será realizada com professores participantes de um grupo de estudos e pesquisas em tecnologias digitais da educação, na cidade de São Luis do Maranhão, Brasil. O primeiro momento corresponde ao desenvolvimento da plataforma, que será estruturada no AVA Moodle, sendo integrados elementos de jogos, gamificação, visando não apenas possibilitar um ambiente de aprendizagem, mas de explorar a estratégia da gamificação no intuito de potencializar a participação.

O segundo momento será apresentar aos professores a plataforma, seus recursos, ferramentas e possibilidades, ressaltando os elementos de jogos e a importância da partilha para retroalimentação dos conteúdos e atividades. Logo após a apresentação, os professores poderão se cadastrar e iniciar os cursos e demais ações disponibilizadas no ambiente.

O terceiro momento será de análise e coleta dos dados, através de entrevistas, questionários, e dados provenientes da própria plataforma (número de acessos, de participação, ações...). Toda esta investigação fundamenta-se e desenvolve-se orientada por protocolos metodológicos descritos na *Development Research* (Coutinho & Chaves, 2001; Lencastre, 2012) pela qual definem-se e justificam-se os critérios utilizados nas etapas do processo para o alcance do objetivo fim. Segue ainda os protocolos do Comitê de Ética da universidade, atendendo todas as orientações previstas e obrigatórias para o seu desenvolvimento.

Conclusão

Considera-se que é encontrando e apoiando-se em redes de construto coletivo, de dialogicidade e partilha das práticas que os professores terão um outro caminho que consiga abarcar não só suas necessidades técnicas profissionais, mas que os reconheçam diante das suas experiências e intenções (Bersch, 2019). Nesse sentido, Hargreaves (2004, p. 41) afirma que “nenhum professor sabe o suficiente para se manter atualizado ou se aperfeiçoar por conta própria. É vital que os professores se envolvam conjuntamente em ações, pesquisas e solução de problemas, em equipes de colegas, ou em comunidades de aprendizagem.”

Pretende-se, através deste projeto possibilitar através da plataforma um espaço de aprendizagem contínua a um grupo de professores, apoiando-se na gamificação para uma capacitação tanto das competências necessárias ao domínio das técnicas e das metodologias correspondentes as tecnológicas, quanto do protagonismo e da colaboração.

Referências

- Aguiar, M. O.; Nascimento, E.L do. (2014). Tecnologia a favor da educação: um estudo de caso das escolas do Espírito Santo. *Anais do Workshop de Informática na Escola*, 20(1), 492.
- Bersch, M. E. (2019). *Formação continuada de professores: gamificação em espaços de convivência e aprendizagem híbridos e multimodais*. Tese de Doutorado em Educação, Universidade do Vale dos Sinos –UNISINOS.
- Coutinho, C., & Chaves, J. (2001). Desafios à investigação das TIC em Educação: as metodologias de desenvolvimento. *Atas da Conferência Internacional de Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação* (pp. 895-903). Braga: Centro de Competência Nónio Século XXI da Universidade do Minho.
- Cunegato, M. P., & Dick, M.E. (2016). A utilização de estratégias de gamificação em uma interface digital. *Anais do XV SBGames* (pp-281-287). São Paulo – SP.
- Demilly, L.C. (1992). Modelos de formação contínua. In Nóvoa, A. (org.). *Os professores e a sua formação* (139-158). Lisboa, Portugal, Dom Quixote.
- Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *CINTED-UFRGS. Revista Novas Tecnologias na Educação – RENOTE*, 11(1), 1-9.
- Faria, J., & Cabrita, I. (2007). O impacto Social dos Agentes Pedagógicos Animados em Ambientes Interactivos de Aprendizagem. *Actas do IX Simpósio Internacional de Informática Educativa* (pp. 139-144). Porto: Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico.
- Ferreira, B. S. (2015). *O uso da gamificação como estratégia didática na capacitação de professores para o uso de softwares educativos*. Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade de Brasília – UnB, Brasília, Brasil.
- França, R. M. (2017). *Ambiente gamificado de aprendizagem baseada em projetos*. Tese de Doutorado em Informática na Educação. PUCRS. Porto Alegre, Brasil.
- Freire, P. (2006). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 29. ed. São

Paulo: Paz e Terra.

- Frizon, V., Lazzari, M. B.; Schwabenland, F. P.; Tibolla, F. R. C. (2015). A formação de professores e as tecnologias digitais. *EDUCERE- Atas do XII Congresso Nacional de Educação*, PUCPR – Paraná (pp.10191- 10205).
- Gatti, B.A., Barreto, E.S.S. (2009). *Professores: aspectos de sua profissionalização, formação e valorização social*. Brasília, DF: UNESCO.
- Hargreaves, A. (2004). *O ensino na sociedade do conhecimento: educação na era da insegurança*. Porto Alegre: Artmed.
- Lana, M. K. M. (2019). *Uma proposta de formação compartilhada de professores de ciências : a construção de atividades com uso de experimentos*. Dissertação de Mestrado profissional em ensino de Ciências. Universidade Federal de Ouro Preto, Minas Gerais-MG, Brasil.
- Lencastre, J. A. (2012). Metodologia para o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem: development research. In *Educação Online: Pedagogia e aprendizagem em plataformas digitais* (pp. 45-54). Angélica Monteiro, J. António Moreira & Ana Cristina Almeida (org.). Santo Tirso: DeFacto Editores.
- Martins, C. (2015). *Gamificação nas práticas pedagógicas: um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura*. Dissertação de Mestrado em Educação. Faculdade de Educação – PUCRS, Porto Alegre, Brasil.
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2014). *A Colaboração em Ambientes Virtuais: aprender e formar no século XXI*. Braga: Associação Arca Comum.
- Mendes, A. G. L. M. (2019). Tecnologias digitais e formação de professores: percepções e relatos de experiências de alunos de um curso de especialização em informática na educação. CINTED-UFRGS. *Revista Novas Tecnologias na Educação – RENOTE*, 17(3), 1-9.
- Moran, J. M.; Masetto, M.T., & Behrens, M.A. (2015). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus.
- Nóvoa, A. (1992). Formação de professores e profissão docente. In: Nóvoa, A. (org.) *Os professores e a sua formação*. Lisboa: Publicações Dom Quixote,.
- Pimenta, S.G., & Franco, M.A.S(orgs.). (2008). *Pesquisa em Educação: possibilidades investigativas e formativas da pesquisa*. Santos: Editora Loyola.
- Rosa Junior, L. C. (2015). *Metodologias ativas de aprendizagem para a Educação a Distância: uma análise didática para dinamizar sua aplicabilidade*. Dissertação de Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP, São Paulo, Brasil.
- Schlemmer, E. (2016). Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 107-124.
- Silva, J. C. M. (2011). Formação continuada dos professores: visando a própria experiência para uma nova perspectiva. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-americana de Educação*, 55(3), 1-11.
- Silva, B. D., Lencastre, J. A., Bento, M., & Osório, A. J. (2019). Conhecimentos e experiências dos professores sobre aprendizagem baseada em jogos e gamificação: Estudo em três

países europeus. *Atas da XI Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges*, (pp. 17-31). Braga, Universidade do Minho.

Tardif, M., & Lessard, C. (2005). *O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas*. Petrópolis: Vozes.

Veiga, I. P. L. (2004). *Educação básica e Educação superior. Projeto Político Pedagógico*. Campinas, SP, Papirus.