METODOLOGIAS ATIVAS

5º Encontro

CIDADE DE SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

NTIC-TPA
DRE-MP

NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

“A afetividade precede nitidamente o aparecimento das condutas cognitivas e as possibilita, daí a afirmação de que estimular a afetividade é nutrir a inteligência.”

Henri Wallon nasceu em 15 de junho de 1879, em Paris, Tornou-se bem conhecido por seu trabalho científico sobre Psicologia do Desenvolvimento, devotado principalmente à infância, em que assume uma postura notadamente interacionista.

GAMIFICAÇÃO
NTIC-TPA
DRE-MP

“Gamificação é a utilização da mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover aprendizagem e resolver problemas.” (KAPP, 2012).

PEQUENO GUIA DE GAMIFICATION

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

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

NTIC-TPA
DRE-MP

1.2 bilhões

DE PESSOAS NO MUNDO JOGAM

ISSO REPRESENTA **44%**

DA POPULAÇÃO ONLINE

DESSAS,

700 milhões

JOGAM ONLINE

OS CONCEITOS BÁSICOS DE JOGOS PODEM SER ENTENDIDOS

POR TODOS

O QUE É

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

- MISSÕES E DESAFIOS
- PONTUAÇÕES E RANKINGS
- PRÊMIOS E DISTINTIVOS
- AVATARES E CENÁRIOS

O QUE PROMOVE

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

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

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

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

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

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

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

The Education Arcade no MIT

NTIC-TPA
DRE-MP

COMO FUNCIONA

DESCOBERTA

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

CONTAGEM REGRESSIVA

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

NÍVEIS

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

TRABALHO EM EQUIPE

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

FORMATOS

CRIAÇÃO

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

PESQUISA E DOCUMENTÁRIO

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

SIMULAÇÃO

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

PONTO DE PARTIDA

Jogos ou dinâmicas são utilizados para gerar debate sobre um determinado tema.

LEIA MAIS
info.geekie.com.br

NTIC-TPA
DRE-MP

Quanto à escolha dos elementos, e de como aplicá-los em um contexto específico, isso depende da finalidade do projeto em questão que poderá promover o desenvolvimento de capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos.

RELATO E ATIVIDADE PRÁTICA

João Rildo Alves de Oliveira

GAMIFICAÇAÕ NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE DAS PRÁTICAS DE PROFESSORES DE INFORMÁTICA EDUCATIVA DA REDE MUNICIPAL DE SÃO PAULO

Disponibilizar diferentes experimentações

Incluir ciclos rápidos de feedback

Aumentar a dificuldade das tarefas conforme a habilidade dos alunos

Dividir tarefas complexas em outras menores

Incluir o erro como parte do processo de aprendizagem

Promover a competição e a colaboração nos projetos

Levar em conta a diversão

Agradecemos!

Até nosso próximo encontro formativo!