

Universidade Estadual do Norte do Paraná

Repositório Institucional UENP

<https://repositorio.uenp.edu.br>

Programa de Pós-Graduação em Ensino

Produtos educacionais

2023

Curso de formação pedagógica em gamificação para professores do ensino superior

Santos, Andréia de Cássia dos

Universidade Estadual do Norte do Paraná

<https://repositorio.uenp.edu.br/handle/123456789/444>

Baixado de Repositório Institucional UENP



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE
DO PARANÁ**

Campus Cornélio Procópio

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

ANDRÉIA DE CÁSSIA DOS SANTOS

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA EM GAMIFICAÇÃO
PARA PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR**

**CORNÉLIO PROCÓPIO – PR
2023**

ANDRÉIA DE CÁSSIA DOS SANTOS

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA EM GAMIFICAÇÃO
PARA PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR**

**PEDAGOGICAL TRAINING COURSE IN GAMIFICATION
FOR HIGHER EDUCATION TEACHERS**

Produção Técnica Educacional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná – *Campus* Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino.

Orientador: Prof. Dr. João Coelho Neto
Coorientadora: Profa. Dra. Annecy Tojeiro Giordani

CORNÉLIO PROCÓPIO – PR
2023

Ficha catalográfica elaborada por Juliana Jacob de Andrade - Bibliotecária, CRB 9 - 1669, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

S237ga Santos, Andréia de Cássia dos
Gamificação no ambiente escolar: uma proposta de curso para os professores do ensino superior. / Andréia de Cássia dos Santos; orientador Prof. Dr. João Coelho Neto; co-orientadora Dra. Annecy Tojeiro Giordani - Cornélio Procópio, 2023.
68 p. : il.

Produção Técnica Educacional (Mestrado Profissional em Ensino) - Universidade Estadual do Norte do Paraná, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino, 2023.

1. Metodologias Ativas. 2. Gamificação. 3. Ensino Superior. 4. Formação Docente. I. Coelho Neto, Prof. Dr. João, orient. II. Tojeiro Giordani, Dra. Annecy, co-orient. III. Título.

CDD: 371

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Esquema das Etapas do Curso	14
Figura 2 – Sistema de Pontuação das Atividade Síncronas e Assíncronas	16
Figura 3 – Planilha para controle da Pontuação.....	17
Figura 4 – Percurso Mágico	18
Figura 5 – Badges do curso	19

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Elementos para jogos ou gamificações.....	20
Quadro 2 – Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior – Módulo 1 - Aula 1.....	23
Quadro 3 – Roteiro Detalhado – Módulo 1 - Aula 1.....	23
Quadro 4 – Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior – Módulo 1 - Aula 2.....	33
Quadro 5 – Roteiro Detalhado – Módulo 1 - Aula 2.....	34
Quadro 6 – Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior – Módulo 2 - Aula 1.....	36
Quadro 7 – Roteiro Detalhado – Módulo 2 - Aula 1.....	38
Quadro 8 – Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior – Módulo 2 - Aula 2.....	42
Quadro 9 – Roteiro Detalhado – Módulo 2 - Aula 2.....	44

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior;
CEPE	Conselho de Ensino Pesquisa e Extensão;
CFP	Curso de Formação Pedagógica;
MA	Metodologias Ativas;
PPGEN	Programa de Pós-graduação em Ensino;
PTE	Produção Técnica Educacional;
UENP	Universidade Estadual do Norte do Paraná;
TD	Tecnologias Digitais;
TIDC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	8
1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA	10
1.1	METODOLOGIAS ATIVAS	11
1.2	A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A GAMIFICAÇÃO	11
1.3	GAMIFICAÇÃO	11
2	PREPARAÇÃO PARA A ELABORAÇÃO DO CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA	13
3	ORIENTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	15
4	PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL	22
4.1	MODELO DE ENSINO PARA O CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA	23
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
	REFERÊNCIAS	48
	APÊNDICES	51
	APÊNDICE A – Slides da aula 1 - MÓDULO 1	52
	APÊNDICE B – Slides da aula 2 - MÓDULO 1	56
	APÊNDICE C – Slides da aula 1 - MÓDULO 2	58
	APÊNDICE D – Slides da aula 2 - MÓDULO 2	60
	APÊNDICE E – cronograma do curso	62
	APÊNDICE F – Mapa de empatia	63

APÊNDICE G – Sistema de pontuação.....	64
APÊNDICE H – Questões síntese avaliativa módulo 1	65
APÊNDICE I – Questões síntese avaliativa módulo 2	66
APÊNDICE J – Questionário inicial para os professores cursistas aplicado via google formulário.....	67
APÊNDICE K – Questionário final para os professores cursistas aplicado via google formulário.....	68

INTRODUÇÃO

A Educação passou por vários momentos de transformações no Brasil, desde a educação colonial, feita pelos jesuítas e a educação indígena que existia antes mesmo da chegada dos portugueses, com a vertente religiosa da pedagogia tradicional, até as mudanças com a pedagogia tecnicista que teve suas adaptações com o passar dos anos, absorvendo as demais formas de ensino e de aprendizagem (SAVIANI, 2013).

As sociedades atuais têm muitas formas de acesso à informação e não contemplam mais a função exclusiva de transmissão do conhecimento. O diálogo entre os diferentes saberes deve ocorrer para que o enfrentamento de problemas de forma crítica e reflexiva, passe a ser mais utilizado diante dos avanços tecnológicos, da informática e do impacto dos meios de comunicação em massa que tem revolucionado a forma de acesso aos conhecimentos (CANDAU, 2013).

As transformações na forma de ensinar e de aprender foram se expandindo em relação às Metodologias Ativas utilizadas em que os jogos, antes somente utilizados para entretenimento, passaram a ser utilizados na área da Educação, com a Metodologia Ativa da Aprendizagem Baseada em Jogos (GIL, 2020).

Neste ponto, temos, também, definido o conceito de Gamificação atrelado à Educação pela utilização de elementos presentes nos jogos para tornar a aprendizagem mais engajadora, valorizando a intencionalidade pedagógica (EUGENIO, 2020).

Com essa percepção, esta Produção Técnica Educacional (PTE) tem como proposta o desenvolvimento de um Curso de Formação Pedagógica sobre Gamificação para os professores dos cursos de graduação, podendo ser utilizada, também, em outros níveis de ensino para aqueles que tenham interesse em sua utilização para um contexto ativo em sala de aula.

Como aproximação desse cenário de ensino gamificado e tendo a oportunidade de explorar os temas em questão, a aplicação do Curso sobre a Metodologia Ativa Gamificação, inicialmente ofertado para os professores do Ensino Superior da área da Saúde, atingiu também professores de outras áreas do Ensino Superior e Nível Básico de Ensino com a divulgação aberta do curso nas redes sociais.

A PTE caracterizou-se como um CFP com certificado para os participantes e duração de 30 horas e que compreende a oferta de aulas com

atividades síncronas (12 horas) e atividades extraclasse assíncronas (18 horas) sobre Metodologias Ativas, com enfoque na modalidade Gamificação, mostrando não só conceitos sobre o assunto abordado, mas também utilizando-se da Gamificação para instrumentalizar os professores cursistas em suas atribuições pedagógicas para aulas teóricas e práticas mais dinâmicas e interessantes com seus alunos ou até mesmo avaliações, trabalhos, projetos, etc.

Espera-se que os docentes, ao se utilizarem da bagagem que os alunos já trazem em relação aos jogos, consigam empregar a Gamificação à sua prática docente para o ensino e o aprimoramento da aprendizagem em sala de aula com excelentes resultados e engajamento dos alunos.

Os participantes da pesquisa foram codificados de P1 a P9, tendo como características morarem em diferentes estados brasileiros, como São Paulo, Paraná, Tocantins, Minas Gerais, Piauí e Rio Grande do Sul, trabalharem em diferentes áreas de ensino e serem professores do ensino superior. Desses 9 participantes, 4 são doutores, 3 mestres e 2 especialistas, atuando em cursos do ensino superior em áreas da saúde, gestão, engenharias, computação, educação, ensino médio e ensino técnico e com carreiras no ensino de 1 a 16 anos de profissão. O perfil mais detalhado dos participantes encontra-se na dissertação vinculada a essa PTE. Nela, denominada “GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR: UMA PROPOSTA DE CURSO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR”, abordou-se o contexto da aplicação desse produto para professores dos cursos de graduação na área da Saúde, por ser a área em que mais professores interessados em realizar o curso se inscreveram para que pudessem aprender a utilizar a Gamificação em seu ambiente pedagógico, tendo acesso a conteúdo, métodos e utilização de recursos dessa PTE.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA

A busca por alternativas mais engajadoras no ensino, como as Metodologias Ativas, já inspira os professores há algum tempo. Os professores de nível superior também fazem parte dessa busca.

Empregar essas metodologias para ensinar, exige uma nova formação dos professores para adquirirem competências que vão além do domínio do conteúdo que é ensinado, pois as Metodologias Ativas de ensino faz com que o processo de aprendizagem seja efetivo à medida que o objeto do conhecimento é incorporado às estruturas cognitivas do aprendiz, através da organização e apresentação de situações-problema que fazem com que o aluno busque as soluções para que possa ser aplicado na prática (MALHEIROS, 2019).

De certa forma, os novos desafios enfrentados no ensino superior, exigem profunda experiência prática e individualização, no que diz respeito à tecnologia, o método e a inovação no ensino (DICKMANN, 2021a).

Conhecer as Metodologias Ativas se faz importante, pois o professor pode utilizar-se do que é mais marcante em cada uma delas, de acordo com a sua necessidade pedagógica. O fato de utilizar uma ou outra MA não significa que o professor sempre terá que utilizar somente essa ou aquela, mas que pode unir as qualidades que cada uma delas tem, em um momento específico de sua aula.

Um Método Ativo, segundo Gil (2020, pg. 95-96), é usado “para designar um amplo espectro de estratégias para facilitar a aprendizagem, que se caracterizam principalmente por serem centradas no aluno”.

A Gamificação, segundo Kapp (2012, p. 12) pode ser usada para promover a aprendizagem “porque muitos dos elementos da gamificação são baseados em psicologia e são técnicas que os criadores de instrução e professores vêm usando há anos”. Esses elementos envolvem a mecânica baseada em jogos, estética e pensamento que envolvem, motivam e engajam as pessoas, promovendo aprendizagem e fazendo com que o aluno resolva problemas, ou seja, utilizar-se dessa metodologia para facilitar a aprendizagem, centrada no aluno, de forma engajadora e motivadora.

Para esclarecer esse contexto, os conceitos de MA serão apresentados nesta seção, bem como o aprofundamento na MA Gamificação, por se tratar da MA alvo desse estudo.

1.1 METODOLOGIAS ATIVAS

Com base nos estudos de Bacich e Moran (2018), em investigações sobre a implementação de determinadas Metodologias Ativas no ensino, tudo indica que os jogos e as aulas que utilizam a linguagem de jogos (Gamificação) estão cada vez mais presentes no ambiente escolar frequentado por gerações acostumadas as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

Também, mostram-se acostumadas às linguagens de desafios, recompensas, de competição e de cooperação, o que torna o uso de jogos mais atraente ao ensino, podendo ser aplicado de forma colaborativa ou individual, de competição e colaboração, de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas, possível de aplicar em qualquer área de conhecimento ou níveis de ensino (MORAN, 2015).

1.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A GAMIFICAÇÃO

O jogo é superação de obstáculos, diversão, competição interativa e participativa para alcançar um objetivo. Está diretamente ligado ao desafio, propondo uma atividade lúdica de competição, distração, cooperação e premiação.

A definição de Kapp (2012, p. 280) é que o jogo é “Um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em um resultado quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional”, ou seja, para termos um sistema no qual os jogadores se envolvam e que seja considerado um jogo. Um jogo não é o mesmo que uma brincadeira, porque ele tem objetivos claros.

Segundo Dickmann (2021a), são quatro os pilares dos jogos de entretenimento: meta, dinâmica, mecânica e elementos, utilizados em jogos de aprendizagem e Gamificação com mais eficiência e com vistas ao ensino e à aprendizagem.

1.3 GAMIFICAÇÃO

A Gamificação trabalha no universo do ensino com a inserção de algum(ns) pilar(es) dos jogos em uma aula, uma atividade pedagógica, uma avaliação, ou qualquer outro objeto de aprendizagem. Embora algumas definições se confundam

com os conceitos de jogos propriamente ditos, a Gamificação é mais sobre como aprendermos com os jogos a manter os alunos extremamente imersos e motivados, ou seja, engajados com o que estiverem realizando durante a aula (DICKMANN, 2021a).

Kapp (2012, p. 10) aponta que a Gamificação é "[...] usar mecânicas, estética e pensamento de jogos baseados em jogos para envolver as pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas".

Temos, então, que Gamificação é utilizar os pilares dos jogos de diversão para a construção de caminhos que facilitem o aprendizado em outras áreas do conhecimento, como na educação.

Muitas pessoas confundem jogos educativos, ou de aprendizagem, com o conceito de Gamificação. Então, como identificar um jogo educativo ou uma Gamificação?

Quando um jogo é acrescentado a uma aula mas ele representa só um momento, como por exemplo um caça-palavras que será usado como um exercício de fixação para a aprendizagem dos alunos, ele é, então, uma Gamificação que foi incorporada àquela aula. É possível transformar a aula em um jogo, usando todos os pilares dos jogos; então tem-se um jogo educativo.

Uma Gamificação serve para motivar, engajar a turma a realizar alguma atividade, participar mais da aula e estar mais presente em relação ao conteúdo que está sendo abordado pelo professor.

Segundo Kapp, Blair e Mesch (2013, p.95), "A gamificação é especialmente eficaz quando é usada para incentivar os alunos para progredir através do conteúdo, motivar a ação, influenciar o comportamento e conduzir inovação".

Uma atividade pedagógica, uma avaliação é uma atividade de não jogo, aquilo que acontece em um jogo, a interatividade, o engajamento, a vontade de ficar jogando; é o que se deseja numa atividade pedagógica, por isso gamifica-se para engajar os alunos, envolvendo-os com a atividade pedagógica.

Diferenciando o jogo educativo de uma Gamificação, pode-se ter que o jogo educativo é a própria atividade pedagógica, enquanto a Gamificação é a inserção de algum pilar dos jogos numa atividade pedagógica em uma aula.

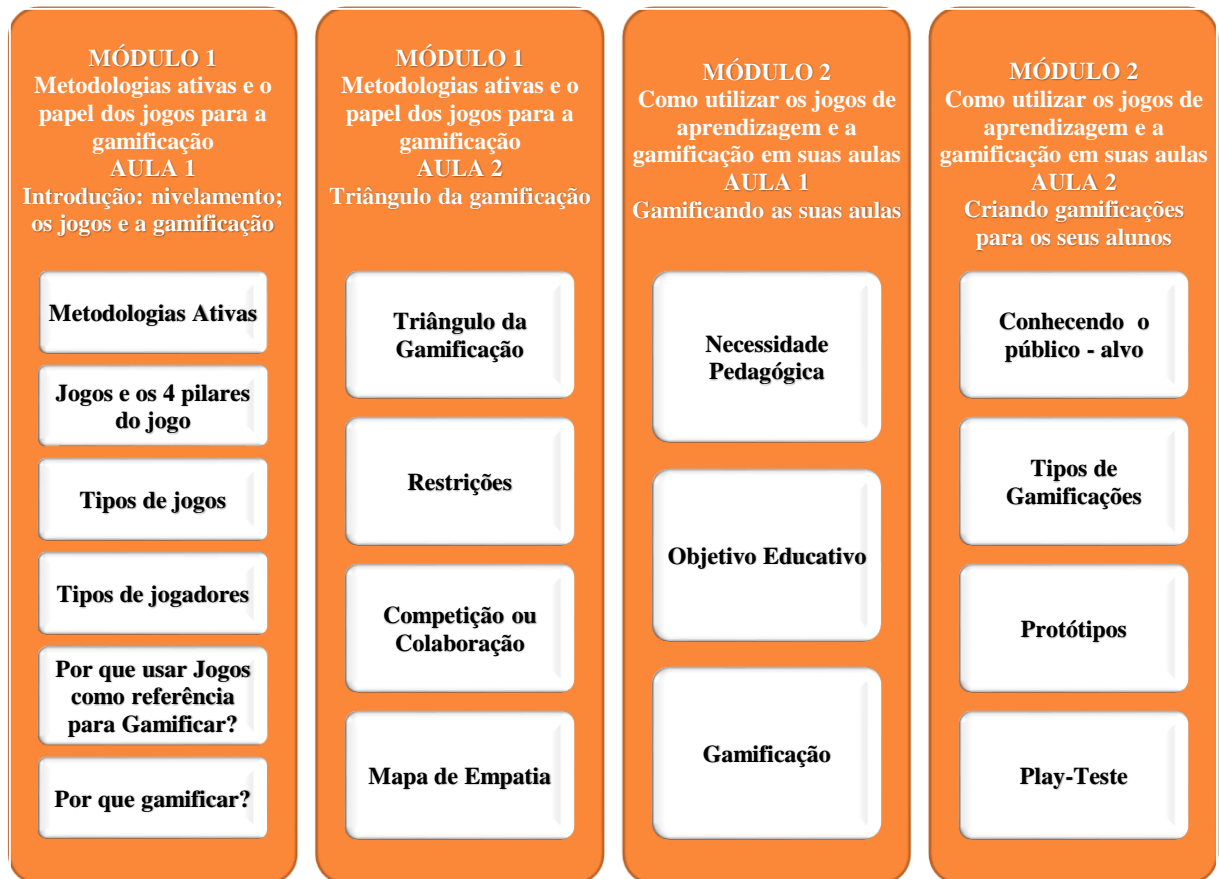
2 PREPARAÇÃO PARA A ELABORAÇÃO DO CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA

Um Curso de Formação Pedagógica em Gamificação necessita de muita pesquisa e ressalvas para ser elaborado, pois existem muitas vertentes a serem lapidadas ao longo do processo. Gamificar não é algo tão simples, mas é possível encontrar uma metodologia, uma forma de empregar a Gamificação tornando-se uma tarefa prazerosa, à medida que o profissional se torna conhecedor, aprofundando-se nos estudos acerca do assunto e passando a ser utilizador desse instrumento de ensino.

Todas as etapas de elaboração mencionadas nesta PTE foram pensadas para que qualquer professor interessado em utilizar práticas mais dinâmicas em suas aulas pudesse Gamificar, independente do curso, disciplina ou nível de ensino que atua, por se tratar de uma forma mais simples de pensar a Gamificação utilizando-se de pesquisas em materiais de diversos autores, como Alves (2015), Bacich e Moran (2018), Boller e Kapp (2018), Burke (2015), Dickmann(2021a) e Lopes (2011), para definir o esquema das etapas a serem percorridas durante o curso.

Neste contexto, a Figura 1, aponta a estrutura geral da PTE.

Figura 1 - Esquema das Etapas do Curso.



Fonte: a autora (2022).

3 ORIENTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

O CFP pode ser aplicado de forma presencial, remota ou híbrida, com momentos síncronos e assíncronos. O formato aplicado foi o remoto e contempla doze horas de atividades síncronas que foram divididas em dois módulos, sendo o primeiro Módulo intitulado “**Metodologias Ativas e o papel dos jogos para a Gamificação**”, com duas aulas de três horas síncronas cada, e o segundo Módulo intitulado “**Como utilizar os jogos de aprendizagem e a Gamificação em suas aulas**”, com três horas síncronas cada. Em relação às aulas assíncronas, totalizam 18 horas de curso para os dois Módulos organizados na plataforma Google Classroom®.

Recursos didáticos e tecnológicos poderão ser utilizados durante o CFP, como vídeos, textos, ebooks, formulários, slides, recursos tecnológicos compartilhados on-line de acesso gratuito e aplicativos direcionados ao ensino do conteúdo. Os professores cursistas foram orientados a utilizar desktops ou dispositivos móveis, como notebooks, tablets e celulares, para acessarem as aulas e realizarem buscas na Internet ou interagirem durante as aulas síncronas e as atividades que deverão realizar para que pudessem completar o curso e receber o certificado.

O CFP apresentado nesta PTE utilizou elementos gamificados em sua elaboração, pensando em despertar os professores cursistas para o universo da Gamificação e dar exemplos personalizados através da própria formação docente aplicada.

Essa Gamificação se deu por meio de alguns elementos básicos presentes nos jogos, aliados à criação de um sistema de pontuação para as tarefas síncronas e assíncronas em que os cursistas receberam a quantidade de pontos estipulados à tarefa ao realizá-la dentro do prazo, acumulando, assim, os pontos para o placar final do Ranking de Atividades do Curso que foi apresentado à turma em uma planilha eletrônica, sempre que iniciado um novo Módulo do curso.

O sistema de pontuação foi elaborado para que todas as atividades propostas tivessem a atribuição de pontos, a fim de que o aluno (professor cursista) pudesse se interessar em elaborar o máximo de tarefas possíveis dentro do prazo estipulado. Todas as atividades descritas nos Módulos estão presentes na Figura 2.

Figura 2 – Sistema de Pontuação das Atividade Síncronas e Assíncronas



Fonte: a autora (2023).

Para anotar as pontuações dos alunos, utilizou-se uma planilha eletrônica com a descrição de cada atividade ofertada no decorrer do curso.. Essa planilha foi mostrada ao término de cada módulo, sem identificar os alunos cursistas e, no final do curso, disponibilizado o Ranking de Pontuação.

Como sugestão para aqueles que forem se utilizar dessa PTE para aplicar esse curso, pode ser ofertada uma premiação aos alunos que atingirem a maior pontuação. O modelo da planilha está disponibilizado na Figura 3.

Figura 3 – Planilha para controle da Pontuação

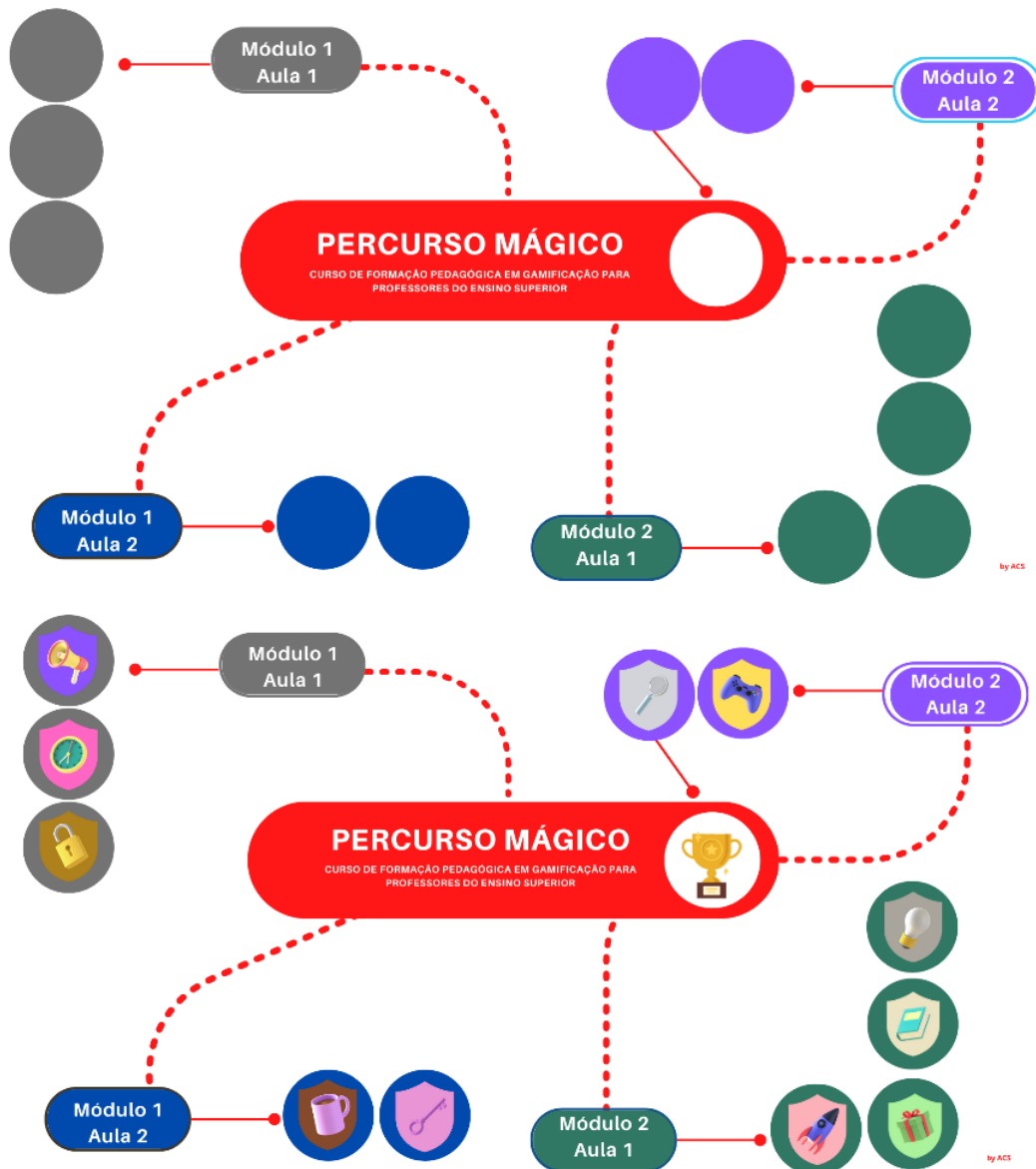
Para obtenção do Certificado o participante precisa atingir 75% de participação em relação à presença e pontuação no curso (mínimo 3 aulas síncronas e 3600 pontos no ranking de pontuação)												
PARTICIPANTE	28/02/2023 Leitura Complementar 1º Capítulo (500 pontos)	01/03/2023 Teste de dominância Cerebral (200 pontos)	03/03/2023 Mapa de Empatia (200 pontos)	04/03/2023 Sintaxe avaliativa do Módulo 1 (300 pontos)	05/03/2023 Mapeamento das Necessidades Pedagógicas (200 para o primeiro, 100 a cada novo- 18 minutos)	08/03/2023 Atividade autônoma assíncrona aula 1 do módulo 2 (500 pontos)	08/03/2023 Atividade autônoma assíncrona aula 1 do módulo 2 (400 pontos)	08/03/2023 Atividade autônoma assíncrona aula 1 do módulo 2 (300 pontos)	08/03/2023 Atividade autônoma assíncrona aula 1 do módulo 2 (300 pontos)	11/03/2023 Atividade Síncrona-Entreg a Assíncrona 2 - Aula 2 - Módulo 2 - Comunicação (1000 pontos)	11/03/2023 Atividade Play- teste - Aula 2 - Módulo 2 (600 pontos)	11/03/2023 Atividade de pesquisa - Aula 2 - Módulo 2 (3000 pontos)

Fonte: a autora (2023).

A barra de progresso, elemento presente nos jogos, também foi utilizada, sendo inserida em todos os slides do material das aulas. A barra em questão, faz com que o participante da capacitação (aluno) perceba o progresso dentro do Módulo/Aula e saiba exatamente em que ponto se encontra em relação ao conteúdo que está sendo apresentado, causando uma sensação de maior controle sobre esse conteúdo.

Os cursistas também receberam uma trilha colecionável, nomeada aqui neste trabalho de **Percursos Mágicos**, para que pudessem colecionar os badges conquistados durante as aulas, apresentada na Figura 4.

Figura 4 - Percurso Mágico



Fonte: a autora (2023).

Um inventário de badges (emblemas), que são recompensas atribuídas ao participante quando ele atinge uma parte do conteúdo, realiza alguma tarefa específica ou demonstra uma habilidade na realização das atividades, demonstrando uma conquista, foi apresentado na primeira aula para que os cursistas tivessem conhecimento de como poderiam completar a coleção do Percurso Mágico, como forma de motivar o ensino e a busca dos alunos pela conquista total dos referidos emblemas.

Apresenta-se, a seguir, na Figura 5, os badges para compor o Percurso Mágico.

Figura 5 - Badges do curso.



Fonte: a autora (2022).

Os badges foram fornecidos a cada conquista obtida dentro do curso, por estar presente em uma aula ou por ter realizado uma determinada atividade síncrona ou assíncrona, para completar seu Percurso Mágico.

O Percurso Mágico é colecionável e deve ser completado com os badges que forem recebendo durante o curso. Com isso se reforça a necessidade dos alunos/cursistas não perderem nenhuma aula e realizarem as atividades propostas. Ao final do curso, o último presente será o troféu, que deverá ser colocado no centro da trilha Percurso Mágico, ofertado aos participantes que realizarem todas as atividades e frequentarem todas as aulas, completando, assim, o seu Percurso Mágico.

Alguns elementos presentes neste CFP, termos presentes nos jogos, como, pontuação, tempo, ranking, placar, barra de progresso, badges, troféu, recompensa, emblema, conquista, coleção, foram pensados para que os cursistas conheçam um pouco mais os elementos que poderão utilizar como estratégia para Gamificar. Não há a necessidade de utilizar todos, como foi utilizado neste curso, mas é importante que entendam como podem aplicá-los na Gamificação que pretendem criar e a forma como esse elemento pode ser apresentado no contexto de sala de aula.

Importante observar que mesmo os elementos que não foram diretamente utilizados neste CFP podem ser aplicados em outras gamificações que poderão ser pensadas pelos professores a partir deste trabalho.

Para exemplificar, pode-se citar, novamente, o elemento recompensa. Os jogadores podem receber recompensas durante a execução da aula e essa recompensa pode ser não apenas um bônus para o jogador/aluno, mas em uma Gamificação, por exemplo, pode surtir efeito bilateral, ou seja, não só o aluno ganha, mas o professor também.

Outro exemplo de gamificação é a Prova Coringa, muito utilizada em avaliações em diversos níveis de ensino e que muitas vezes não é vista como uma gamificação. Nela, o aluno pode eliminar uma questão da prova cujo conteúdo não domine e, ainda assim, receber a pontuação atribuída a ela. Para o professor, o ato de o aluno ter eliminado a questão que menos tem domínio pode sinalizar, ao analisar as questões mais escolhidas para serem eliminadas durante a avaliação, que são aquelas que os alunos não estão entendendo a forma como o conteúdo foi explicado ou são mais difíceis de compreender e o professor, assim, pode melhorar sua explicação ou mudar a estratégia de ensino daquele conteúdo.

No Quadro 1 apresenta-se os significados e exemplos de alguns dos elementos que compõem esse Curso de Formação Pedagógica e outros utilizados no universo dos jogos/gamificações.

Quadro 1- Elementos para jogos ou gamificações.

ELEMENTO	SIGNIFICADO PARA UM JOGO OU GAMIFICAÇÃO
Acesso	É quando o jogador tem acesso liberado a conteúdos estratégicos ou a uma outra fase do jogo.
Badges	É uma espécie de distintivo que o jogador recebe no jogo, como troféus, selos, emblemas, medalhas, brasões, que indicam que ele resolveu uma tarefa ou expertise.
Brindes	Os brindes são presentes adquiridos dentro do jogo, como vida extra, benefícios, itens colecionáveis, dicas, pistas, dinheiro, moedas, joias de jogo, etc.
Características do jogo	As características contribuem para realçar a experiência de jogar. Ajudam a imergir (mergulhar) no jogo. Inclui a estética do jogo, o peso e cor da peça e como tem que organizá-las. Tem que ter sintonia entre a mecânica e a dinâmica do jogo e tudo está em função da meta. A organização de todos esses elementos é o que cria o tema do jogo, ou o círculo mágico do jogo, o que compõe o jogo. Dentro do círculo mágico tem a aparência. Quando bate o olho nas peças de xadrez, fala: esse é o jogo de xadrez. No jogo de dominó, sabemos que é composto por peças, podem ser multicoloridas, tem um caixa para guardar; no baralho, tem as cartas de várias cores, naipes; nos jogos que dependem de dados, cores, ou se é um RPG, precisa ter uma história, personagens, cenários.

Coleções	Um jogo pode ter uma coleção ou ser a própria coleção. Muitas empresas usam coleções para fidelizar clientes que colecionam livros, bichinhos de pelúcia, figurinhas etc. Em um jogo pode-se ter uma coleção de itens que só serão encontrados e passarão a fazer parte da coleção a cada nível atingido ou fase alcançada.
Fases	As fases podem inserir níveis de dificuldades para serem alcançadas dentro do jogo. A cada fase superada, o jogador fica mais experiente e capaz de superar novos desafios e realizar novas conquistas.
Formato	Podemos definir muitos formatos para os jogos ou gamificações; desde como especificar se serão as cartas de um baralho, um tabuleiro ou se irá utilizar dados ou pinos, definindo formas geométricas, cores, materiais etc.
Giftings	Funcionam como um modo de ampliação da interação social em um jogo, a partir da troca de presentes entre jogadores e do consequente estabelecimento de comunidades mais fortes e engajadas. Ocorre muito em jogos como Pokémon Go®, em que os jogadores podem enviar presentes para os seus amigos de jogo.
Influência	É quando um jogador intercede, de maneira voluntária ou involuntária, nas decisões e destino de outros jogadores pela influência conquistada dentro do sistema. Um exemplo de jogo que trabalha a influência é o jogo AmongUs®, onde o grupo se reúne para eliminar o Impostor e sempre tem um jogador que consegue influenciar nas decisões de votação do grupo.
Ranking	Sistema de classificação ordenada que, atendendo a alguns critérios específicos, seja por pontos ou número de tarefas realizadas, define a posição que o jogador ocupa, numa escala de destaque, por seu mérito em relação aos outros jogadores.
Status	É uma condição vantajosa quando um jogador ocupa uma determinada posição em determinado momento do jogo ou Gamificação. Pode ser definido usando-se um ranking de pontuação para indicar o melhor jogador/aluno ou por um avatar com mais poder naquele jogo ou Gamificação.

Fonte: a autora (2022).

4 PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

A PTE apresentada neste documento é parte integrante da Dissertação de Mestrado, intitulada “GAMIFICAÇÃO NO AMBIENTE ESCOLAR: UMA PROPOSTA DE CURSO PARA OS PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR”, disponível em <<http://www.uenp.edu.br/mestrado-ensino>>. Para maiores informações, entre em contato com a autora: e-mail: andreia.santos1@etec.sp.gov.br.

O ingresso em 2021, no programa de pós-graduação em Ensino (PPGEN) da UENP, trouxe alguns desafios; dentre eles o contato direto com a pesquisa. Como professora, o conhecimento sobre as dificuldades encontradas pelo grupo no “chão da escola” fizeram com que esses desafios se tornassem ainda mais instigadores, como um propósito a ser alcançado para que os colegas professores pudessem ser contemplados com o avanço da pesquisa, mas como pesquisadora, ainda existia um abismo a ser superado. Sabe-se que ensinar em qualquer nível de ensino é uma tarefa árdua e que requer muito conhecimento por parte do professor; não só técnico, científico, de saberes experienciais, mas didáticos, pedagógicos e metodológicos. No entanto, também sabe-se o quanto é difícil levar conhecimento diversificado a essa classe de professores que muitas vezes está tão assoberbada com todos os afazeres na instituição, que não encontram tempo para aprimorar seus conhecimentos e transformar sua maneira de lecionar.

De acordo com Darolt (2021), o uso da Gamificação facilita o engajamento dos participantes, torna a ação motivadora para interagirem no jogo e nas estratégias, o que auxilia no trabalho relacionado à resolução de problemas, fazendo com que a aula seja instigante e possível de ser utilizada em equipes pequenas ou grandes. Também melhora o relacionamento entre estudantes e promove o fazer coletivo que amplia os níveis de conhecimento e o raciocínio rápido no pensar e realizar uma reação ao que foi proposto pelo professor na aula.

O CFP aborda a temática da Gamificação com o propósito de melhorar o engajamento dos alunos das graduações em Enfermagem, Biomedicina, Medicina, Farmácia, Ciências Contábeis, Administração, Letras, Tecnologia Educacional e Sistemas de Informação que foram as áreas com professores participantes da aplicação do produto, mas pode ser estendido a outros cursos do ensino superior, assim como aos demais níveis de ensino.

O curso foi planejado para ter duração de 30 horas, com oferta de

atividades síncrona (12 horas) e atividades extraclasse assíncronas (18 horas) sobre Metodologias Ativas, com enfoque na modalidade Gamificação, produto esse objeto fim da pesquisa e demandado por todos os Mestrados Profissionais, em consonância com indicativos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2019), que permite cursos de curta duração e atividades de extensão, como Produção Técnica Educacional.

Nesta acepção foram seguidas as orientações do Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná (PPGEN/UENP) sobre a PTE, bem como respondidas as determinações da Resolução nº 029/2011, do Conselho de Ensino Pesquisa e Extensão (CEPE), que rege as ações de extensão da Universidade. Enfatiza-se a definição de “extensão universitária” como um processo educativo, cultural e científico, baseado na articulação entre Ensino e Pesquisa, de modo inseparável, a fim de viabilizar uma relação transformadora entre a universidade e a sociedade. Essa Resolução salienta a inseparabilidade das atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão ao afirmar que toda ação de extensão deve ser vinculada ao processo de formação de pessoas e de produção de conhecimento (UENP, 2011).

4.1 MODELO DE ENSINO PARA O CURSO DE FORMAÇÃO PEDAGÓGICA

A proposta pedagógica apresentada nessa PTE visa à utilização da Gamificação para criar conteúdos, atividades e avaliações mais engajadoras de forma a permitir estudos sobre a Gamificação na Educação e entendendo que possa atender a qualquer nível de ensino e qualquer tipo de conteúdo, uma vez que trabalha com elementos dos jogos e não a criação de jogos específicos para uma disciplina ou conteúdo.

O CFP teve seu planejamento e desenvolvimento realizado a partir do Modelo de Ensino transcrito nos Quadros abaixo:

Quadro 2 - Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior– Módulo 1 – Aula 1

MODELO DE ENSINO
Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior
Público-Alvo: Professores do Ensino Superior.

Módulo 1: Metodologias Ativas e o papel dos jogos para a Gamificação
Carga-Horária: 8 horas (3 horas síncronas e 5 horas assíncronas).
Objetivo: Apresentar noções básicas sobre Metodologias Ativas, com foco na Gamificação, através dos 4 pilares dos jogos.
Resultados Esperados: Espera-se que os cursistas entendam os 4 pilares dos jogos e possam associar à construção de suas futuras gamificações utilizando-se desses conceitos.
Avaliação do módulo: Participação e realização das atividades assíncronas, entrega da Atividade Autoavaliativa – Síntese avaliativa do Módulo 1 e participação ativa nas atividades síncronas.
1ª aula – Introdução
<ul style="list-style-type: none"> • Nivelamento <ul style="list-style-type: none"> ○ Metodologias Ativas ○ Jogos e os 4 pilares do jogo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Meta ▪ Dinâmica ▪ Mecânica ▪ Elementos ○ Tipos de jogos ○ Tipos de jogadores • Os jogos e a Gamificação <ul style="list-style-type: none"> ○ Por que usar jogos como referência para Gamificar? ○ Por que Gamificar?

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. (org.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **JOGAR PARA APRENDER**: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

DARLING-HAMMOND, Linda. **The flat world and education**: how America's commitment to equity will determine our future. New York: Teachers College Press, 2010.

DEWEY, John. Thinking in education. In: DEWEY, J. **Democracy and education**: an introduction to the philosophy of education. New York: The Free Press, 1916.

DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021a.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.

STIEGLITZ, Stefan; LATTEMANN, Christoph; ROBRA-BISSANTZ, Susanne; ZARNEKOW, Rüdiger; BROCKMANN, Tobias. **Gamification**: Using Game Elements in Serious Contexts. Springer, 2016.

Fonte: a autora (2022).

Quadro 3 - Roteiro detalhado da Aula 1, Módulo 1

Compartilhamentos Assíncronos – pré aula 1			
Enviar aos cursistas uma semana antes da primeira aula síncrona os materiais complementares e atividades:			
Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observação
Questionário Inicial da Pesquisa para que os cursistas respondam antes da primeira aula síncrona. Apêndice J.	https://forms.gle/XwUxuNzAVnUCEz3u8	10 minutos	-

Cronograma do curso (Apêndice E), incluindo as datas dos encontros on-line síncronos, para ciência e realizarem a leitura.

<https://bit.ly/CFPCronograma>

5

CRONOGRAMA DO CURSO

FORMAÇÃO PEDAGÓGICA EM GAMIFICAÇÃO PARA PROFESSORES DO ENSINO SUPERIOR
 Início do curso: 01/03/2023
 Término do Curso: 15/03/2023
 Compartilhamento de material inicial em 28/02/2023
 Inscrições: 20/01/2023 até 31/01/2023
 Vagas ofertadas: 30 vagas

MÓDULO 1 - AULA 1

Metodologias Ativas e o papel dos Jogos para a Gamificação:

- Metodologias Ativas
- Jogos e os 4 pilares do jogo
- Tipos de jogos
- Tipos de jogadores
- Os jogos e a gamificação

Data: 01/03/2023 às 16h

MÓDULO 1 - AULA 2

Metodologias Ativas e o papel dos Jogos para a Gamificação:

- Triângulo da Gamificação
- Restrições
- Competição ou colaboração
- Mapa de Empatia

Data: 04/03/2023 às 9h

MÓDULO 2 - AULA 1

Como utilizar os jogos de aprendizagem e a gamificação em suas aulas:

- Necessidade Pedagógica
- Objetivo Educativo
- Gamificação
- Utilização de jogos de aprendizagem

Data: 08/03/2023 às 16h

MÓDULO 2 - AULA 2

Como utilizar os jogos de aprendizagem e a gamificação em suas aulas:

- Conhecendo o público-alvo
- Tipos de Gamificação
- Protótipos de gamificação
- Apresentação das gamificações
- Playteste

Data: 11/03/2023 às 9h

IMPORTANTE!

acompanhem o compartilhamento das atividades SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS pelo grupo do WhatsApp, entrem no GoogleClassroom e acessem o link da reunião no Google Meet no dia e horário da aula agendada. Vejo vocês lá!

Mestranda Andréia de Cássia dos Santos
Programa de Pós-Graduação em Ensino - PPGEN/UEP

Sistema de pontuação das atividades para o Ranking de Pontuação do Curso (Apêndice G), para ciência e realizarem a leitura.

<https://bit.ly/gamificatio nRanking>


5

SISTEMA DE PONTUAÇÃO DAS ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

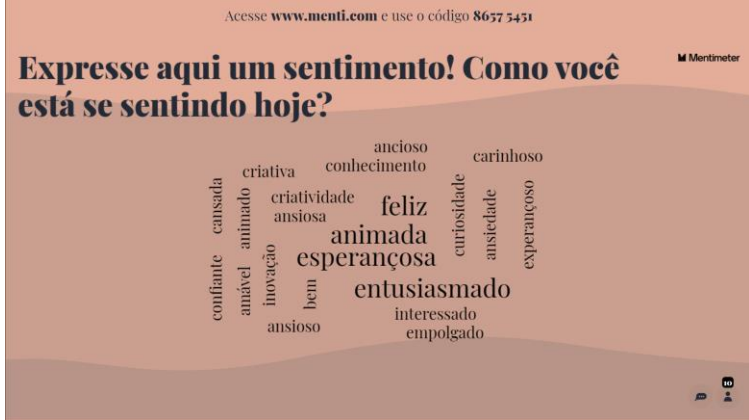
Para obtenção do Certificado de 30 horas o participante precisa atingir 75% de participação em relação à presença e pontuação no curso.

<p>Leitura Complementar - Livro: Jogar para aprender Atividade Assíncrona - 05/03/2023 Total de Pontos: 500</p>	<p>Teste de dominância Cerebral Atividade Síncrona - 01/03/2023 Total de Pontos 200</p>
<p>Persona e Mapa de Empatia Atividade Síncrona e Assíncrona - 04/03/2023 200 pontos</p>	<p>Síntese Avaliativa do módulo 1 Atividade Síncrona - 04/03/2023 300 pontos</p>
<p>Necessidades Pedagógicas e Objetivos Educativos Atividade Síncrona - 06/03/2023 200 pontos + 100 a cada novo compartilhamento</p>	<p>4 pilares de um jogo Atividade Assíncrona - 08/03/2023 500 pontos</p>
<p>Síntese Avaliativa do módulo 2 Atividade Assíncrona - 08/03/2023 400 pontos</p>	<p>Fórum de discussão Atividade Assíncrona - 08/03/2023 300 pontos</p>
<p>Ideação para a primeira Gamificação Atividade Síncrona - 11/03/2023 50 pontos cada ideia compartilhada</p>	<p>Protótipo da primeira gamificação: Higienização das mãos Atividade Síncrona/Assíncrona - 11/03/2023 1000 pontos</p>
<p>Playteste Atividade Síncrona - 11/03/2023 600 pontos</p>	<p>Atividade de pesquisa Atividade Síncrona - 11/03/2023 3000 pontos</p>

Mestranda Andréia de Cássia dos Santos
PPGEN-UENP

<p>Sistema de entrega de badges e troféu do curso, para ciência e realizarem a leitura.</p>	<p>https://bit.ly/badgesCFP</p>	<p>5</p>	
<p>Leitura Complementar: Livro - Jogar para aprender - Assunto: Conhecer mais sobre jogos de diversão, jogos de aprendizagem, tipos de jogos e aprofundar mais nos 4 pilares dos jogos: meta, dinâmica, mecânica e elementos. BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. JOGAR PARA APRENDER: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018. Atividade Assíncrona 1 no Google Sala de Aula.</p>	<p>https://bit.ly/3NdQ41V</p>	<p>60</p>	<p>-</p>
<p>Encontro síncrono</p>			

Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observação
Realizar o acolhimento e agradecimento aos participantes. Pedir que se apresentem para que possam sentir-se mais integrados às atividades que serão desenvolvidas no curso de forma síncrona.	-	10	-
Apresentar o cronograma do curso que foi enviado anteriormente e explicar a dinâmica do curso em relação à pontuação, encontros síncronos, atividades síncronas e assíncronas, avaliação, participação, objetivos e certificado.	https://bit.ly/CFPCronograma	15	-
Explicar o sistema de recebimento de Badges e do troféu ao final do curso, que foi compartilhado de forma assíncrona. O conteúdo do Curso de Formação Pedagógica também foi gamificado através de uma Gamificação estruturada que contém um inventário de badges (emblemas virtuais) que será dado a cada participante que conquistar uma determinada etapa do conteúdo, seja por estar presente na aula síncrona durante a explicação do conteúdo, pela participação ativa na aula ou por atividades realizadas e entregues. Os badges colecionáveis foram mais detalhados no item 3, Produção Técnica Educacional dessa PTE. Fazer a entrega do primeiro Badge do curso aos cursistas presentes (que responderem à chamada).	-	20	-
Utilizar os slides preparados para a Aula 1 do Módulo 1, como sugestão, apresentados no (Apêndice A) para a explanação teórica durante a aula síncrona.	-	-	Todos os slides da aula estão disponíveis no Apêndice A.

<p>Solicitar aos alunos que respondam às questões do slide Como estou chegando no curso?, que, como sugestão, foram desenvolvidas no Mentimeter¹, em que a primeira pergunta formará uma nuvem de palavras e as demais, caixinhas de respostas. O acesso dos cursistas se dará através do link: https://bit.ly/3HLwJ6w, mas também podem ser lançadas no Chat para partilha dos cursistas durante a aula síncrona on-line ou anotadas no quadro para partilha durante a aula síncrona presencial.</p> <p>Questões: Exprese aqui um sentimento! Como você está se sentindo hoje? Quais são suas expectativas em relação ao curso e ao uso das Metodologias Ativas? O que você entende por Gamificação?</p>	<p>https://bit.ly/3HLwJ6w</p>	<p>25</p>	
<p>Apresentar o que será trabalhado nesse módulo, conteúdo constante no slide O que vamos ensinar nesse módulo?, do Apêndice A.</p>	<p>-</p>	<p>5</p>	<p>-</p>
<p>Realizar, com auxílio de slides, a explicação dos conceitos sobre Metodologias Ativas, os jogos de diversão, jogos de aprendizagem, os pilares do jogo, os tipos de jogos e os tipos de jogadores.</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>Os slides estão disponíveis no Apêndice A, na íntegra.</p>
<p>Solicitar que os participantes façam o teste de dominância cerebral, presente no slide Teste de dominância Cerebral e pedir para compartilharem no WhastApp para pontuação da atividade. Vale 150 pontos. Link para acessar o teste: https://www.personalidades.mobi/Dominancia_Cerebral/index.php.</p>	<p>https://www.personalidades.mobi/Dominancia_Cerebral/index.php</p>	<p>15</p>	<p>-</p>

¹ Mentimeter é um site utilizado para criação de apresentações interativas que podem ser utilizadas em atividades síncronas ou assíncronas que teve uma utilização acentuada durante a pandemia da Covid-19 em 2020 e 2021. Para se cadastrar e utilizar, basta acessar o site <https://www.mentimeter.com>.

Realizar, com auxílio de slides, a explicação dos conceitos sobre Gamificação. Fazer a entrega do Badge para quem estiver presente (participar no chat se aula síncrona pelo Google Meet ou outra plataforma disponível).	-	30	Os slides estão, na íntegra, no Apêndice A
Compartilhamento Assíncrono – pós-aula			
Título do vídeo	Link para acesso	Tempo (minutos)	Referência
10 Técnicas de Gamificação para a Sala de Aula.	https://youtu.be/ZKvE_x2PiXo	13'42"	ADAM. Sam. 10 Técnicas de Gamificação para a Sala de Aula. Disponível em: https://youtu.be/ZKvE_x2PiXo . Acesso em: 08 jul 2022.
Metodologias Ativas.	https://youtu.be/6l-kl3JtYtY	3'18"	BACICH, Lilian. Metodologias Ativas. Disponível em: https://youtu.be/6l-kl3JtYtY . Acesso em: 08 jul 2022.
Quais são os 9 tipos de METODOLOGIAS ATIVAS de ensino aprendizagem e o quais são seus objetivos.	https://youtu.be/4XnBpAvQF6Q	10'48"	CONFRARIA REVOLUCIONAR. Quais são os 9 tipos de METODOLOGIAS ATIVAS de ensino aprendizagem e o quais são seus objetivos. Disponível em: https://youtu.be/4XnBpAvQF6Q . Acesso em 08 jul. 2022.
Como Usar Gamificação nas Aulas?	https://youtu.be/OZdtalmNGSQ	46'30"	DICKMANN, Ivanio. Como usar Gamificação nas Aulas?. Disponível em: https://youtu.be/OZdtalmNGSQ . Acesso em: 07 jul 2022.
Exemplos de jogos e suas partes.	https://youtu.be/WJTR6w9q5OU	31'56"	DICKMANN, Ivanio . Exemplos de jogos e suas partes. Disponível em: https://youtu.be/WJTR6w9q5OU . Acesso em 07 jul. 2022.
Metodologias Ativas – Introdução.	https://youtu.be/VYK_t-OwcRU	3'	MORAN, José. Metodologias Ativas – Introdução. Disponível em: https://youtu.be/VYK_t-OwcRU . Acesso em: 08 jul. 2022.
O que são Metodologias Ativas?	https://youtu.be/LCRNEbhne-0	3'51"	NOGUEIRA, Nilbo. O que são Metodologias Ativas? Conceitos básicos. Disponível em: https://youtu.be/LCRNEbhne-0 . Acesso em 08 jul. 2022.

Fonte: a autora (2022).


Quadro 4 - Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para professores do Ensino Superior – Módulo 1 – Aula 2

MODELO DE ENSINO	
Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior	
Público-Alvo: Professores do Ensino Superior.	
Módulo 1: Metodologias Ativas e o papel dos jogos para a Gamificação	
Carga-Horária: 7 horas (3 horas síncronas e 4 horas assíncronas).	
Objetivo: Apresentar os conceitos do Triângulo da Gamificação.	
Resultados Esperados: Espera-se que os cursistas entendam os 3 pilares do triângulo da Gamificação e possam associar à construção de suas futuras gamificações utilizando-se desses conceitos.	
Avaliação do módulo: Participação nas atividades assíncronas, entrega da Atividade Autoavaliativa – Síntese avaliativa do Módulo 1 e participação ativa nas atividades síncronas.	
2ª aula - Triângulo da Gamificação	
<ul style="list-style-type: none"> • Triângulo da Gamificação <ul style="list-style-type: none"> ○ Os jogos ○ Os jogadores ○ Tipos de Educadores • Restrições • Competição ou colaboração • Mapa de Empatia • Atividade - Mapeamento das turmas • Atividade - Autoavaliação do Módulo 1 	
REFERÊNCIAS	
DICKMANN, Ivanio (org.). Start: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021a.	
DICKMANN, Ivanio. Triângulo da Gamificação: 3 coisas que todo educador/a deve saber. Disponível em: https://youtu.be/7rsIEj7vrag . Acesso em 07 jul. 2022.	

Fonte: a autora (2022).

Quadro 5 - Roteiro detalhado da Aula 2, Módulo 1

Compartilhamentos Assíncronos – pré-aula 2

Enviar aos cursistas antes da aula 2 síncrona			
Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Imagem
Material sobre o Mapa de Empatia. Tempo para leitura, vídeo e tarefa inclusos no material compartilhado (Apêndice F).	https://bit.ly/3RnhipN	90	
Encontro Síncrono			
Para realizar durante a aula on-line			
Utilizar os slides preparados para a Aula 2 do Módulo 1, como sugestão, apresentados no (Apêndice B) para a explanação teórica durante a aula síncrona sobre os conceitos do Triângulo da Gamificação, o que são as restrições nas gamificações e sobre as gamificações competitivas e cooperativas.	-	60	Slides na íntegra no Apêndice B.
Verificação da realização da tarefa enviada no Material sobre o Mapa de Empatia para criação da Persona e Mapa de Empatia. Vamos construir a descrição da Persona e um mapa de Empatia na aula. Pontuação: 200 pontos.	Persona e Mapa de Empatia: https://bit.ly/CFPPersonaMapa	40	Compartilhamento do link com os alunos presentes na aula síncrona.

Atividade Autoavaliativa – Síntese avaliativa do Módulo 1. Acessar e responder ao formulário. Vale 300 pontos	https://forms.gle/QxR5fS5Xt2eTfqQM7	30	-
Entregar um badge para quem realizar a tarefa da autoavaliação e estiver presente na aula. Questões correspondentes no Apêndice H.	-	20	-
Atividade Assíncrona pós-aula para aprofundamento no assunto abordado - Vídeos			
Título do Vídeo	Link de Acesso:	Tempo do vídeo	Referência
QUEM VAI JOGAR.	https://youtu.be/qiZERDh_HCQ	31'14"	DICKMANN, Ivanio QUEM VAI JOGAR. Disponível em: https://youtu.be/qiZERDh_HCQ . Acesso em: 07 jul. 2022
Triângulo da Gamificação: 3 coisas que todo educador/a deve saber.	https://youtu.be/7rsIEj7vrag .	45'48"	DICKMANN, Ivanio. Triângulo da Gamificação: 3 coisas que todo educador/a deve saber. Disponível em: https://youtu.be/7rsIEj7vrag . Acesso em 07 jul. 2022. 45'48"

Fonte: a autora (2022).

Quadro 6 - Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para professores do Ensino Superior – Módulo 2 – Aula 1

MODELO DE ENSINO
Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior
Público-Alvo: Professores do Ensino Superior.
Módulo 2: Como utilizar os jogos de aprendizagem e a Gamificação em suas aulas
Carga-Horária: 8 horas (3 síncronas e 5 horas assíncronas).
Objetivo: Apresentar noções básicas sobre como os professores podem utilizar a Gamificação e os jogos de aprendizagem em suas aulas já estruturadas.
Resultados Esperados: Espera-se que os cursistas consigam definir a(s) sua(s) necessidade(s) pedagógica(s), seu(s) objetivo(s) educativo(s), analisar jogos de diversão para criar Gamificações.
1ª aula – Construindo gamificações com base nas necessidades pedagógicas e no objetivo educativo
<ul style="list-style-type: none"> • Necessidade Pedagógica • Objetivo Educativo • Gamificação <ul style="list-style-type: none"> • Como Gamificar? O que é preciso para Gamificar uma aula? • Utilização de jogos de aprendizagem • Conhecendo o público-alvo • Motivação intrínseca • Motivação extrínseca
REFERÊNCIAS
ALVES, Leonardo Meirelles. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018.
BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
BURKE, Brian. Gamificar: como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
DAROLT, Viviani. Gamificar em sala de aula. Curitiba: CRV, 2021.
DICKMANN, Ivanio (org.). Start: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021a.

_____. **Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar as suas aulas.** 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021b.

_____. **Almanaque Gameducar: Guia prático de jogos educativos e Gamificação na educação.** Chapecó: Livrologia, 2021c.

DICKMANN, Ivanio. **Como Usar Gamificação nas Aulas?** Disponível em: <https://youtu.be/OZdtalmNGSQ>. Acesso em: 07 jul 2022.

EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo: descomplicando a Gamificação para educadores.** São Paulo, SP: Évora, 2020.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** John Wiley & Sons, 2012.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: Criar, Fazer, Jogar.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MENEZES, Nayra Karinne Bernardes de. **Gamificação: Jogando para o sucesso.** 1. Ed. São Paulo: Leader, 2020.

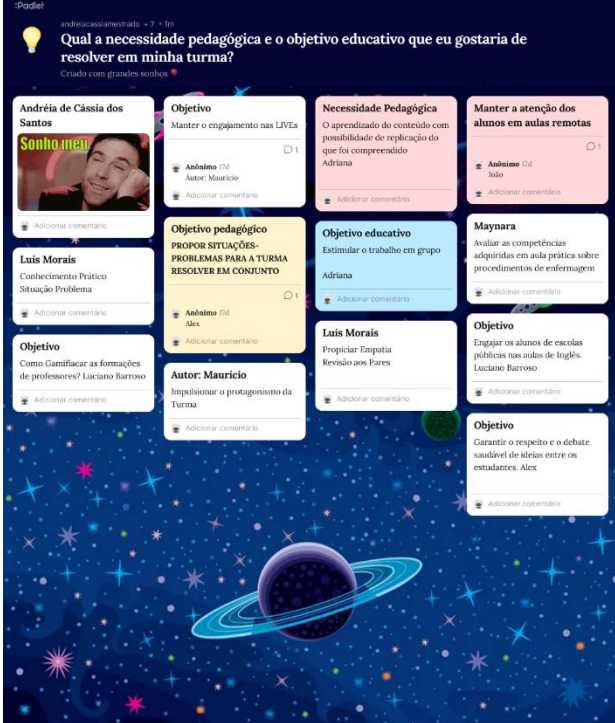
STIEGLITZ, Stefan; LATTEMANN, Christoph; ROBRA-BISSANTZ, Susanne; ZARNEKOW, Rüdiger; BROCKMANN, Tobias. **Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts.** Springer, 2016.

Fonte: a autora (2022).

Quadro 7 - Roteiro detalhado da Aula 1, Módulo 2

Compartilhamentos Assíncronos – pré-Aula 1 – Módulo 2

Enviar aos cursistas antes da aula síncrona os materiais complementares e atividades			
Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observações
Vídeo - Motivação Intrínseca e Extrínseca. Referência: DICKMANN, Ivanio . MOTIVAÇÃO - Intrínseca e Extrínseca. Disponível em: https://youtu.be/YRS0lywA_u4 . Acesso em: 09 jul. 2022.	https://youtu.be/YRS0lywA_u4	52'14"	-
Vídeo: Quais as FERRAMENTAS que você precisa para Gamificar na educação? Referência: DICKMANN, Ivanio. Quais as FERRAMENTAS que você precisa para Gamificar na educação? Disponível em: https://youtu.be/mfgiv4VMFr8 . Acesso em: 09 jun 2022.	https://youtu.be/mfgiv4VMFr8	5'39"	-
Encontro Síncrono			
Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observações
Utilizar os slides preparados para a Aula 1 do Módulo 2, como sugestão, apresentados no (Apêndice C) para a explanação teórica durante a aula síncrona.	-	-	Os slides, na íntegra, estão no Apêndice C.
Apresentar o que será trabalhado nesse módulo o conteúdo constante no slide O que vamos ensinar nesse módulo? , do Apêndice C.	-	5	-
Verificar os cursistas que estão presentes	-	20	-

<p>para enviar o badge correspondente.</p> <p>Realizar, com auxílio de slides, a explicação dos conceitos sobre Necessidade Pedagógica e Objetivos educativos.</p>	<p>--</p>	<p>20</p>	<p>-</p>
<p>Atividade síncrona: Solicitar aos participantes que realizem o Mapeamento das necessidades pedagógicas e objetivos educativos, acessando o link do Padlet²: https://padlet.com/andreiacassiamestrado/Bookmarks. Essa atividade receberá uma pontuação que será computada no Ranking do curso. Vale 100 pontos no primeiro comentário e 50 pontos a cada novo comentário.</p>	<p>https://padlet.com/andreiacassiamestrado/Bookmarks</p>	<p>30</p>	
<p>Falar que a conexão entre a nossa necessidade pedagógica e nosso objetivo educativo é a Gamificação. Apresentar, com o auxílio dos slides, os conceitos para Gamificar as aulas.</p>	<p>-</p>	<p>5</p>	<p>-</p>

² Padlet é um aplicativo que pode ser utilizado on-line ou instalado no computador/notebook para a criação de quadros. Permite uma interação síncrona ou assíncrona entre os participantes, além de fornecer diversos modelos, de acordo com a troca que se pretende realizar no grupo. Para acessar e se cadastrar no site do Padlet, utilize o link <https://padlet.com/>.

Verificar os cursistas que estão acompanhando até o momento a aula para dar o badge correspondente.	-	20	-
Mostrar a atividade que deverão realizar de forma Assíncrona no Google Classroom.	-	5	Slide na íntegra no Apêndice C.
Mostrar o Badge que irão ganhar se realizarem a atividade assíncrona.	-	5	-
Mostrar o exemplo: Prova Coringa e como foi pensada a Gamificação da avaliação.	-	10	Slides na íntegra no Apêndice C.
Utilizar os slides preparados para a Aula 2 do Módulo 1, como sugestão, apresentados no (Apêndice C) para a explanação teórica durante a aula síncrona sobre os conceitos de Motivação intrínseca e Extrínseca.	-	30	Slides na íntegra no Apêndice C.
Utilizar um dos mapas de empatia criados pela turma para fazer com eles uma análise.	-	20	Escolher, dentre as respostas enviadas pelos cursistas, um dos mapas para comentar em aula síncrona.
Entregar o badge final da aula.		20	-
Compartilhamento assíncrono pós-aula 1 para aprofundamento na temática			
Fórum de discussão no Classroom: Dialogar sobre as dúvidas e compartilhar alguns exemplos de elementos de jogos diferentes (cartas, tabuleiro, on-line...). Cada aluno deverá responder em um novo comentário. Vale 300 pontos.	-	60	-
Atividade Assíncrona: Identifique um jogo de diversão que tenha mais conhecimento sobre como ele funciona. Identifique e anote em uma folha os 4 pilares dos jogos: Meta, Dinâmica, Mecânica, Elementos que compõem esse jogo - vale 500 pontos. Tempo para elaboração: 90 MINUTOS.	-	90	-

Entrega: Atividade do Google Classroom.			
Verificar os cursistas que realizaram a atividade síncrona para enviar o badge correspondente.	-	20	-
Atividade Autoavaliativa – Síntese avaliativa https://forms.gle/Vu37yBKpFTN4YU4XA A atividade deve ser respondida ainda hoje. Estará disponível no Google Classroom como atividade. Vale 400 pontos.	https://forms.gle/Vu37yBKpFTN4YU4XA	50	As questões do formulário também se encontram no Apêndice I.
Verificar os cursistas que realizaram a atividade avaliativa para enviar o badge correspondente.	-	20	-

Fonte: a autora (2022).

Quadro 8 - Modelo de Ensino do Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para professores do Ensino Superior – Módulo 2 – Aula 2.

MODELO DE ENSINO
Curso de Formação Pedagógica em Gamificação para Professores do Ensino Superior
Público-Alvo: Professores do Ensino Superior.
Módulo 2: Como utilizar os jogos de aprendizagem e a Gamificação em suas aulas?
Carga-Horária: 7 horas (3 horas síncronas e 4 horas assíncronas).
Objetivo: Apresentar noções básicas sobre como os professores podem utilizar a Gamificação e os jogos de aprendizagem em suas aulas já estruturadas.
Resultados Esperados: Espera-se que os cursistas consigam identificar as motivações dos seus alunos, conhecer os tipos de gamificações, criar, apresentar e testar o seu primeiro protótipo gamificado.
2ª aula – Criando Gamificações para os seus alunos
<p>Tipos de Gamificações</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gamificação estrutural • Gamificação de conteúdo <p>Protótipos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação de protótipo para sua primeira Gamificação • Apresentação das gamificações criadas • Play-teste
REFERÊNCIAS
<p>ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.</p> <p>BELL, Kevin. Game On!: gamification, gamefic design, and the rise of the gamer educator. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2017.</p> <p>BURKE, Brian. Gamificar: como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.</p> <p>EUGENIO, Tiago. Aula em jogo: Descomplicando a Gamificação para educadores. São Paulo: Évora, 2020.</p> <p>KAPP, Karl. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.</p> <p>MENEZES, Nayra Karinne Bernardes de. Gamificação: Jogando para o sucesso. 1. Ed. São Paulo: Leader, 2020.</p> <p>REGINA DA SILVA, K.; TOJEIRO GIORDANI, A.; COELHO NETO, J. Recurso audiovisual para o ensino em saúde. RNOTE, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 252–261,</p>

2021. DOI: 10.22456/1679-1916.121222. Disponível em:
<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121222>. Acesso em: 19 jan. 2023.

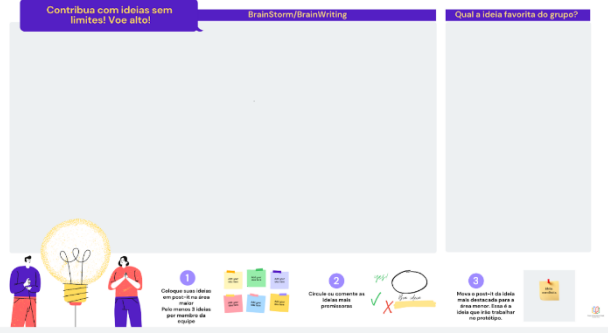
Fonte: a autora (2022).

Quadro 9 - Roteiro detalhado da Aula 2, Módulo 2.

Compartilhamentos Assíncronos – pré-Aula 2 – Módulo 2

Enviar aos cursistas antes da segunda aula síncrona os materiais complementares e atividades

Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observação
<p>Atividade: Assistir ao vídeo que será utilizado para a Gamificação em aula assíncrona:</p> <p>Referência A importância da higienização das mãos. Disponível em: https://youtu.be/VV-rlZIZv4c. Acesso em 09 jul. 2022.</p>	https://youtu.be/VV-rlZIZv4c	17'49"	O vídeo será utilizado no desenvolvimento de uma Gamificação em aula síncrona.
<p>Atividade Assíncrona: Protótipo da Gamificação sobre Higienização das mãos. A atividade vale 1000 pontos no ranking de pontuação do curso, será iniciada em aula síncrona e postada no Google Classroom. Aguarde orientações na aula. Prazo para Entrega: 13/03/2023.</p>	-	60	Iniciar a atividade em equipe durante a aula síncrona e pedir para que os cursistas troquem ideias para a gamificação. Ao finalizarem o protótipo, deverão realizar a postagem da tarefa.
Encontro Síncrono			
Material	Link para acesso	Tempo (minutos)	Observação
<p>Apresentar o que será trabalhado nesse módulo, conteúdo constante no slide O que vamos ensinar nesse módulo?, do Apêndice D.</p>	-	5	-

<p>Utilizar os slides para explanação teórica durante a aula síncrona sobre os Tipos de Gamificações e Protótipo.</p>	-	20	Os Slides estão, na íntegra, no Apêndice D.
<p>Atividade síncrona 1: Ideação para a primeira Gamificação. Os cursistas irão compartilhar suas ideias para elaboração do protótipo da primeira Gamificação estrutural, em grupos, através do link: https://bit.ly/3QISGaO. Cada ideia compartilhada por um dos membros da equipe vale 50 pontos no ranking de pontuação do curso. Para a ideia ser computada, o integrante precisa usar o seu nome.</p>	https://bit.ly/3QISGaO	25	
<p>Atividade Síncrona 2: Com base na ideação proposta pelo seu grupo, vocês deverão criar a sua Gamificação. Protótipo da Gamificação sobre Higienização das mãos. A atividade vale 1000 pontos no ranking de pontuação do curso para cada membro da equipe. Prazo para Entrega: 13/03/2023.</p>	-	60	<p>Vocês podem abusar da criatividade para o desenvolvimento desse protótipo. Vale usar lápis de cor, canetinhas, cartolinas, materiais recicláveis, tudo que a imaginação permitir para que sua gamificação seja um sucesso. Depois você irá compartilhar a atividade através de fotos ou de um vídeo mostrando sua criação na atividade do Google Classroom.</p>
<p>Utilizar os slides para explanação teórica durante a aula síncrona sobre Play-teste.</p>	-	15	Slides na íntegra no Apêndice D.

<p>Atividade: Play-teste - Testar as gamificações criadas entre os membros de cada equipe e compartilhar as observações sobre o teste da aula em forma de texto no Google Classroom. A atividade pontuará 600 pontos no ranking do curso.</p>	-	30	-
<p>Atividade da pesquisa – Responder ao formulário de pesquisa: https://forms.gle/JKHjDwZNogP6fxJm7. Vale 3000 pontos no ranking de pontuação do curso.</p>	https://forms.gle/JKHjDwZNogP6fxJm7	30	Questionário também disponibilizado no Apêndice K.
Encerramento do CFP.	Despedida da turma e contatos para a pesquisa.	10	-

Fonte: a autora (2022).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que os resultados desta experiência poderão promover uma nova perspectiva ao processo de ensinar os conteúdos contemplados nos componentes curriculares dos cursos de ensino superior que tiveram professores cursistas neste CFP, estendendo-se, também, a outros cursos com a utilização de instrumentos que tornem o aprendizado mais atraente e os alunos mais motivados a aprender.

Esta PTE poderá ser utilizada por qualquer docente que atue no Ensino Superior e, além, pretende-se mostrar que o universo da Gamificação é possível em todos os níveis de ensino, faixa etária e contexto escolar, pois não depende da criação de um jogo completo ou do uso de tecnologia para que seja executada, mas sim de algum elemento presente nos jogos. Além de trazer o contexto dos jogos para a sala de aula, a Gamificação pode ser aliada no engajamento dos alunos em relação ao ensino.

A aplicação da PTE compõe a dissertação de mestrado, mas busca-se, aqui, a validação do curso que será utilizado e almeja-se melhorias futuras para o cenário educacional de nível superior.

Para compor a dissertação de mestrado para qual esse Curso de Formação Pedagógica foi desenvolvido, serão analisadas as informações compartilhadas pelos professores cursistas através de questionários aplicados ao longo do curso.

Espera-se que essa PTE possa gerar uma aproximação ainda maior entre a prática docente e o uso das Metodologias Ativas; principalmente a Gamificação, uma vez que, embora complexa, pode ser facilmente aplicada ao utilizar-se do método aqui apresentado.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, xxii, 238 p. il.;23 cm.
- BELL, Kevin. **Game On!**: gamification, gamefic design, and the rise of the gamer educator. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2017.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender**: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
- BURKE, Brian. **Gamificar**: como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- CANDAU, Vera Maria (org.). **Reinventar a escola**. 9º ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- CAPEL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento Orientador de APCN – Área 46: Ensino**. 2019. Disponível em: https://capes.gov.br/images/Criterios_apcn_2019/ensino.pdf. Acesso em: 28 mai. 2021.
- DARLING-HAMMOND, Linda. **The flat world and education**: how America's commitment to equity will determine our future. New York: Teachers College Press, 2010.
- DAROLT, Viviani. **Gamificar em sala de aula**. Curitiba: CRV, 2021.
- DEWEY, John. Thinking in education. In: DEWEY, J. **Democracy and education**: an introduction to the philosophy of education. New York: The Free Press, 1916.
- DICKMANN, Ivanio (org.). **Start**: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021a.
- _____. **Gamificação e jogo educativo**: 76 ideias para dinamizar as suas aulas. 1. ed. Chapecó: Livrologia. 2021b.
- _____. **Almanaque Gameducar**: Guia prático de jogos educativos e Gamificação na educação. Chapecó: Livrologia, 2021c.

_____. **Triângulo da Gamificação: 3 coisas que todo educador/a deve saber.** Disponível em: <https://youtu.be/7rsIEj7vraq>. Acesso em 07 jul. 2022c.

_____. **Como Usar Gamificação nas Aulas?** Disponível em: <https://youtu.be/OZdtalmNGSQ>. Acesso em: 07 jul 2022d.

EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo: descomplicando a Gamificação para educadores.** São Paulo, SP: Évora, 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia do Ensino Superior.** 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2020.

KAPP, Karl. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** John Wiley & Sons, 2012.

KAPP, Karl; BLAIR, Lucas; MESCH, Rich. **The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice.** Wiley, 2013.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: Criar, Fazer, Jogar.** 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Didática Geral.** 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

MENEZES, Nayra Karinne Bernardes de. **Gamificação: Jogando para o sucesso.** 1. Ed. São Paulo: Leader, 2020.

MORAN, José. Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In:* BACICH, Lilian.; MORAN, José. (org.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. E-book.

_____. Mudando a educação com Metodologias Ativas. *In:* MORALES, Ofelia Elisa Torres.; SOUZA, Carlos Alberto. (org.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens.** Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. v. 2, 2015. p. 15-33. (Coleção Mídias Contemporâneas).

_____. **Reinventando as formas de ensinar e de aprender.** Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2021/06/reinventando.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2021.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil.** 4. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2013.

SILVA, Kathilene Regina da.; GIORDANI, Annecy Tojeiro; COELHO NETO, João. **Recurso audiovisual para o ensino em saúde.** RENOTE, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 252–261, 2021. DOI: 10.22456/1679-1916.121222. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/121222>. Acesso em: 19 jan. 2023.

SILVA, Kathilene Regina da. **A importância da higienização das mãos.** Disponível em: <https://youtu.be/VV-rlZIZv4c>. Acesso em 09 jul. 2022.

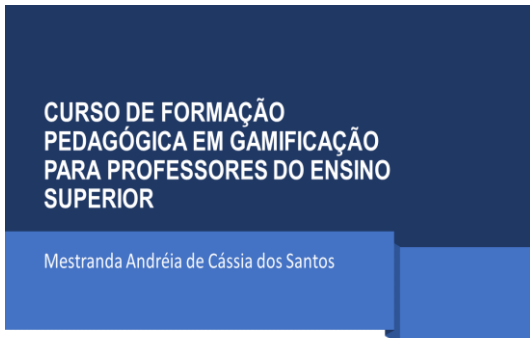
STIEGLITZ, Stefan; LATTEMANN, Christoph; ROBRA-BISSANTZ, Susanne; ZARNEKOW, Rüdiger; BROCKMANN, Tobias. **Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts**. Springer, 2016.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE DO PARANÁ. **Resolução 029/2011 – CEP/UENP**, de 05 de setembro de 2011. Regulamenta as ações de Extensão da Universidade Estadual do Norte do Paraná – UENP. Jacarezinho: Gabinete da Reitoria [2011]. Disponível em: <https://bit.ly/37KWdKm>. Acesso em: 13 mai. 2022.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Slides da Aula 1 - Módulo 1



Para facilitar o andamento das aulas:

Celular para facilitar o acesso aos links;
Caderno, lápis, borracha, canetas para realizar anotações e outros materiais escolares para realizar as criações das gamificações para as suas aulas;

<https://www.menti.com/cyrv1ybp2s>

Como estou chegando no curso?



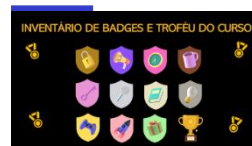
Cronograma do curso

<https://bit.ly/cronogramaGamification>



Percurso Mágico e o Sistema de Entrega de Badges do Curso

<https://bit.ly/percursoMagico>



Sistema de Pontuação

<https://bit.ly/gamificationRanking>



Google Sala de Aula

- Link do convite: <https://classroom.google.com/c/NTMzODMzNzA2ODk3?cjc=ajz7npx>
- Código da Turma: ajz7npx

Atividade Assíncrona
Leitura Complementar

300 PONTOS DA ATIVIDADE
200 PONTOS DE BÔNUS PARA CRITÉRIO
DEFINIDO



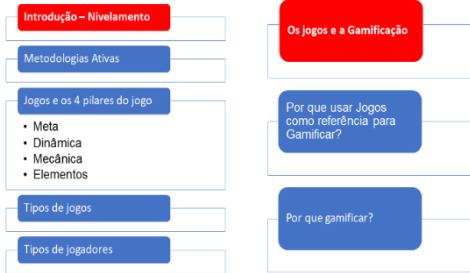
Livro: **Jogar para aprender**
Assunto: 4 pilares dos jogos
Onde encontrar: 2 primeiros capítulos disponível neste link: <https://bit.ly/3NdQ41V>

REFERÊNCIA

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar Para Aprender: Tudo o que Você Precisa Saber Sobre o Design de Jogos de Aprendizagem Eficazes**. DVS Editora, 2018.



O que vamos ensinar nesse módulo?

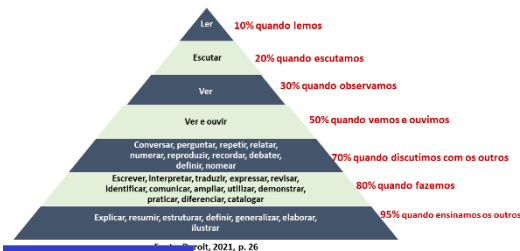


"Metodologias Ativas" se caracterizam:

[...] pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida[s] por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem. (BACICH; MORAN, 2018, p. 25)

- As Metodologias Ativas servem para que o aluno, além de ouvir, anotar e observar, possam ser convidados a contribuir para a construção do conhecimento naquela aula.
- Eles podem trazer materiais produzidos em casa, ajudar na composição das anotações da lição, produzir relatórios, participar de atividades que ficarão disponíveis para toda a sala e interagir com os seus colegas durante o processo de aprendizagem.
- O professor deve utilizar as Metodologias Ativas como um meio para proporcionar essa contribuição mais ativa dentro da sala de aula.

Pirâmide de aprendizagem de William Glasser



Metodologias Ativas

São utilizadas para um aprendizado mais profundo, democrático e saudável

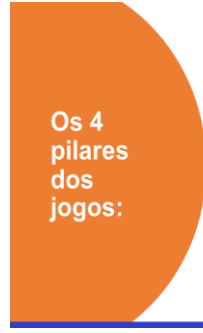
Dentre as mais conhecidas estão:

- Aprendizagem por projetos
- Ensino híbrido
- Aulas baseadas na resolução de situações-problema
- Aulas baseadas na resolução de desafios
- Estudo de caso
- Aprendizagem por pares
- Sala de aula Invertida
- Aprendizagem baseada em jogos
- E muitas outras

Jogo

O jogo é superação de obstáculos, diversão, competição, interativa e participativa de alcançar um objetivo, desafio, atividade lúdica de competição, distração, cooperação, premiação.

Um jogo não é o mesmo que uma brincadeira, porque ele tem objetivos claros.



Pilar 1 – Meta: tem que ter uma meta clara, o que que é que faço pra eu vencer no jogo? É o estado da vitória.

Pilar 2 – Dinâmica: tem que ter uma dinâmica, como que eu faço, o que que eu preciso fazer para ganhar, para atingir a meta.

Pilar 3 – Mecânica: tem que ter a mecânica do jogo, ou seja, o conjunto de regras estabelecidas, o que eu posso e não posso fazer para chegar à vitória.

Pilar 4 – Elementos: os elementos e características que compõe o jogo. Sejam as cartas, o tabuleiro, os dados, um campo, sorte, estratégia, etc.

Adaptado de: DICKMANN, 2021, p. 19-20

Meta

- A meta de um jogo é o Estado de Vitória
- É qualquer conquista ou atividade que encerre o jogo
- Sem uma meta não há jogo
- Tem que ser clara e compreensível
- Os jogadores se movem em direção da meta



Dinâmica

Se refere ao que os jogadores precisam fazer para alcançar o Estado de Vitória ou a meta estabelecida

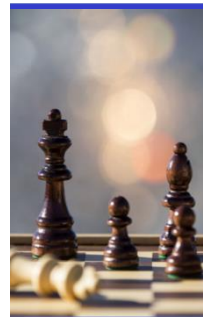
Responde a questão: O que tenho que fazer para ganhar?

Normalmente é como se descreve um jogo: sua meta e sua dinâmica de como atingir a meta

A satisfação dos jogadores com a dinâmica central contribui para a percepção de quão engajador ele é

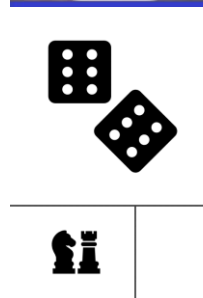
Jogos podem ter uma ou duas dinâmicas centrais

O que eu tenho que fazer, ou como que eu conquisto a meta



Mecânica

- É o conjunto de regras estabelecidas
- Define o modo como as pessoas atingem o objetivo final
- Torna o jogo envolvente (ou não)
- Determina a complexidade e o fluxo do jogo
- Dificultam ou facilitam o atingimento do objetivo proposto



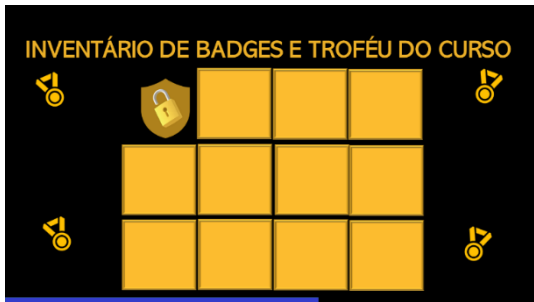
Elementos

- São as características ou componentes que realçam a experiência de jogar
- Ajudam os jogadores a se sentirem imersos na vivência do jogo
- Incluem desde a estética visual do jogo até o peso das peças e o arranjo das cartas
- A consistência e o alinhamento dos elementos ajudam a criar o tema, sua aparência e sensação
- Podem ser desde elementos estruturais (cartas, tabuleiro, pinos, dados) até o que serão as recompensas (status, acesso, influência, brindes, badges e gifts), pontuação, placar, etc

De forma resumida...

- Meta do Jogo (objetivo)
- Dinâmica Central (como ganhar)
- Mecânica do Jogo (regras)
- Elementos (características)



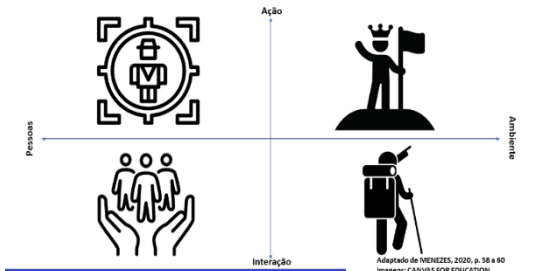


Tipos de jogos

- Jogos de entretenimento** – Destinados à diversão do jogador, sem outra expectativa em termos de resultado.
 - Jogos Digitais
 - Jogos de celular
 - Jogos de console
 - Jogos de PC
 - Jogos de mesa
 - Jogos de tabuleiro
 - Jogos de Cartas
 - Jogos de Dados
- Jogos de aprendizagem** – Destinados a ajudar os jogadores a desenvolver novas habilidades e novos conhecimentos, ou reforçar os já existentes.
 - Jogos sérios
 - Jogos instrucionais
- Simulações** – Tentativa de se reproduzir a realidade, e garantir aos aprendizes uma experiência interativa dentro de um ambiente realista e de risco controlado, onde todos poderão praticar comportamentos, específicos, e experimentar os efeitos de suas decisões.
- Gamificação** – Uso de elementos de jogos em uma situação de aprendizagem; da utilização de partes de um jogo no design instrucional, sem que isso implique na criação de um jogo completo.

Adaptado de: BOLLER; KAPP, 2018, p. 40-41

Tipos de jogadores – Taxonomia de Bartle



Exploradores (Explorers)

- Guiados pela curiosidade
- Seu maior interesse é descobrir o máximo que conseguirem a respeito do jogo, desde a compreensão da dinâmica ao entendimento da mecânica
- São aqueles que querem entender o porquê de tudo, nos mínimos detalhes



Conquistadores (Achievers)

- Estão no jogo para acumular riquezas, conquistar pontos e se destacarem dos outros jogadores
- São motivados por recompensas como níveis de fidelidade, pontos de experiência ou cupons de desconto
- No jogo, contam também com troféus ou um inventário de badges

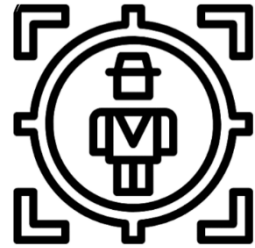
Socializadores (Socializers)

- Para esse tipo de jogador, o jogo é só um plano de fundo para se relacionarem com outros jogadores
- Gostam de comentar os jogos e motivar times
- Apresentam um interesse genuíno pelas pessoas e pelo que elas têm a dizer
- É por causa desses jogadores que existem os fóruns dentro dos jogos eletrônicos, por exemplo



Assassinos (Killers)

- São os mais competitivos e gostam de se impor
- Gostam de gerar ansiedade nos demais jogadores
- O que mais os motiva é sentir que estão ganhando, e têm a necessidade de ver outros perderem
- Estão sempre entre as primeiras posições dos rankings



Teste de Dominância Cerebral



Instruções:
Fazer o teste e enviar um print da tela no grupo de WhatsApp para contar os pontos
Vale: 200 pontos

Fonte: https://www.personalidades.mobi/Dominancia_Cerebral/index.php

Gamificação

“Gamificação é usar mecânicas, estética e pensamento de jogos baseados em jogos para envolver as pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas.” (KAPP, 2012, p.10)

“[...]Diferentemente do design de games voltados ao único propósito de entreter, a gamificação se destina a utilizar o mecanismo dos jogos para transformar ou desenvolver novos comportamentos” (VIANNA et. al, 2013, p.18)

Temos então que, gamificação é utilizar os pilares dos jogos de diversão para construir caminhos que facilitem o aprendizado em outras áreas do conhecimento, como na educação, favorecendo o engajamento.

Gamificação

Games costumam ter começo, meio e fim – é um produto que se cria e se distribui comercialmente ou não. Por outro lado, gamificação é um processo que se implanta, que modifica a experiência do usuário em uma atividade e resolve um problema de engajamento ou motiva mudanças específicas de comportamento. (EUGENIO, 2020, p. 66)

É você utilizar elementos, mecânicas, meta, objetivo, ideias, dinâmicas, etc dos jogos, algumas dessas, nem precisa ser todas, para o ambiente pedagógico

Uma atividade pedagógica, uma avaliação, é uma atividade de não jogo, aquilo que acontece em um jogo, a interatividade, o engajamento, a vontade de ficar jogando, é o que se deseja numa atividade pedagógica

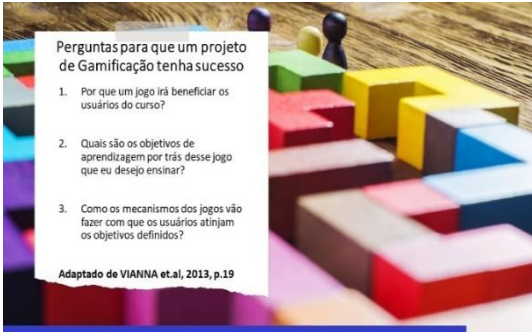
Gamificação

• Boller e kapp – **“trata-se do uso de elementos de jogos em uma situação de aprendizagem”**

• Quer dizer, vou buscar aquilo que funciona, que gera interatividade, envolvimento no jogo, para trazer para o ambiente pedagógico

• Flora Alves **“ Gamificação é aprender a partir dos jogos”**

• Enquanto o jogo de aprendizagem é a própria atividade pedagógica, a gamificação ajuda a atividade pedagógica ser melhor, porque acrescenta os elementos úteis que os jogos tem a irrigar a atividade pedagógica (grifo do professor Ivanio).



Perguntas para que um projeto de Gamificação tenha sucesso

1. Por que um jogo irá beneficiar os usuários do curso?
2. Quais são os objetivos de aprendizagem por trás desse jogo que eu desejo ensinar?
3. Como os mecanismos dos jogos vão fazer com que os usuários atinjam os objetivos definidos?

Adaptado de VIANNA et.al, 2013, p.19

Jogo Educativo X Gamificação

- O jogo educativo é a própria atividade pedagógica
- A gamificação é a inserção de algum pilar dos jogos numa atividade pedagógica, em uma aula, um exercício, uma avaliação



Por que usar Jogos como referência para Gamificar?

- Facilita o processo de entendimento quando vamos criar uma gamificação
- Entender os 4 pilares dos jogos: mecânica, dinâmica, elementos e meta, permite pensar novas possibilidades ao gamificar a aula



INVENTÁRIO DE BADGES E TROFÉU DO CURSO



Por que Gamificar?

- Transforma conteúdos densos em acessíveis, atividades complexas em mais divertidas
- Desenvolve novas habilidades
- Melhora a capacidade de resolver problemas
- As lições tornam-se mais atraentes
- Os alunos são mais desafiados a tomar as próprias decisões na hora de aprender
- Melhora a assimilação entre teoria e prática
- Favorece a criatividade
- Engaja o público em um nível emocional
- Ajuda a ensinar de uma forma não só diferenciada, mas que mostra resultados evidentes nos seus alunos.

Adaptado de MENEZES, p.23-25

Referências

BADICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Mobilizando: Abaixo para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl; JODAR PARA APRENDER: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

DARLING-HAMMOND, Linda. *The fat world and education: how America's commitment to equity will determine our future*. New York: Teachers College Press, 2010.

DEWEY, John. *Thinking in education*. In: DEWEY, J. *Democracy and education: an introduction to the philosophy of education*. New York: The Free Press, 1916.

DICKMAN, Isacio (org.). *Start como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a prática educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas*. 1 ed. Chapecó: Livroslog, 2021.

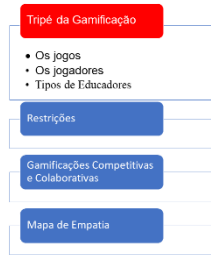
KAPP, Karl. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.

STIEGLITZ, Stefan; LATTEMANN, Christoph; ROBRABISSANTZ, Susanne; ZARNEKOW, Rüdiger; BROCKMANN, Tobias. *Gamification Using Game Elements in Serious Contexts*. Springer, 2018.

APÊNDICE B Slides do Módulo 1 – Aula 2

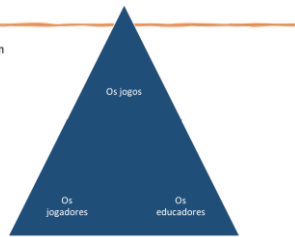


O que vamos ensinar nesse módulo?



Tripé da Gamificação

- Os jogos de aprendizagem
- Os jogadores
- Tipos de Educadores



Os jogos de aprendizagem

Qual jogo usar? Tabuleiro, cartas, trilhas, digital,...	Quando eu devo usar? No início da aula, no meio da aula, ...	Quanto eu devo usar do jogo? 10 minutos, meia hora, a aula toda,...
De qual jogo eles mais gostam? RPG, digital, tabuleiro,...	Para que eu posso usar? Avaliação, para reforçar conteúdo, para abrir um novo conteúdo, ...	Quais as restrições para usar esse jogo? Espaço, local, recursos, equipamentos,...

Os jogadores

- Como eles se envolvem com o jogo?
- Qual o perfil dos jogadores? (Tipos de jogadores)
- Qual o contexto em que o jogador está inserido?
- Quais são seus anseios e limitações extrínsecos (incitados pelo meio externo)?
- Quais são seus anseios e limitações intrínsecos (automotivados)?

Adaptado de VIANNA et.al, 2013, p. 18



Quem vai jogar?

Conhecer a turma é importante para a definição do jogo que usará como base para extrair os elementos para a construção da sua gamificação

Para mapear a turma podemos utilizar uma ferramenta muito utilizada quando trabalhamos com a Metodologia Ativa Aprendizagem Baseada em Projetos, mais especificadamente com o artefato **Design Thinking**: o Mapa de Empatia.

Tipos de Educadores

- **Educador Offline** - não está nem ligando para os jogos, não joga, não quer saber de jogar, mas precisa aprender gamificar suas aulas
- **Educador Online** - está sempre antenado, interessado em aprender coisas novas, conhece conteúdos sobre gamificação, mas nunca passou
- **Educador gamer** - é aquele que sabe tudo sobre jogos, tem experiência em jogar, consegue analisar um jogo com mais facilidade, poderá gamificar sua aula com mais facilidade
- **Educador Gameducador** - é aquele que joga, que usa jogos de aprendizagem, que usa gamificação em suas aulas, que já está habituado a encontrar as técnicas de gamificação com maestria

Adaptado de: BICKMANN, 2021b, p. 28-33

Restrições

Dentre as coisas que são importantes pensar quando vamos gamificar, a restrição é uma delas.

Pensar em tudo que pode ser limitante ao aplicarmos a gamificação com a turma, desde espaço, ambiente, recursos tecnológicos, dispositivos eletrônicos, os materiais que serão utilizados, etc



Competitiva ou Colaborativa (cooperativa)?

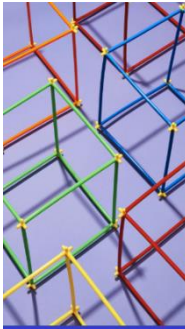
- Como a gamificação será utilizada também é uma decisão importante.
- Embora a maioria dos jogos que conhecemos sejam competitivos, podemos utilizar a gamificação utilizando os dois formatos, competitivo e colaborativo.



Gamificações competitivas

- Quando quer provocar animação, enfrentamento
- Trabalhar o tema Competição em aula
- Aquecimento para uma gincana, uma atividade, uma avaliação
- Quando a turma já joga jogos competitivos
- Acelerar o processo
- Experiências vivenciais de oposição e enfrentamento





Gamificações colaborativas

- Criar conexão entre os alunos
- Trabalhar o tema da cooperação
- Quando o perfil da turma é colaborativo
- Quando quer criar consciência de equipe
- Pra trabalharem juntos na solução de um problema
- Turmas que já jogam jogos cooperativos
- Experiências e vivências de construir em conjunto
- Construir uma consciência de mundo colaborativo, solidário



Atividade Síncrona:

Triângulo da Gamificação - mapeamento das suas turmas



Atividade Síncrona:

Atividade Autoavaliativa – Síntese avaliativa do módulo 1

<https://forms.gle/S9Ay7ivX31XG5jog7>

VALE: 300 PONTOS



Referências

DICKMANN, Inácio (org.). *Start: como a Gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a prática educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas*. 1. ed. Chapecó: Lacerlogia, 2021b.

DICKMANN, Inácio. *Triângulo da Gamificação: 3 coisas que todo educador deve saber*. Disponível em: <https://youtu.be/7mE27rag>. Acesso em 07 de Jul. 2022.

APÊNDICE C

Slides do Módulo 2 – Aula 1



O que vamos ensinar nesse módulo?

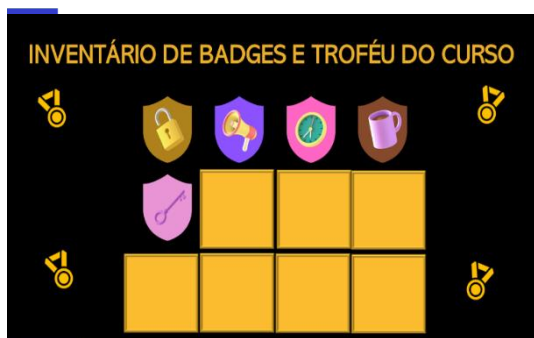
Construindo gamificações com base nas necessidades pedagógicas e no objetivo educativo com elementos dos jogos de aprendizagem.

Necessidade Pedagógica

Objetivo educativo

Gamificação

- Gamificando as suas aulas
- Como gamificar? O que é preciso para gamificar?
- Conhecendo o público-alvo - Exemplo: Mapa de Empatia Criado
- Ideação para a primeira gamificação
- Autoavaliação do módulo



Necessidade Pedagógica

- A necessidade pedagógica, é o que eu preciso que aconteça na minha aula
- O que me trava, ou o que a turma trava em minha aula
- O que você precisa resolver enquanto ação pedagógica
- Necessidade - o que você precisa fazer e não está conseguindo o resultado esperado
- Exemplos: apresentar um conteúdo, exercício de fixação, avaliação de conteúdo, aproximação da turma em relação ao conteúdo, concentração e participação, engajamento
- Está diretamente relacionada com a meta

Qual a sua maior dor?

- Fazer os alunos se engajarem nos momentos, nos processos da sua aula?
- Nas atividades que você passa para a sala?
- Nas listas de exercícios que eles não fazem?
- Nos trabalhos em grupo que não surtem efeito, os alunos se dispersam, não mantem a concentração?
- Nos trabalhos em grupo que não surtem efeito, os alunos não dialogam, a sala é muito silenciosa?
- O conteúdo que preciso transmitir é muito denso?
- Os alunos não estão conseguindo compreender o conteúdo?

Observação: É muito importante identificar claramente o seu problema pedagógico antes de começar pensar em gamificar.



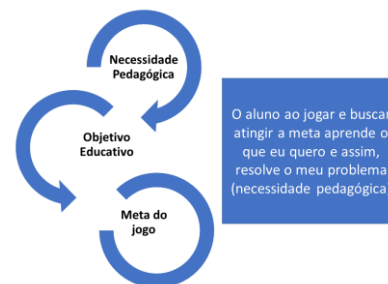
Objetivo Educativo

- É um desdobramento da necessidade pedagógica
- É o que o aluno precisa aprender
- É o que o jogador deverá aprender ao imergir no jogo/gamificação que estamos usando como ferramenta pedagógica
- É o que queremos que nossos alunos aprendam
- É uma forma de resolver a minha necessidade pedagógica
- Exemplo: aprender determinado conteúdo, dominar as ferramentas, realizar atividades

Objetivos pedagógicos:

Fixação de diferentes conteúdos	Diminuir a dispersão – desenvolver a autonomia	Aprimorar a coordenação motora	Desenvolver a organização espacial
Melhorar o controle segmentar	Aumentar a atenção e a concentração	Desenvolver a antecipação e estratégia	Trabalhar a comparação entre.....
Ampliar o raciocínio lógico	Desenvolver a criatividade	Perceber figura e fundo	Incentivar o gosto pela pesquisa
	Trabalhar conceitos de...	Desenvolver a cooperação	

Adaptado de Lopes (2011)



Mapeamento das necessidades pedagógicas e objetivos educativos:

<https://padlet.com/andreiacassimestrado/Bookmarks>

Regras:

- Acesse o link
- Crie uma nova publicação Clicando no símbolo + no canto inferior direito da tela
- Coloque seu nome no título
- Escreva sua necessidade pedagógica e objetivo educativo nesta publicação e clique no botão Publicar
- Receba **200 pontos** na primeira publicação
- A cada nova necessidade pedagógica e objetivo educativo adicionada, você receberá **100 pontos**
- Tempo para executar a missão – **10 minutos**





Como gamificar? O que é preciso para gamificar?

- ✓ Saber o que deseja gamificar: a aula, o conteúdo, uma atividade, uma avaliação...
- ✓ Identificar sua necessidade pedagógica
- ✓ Identificar os objetivos de aprendizagem para a turma
- ✓ Conhecer a turma
- ✓ Identificar o(s) pilar(es) de um jogo de aprendizagem ou diversão que deseja utilizar na sua gamificação
- ✓ Adequar a gamificação
- ✓ Prototipar (criar a gamificação)
- ✓ Testar a gamificação

Análise dos mapas de empatia criados no módulo 1



Conhecer os pilares de um Jogos

A ideia de conhecer profundamente todos os pilares dos jogos, e identifica-los em um jogo específico é potencializar a criatividade com a ideia que aquele jogo nos proporciona. Mesmo que conheçamos poucos jogos, podemos ter várias ideias diferentes para utilizar em nossas gamificações, utilizando apenas um elemento daquele jogo. Com um mesmo jogo, posso pensar várias gamificações diferentes, usando as mesmas metas, ou dinâmicas, ou elemento, etc

"Dê algo para os alunos fazerem, não algo para aprenderem; se o fizer demandar raciocínio, o aprendizado naturalmente acontece" John Dewey (1916, p. 191)

Atividades Assíncronas:

Atividade assíncrona:

- Identifique um jogo de diversão que tenha mais conhecimento sobre como ele funciona.
- Identifique e anote em uma folha os 4 pilares dos jogos: Meta, Dinâmica, Mecânica, Elementos que compõe esse jogo - **vale 500 pontos + Badge correspondente**
- Tempo para elaboração: 90 MINUTOS
- Entrega: Atividade do Google Classroom

Fórum de discussão no Classroom: Dialogar sobre as dúvidas e compartilhar alguns exemplos de elementos de jogos diferentes (cartas, tabuleiro, online...) Cada aluno deverá responder em um novo comentário. **Tempo para elaboração: 50 MINUTOS**
Vale 300 pontos + Badge Correspondente

INVENTÁRIO DE BADGES E TROFÉU DO CURSO

Exemplo: Gamificação – Prova Coringa

- Necessidade pedagógica:** Avaliar com leveza um conteúdo
- Objetivo educativo:** Descobrir o que os jogadores não sabem de um conteúdo.
- Meta:** Gerar um relatório de conteúdos não dominados pelos alunos.
- Dinâmica:** Usar uma questão como coringa que pode não ser respondida
- Mecânica:** Entregar as provas aos alunos
- Avisar que uma questão pode ser a "coringa", ou seja, pode ser deixada em branco e mesmo assim valerá como respondida.
- **Elementos:**
 - Relatório de experiência
 - Avaliação
 - Questão coringa

Ideação para a primeira Gamificação – Higienização das mãos

Observação: Dividir a turma em equipes

Acessem o link da sua equipe. Vocês trabalharão no compartilhamento de ideias. Coloquem o máximo de ideias que conseguirem pensar no tempo determinado. Não tem problema se inicialmente você achar sua ideia sem sentido, ou até mesmo boba. Escreva! Quanto mais ideias, mais pontos e mais possibilidades futuras!

Cada ideia compartilhada vale 50 pontos

Regras:

Você deverá adicionar um post-it no quadro contendo seu nome e sua ideia. Para uma nova ideia, adicione um novo post-it.

Tempo de execução: 20 minutos

Trabalhar em equipes



Atividade Síncrona:

Atividade Auto avaliativa – Síntese avaliativa
Tempo para elaboração: 30 MINUTOS
Entrega: Google Classroom - **vale 400 pontos + Badge correspondente**

<https://forms.gle/hm1VHZMMEXaCMcc7>

INVENTÁRIO DE BADGES E TROFÉU DO CURSO

Referências

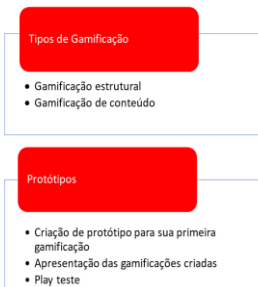
ALVES, Leonardo Mendes. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional (versão eletrônica). Joinville: SC, 2018.
BOKLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para aprender: Tudo que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
BURKE, Brian. Gamificar: como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
DAROLT, Vivian. Gamificar em sala de aula. Curitiba: CRV, 2021.
DICKMANN, Iseno (org.) Aventura Gamificada: Guia prático de jogos educativos e Gamificação na educação. Chapecó: Livrosiga, 2021.
_____. Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar as suas aulas. 1. ed. Chapecó: Livrosiga, 2021.
_____. Start: como a Gamificação em jogos de aprendizagem estão transformando a prática educacional atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas. 1. ed. Chapecó: Livrosiga, 2021.
DICKMANN, Iseno (org.) Aventura Gamificada: Guia prático de jogos educativos e Gamificação na educação. Chapecó: Livrosiga, 2021.
EUGENIO, Ingo. Aula em jogo: descomplicando a Gamificação para educadores. São Paulo, SP: Evora, 2020.
KAPP, Karl. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.
LOPES, Maria da Glória. Jogos na educação: Cria, Faz, Joga! 7. ed. São Paulo: Contexto, 2011.
MENEZES, Neiva Kátia. Bem-vindos de Gamificação: Jogando para o sucesso. 1. Ed. São Paulo: Leader, 2020.
STIEGLITZ, Stefan; LATTEMANN, Christoph; ROBA-BISSANTZ, Susanne; ZARNEKOW, Rüdiger; BROCKMANN, Tobias. Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts. Springer, 2016.

APÊNDICE D

Slides do Módulo 2 - Aula 2



O que vamos ensinar nesse módulo?



Gamificação Estrutural

UTILIZA ELEMENTOS DE GAMES PARA CONDUIZIR O APRENDIZ PELO PROCESSO DE APRENDIZAGEM SEM QUE HAJA ALTERAÇÕES SIGNIFICATIVAS NO CONTEÚDO

O CONTEÚDO, NÃO SE TORNA PARECIDO COM UM JOGO, E SIM A ESTRUTURA AO REDOR DELE

UTILIZADO PARA CONTEÚDOS DISTRIBUÍDOS EM LIVROS, VÍDEOS, TREINAMENTOS SÍNCRONOS E ASSÍNCRONOS E ENCONTROS PRESENCIAIS...

Adaptado de ALVES, 2015, p. 118

Gamificação de Conteúdo

PENSAMENTO DE GAMES PARA ALTERAR O CONTEÚDO DE MODO A FAZER COM QUE O SE PAREÇA A UM GAME.

SIGNIFICA QUE VOCÊ TERÁ QUE MOLRAR O CONTEÚDO AO MECANISMO DE FUNCIONAMENTO DE UM GAME.

UMA FORMA DE FAZER ISSO É CRIAR UMA HISTÓRIA EM QUE O CONTEÚDO VAI SENDO DESENVOLVIDO COMO PARTE DO ENREDO, NO QUAL OS PERSONAGENS OU AVATARES VÃO RESOLVENDO PROBLEMAS E TOMANDO DECISÕES DE TAL MANEIRA QUE O CONTEÚDO NECESSÁRIO PARA ESSAS AÇÕES VÁ SENDO APRENDIDO AO LONGO DO PROCESSO.

Adaptado de ALVES, 2018, p. 118



Criação de protótipo para sua primeira gamificação

- Um protótipo é a primeira versão jogável de um jogo ou gamificação
- Seu objetivo é proporcionar um teste rápido, fácil e de baixo custo
- Permite avaliar o valor do jogo para o público alvo em relação ao aprendizado e ao grau de divertimento proporcionado pela ideia do jogo

Questões que podem ser respondidas com um protótipo:

- Sua ideia de jogo é envolvente?
- As dinâmicas e os elementos são escassos ou existem em excesso?
- O que precisa ser melhorado, alterado, acrescentado?
- A experiência de aprendizagem é efetiva e eficaz?
- Os objetivos de aprendizagem podem ser alcançados pelos jogadores?
- São aconselháveis serem produzidos em papel para evitar muito retrabalho se desenvolvido diretamente em um modelo digital, forçando você a pensar de maneira cuidadosa nas interações dos jogadores e mecânicas do jogo



Atividade Síncrona:

- Utilizando as ideias compartilhadas, crie sua primeira gamificação – **vale 1000 pontos**
- Assunto que deverá ser abordado em sua gamificação: Higienização das mãos
- Tempo para elaboração: 1 hora
- Entrega: Na atividade do Google Classroom através de fotos ou um vídeo. Cada integrante deverá realizar a postagem para receber os pontos.



Play-teste do Protótipo

Play-Teste interno – com um grupo típico do que vai fazer, vai validar o jogo, verificar se está dentro do que se espera com as necessidades pedagógica.

Play-Teste externo - pode verificar se a estrutura tá adequada, cores, elementos, se o grau de complexidade está bom, se tiveram aprendizado, se dominaram aquele conceito, recomenda-se fazer vários play-testes externos. Não é teste na sua sala de aula.

Play-Teste real – este, é a aplicação na sua sala de aula. Vai levar uma versão mais acabada do teste, se é cartão plastificado, se tem madeira, se é online, aí nesta análise você faz os últimos retoques, usando-o como experiência educativa.



Perguntas aos testadores

- Que palavra melhor descreve sua experiência com a gamificação?
- O que você aprendeu?
- Quanto envolvente foi a gamificação?
- Seu nível de engajamento mudou(aumentou ou diminuiu) em algum ponto do jogo? Se isso aconteceu, por quê?



Atividade Síncrona/Assíncrona:

- Testar as gamificações criadas no grupo – vale 600 pontos
- Tempo para elaboração: 60 minutos
- Entrega: Compartilhamento das observações sobre o teste. Postagem no Classroom em forma de texto.

Atividade de Pesquisa:

- Responder o formulário de pesquisa: <https://forms.gle/QLrbckm51PB8ShuH9>
- vale 3000 pontos + Badge
- Tempo para elaboração: até o final da aula
- Prazo para entrega: Hoje até às 23h59

INVENTÁRIO DE BADGES E TROFÉU DO CURSO



Somente para quem responder o questionário

Finalização da pontuação e das aulas Assíncronas:

No dia 15/03/2023 encerraremos o curso e iremos compartilhar o ranking de pontuação final da sala.

Referências

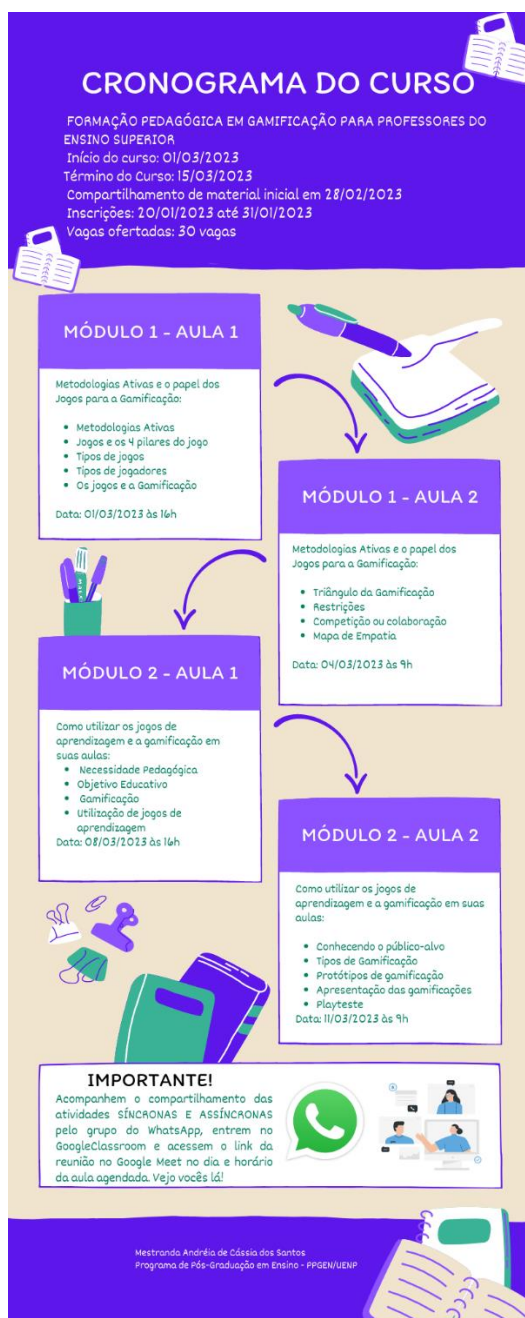
- ALVES, Flávia. Gamificação: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BELL, Kevin. Game On! gamification, gamefic design, and the rise of the gamer educator. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2017.
- BURKE, Brian. Gamificar: como a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- EUGENIO, Tiago. Aula em jogo: Descomplicando a Gamificação para educadores. São Paulo: Evora, 2020.
- KAPP, Karl. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons, 2012.
- MENEZES, Nayra Kátine Fernandes de. Gamificação: jogando para o sucesso. 1. Ed. São Paulo: Leader, 2020.
- REGINA DA SILVA, K.; TOLEDO, GIORDANA A.; COELHO NETO, J. Recursos audiovisuais para o ensino em saúde. REMITE, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 202-201, 2021. DOI: 10.22456/1676-1916.121222. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/remite/article/view/121222>. Acesso em: 18 Jan. 2023.

INVENTÁRIO DE BADGES E TROFÉU DO CURSO

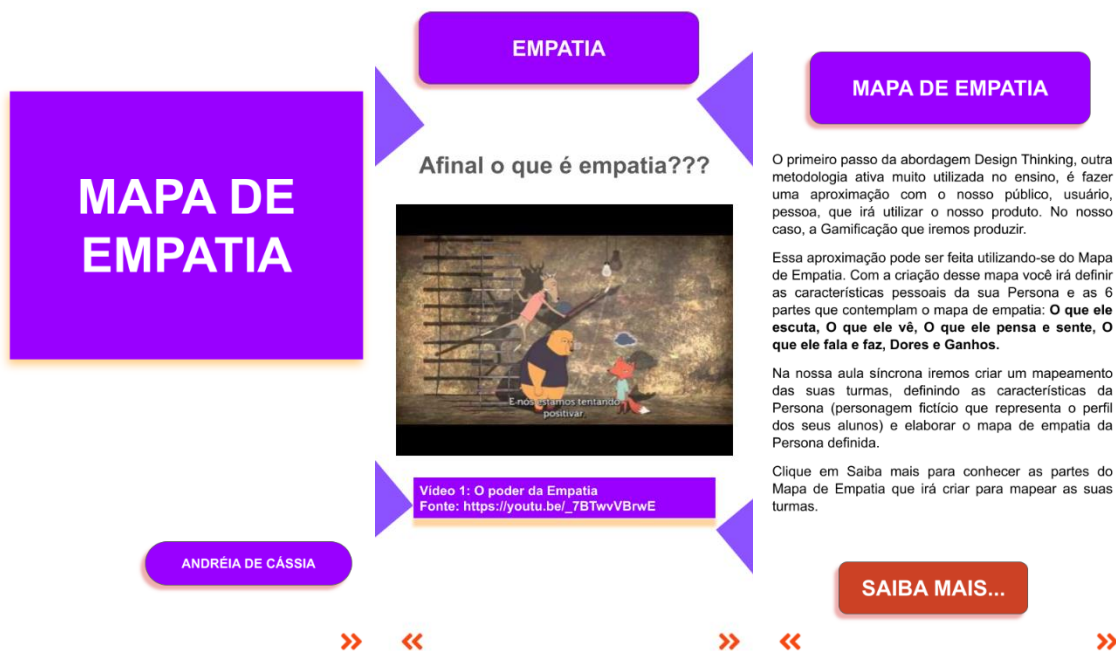


APÊNDICE E

Cronograma do Curso



APÊNDICE F Mapa de Empatia

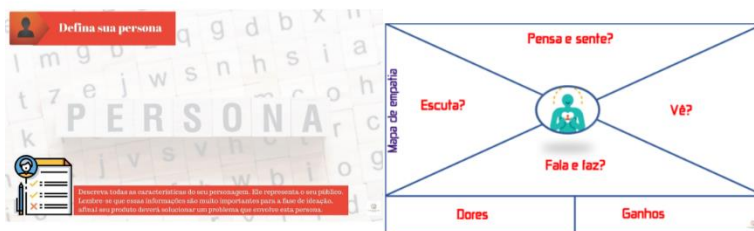


PERSONA

Você já pode pensar nas características da sua Persona anotando-as em seu caderno para poder compartilhar na aula síncrona.

MAPA DE EMPATIA

Também pode pensar nas 6 seis partes do mapa de empatia de acordo com a Persona definida e anotá-las em seu caderno para poder compartilhar na aula síncrona.



APÊNDICE G

Sistema de Pontuação

**SISTEMA DE PONTUAÇÃO DAS ATIVIDADES
SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS**

Para obtenção do Certificado de 30 horas o participante precisa atingir 75% de participação em relação à presença e pontuação no curso.

 <p>Leitura Complementar - Livro: Jogar para aprender Atividade Assíncrona - 05/03/2023 Total de Pontos: 500</p>	 <p>Teste de dominância Cerebral Atividade Síncrona - 01/03/2023 Total de Pontos 200</p>
 <p>Persona e Mapa de Empatia Atividade Síncrona e Assíncrona - 04/03/2023 200 pontos</p>	 <p>Síntese Avaliativa do módulo 1 Atividade Síncrona - 04/03/2023 300 pontos</p>
 <p>Necessidades Pedagógicas e Objetivos Educativos Atividade Síncrona - 08/03/2023 200 pontos + 100 a cada novo compartilhamento</p>	 <p>4 pilares de um jogo Atividade Assíncrona - 08/03/2023 500 pontos</p>
 <p>Síntese Avaliativa do módulo 2 Atividade Assíncrona - 08/03/2023 400 pontos</p>	 <p>Fórum de discussão Atividade Assíncrona - 08/03/2023 300 pontos</p>
 <p>Ideação para a primeira Gamificação Atividade Síncrona - 11/03/2023 50 pontos cada ideia compartilhada</p>	 <p>Protótipo da primeira gamificação: Higienização das mãos Atividade Síncrona Assíncrona - 11/03/2023 1000 pontos</p>
 <p>Playteste Atividade Síncrona - 11/03/2023 600 pontos</p>	 <p>Atividade de pesquisa Atividade Síncrona - 11/03/2023 3000 pontos</p>



Mestranda Andréia de Cássia dos Santos
PPGEN-UENP

APÊNDICE J

Questionário Inicial para os professores cursistas aplicado via Google Formulários

Nome: _____

1. Qual foi a maior dificuldade vivenciada no início de sua carreira com relação ao ensino? Essa dificuldade foi superada? De que forma?
2. Após sua formação inicial, você fez algum Curso de Formação Pedagógica para o exercício da docência? Comente, por favor.
3. Como é o ensino no curso em que leciona na Universidade, na sua percepção? Tradicional? Comente.
4. Quais são hoje suas principais dificuldades (dores) em relação à prática pedagógica com suas turmas? Você tem alguma necessidade formativa para ensinar? Qual(is) seria(m)? Comente, por favor.
5. Fale um pouco do perfil dos seus alunos. Onde seus alunos mostram mais dificuldades em aprender? (exemplo: Dificuldade em desenvolver autonomia no trabalho, responsabilidade sobre as tarefas, motivação para o tema estudado, iniciativa para elaborar novos caminhos etc.)
6. O que você já ouviu falar sobre Metodologias Ativas? O que você pensa sobre Metodologias Ativas? Quais utiliza ou já utilizou? O que você espera mudar em suas aulas, ao usar Metodologias Ativas? Por quê? Favor explicar da forma mais detalhada que puder.
7. Se você fosse convidado para participar de um curso de formação de professores, que aborde Metodologias Ativas no âmbito da sua área de formação (bacharelado), quais Metodologias você gostaria que fossem abordadas? De que forma uma formação docente poderia te ajudar, ou o que você gostaria que fosse feito para te ajudar no processo de ensino? Por quê? Explique, por favor.
8. Você já ouviu falar ou conhece a abordagem metodológica Gamificação (Gamification)? Qual sua percepção sobre essa metodologia? Se já utiliza, de que forma esta metodologia é implementada no seu contexto escolar?
9. Você costuma jogar para entretenimento? Se sim, que tipo de jogo você gosta (esportivos, videogame, cooperativos, tabuleiro, RPG, cartas, com peças, trilhas, eletrônicos, Escape Room etc.)? Qual(is) jogos você está praticando/jogando atualmente?
10. O que te motivaria realizar uma formação docente em Metodologias Ativas? O que seria importante ter nela? De que outra forma uma formação docente poderia te ajudar?

APÊNDICE K

Questionário Final para os professores cursistas aplicado via Google Formulários

Nome: _____

1. O que você entendeu sobre Metodologias Ativas? Como o curso auxiliou no seu conhecimento dessas Metodologias?
2. O que você entendeu sobre Gamificação? Acredita que a Metodologia possa contribuir com suas aulas? Comente, por favor.
3. Você acredita que seria possível utilizar as ferramentas abordadas no curso, em suas aulas? Você acredita que seria possível Gamificar suas aulas com esses recursos? Comente por favor.
4. Quanto aos procedimentos e recursos utilizados neste curso, foram eficazes para sua aprendizagem sobre Gamificação? Comente, por favor.
5. Depois desse Curso de Formação Pedagógica você se sente preparado para aplicar o aprendizado com a sua turma?
6. Quando você realiza um curso, costuma aplicar os conhecimentos adquiridos logo na sequência, ou sente-se inseguro e prefere esperar mais tempo, o que acaba levando-o a desanimar e deixar suas aulas da mesma forma? Comente, por favor.
7. Acredita que o Curso de Formação Pedagógica ministrado pode contribuir para a melhoria da sua prática docente? De que modo?
8. Você acredita que essa formação pode contribuir para o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e para o engajamento dos alunos nas suas aulas? Que outras dores (dificuldades) essa formação pode contribuir para sanar em sua turma? Comente, por favor.
9. Dê sugestões de outros conteúdos a serem trabalhados em futuras Formações Pedagógicas que possam contribuir com sua prática docente.
10. Questão para você escrever o que quiser ou registrar seu depoimento sobre essa Formação Pedagógica.