

Nome da escola: EPG Amadeu Pereira Lima

Endereço da escola: R. Reriutaba, 51 – Cumbica.

Nome da escola: EPG Bárbara Andrade Tenório de Lima

Endereço da escola: Rua O Quatro, 67, Quadra 04- Cumbica.

Nome da escola: EPG Carlos Franchin

Endereço da escola: Av. Ataláia do Norte, 402 – Cumbica.

Nome da escola: E.P.G. D’Almeida Barbosa

Endereço da escola: Rua Ananias José de Vasconcelos, 162.

Nome da escola: EPG Elis Regina

Endereço da escola: R. José Freitas, 173- Água Chata.

Nome da escola: EPG Eugênio Celeste

Endereço da escola: Rua Professor José Munhoz, 100 - Jardim Munhoz.

Nome da escola: EPG Herbert de Souza

Endereço da escola: Rua Da Creche, 97, Jardim Guaracy.

Nome da escola: EPG Inez Rizzatto Rodrigues

Endereço da escola: R. Padre Marcos, 437 - Cidade Aracilia.

Nome da escola: EPG Perseu Abramo

Endereço da escola: Rua Bela Vista do Paraíso, s/n , Jardim Presidente Dutra.

Nome da escola: E.P.G.Selma Colalillo Marques

Endereço da escola: Av. Salgado Filho, 3437.

3-Nome da Escola: E.P.G. Zulma Castanheira de Oliveira, Professora

Endereço da escola: Av. Odair Santanelli, 1000

Professores Autores: Aline Silva Carneiro (Língua e Cultura Inglesa)

Ana Lúcia Novais Gonçalves (Arte)

Cleone Nascimento da Silva Costa (Língua e Cultura Inglesa)

Josiane da Silva dos Santos (Língua e Cultura Inglesa)

Patricia Mauri Ferreira (Arte)

e-mail: ilhacomprida2918@gmail.com

analuciang22@gmail.com

cleonesorriso@gmail.com

Josiane.santos65@etec.sp.gov.br

macrife@gmail.com

Título do projeto

GAMES “KIDS IN JUNGLE” e “SUPER ROBOT”:

Gamificação usando o Formulário Google

Introdução do projeto

O “boom” tecnológico que as crianças, principalmente desta última década, se encontram trouxeram à Educação um novo olhar. A geração dos chamados “nativos digitais”, expressão usada por Marc Prensky (2001) para designar a geração de pessoas que nasceram e cresceram expostos à linguagem de tecnologia digital, fazendo o uso confortável das TDCIs – Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação- em seu cotidiano para diversas tarefas, marca o olhar de uma educação para um outro formato. Diferentemente dos “imigrantes digitais” que Prensky denomina como aqueles que tiveram que se adaptar ao uso de TDICs, e que de modo geral são os professores que atuam na educação desses “nativos digitais”.

O desejo de trabalhar de forma gamificada com os alunos surgiu da necessidade de um efetivo acompanhamento das atividades remotas que foram impostas por ocasião de

pandemia mundial, causada pelo vírus Covid-19, que trouxeram um novo normal- o distanciamento social, o fechamento de locais públicos e privados diversos e a implantação de ações para que os estudantes não ficassem prejudicados em seus conteúdos escolares pelo fato de terem que ficar em casa.

Ao observarmos que através do recurso de formulário que o Google nos disponibilizava conseguiríamos ter informações por gráficos setoriais e planilhas sobre quantidade de alunos que acessariam, quantidade de acertos e erros para indicação de saberes que necessitávamos para prosseguir no processo de aprendizagem, período de acesso à ferramenta digital pelos educandos, endereços de e-mails para possíveis ações complementares, turmas envolvidas, porcentagem de participação de cada escola entre outras. Percebemos que esta ferramenta digital seria potencialmente diferenciada, podendo ser usada e acessada gratuitamente pelas professoras e educandos das escolas envolvidas. Daí, a ideia de transformar o formulário Google em um *game*, tendo como pilar a ideia do triângulo da gamificação – o professor, o aluno, o jogo.

Em “ Gamificação na Educação” (e-book organizado por Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista Tarcísio Vanzin escrevem:

“De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais variados aspectos e ambientes. Para os autores, o engajamento é definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente. Vianna et al. (2013) compreendem que o nível de engajamento do indivíduo no jogo é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido. Muntean (2011) identifica que o nível de engajamento do sujeito é preponderante para o sucesso em gamificação”.

Objetivos do projeto

O trabalho teve como objetivo relacionar os conteúdos de Arte e Língua e Cultura Inglesa com os saberes do Quadro de Saberes Necessários (2019) trabalhados na programação midiática diária da Secretaria da Educação da Prefeitura Municipal de

Guarulhos disponível no canal Youtube.com e na TV Câmara, intitulado “Saberes em Casa”.

A gamificação do formulário Google trouxe uma forma mais dinâmica, divertida, prática e precisa dos conteúdos para que pudéssemos ter uma ideia de como os alunos participariam, responderiam às fases do game, por que não participariam- se fosse o caso, se teriam acessibilidade de internet a este tipo de conteúdo e assim por diante.

Desenvolvimento do projeto

No final de julho, foi feito um questionário usando o formulário Google para chamar a atenção e aumentar a participação de alunos de 1º e 2º anos de uma das escolas municipais que as professoras deste projeto trabalham: a proposta era simplesmente fazer um questionário multidisciplinar envolvendo as disciplinas de Português, Matemática, Língua e Cultura Inglesa e Arte. As professoras das turmas foram convidadas a participar com 2 questões de Português, 2 questões de Matemática e para as áreas específicas ficaram 3 questões cada, totalizando 10 perguntas. O questionário foi aberto em 29/07 e fechado em 16/08, houve 28 participações de um total de 60 alunos das duas turmas da EPG.

Tendo estes dados em mãos, foi muito fácil começar a repensar num uso mais aprofundado do formulário Google. E fazendo alguns cursos *on-line* disponíveis - de uma gama ofertada gratuitamente neste momento de distanciamento social – e vendo tutoriais no Youtube.com, as professoras deste projeto se atentaram à interessante possibilidade de usar o formulário Google com formatação gamificada, usando a tríade da gamificação - Professor Desenvolvedor, Aluno Jogador e o Jogo.

Com uma missão a cumprir, perguntas e feedbacks positivos (para respostas corretas) e negativos (para respostas incorretas) usando GIFs (imagens digitais com movimentação), vídeos ou ainda imagens relacionadas à temática, construía-se um game batizado de “*Kids In Jungle*”.

Foi criado um formulário com o tema dos animais brasileiros e que ficou disponível para os alunos de três escolas durante o mês de agosto, do dia 10/08 ao dia 31/08. As séries e turmas participantes foram todas as do Ensino Fundamental- Anos Iniciais (1º ao 5º anos), mas ficou aberto a alguns alunos da Educação Infantil que quiseram

participar sob a mediação de seus responsáveis, já que as perguntas demandariam leitura, saber que ainda não é consolidado à faixa etária.

Após responder o formulário, os alunos ainda teriam que resolver mais um último desafio: desenhar os “*animals*” da fauna brasileira que haviam conseguido salvar e enviar o arquivo de imagem dos desenhos via número de WhatsApp Business de uma das professoras. Todos os arquivos de imagens que eram recebidos pela professora receptora e seriam encaminhados para a outra professora, que fazia o upload dos arquivos para o ambiente virtual *PADLET* (link de acesso: <https://padlet.com/macrife/66r1dkq25ygi0ecr>). A exposição virtual ficaria aberta a partir de início de setembro de 2020 para apreciação e votação com emoji.

Com o sucesso dessa primeira parte do Game intitulado “*Kids in Jungle*”, foi sugerida a abertura para outras escolas e profissionais a fim de aumentar a abrangência do projeto. Nesta segunda fase, início de agosto de 2020, espelhada nos moldes do primeiro GAME, ficou estabelecido um jogo intitulado “*SUPER ROBOT GAME*” com a participação de 10 escolas e 7 professoras das áreas de Arte e Língua e Cultura Inglesa.

Neste game, foram usadas as mesmas formas de configuração de missão, perguntas e respostas no formulário Google: a cada resposta correta, surge um robô – geralmente representado por um Gif (imagem com movimentos) - fazendo alusão à parte do corpo do robô (cabeça, mãos, braços etc) que o *player* (aluno) teria conquistado para construir o seu próprio *SUPER ROBOT* , pois ao final o mesmo montaria um robô tridimensional com materiais recicláveis disponíveis em sua casa, como desafio final.

Ao término da construção do *SUPER ROBOT*, os alunos precisariam enviar um arquivo de imagem da foto de seu robô com um nome de “batismo” para o número de WhatsApp da professora responsável em receber os arquivos por escola. Todos os arquivos de imagens seriam inseridos na exposição virtual “CONVENÇÃO VIRTUAL DOS SUPER ROBOTS” , na plataforma *Padlet* (acesso disponível pelo link: <https://padlet.com/macrife/Bookmarks>). A exposição virtual estaria aberta para apreciação da comunidades escolares envolvidas em início de outubro de 2020, após fechar o acesso ao game no formulário Google. O game ficaria disponível cerca de 30 dias para que as crianças tivessem possibilidade de participar largamente do processo todo, seguindo o exemplo do “*Kids in Jungle*”. Chamadas semanais feitas pelas

professoras deste projeto usando vídeos, arquivos de áudio e fotos via WhatsApp foram divulgados semanalmente nos canais de atividades escolares de cada EPG para ampliar a participação das escolas, tanto no game “Kids in Jungle” quanto no “*SUPER ROBOT*” e nas exposições “*Kids in Jungle*” e “CONVENÇÃO VIRTUAL DOS *SUPER ROBOTS*”.

Metodologia e desafios

A metodologia estabelecida foi tecer uma relação com o **Programa Saberes em Casa** diariamente transmitidos pelo canal TV Câmera e disponível no *YOUTUBE.com* e o uso do formulário Google com um formato diferente: programado para ser um *game*, com uma missão (*target*) em que cada resposta correta, o jogador (aluno) salvaria um animal da fauna brasileira e teria que anotar em seu caderno qual havia sido e para as respostas erradas um Gif ou imagem representativa apareceria para o *player*. Era um total de seis questões que possuíam vídeos, imagens e Gifs (imagens animadas) para atrair e estimular o aluno até que atingisse o objetivo da proposta do *game*. A somatória de pontos era 600 em que cada pergunta valia 100. Após jogar e anotar ou desenhar - no caso de alunos menores ou ainda em fases iniciais de alfabetização -, os estudantes deveriam fazer um desenho destes animais e enviá-lo por WhatsApp de uma das professoras envolvidas. Com estes desenhos, foi possível montar uma exposição virtual via ferramenta Padlet (*PADLET.com*), onde posteriormente os alunos poderiam entrar, apreciar outros trabalhos além do seu e votar no que mais gostou usando emoji de coração.

Um grande desafio que tivemos foi a participação dos alunos, visto que em uma das escola que trabalhamos estaria sendo utilizada uma apostila impressa para atividades remotas. Além dos exercícios que mandávamos pela apostila, enviamos também o link impresso do game com o número de WhatsApp da professora que receberia os arquivos de imagem, para que, caso quisessem, poderiam solicitar o link pelo celular. Outra questão, foi o envio dos desenhos: de um total de 96 alunos participantes, somente 21 enviaram a atividade para a exposição virtual “*Kids in Jungle*”.

Semanalmente, eram enviados áudios estilizados, vídeos e mesmo o link direto para aumentar a participação no game. Às terças, uma das professoras envolvidas aproveitava alguns grupos de WhatsApp de 3 turmas de 2 escolas para fazer ainda mais uma divulgação usando essas ferramentas.

Já, na segunda parte do projeto, com o game “*SUPER ROBOT*” um total de 10 escolas municipais totalizando aproximadamente **4.268** alunos foram contemplados com a proposta, que ainda encontra-se em fase de execução.

Aplicação contendo o alcance da ação

Como podemos ver nos gráficos do formulário Google do game “*Kids in Jungle*” disponíveis em ANEXOS, tivemos uma participação significativa dos alunos das três escolas. Apesar de termos tido uma baixa adesão à exposição virtual “*Kids in Jungle*” acreditamos que nesta próxima fase, os alunos terão mais facilidade de compreensão dos passos a tomar dentro deste processo – participar de um game virtual no formulário Google, solucionar um problema (desenhar animais/construir um robô) no mundo real, participar de uma exposição virtual na ferramenta *Padlet* e votar com respeito nesse ambiente virtual.

Cada etapa de cada um dos games seguiu cronograma estabelecido pelo grupo levando em consideração as peculiaridades do calendário de eventos da Secretaria da Educação da Prefeitura Municipal de Guarulhos e as atividades e projetos individuais das EPGs. Parecia difícil, mas a gamificação criou naturalmente muitas possibilidades de entrelaçar saberes e tornou o processo muito prazeroso tanto para os professores envolvidos no projeto – que diariamente víamos crescer a quantidade de acessos pelo gráfico do formulário Google - e mais para os *players* (alunos) que ficaram envolvidos em todo o processo de resolução do game virtual e do desafio de desenhar animais ou construir um robô e ainda enviar arquivo com o nome completo, nome da escola, série e turma e o desenho (*Game Kids in Jungle*) ou a foto com nome do robô (*SUPER ROBOT GAME*)

Conclusão

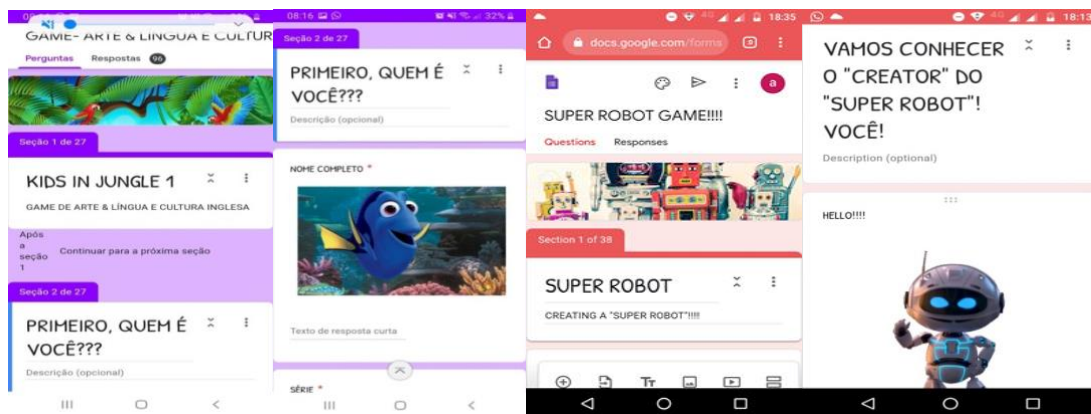
A gamificação concilia o lado lúdico com o didático, trabalhando prazerosamente a aprendizagem. Cria habilidades de competição ou colaboração a serem desenvolvidas de forma sadia e construtiva. Já, que os *players* (alunos) vivenciaram nos *games* os conteúdos programáticos sobre ANIMAIS DA FAUNA BRASILEIRA exibidos pelo ***Programa Saberes em Casa*** em consonância com os QSNs da Rede Municipal de Guarulhos aliados aos conteúdos específicos das áreas de Arte e Língua e Cultura Inglesa. Tanto o game “*Kids in Jungle*” quanto o “*SUPER ROBOT*” são ferramentas de

aprendizagem que constroem inteligências múltiplas (GARDNER,1994) e passam por experimentações de multiletramento (ROJO, 2013) em um ambiente virtual, já que são colocados, vídeos, desenhos, Gif e imagens, e para o mundo físico, o tátil, o concreto na confecção de desenhos e construção do robô, daí seu caráter híbrido (BACICH, L.; TANZI NETO, A.e TREVISANI, F. de M, 2015).

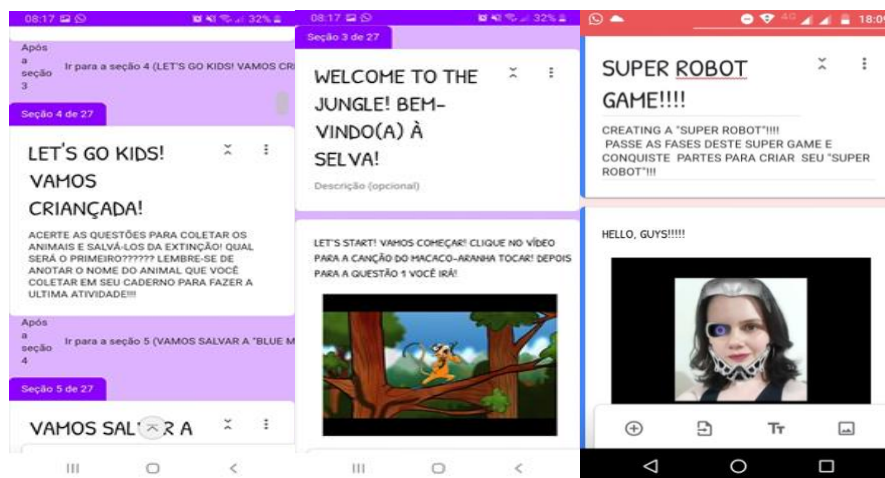
Anexos

Sequência do formulário Google para o *Game Kids in Jungle*

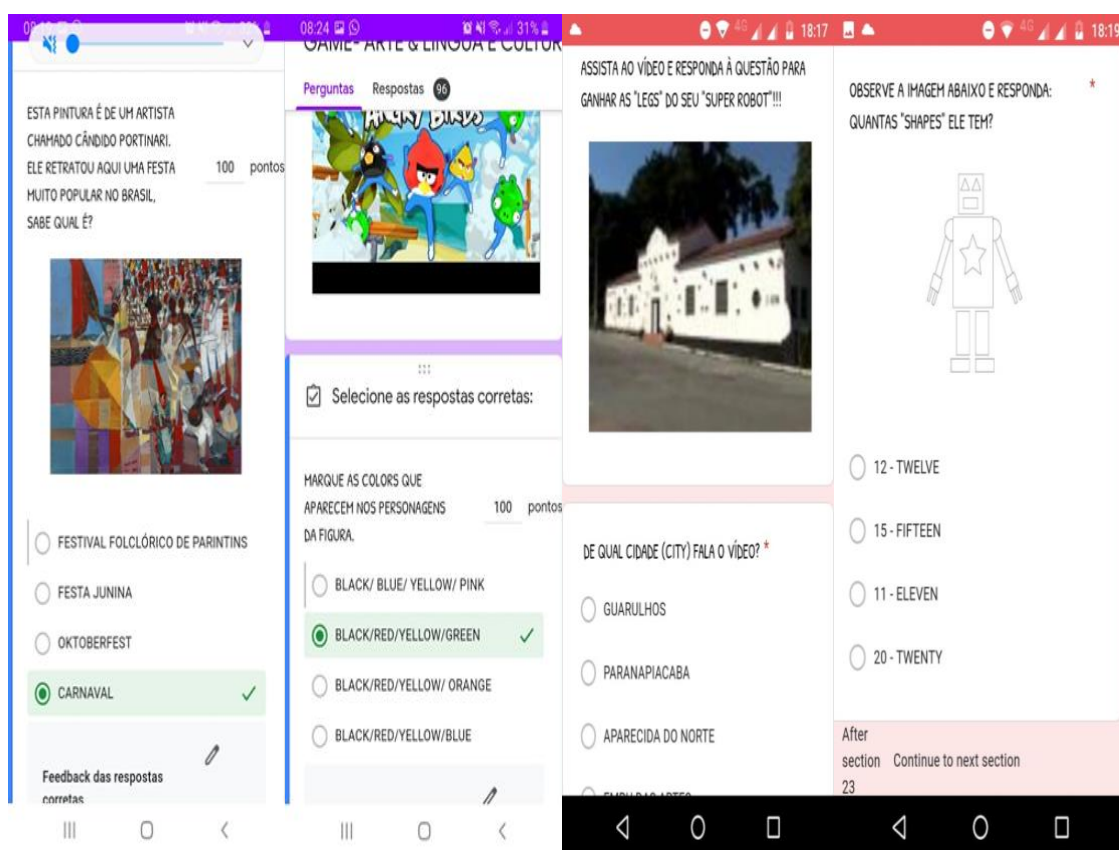
Lay-out inicial com a temática *Brazilian Animals* – animais da fauna brasileira e *Super Robot* com questionário para conhecer o *player*.



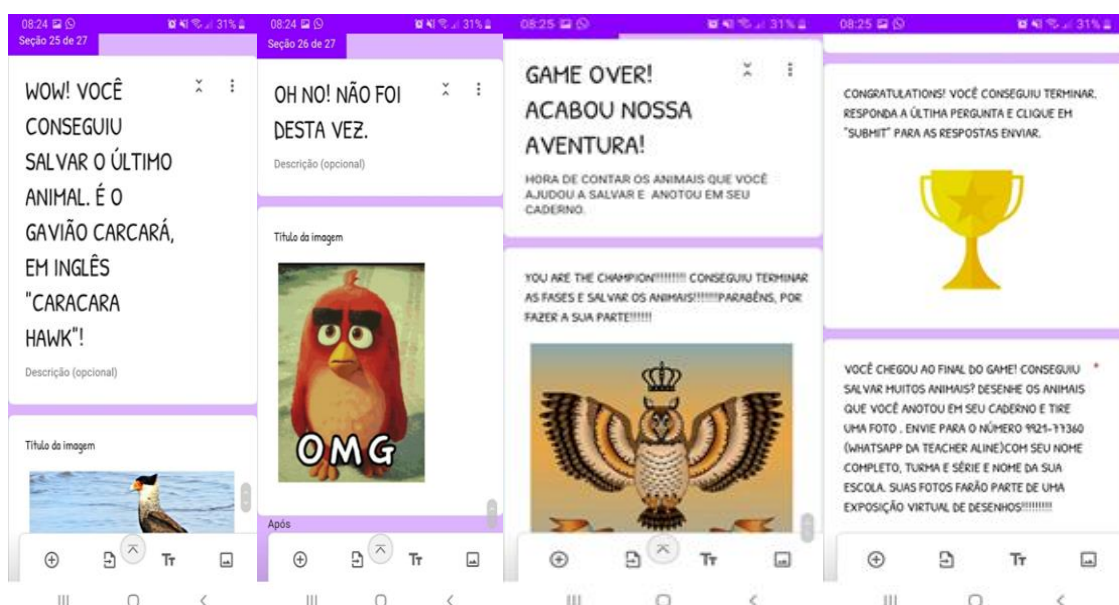
Início do Game com o *target* – a missão, o alvo a ser atingido pelo *player*. Vídeo inicial para o *player* se ambientar com a temática do “*Kids in Jungle*”.Mesma ordem no *SUPER ROBOT*.

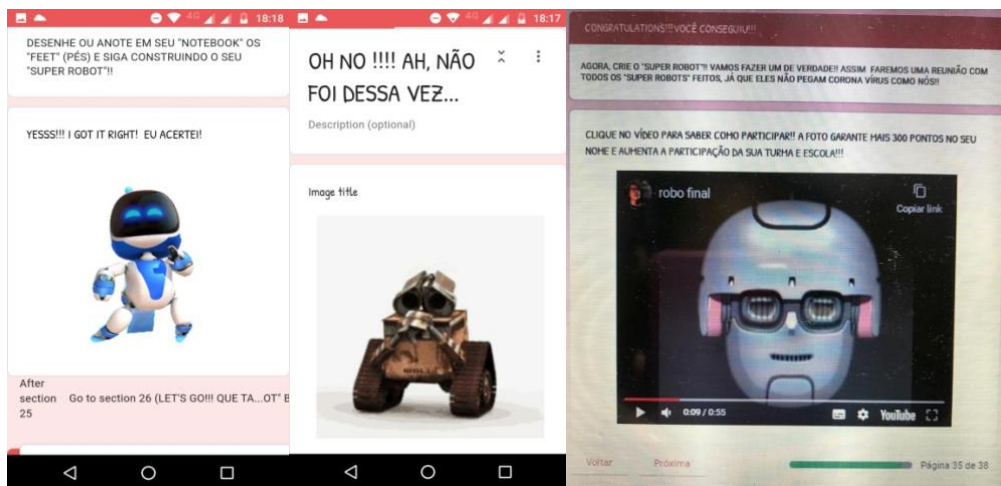


Sequências de exemplos de questões de Arte e Língua e Cultura Inglesa nos *games*.

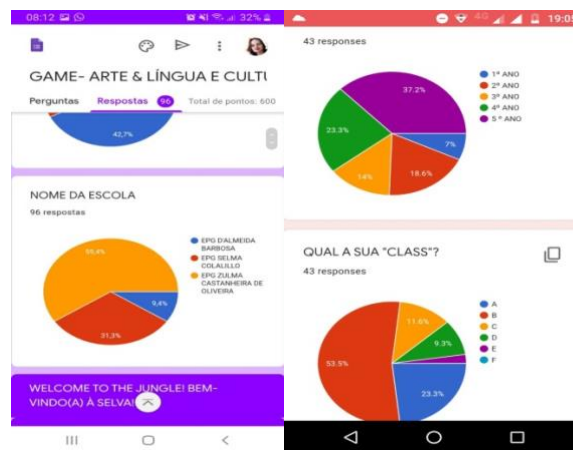


Exemplos de resposta correta e outra incorreta após o aluno fazer a escolha da alternativa. Mesmo errando ele prosseguiria para a próxima fase. Ao final, a expressão *GAME OVER* marca o término e o desafio final para o aluno no mundo real com o troféu para o *player* que passou por todas as fases do *game*.





Gráficos do formulário Google dos games identificam e quantificam os participantes.



Link para acessar o game **Kids in Jungle**:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdqyZoHFN9AZVB7ly08xB_cOp4JFk31PI1UHvSKf6L8P0Urg/viewform?usp=pp_url

Link para acessar exemplo de divulgação semanal para o game **Kids in Jungle**:
<https://drive.google.com/file/d/1flxafG1cbEgr2vKp4xYcQSpIaOTP9uy/view?usp=sharing>

Link para acessar o game **SUPER ROBOT**:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScuEq8bbHLNarruzco7KVQJHWz97LMkvwRI2iz3sclrtYXBEw/viewform?usp=pp_url

Link para acessar áudio de divulgação do **GAME SUPER ROBOT**:
https://drive.google.com/file/d/1TODH61xX8dUO3PJVxIcfxYa1B_A6Ymwh/view?usp=sharing