



Simpósio Internacional
sobre Games, Gamification e
Tecnologias na Educação

06 a 08 de outubro de 2021

Caderno de Programação e Resumos

Online Edition

S612c Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação (4. : 2021 : Santa Maria, RS e Belo Horizonte, MG) Caderno de programação e resumos [recurso eletrônico] / IV SIGATEC, Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação, 06 a 08 de outubro de 2021 ; [comissão organizadora Susana Cristina dos Reis ... [et al.]]. – Santa Maria : Universidade Federal de Santa Maria : Universidade Federal de Minas Gerais , 2021.

1 e-book

1. Educação – Eventos 2. Tecnologias educacionais - Eventos
3. Jogos digitais – Eventos 4. Narrativas digitais - Eventos I.
SIGATEC (4. : 2021 : Santa Maria, RS e Belo Horizonte, MG)
II. Reis, Susana Cristina dos III. Título.

CDU 371.382(063)

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte - CRB-10/990
Biblioteca Central da UFSM

Universidade Federal de Santa Maria

Reitor

Paulo Afonso Burmann

Vice-reitor

Luciano Schuch

Chefe de Gabinete

Martha Bohrer Adaime

Pró-reitor de Administração

José Carlos Segalla

Pró-reitor de Assuntos Estudantis

Clayton Hillig

Pró-reitor de Extensão

Flavi Ferreira Lisboa Filho

Pró-reitora de Pós-graduação e Pesquisa

Marcia Helena do Nascimento Lorentz

Pró-reitor de Graduação

Jerônimo Siqueira Tybusch

Pró-reitor de Infraestrutura

José Mario Doleys Soares

Pró-reitor de Planejamento

Joeder Campos Soares

Universidade Federal de Minas Gerais

Reitora

Sandra Regina Goulart Almeida

Vice-reitor

Alessandro Fernandes Moreira

Chefe de Gabinete

Rui Rothe-Neves

Pró-reitor de Administração

Ricardo Hallal Fakury

Pró-reitor de Assuntos Estudantis

Tarcísio Mauro Vago

Pró-reitora de Extensão

Cláudia Andréa Mayorga Borges

Pró-reitor de Graduação

Benigna Maria de Oliveira

Pró-reitor de Pesquisa

Mário Fernando Montenegro Campos

Pró-reitor de Planejamento e

Desenvolvimento

Maurício Freire Garcia

Pró-reitor de Pós-graduação

Fábio Alves da Silva Junior

Pró-reitora de Recursos Humanos

Maria Márcia Magela Machado

IV SIGATEC - SIMPÓSIO INTERNACIONAL SOBRE GAMES, GAMIFICATION E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

COORDENAÇÃO GERAL

Prof^ª. Dr^ª. Susana Cristina dos Reis (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Júnia Braga (UFMG)

COMISSÃO ORGANIZADORA

Prof^ª. Dr^ª. Susana Cristina dos Reis (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Júnia Braga (UFMG)
Prof^ª. Dr^ª. Karen Santorum (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Angélica Micoanski Thomazine (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Helena Vitalina Selbach (UFPEL)
Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG)
Prof^ª. Dr^ª. Luciana de Oliveira Silva (UFMG)
Prof^ª. Dra. Anidene Cecchin (NUPEAD/UFSM)
Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM)
Prof. Me. Anderson José Machado Linck (NUPEAD/UFSM)
Prof. Me. Luana Mattiello (NUPEAD/UFSM)
Prof. Mestrando Everton Lima Horst (PPGTER/UFSM)
Prof^ª. Mestranda Natália Lopes Robaina (NUPEAD /PPGTER/UFSM)

APOIO TÉCNICO

Prof. Mestrando Ricardo Bock (NUPEAD /PPGTER/UFSM)
Especialista Maicon Luiz Anschau (NUPEAD/UFSM)
Acadêmico Renan Cecchin (PIBIC/IC/UFSM)

COMISSÃO DE AVALIAÇÃO DE TRABALHOS

Prof^ª. Dr^ª. Susana Cristina dos Reis (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Júnia Braga (UFMG)
Prof^ª. Dr^ª. Giliane Bernardi (UFSM)
Prof. Dr. André Zanki Cordenonsi (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Karen Santorum (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Angélica Thomazine (UFSM)
Prof^ª. Dr^ª. Helena Vitalina Selbach (UFSM)
Prof. Dr. Giani Petry (UFSM/PPGTER)
Prof. Dr. Felipe Becker (UFSM/PPGTER)
Prof. Dr. João Ricardo Bittencourt (UNISINOS)
Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG)
Prof^ª. Dr^ª. Luciana de Oliveira Silva (UFMG)
Prof^ª. Dr^ª. Anidene de Siqueira Cecchin (UFSM)
Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM).

REALIZAÇÃO

GrPesq/CNPq – Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (NUPEAD)
Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LABEON/DLEM)
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER/UFSM)
Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (POSLIN/UFGM)

PROMOÇÃO



APOIO



Sumário

<i>Apresentação</i>	6
<i>Programação Geral</i>	8
<i>Palestras Nacionais</i>	11
<i>Palestras Internacionais</i>	13
<i>Roda de Conversa 1</i>	14
<i>Roda de Conversa 2</i>	16
<i>Roda de Conversa 3</i>	18
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 1</i>	20
Comunicação Coordenada 1.....	20
Comunicações Individuais.....	23
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 2</i>	25
Comunicações Individuais.....	25
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 3</i>	28
Comunicação Coordenada 2.....	28
Comunicações Individuais.....	32
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 4</i>	34
Comunicações Individuais.....	34
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 5</i>	38
Comunicações Individuais.....	38
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 6</i>	46
Comunicação Coordenada 3.....	46
Comunicações Individuais.....	49
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 7</i>	54
Comunicações Individuais.....	54
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 8</i>	56
Comunicação Coordenada 4.....	56
Comunicação Individual.....	58
<i>Apresentação on-line de trabalhos – sessão 9</i>	60
<i>Minicursos</i>	63

Apresentação

O SIGATEC está em sua 4ª edição e acontece totalmente on-line e gratuito neste ano. Esse evento científico visa à discussão teórico-prática sobre o uso de tecnologias e inovações científicas em diferentes contextos.

Nesta edição, continuamos às discussões realizadas nas edições anteriores para fomentar as investigações interdisciplinares e ampliar o diálogo entre as áreas, com o objetivo de verificar os avanços feitos nas práticas de ensino, pesquisa e extensão, a fim de verificarmos o atual estágio sobre como o uso e o desenvolvimento de jogos têm ocorrido nas diversas áreas do conhecimento, bem como tem se dado a utilização de estratégias de *gamification* e de tecnologias educacionais em redes.

Tendo em vista que as práticas de ensino modificaram-se a partir de 2020, em função da pandemia do vírus covid-19, que se disseminou mundialmente, nesta edição trazemos também à discussão os desafios, os acertos e as reflexões advindas desse momento histórico, principalmente com relação à inserção do uso de tecnologias no ensino.

Acreditamos que a indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão é que fomentam novas práticas de ensino e aprendizagem, bem como a disseminação e produção de novos conhecimentos e produtos tecnológicos, com a intenção de promover a educação de qualidade e inovadora, a internacionalização das ações e das práticas realizadas.

Em vista disso, em 2021, esta edição do evento busca oferecer mais opções com relação à palestras internacionais, rodas de conversas, minicursos e apresentações de trabalhos que são oriundos de diferentes lugares, e, também, mostra o trabalho colaborativo, em parceria entre duas instituições públicas federais, UFSM e UFMG, tendo como objetivo a cooperação na produção do conhecimento, que poderá resultar, ainda, em novos conhecimentos, aplicações e produtos para uso no contexto profissional e acadêmico em diversas áreas do conhecimento.

O resultado dessas experiências vivenciadas entre os participantes é que alimentam e oportunizam a ampliação das atividades de ensino, pesquisa e extensão, não apenas realizadas junto à comunidade acadêmica da UFSM, mas também em outros contextos, pois são atividades científicas como estas que nos motivam a ampliar o debate sobre o uso de tecnologias na educação e ofertar resultados que, com certeza, trarão benefícios não só ao público envolvido, mas como também a toda sociedade.

**Comissão Organizadora
IV SIGATEC**

Programação Geral

06/10/21
Quarta-feira

Horário	Atividade
09h	<u>Abertura do evento</u> Reitoria UFSM e UFMG; Convidados oficiais.
9h30 - 10h25	<u>Palestra de Abertura</u> <i>Jogos, Gamificação e Imersão para uma Educação Sem Distância</i> Romero Tori (Escola Politécnica/USP)
10h25 -10h30	Coffee Break Virtual
10h30 – 12h	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 1</u> Mediação: Vanessa Fialho (UFSM)
12h -13h	Almoço
13h -14h	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 2</u> Mediação: Karen Santorum (UFSM)
14h-16h	<u>Roda de conversa 1</u> Gamificação em Práticas de Ensino
16h-16h05	Coffee Break Virtual
16h05-18h00	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 3</u> Mediação: Susana dos Reis (UFSM);
	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 4</u> Mediação: Andrea Reginatto (PPGTER/UFSM)
18h - 19h30	<u>Minicurso On-line 1</u> <i>Aprendendo a criar jogos interdisciplinares na Educação Básica</i> Nathalia da Cruz Alves (IFSC)
19h30 - 21h	<u>Minicurso On-line 2</u> <i>Ensino STEAM usando Tinkecad com crianças</i> Daniel Rosado (Mapple Bear)

07/10/21
Quinta-feira

Horário	Atividade
8h30 -10h30	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 5</u> Mediação: Gilliane Bernardi (PPGTER/UFSM)
	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 6</u> Mediação: Luciana de Oliveira Silva (UFMG)
10h30 -12h	<u>Roda de conversa 2</u> Desenvolvimento e Avaliação de Plataformas, Aplicativos e Jogos
12h-13h	Almoço
13h-14h	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 7</u> Mediação: Daiane Krummer (UFMG)
14h-15h	<u>International Keynote speaker</u> <i>Transcending Social Distance: The “Remote” and the “Online” in Social Learning</i> William Cope (University of Illinois/USA) Mediação: Prof ^a . Dr ^a . Viviane Heberle (UFSC) e Prof ^a . Dr ^a . Junia Braga (UFMG)
15h - 15h05	Coffee Break Virtual
15h05-16h05	<u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 8</u> Mediação: Anidene Cecchin (UFSM)
16h05 - 16h10	Coffee Break Virtual
16h10 - 17h30	<u>Palestra</u> <i>Formação docente e gamificação: desafios e possibilidades</i> Lilian Bacich (Tríade) Mediação: Susana Cristina dos Reis (UFSM) e André Zanki Cordenonsi
17h30-19h	<u>Minicurso On-line 3</u> <i>Gamificação nas Nuvens: Escape Forms: aprendendo a criar jogos no Google forms</i> Vanessa Bohn (Inove prof) Mediação: Junia Braga (UFMG)

19h - 20h	<p><u>International Keynote speaker</u></p> <p><i>Fun is another word for learning</i></p> <p>Natalie Deanmade (Moojoo)</p> <p>Mediação: Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG);</p>
-----------	--

08/10/21
Sexta-feira

Horário	Atividade
8h - 9h	<p><u>Apresentação on-line de trabalhos – Sessão 9</u></p> <p>Mediação: Angélica Thomazine (UFSM)</p>
9h - 10h25	<p><u>Minicurso on-line 4</u></p> <p><i>Gamificação na Prática: a arte de motivar estudantes</i></p> <p>Sam Adam</p> <p>Mediação: Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD) e Junia Braga (UFMG)</p>
10h25 - 10h30	Coffee Break Virtual
10h30 - 11h30	<p><u>Roda de conversa 3</u></p> <p>Integração e uso de Tecnologias em práticas de ensino em contextos diversos: o que temos feito?</p>
11h30 - 12h30	<p><u>Encerramento, Avaliação e Encaminhamentos</u></p> <p>Susana Cristina dos Reis (UFSM) e Junia Braga (UFMG)</p>

JOGOS, GAMIFICAÇÃO E IMERSÃO PARA UMA EDUCAÇÃO SEM DISTÂNCIA

Romero Tori

Escola Politécnica/USP



Nesta palestra, a partir dos conceitos de “jogo” (ou *game*), *gamificação* (ou ludificação), presença, interação, interatividade e *flow*, são discutidas as diferentes formas de se aplicar metodologias e ferramentas lúdicas na educação. Considerando esses conceitos, surgem alguns questionamentos: Quando e por que usar jogos (ou gamificar)? Como atender aos diferentes gostos e estilos de jogar dos alunos? Como competir com a indústria dos games, que publica jogos que demandam investimentos milionários? Como tornar um “jogo” parte integrante das atividades pedagógicas? É indiscutível que o ato de jogar sempre traz aprendizados. No entanto, o principal desafio é garantir que os objetivos de aprendizagem sejam contemplados, não simplesmente a obtenção de um aprendizado qualquer. Mas há ainda outros desafios a superar para se utilizar jogos na educação. Fazendo parte do próprio conceito de jogar, a liberdade de escolha sobre o que e quando jogar impede, por exemplo, que atividades obrigatórias baseadas em jogos sejam, a rigor, chamadas de “jogos”. Esse é outro ponto que será trazido para reflexão. Esses são alguns desafios que serão apresentados para discussão. Como alternativas aos jogos educacionais, a utilização de jogos já disponíveis no mercado, ou adaptação de jogos populares, podem ser estratégias bem-sucedidas, por apresentarem qualidade, familiaridade e apelo, sem os altíssimos custos de produção. O desafio nesse caso é o atendimento aos requisitos pedagógicos. Por outro lado, sem pretensão de ser um jogo educacional, nem de competir com jogos de mercado, a *gamificação* pode ser uma opção viável e eficiente, ao incluir elementos lúdicos em atividades educacionais. Seja jogo de prateleira, com ou sem adaptação, jogo educacional, ou *gamificação*, o importante é identificar claramente os propósitos pedagógicos e analisar se alguma solução lúdica se justifica para, em caso afirmativo, analisar qual a solução mais viável e adequada. Por fim, complementando a questão do lúdico na educação e articulando-a com as mais recentes tendências na educação, serão abordadas as tecnologias imersivas (realidade virtual, realidade aumentada e imagens/vídeos imersivos). Serão apresentados potenciais e limitações das mídias imersivas e como se relacionam com o que já vem sendo realizado em termos de jogos e *gamificação*. Com o uso adequado de *games*, *gamificação* e imersão, é possível melhorar a percepção de “presença” do aprendiz e facilitar que entre em estados de “flow”, com maior engajamento interesse e atenção, de forma a se ter uma educação “sem distância”, seja ela remota, fisicamente presencial ou híbrida.

FORMAÇÃO DOCENTE E GAMIFICAÇÃO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Lilian Bacich
Tríade Educacional



Aprender e ensinar por meio de metodologias ativas, envolvem a reflexão sobre a utilização de estratégias que inovam ao associar o interesse dos estudantes pela descoberta com a possibilidade de colocá-los no centro do processo. Considera-se que esses são desafios constantes na educação. Refletir sobre a implementação de propostas que envolvam os estudantes como protagonistas é essencial para que possam, de alguma forma, vivenciar experiências em que as ações de ensino e aprendizagem valorizem o desenvolvimento da autonomia e responsabilidade dos estudantes. Nesse sentido, discutir sobre a formação docente e a gamificação apresenta desafios e possibilidades e será esse o objetivo desse encontro.

Palestras Internacionais

TRANSCENDING SOCIAL DISTANCE: THE “REMOTE” AND THE “ONLINE” IN SOCIAL LEARNING

William Cope
University of Illinois/USA



This presentation explores the impact of digital technologies in learning. It starts with the proposition that, in a pedagogical sense, educational technologies do not necessarily produce transformation, because they can be used to reproduce and even fossilize traditional pedagogies. However, a number of longstanding educational ideals can be addressed by new approaches to technology-mediated learning: 1) social learning; 2) equitable learning; 3) engaged learning; 4) deep learning and 5) recursive learning. These possibilities apply both to online, remote learning and as supporting infrastructure for in-person learning. The presentation will speak in theoretical terms, supported by illustrations from the CGScholar digital learning environment.

FUN IS ANOTHER WORD FOR LEARNING

Natalie Deanmade
Moojoo



This presentation will explain how to create a dramatic and exciting 'Hero's Learning Journey' where each student has an appealing pathway to enable them to move from novice to expert at their own pace in a spiral of satisfying learning. Educators can borrow successful ideas from game designers by using 'Gamification' – a process that uses the power of play to re-frame a real-life goal to be more appealing and achievable. The concept presented is that learners are motivated by three basic needs: affiliation, competence, or certainty. Armed with insight into types of motivations, learning experience designers can offer opportunities to collaborate and curate (affiliation), opportunities for choice and ownership (certainty), and opportunities for challenge and accountability (competence). When learning activities are developed to meet both cognitive and emotional needs it results in an engaging and transformative learning experience.

Roda de Conversa 1

Gamificação em práticas de Ensino



A GAMIFICAÇÃO APLICADA NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E TENDÊNCIAS DE PLANEJAMENTO

Armando Maciel Toda

Durham University – Department of Computer Science - Reino Unido¹

Universidade de São Paulo – Instituto de Ciências Matemáticas e Computação - Brasil²

Resumo: A gamificação, conceituada pelo uso de elementos de jogos fora do seu contexto (DETERDING et al., 2011), tem sido amplamente difundida e utilizada no meio educacional. Isto ocorre, pois, esse conceito está atrelado a diversos efeitos positivos na experiência de ensino do aluno, como aumento na motivação e do engajamento (KAPP, 2012). No entanto, para alcançar estes efeitos positivos (e consequentemente evitar os negativos), a gamificação precisa ser bem planejada, considerando diversos fatores como elementos de jogos, contexto e características do usuário (DICHEV; DICHEVA, 2017). Nesta palestra, serão abordados tópicos relacionados ao planejamento da gamificação em contextos educacionais, assim como desafios existentes para realizar esse planejamento e direções para pesquisas futuras.

Palavras-chave: gamificação, planejamento, perspectivas de pesquisa

LETRAMENTO DE JOGOS COMO ELEMENTO ESSENCIAL DA GAMIFICAÇÃO

Karin Quast

Universidade de Taubaté (UNITAU)

Resumo: A Gamificação é geralmente concebida como a utilização de elementos de *design* de jogos em contextos que não são jogos (DETERDING et al., 2011), visando a atingir um determinado objetivo. Esse objetivo depende, certamente, do problema identificado e que se busca solucionar, do campo/área em questão e do contexto em que essa abordagem é empregada. Essa visão de gamificação, no entanto, não é consensual; aliás, a própria compreensão do que é gamificação é bastante diversa, incluindo uma percepção de que seja a utilização ou elaboração de jogos em si. Entretanto, mesmo quando a concepção aqui referenciada é compartilhada, existem várias controvérsias em torno da utilização de Gamificação na Educação. Desta forma, procuramos responder às seguintes indagações: (1) o que pode estar causando, nesse campo, uma relutância em utilizar a gamificação e, por vezes, até uma aversão ao termo?; (2) com quais objetivos a gamificação tem sido geralmente utilizada?; (3) os professores têm conseguido ‘subverter’ uma prática que, em sua emergência, se situa principalmente no campo de Marketing?; (4) quais elementos de *design* de

jogos tem sido primordialmente utilizados e o que nos informam acerca de concepções de ensino-aprendizagem?; (5) considerando que está arrolada entre as Metodologias Ativas, o foco tem sido realmente propiciar uma aprendizagem mais ativa, agentiva?; (6) como tem sido utilizada no ensino de línguas estrangeiras no Brasil?; (7) algumas das críticas de Ian Bogost (2015) em relação à gamificação também se aplicam no campo da Educação? (8) qual o papel do letramento de jogos do professor nessas questões? Para discutirmos esses aspectos, nos pautamos em uma compreensão de Gamificação enquanto desenho de experiências de aprendizagem (desejavelmente) significativas com base em elementos e lógica de jogos. Nossa perspectiva também se apoia em aspectos da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE, B.; KALANTZIS, M., 2000), nos princípios de aprendizagem inerentes a bons jogos (GEE, 2003), bem como na perspectiva histórico-cultural (Vigotski e neo-vigotskianos).

Palavras-chave: gamificação na Educação; letramento de jogos; Multiletramentos e princípios de aprendizagem

GAMIFICAÇÃO E ARG: COMO JOGOS DE REALIDADE ALTERNATIVA PODEM PROMOVER O APRENDIZADO

Sam Adam

Startup Iniciativa Divulgadores

Resumo: Como usar Jogos de Realidade Alternativa para trabalhar conteúdos curriculares e competências socioemocionais com estudantes durante o ensino remoto.

Roda de Conversa 2

Desenvolvimento e Avaliação de Plataformas, Aplicativos e Jogos



ENSINO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Christiane Gresse von Wangenheim

Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo: Atualmente a Inteligência Artificial está se tornando cada vez mais presente em vários aspectos das nossas vidas, trazendo novos desafios à educação pelas mudanças de competências requisitadas e criando cada vez mais a necessidade da popularização do conhecimento de Inteligência Artificial. Assim, nesta palestra estarei motivando a necessidade do ensino de Inteligência Artificial já a partir da Educação Básica e apresentando esforços voltados ao desenvolvimento de diretrizes curriculares, unidades, estratégias e ferramentas instrucionais com foco principalmente em *Machine Learning* (Aprendizagem de Máquina). A palestra também visa destacar as implicações para pesquisa e sua aplicação prática em escolas brasileiras.

EXPERIÊNCIAS NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS - UNISINOS E ATOMIC ROCKET

João Bittencourt

UNISINOS

Resumo: Relato das experiências de desenvolvimento de Jogos Digitais nas atividades acadêmicas e nas ações sociais extensionistas do curso de Jogos Digitais/UNISINOS. Além disso, apresentação dos projetos desenvolvidos no estúdio experimental de jogos digitais do curso, Atomic Rocket Entertainment. Os resultados serão apresentados com destaque para metodologia de desenvolvimento.

E SE UM JOGO SOUBESSE SUAS EMOÇÕES (E BATIMENTOS CARDÍACOS) USANDO APENAS UM VIDEO SEU?

Fernando Bevilacqua

Universidade Federal da Fronteira Sul, Campus Chapecó/SC¹

Resumo: Questionários e medidas fisiológicas são a abordagem mais comum usadas para obter dados para estimativa de emoção no campo da interação homem-computador (IHC) e pesquisa de jogos. Ambas as abordagens interferem no comportamento natural dos usuários. Esta pesquisa visa preencher essa lacuna, proporcionando à comunidade de pesquisa em HCI e jogos um processo de detecção de emoções que pode ser usado para estudar remotamente as emoções de usuários de

forma não invasiva no contexto de jogos. A principal contribuição de conhecimento é um novo processo de detecção de emoções que não é obstrutivo, feito sob medida para o usuário e baseado em jogos. Ele usa sinais adquiridos remotamente, a saber, frequência cardíaca (FC) e ações faciais (AF), para criar um modelo personalizado (rede neural) capaz de detectar os estados emocionais de tédio e estresse de um determinado sujeito. O processo é automatizado e depende de visão computacional e fotopletismografia remota (rPPG) para adquirir sinais de usuário, de modo que equipamentos especializados, como sensores de FC, não são necessários. Apenas uma câmera comum é necessária. Os resultados mostram uma classificação de significância estatística dos estados emocionais com uma acurácia média de 61,6%. Esta pesquisa revela que individualidades podem ser detectadas em relação à atividade facial, como um maior número de ações faciais durante a parte estressante dos jogos. Em relação aos sinais fisiológicos, os achados estão alinhados e reforçam pesquisas anteriores que indicam maior média de FC durante situações estressantes em um contexto de jogo. O método de detecção remota de emoções é viável, mas contém limitações. No entanto, é uma iniciativa sólida para a mudança de questionários e sensores físicos para uma solução não intrusiva e remota para a avaliação das emoções do usuário.

Palavras-chave: games, emoções, remoto

Roda de Conversa 3

Integração e uso de Tecnologias em práticas de ensino em contextos diversos: o que temos feito?



O USO DOS JOGOS (S)EM SALA DE AULA: MULTIMODALIDADE EM SITUAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM À DISTÂNCIA

Fernando Silva

Colégio Trilíngue Inovação

Sandro Brincher

University of Macau

A pandemia do Covid-19, em termos de suas consequências para as práticas de ensino-aprendizagem, representou um ponto incontornável nas discussões sobre o uso de tecnologias midiáticas de apoio a atividades educacionais. Passamos de um momento em que podíamos experimentar ferramentas, aplicar teorias, criar práticas, avaliar resultados e reestruturar atividades dentro de um espaço de tempo conveniente a outro, bem menos compreensivo, no qual a sala de aula, tal como usualmente a concebemos, saiu de cena. As ferramentas midiáticas não são mais recursos adicionais, mas parte integrante do cotidiano da comunidade escolar. Essa nova configuração, na qual interagimos uns com os outros através de telas, microfones e conexões nem sempre estáveis, não nos deu muito tempo para estratégias de longo prazo. Fez-se necessário utilizar tudo que estava ao alcance em termos de recursos capazes de tornar essa aula-sem-sala mais interessante, interativa e eficaz. Se, de um lado, os professores viram transformados em contingência os resultados daquilo que ensinam, do outro, os aprendizes também tiveram que ajustar suas rotinas a esse arranjo que já não mais separa o espaço domiciliar do escolar. A partir disso, o que propomos neste artigo é apresentar algumas práticas utilizadas em aulas de língua estrangeira ministradas de forma híbrida e debater o uso de jogos e ferramentas de desenvolvimento de jogos como componentes curriculares em ambiente presencial e/ou online.

GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA CRIATIVA: PROMOVENDO AUTORIA E PROTAGONISMO

Paula Carolei

UNIFESP

A gamificação pode ser muito mais do que o uso da mecânica dos jogos para reforçar comportamentos, simulação ou treino de habilidades. Ela pode ser divertida no sentido de promover o prazer de aprender. Carolei e Tori (2014) apresentam a diversão como uma dimensão da gamificação, junto com a ideia de imersão e agência e destacam que a diversão não é algo que distrai ou aliena, mas, contribui para a imersão e convida à agência, uma vez que propõe a experimentação

do diverso que provoca e tensiona o contexto e o repertório do jogador e o convida a uma postura mais autoral e criativa. A gamificação criativa parte dos cinco princípios da aprendizagem criativa (Resnick 2017): promover posturas autorais, aprender brincando, por projetos, em pares, com paixão e com propósito. No contexto educacional online de uma estratégia de gamificação criativa, o foco recairá em ações investigativas, de autoria e colaborativas, nas quais a diversão aparece tanto quanto uma possibilidade de aprender jogando com desafios que promovem a concretização das diversas proposições criativas e inclusivas tensionantes, com ênfase na transformação social. Para apoiar essa perspectiva crítica e emancipadora na qual as interfaces lúdicas adquirem um aspecto de conscientização, problematização e de propostas de intervenção criativa, foi criado um framework de apoio, a partir de diversos mapeamento qualitativos sobre diversão a metodologias criativas. Nesse framework são apresentados os elementos desse tipo de gamificação com exemplos nos quais a diversão não é mera distração, mas tem aspectos de aprender com os seus desafios pessoais e coletivos, aprender com a diversidade e com a experimentação para transformar o contexto em que vive.

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 1



Comunicação Coordenada 1

TECNOLOGIAS DIGITAIS E PRÁTICAS DOCENTES NO CONTEXTO DO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

Líder da Sessão

Antônio Carlos Martins

Instituto Federal do Norte de Minas Gerais (IFNMG)

Resumo: Os trabalhos que integram essa sessão apresentam discussões teóricas e práticas relacionadas ao uso de tecnologias digitais no ensino de línguas e formação de professores no contexto do Ensino Remoto Emergencial (ERE) na situação de pandemia da Covid-19. O Primeiro trabalho dessa sessão, intitulado “Rede ecológica de professores: padrões recorrentes” discute a utilização das tecnologias digitais se integram às práticas de ensino durante o ERE a partir das redes de interação e colaboração estabelecidas e os padrões emergentes. O trabalho “Adoção da inovação em um contexto de formação docente continuada” apresenta um relato de experiência sobre uma iniciativa de formação docente continuada de professores de Língua Portuguesa, ocorrida inteiramente via *WhatsApp*, e a relação desses docentes com o uso de dispositivos móveis. O último trabalho dessa sessão, intitulado “Práticas Docentes em Tempos de Pandemia Mediadas pelas Tecnologias Digitais em Aulas da Língua Inglesa: um relato de experiência”, apresentar discute a perspectiva de professores do Ensino Fundamental 1 e 2 e Ensino Médio, em escolas públicas, sobre suas práticas de ensino da língua inglesa com a predominância dos suportes digitais durante a pandemia.

REDE ECOLÓGICA DE PROFESSORES: PADRÕES RECORRENTES

Antônio Carlos Martins (IFNMG)

Junia Braga (UFMG)

Marcos Racilan (CEFET-MG)

Resumo: O contexto da pandemia da Covid-19 levou ao fechamento das escolas, o que trouxe à tona as discussões sobre educação a distância e ensino remoto, como forma de minimizar os prejuízos. Nesse contexto, fomos todos obrigados a experimentar a interação online, nas redes sociais, na comunicação cotidiana, na interação com amigos e familiares, no trabalho etc. Ou seja, fomos todos levados a experimentar diversas ferramentas tecnológicas de forma muito intensa, mesmo que em alguns casos isso tenha ocorrido a contragosto. As tecnologias digitais estavam entrando em nosso cotidiano cada vez mais. Com base na abordagem ecológica, este trabalho discute a utilização das tecnologias digitais se integram às práticas de ensino durante o Ensino Remoto Emergencial a partir das redes de interação e colaboração estabelecidas e os padrões emergentes. Setenta e seis professores de línguas responderam a um questionário semiestruturado sobre suas experiências. Os

resultados mostram como a rede criada com seus pares apoiou essa experiência e desempenhou um papel crucial na apropriação dessas tecnologias.

Palavras-chave: Ensino Remoto Emergencial; perspectiva ecológica; normalização; ensino de línguas; tecnologias digitais; *smartphones*.

ADOÇÃO DA INOVAÇÃO EM UM CONTEXTO DE FORMAÇÃO DOCENTE CONTINUADA

Camila Vilela de Queiroz (UFMG)

Resumo: Pensando sobre a mudança ocorrida na comunicação e na interação entre as pessoas por meio dos dispositivos digitais móveis, mais especificamente os *smartphones*, pode-se perceber que o uso de desses aparelhos influencia não só o modo de comunicar e de buscar informações como também pode estar presente nas práticas pedagógicas. Conforme aponta Pegrum (2014), o acesso a internet teve um aumento significativo o uso de *smartphones* se comparado ao uso de *desktops*. Assim, faz-se necessário a elaboração de um alinhamento da tecnologia a novos desenhos pedagógicos com intuito de explorar a potencialidade desse dispositivo móvel. Com a emergência sanitária causada pela pandemia, os anos escolares de 2020 e 2021 têm deixado evidências de que há outras possibilidades de ensino além do giz. Incluir na rotina escolar aparelhos tecnológicos é permitir com que o aluno vivencie práticas reais que estão presentes em seu cotidiano. Os dispositivos móveis, em especial os *smartphones*, são considerados uma extensão do próprio corpo e, nesse sentido, Santaella (2013) afirma que o sujeito já não está mais conectado ele 'é' conectado. Diante disso, esse relato de experiência evidencia uma formação docente continuada, ocorrida inteiramente via *WhatsApp*, para professores de Língua Portuguesa e a relação desses docentes com o uso de dispositivos móveis. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa interpretativista e proponho apontar alguns dos resultados obtidos por meio de trechos das interações ocorridas entre os 38 participantes durante a formação bem como a visão deles acerca do uso de dispositivos móveis vinculado à Teoria da Adoção da Inovação fundamentada por Rogers (2003). Com este estudo, foi possível observar que os docentes que assumem uma atitude positiva em relação às especificidades do aparelho móvel, visualizando tal instrumento como uma possível ferramenta de cunho pedagógico, são capazes de vincular o aprendizado à prática social.

Palavras-chave: Adoção da Inovação. Formação Docente. Dispositivos e Aplicativos Móveis.

ERA DIGITAL E SUAS IMBRICAÇÕES COM CONCEPÇÕES DE APRENDIZAGEM E ENSINO

Denise A. Soares Veridiano (UFMG)

Resumo: O termo educação 3.0, disseminado em Keats e Schmidt (2007), alude aos avanços da *Web* na passagem de tecnologia de acesso (1.0) para tecnologia de participação (2.0) à tecnologia de interpretação (3.0) refletidos na educação, significando, assim, uma educação escolar “mais plural, ubíqua, tecnológica e contextualizada, permitindo a formação integral dos estudantes” (SANT’ANA et al, 2017, p.161). Unesco (2014) e BNCC (2018) prenunciavam mudanças nos processos de ensino e de aprendizagem evocados pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). No entanto, devido à emergência sanitária causada pela pandemia em 2020, com a suspensão de atividades escolares presenciais, os professores foram compelidos a concatenarem estratégias para adequarem suas aulas aos formatos possíveis à realidade. Mas, sob quais concepções de aprendizagem trabalham

estes profissionais e os desenvolvedores de materiais utilizados por eles? Há algum lapso entre teorias e modos de aprendizagem explorados atualmente? A era digital acarreta alguma mudança nas teorias de aprendizagem? São questionamentos norteadores dos objetivos deste trabalho. Por meio do método pesquisa bibliográfica, proponho discussão acerca das concepções de aprendizagem e ensino na era digital e incito o debate voltado para possíveis transformações pós-pandemia referentes ao assunto. A partir da proposta de teoria de aprendizagem adequada à era digital, o Conectivismo, Siemens (2004) começa a questionar as abordagens teóricas existentes e apontar lacunas vislumbrando esse novo contexto. Downes endossa a proposta teórica e são desencadeadas críticas de acadêmicos da área como Kop e Hill (2008), Kerr (2007) e Verhagen (2006), entre outros. Nas conclusões, pontuo acerca da adoção de novas concepções de aprendizagem diante das possibilidades que emergem no contexto de ensino adaptado para o tempo de pandemia e com a presença dos recursos digitais dessa era.

Palavras-chave: Teorias de aprendizagem; era digital; ensino emergencial; conectivismo.

PRÁTICAS DOCENTES EM TEMPOS DE PANDEMIA MEDIADAS PELAS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM AULAS DA LÍNGUA INGLESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Leonardo Rodrigo Soares (UFT)

Resumo: No Brasil, as adaptações ao mundo digital na rede pública e privada, durante essa pandemia, tem sido um grande desafio aos educadores, que além de não terem a formação adequada para o trabalho remoto (Ensino Remoto Emergencial) e nem treinamento prévio, estão tendo que lidar com uma certa imprevisibilidade e (re)aprender a ensinar de novas maneiras. Diante desse novo cenário, as escolas têm utilizado como solução a suspensão das aulas presenciais, recursos digitais de aprendizagem, que têm como inspiração a modalidade de Educação a Distância (EaD). Neste sentido, o ambiente de ensino aprendizagem via web tem se tornado cada vez mais uma realidade e tem exigido dos educadores o desenvolvimento e apropriação de novas habilidades para o desenvolvimento pessoal e inserção nesse novo contexto digital. Diante disso, o objetivo desse relato de experiência é apresentar os dados coletados nos questionários online e entrevistas, com 6 professores do Ensino Fundamental 1 e 2 e Ensino Médio, de escolas públicas de São João Del Rei-Minas Gerais, sobre suas práticas de ensino da língua inglesa com a predominância dos suportes digitais durante a pandemia. Além disso, pretende-se fazer uma discussão inicial dos dados obtidos a partir das condições de emergência complexa em Davis e Sumara (2006), isto é, interação entre os vizinhos (neighbor interactions), controle descentralizado (distributed control), diversidade (internal diversity), redundância (internal redundancy) e restrições possibilitadoras (enabling constraints) – aleatoriedade (randomness) e coerência (coherence).

Palavras-chave: Ensino Remoto Emergencial; novas habilidades; suportes digitais; condições de emergência

Comunicações Individuais

HÁ UM APRENDIZ ENTRE NÓS”: O JOGO DIGITAL AMONG US NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA DURANTE O ENSINO REMOTO

João Luis Pereira da Costa Ferreira (UNEB)

Obdália Santana Ferraz Silva (UNEB)

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de uso do jogo digital *Among Us*, no ensino de uma segunda língua (L2), devido à sua popularidade entre crianças e jovens, durante o período de distanciamento social provocado pela pandemia da Covid-19. O projeto consistiu em uma série de atividades didáticas, realizadas durante o período de ensino remoto com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental, em uma escola pública estadual, localizada na cidade de Feira de Santana – BA. Primeiramente, o professor procurou conhecer as necessidades e dificuldades do público participante, por meio de questionários e rodas de conversa. Os estudantes foram orientados por meio de encontros semanais, por videoconferência, sobre a necessidade de aprender o vocabulário e estrutura da Língua Inglesa para participar do jogo. Para esse fim, foram desenvolvidas atividades complementares com o objetivo de estabelecer uma relação entre o *game* e o conteúdo programático da disciplina. Os conhecimentos sobre a língua, construídos pelos estudantes, durante as atividades, possibilitaram-lhes jogar partidas do *Among Us* em inglês, entre si, com o professor, e, posteriormente, com jogadores estrangeiros em salas virtuais. Os estudantes relataram sentir-se mais motivados ao aprendizado da Língua Inglesa, além de terem aumentado as suas habilidades linguísticas. Desse modo, o jogo *Among Us* revelou-se um ambiente autêntico e dinâmico para a aprendizagem de Língua Inglesa, pois proporcionou aos estudantes a expansão da experiência comunicativa, além de interações socioculturais. Os resultados alcançados revelam a importância de que professores de línguas proporcionem aos estudantes ações que envolvam o uso das tecnologias digitais em práticas sociais, criativas e produtivas para si e para os outros.

Palavras-chave: *Among Us*. Ensino de Língua Inglesa. Ensino Remoto.

USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS VISANDO ESTIMULAR O PROTAGONISMO ESTUDANTIL, NA DISCIPLINA DE INGLÊS DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO, NO PERÍODO DE ATIVIDADES REMOTAS

Carla Gracielle Ramos Fraga (IFNMG)

Ivonilde Pereira Mota Alkimim (IFNMG)

Resumo: Este trabalho visa apresentar possibilidades de uso de tecnologias digitais a partir de experiências desenvolvidas no ensino médio integrado do Instituto Federal do Norte de Minas Gerais/IFNMG, nos campi Salinas e Januária, durante o período de ensino remoto adotado na pandemia em 2021, na disciplina de língua inglesa. A modalidade de atividades remotas trouxe alguns desafios para os docentes e discentes, dentre eles, destacou-se a necessidade de o docente buscar atividades que pudessem estimular a participação e interação dos estudantes, estando em espaços e realidades distintas. Nesse sentido, este trabalho indica possibilidades de interfaces comunicativas utilizadas com êxito durante sua aplicabilidade em momentos síncronos e assíncronos. São elas: o uso do *Jamboard*, quadro interativo do pacote google, que possibilita uma construção de conteúdo colaborativo; *ChatClass*, robô de inglês vinculado ao whatsapp, que permite ao estudante o acesso à uma plataforma de exercícios práticos e kahoot, uma plataforma de jogos educativos. Notamos que essas interfaces comunicativas contribuem significativamente para

que o conteúdo abordado estimule o estudante a desenvolver um papel mais ativo e autônomo no seu processo de aprendizagem. O presente trabalho dialoga com autores que abordam a importância do uso de tecnologias digitais para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem, como: LÉVY (1999), Santaella (2013), Silva (2010), Lemos (2002), Santos (2016), entre outros.

Palavras-chave: Tecnologias digitais, Ensino de Inglês, Atividades Remotas

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 2



Comunicações Individuais

PRESENÇA INSTRUCIONAL COMO ELEMENTO FACILITADOR PARA CRIAR UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM EM LÍNGUA INGLESA NO *WHATSAPP*

Natália Leão Prudente (UFMG/IFGoiano)

Resumo: A presença instrucional faz parte da estrutura do modelo de Comunidade de Busca do Conhecimento, proposto por Garrison, Anderson e Archer (2000), como elemento essencial de uma experiência *on-line* bem-sucedida. Garrison (2016) a resume como uma responsabilidade coletiva, em que todos os participantes devem se envolver ativamente na formação do pensamento e na experiência de aprendizagem congruente com suas habilidades. Este estudo de caso foi realizado no contexto do ensino remoto emergencial com 14 alunos de terceiro ano do ensino médio do Instituto Federal Goiano – Campus Iporá, na disciplina de língua inglesa. A partir de um modelo que abrangia um projeto de debate, os alunos discutiram o tema que cada grupo escolheu, ao longo do ano letivo, por meio de interações orais assíncronas no *WhatsApp*. A partir de recortes dessas interações as categorias da presença instrucional foram analisadas: desenho e organização, facilitação das discussões e instrução direta. Concluiu-se que há um nítido papel de líder indireto por parte de um aluno em cada grupo de discussão, sendo ele o mais proficiente na língua alvo ou o mais engajado na resolução das etapas das tarefas propostas; o reconhecimento da contribuição dos colegas para a discussão é primordial para encorajar a participação de todos; e a importância da mescla de diferentes mídias para transmitir a instrução das tarefas por parte do professor. Isto posto, a presença instrucional desempenha um importante papel ao oportunizar a criação de uma experiência de aprendizagem de língua inglesa por meio do *WhatsApp*.

Palavras-chave: Presença instrucional; Experiência de aprendizagem; *WhatsApp*.

O KAHOOT! E A MOBILIZAÇÃO DE ESTRATÉGIAS INDIVIDUAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ADICIONAIS

Natyara Carvalho Araújo (UFMA)

Resumo: Este estudo tem como objetivos analisar as implicações do uso pedagógico da plataforma de quiz *Kahoot!* no ensino de línguas adicionais e verificar quais as estratégias individuais de aprendizagem (OXFORD, 1990) são mobilizadas pelos alunos no contexto de uso dessa plataforma. Para tal, partimos da seguinte questão geral: quais as implicações do uso de ferramenta de quiz na mobilização de estratégias individuais de aprendizagem? E as seguintes questões específicas: quais estratégias de aprendizagem individuais emergem do uso da plataforma de quiz no processo de ensino e aprendizagem? e, de que forma o uso da plataforma de quiz no processo de ensino e aprendizagem promove a mobilização de estratégias Metacognitivas e/ou Afetivas por aprendizes de língua espanhola? Como base teórica para esta pesquisa, nos respaldamos na noção de aprendizagem de língua adicional como um sistema complexo (LARSE-FREEMAN, 1997; MORIN,

1990), tendo em vista que ela resulta de uma interação dinâmica entre os mais diversos fatores. As plataformas de gamificação são aqui compreendidas como o uso de elementos do desenvolvimento de jogos em outros contextos que não são os jogos (DETERNING ET AL., 2011; FARDO, 2013), neste caso, o uso na educação. As estratégias individuais de aprendizagem são aqui compreendidas como ações conscientes e específicas empregadas pelos aprendizes para melhorarem o próprio desempenho no processo de aprendizagem de língua (OXFORD, 1990). Para alcançarmos os objetivos propostos realizamos uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, analisando as ferramentas disponíveis na plataforma *Kahoot!*.

KAHOOT! NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES EM FORMAÇÃO INICIAL

Thiago Gomes da Silva (UFPA)

Gabrielle Ribeiro Moraes (UFPA)

Resumo: Atualmente, o uso de jogos digitais oferece a professores e alunos a possibilidade de desenvolver habilidades linguísticas, bem como incluir a diversão como elemento capaz de estimular o processo de ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira. Nessa direção, faz-se necessário explorar a potencialidade da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DGBL) de modo que haja uma intencionalidade pedagógica que interaja com a mídia e as necessidades dos alunos. Entretanto, os estudos sobre jogos digitais como ferramentas pedagógicas são relativamente novos (PRENSKY, 2012). Assim sendo, este estudo tem como objetivo investigar as percepções de professores de inglês em formação inicial sobre as razões para usar o Kahoot! como uma ferramenta instrucional, a fim de assegurar que os futuros professores de língua inglesa optam por utilizar jogos digitais conscientes das oportunidades que essas ferramentas oferecem. O referencial teórico é baseado nos estudos sobre jogos digitais (PRENSKY, 2012; ALVES, 2015; PETRY, 2016; RAMOS; CRUZ, 2018; CRESPO; ROZENFELD, 2019; entre outros). Esta pesquisa é classificada como um estudo de caso (YIN, 2014). Os dados foram coletados por meio de um questionário aplicado a quatro alunos da graduação do curso de Licenciatura em Letras-Inglês da Universidade Federal do Pará (UFPA). Os resultados deste estudo revelam que os professores em formação inicial utilizam o Kahoot! por razões diversas como, por exemplo, tornar as aulas mais interativas e divertidas e facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Assim, conclui-se que o uso de jogos digitais nas aulas de inglês como língua estrangeira requer reflexão e possíveis adaptações para que se encaixem aos contextos de sala de aula, bem como é importante continuar ampliando as reflexões a respeito desta temática.

DESENVOLVIMENTO E PRÁTICA DE EVENTO ACADÊMICO-CIENTÍFICO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Régis Bars Closel (UFSM)

Daiane Aline Kummer (UFSM)

Angélica Micoanski Thomazine (UFSM)

Cristiane Salete Florek (UFSM)

Resumo: Com o cenário que se instalou no Brasil e no mundo ao longo do final de 2020 e início de 2021 com a pandemia causada pelo Covid-19, muitos aspectos da nossa vida mudaram significativamente. Além da superação dos desafios de adaptação cotidiana, a manutenção da vida acadêmica precisava encontrar uma alternativa para as atividades acadêmicas que envolviam encontros, trocas de ideias e novos aprendizados que marcam jornadas, simpósios, congressos e eventos científicos. Nesse contexto surgiu o Seminários Abertos das Letras em 2020, na Universidade Federal de Santa Maria, como uma alternativa virtual aos eventos presenciais. Trata-se de um projeto de extensão de amplo alcance que oferece palestras sobre diversos assuntos relacionados à área de Letras de forma online e gratuita. Os encontros síncronos são, em sua maioria, semanais e possibilitam a divulgação de pesquisas acadêmico-científicas sobre literatura, linguística, tradução e ensino de linguagem. Esta comunicação traz um relato de experiência sobre a condução e o desenvolvimento do projeto, descrevendo quais tecnologias têm sido empregadas e uma análise quantitativa parcial de dados que foram coletados durante um ano. Considerando um corpus de 43 palestras tivemos 79 pesquisadores envolvidos, para as quais foram realizadas um total de 19.471 inscrições e 8.831 certificados foram emitidos. Ao analisarmos as inscrições e a emissão de certificados, notamos que o público é composto majoritariamente por mulheres entre 25 e 34 anos e que há uma variedade no nível de escolaridade do público, sendo majoritariamente composto por alunos de graduação. Esses dados obtidos, nos permitiram inferir que a participação frequente e crescente do público nesse tipo de evento demonstra que os acadêmicos sentem necessidade de envolver-se em atividades que fomentem sua formação continuada, e o uso das tecnologias digitais gratuitas nesse processo se tornam essencial para a divulgação de pesquisas científicas e a disseminação de conhecimentos.

Palavras-chave: Evento acadêmico-científico online; Pesquisa e Extensão; Palestras online

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 3



Comunicação Coordenada 2

JOGOS E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE IDIOMAS E NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS

Líder da Sessão
Janaina Cardoso
UERJ/CNPq

Resumo: A cibercultura (SANTOS; RIBEIRO, 2017) em que vivemos requer novas formas de ensino e aprendizagem, no caso da área de idiomas, podemos dizer que requer multiletramentos (KALANTZIS et al., 2016), que considera tanto os diferentes contextos (multicontextualidade) como os diferentes sentidos (multimodalidade). Jogos, gamificação e outros tipos de atividades lúdicas podem contribuir para esse processo de multiletramento (CARDOSO, 2014). Por exemplo, com jogos *online*, “é possível não só enriquecer nosso vocabulário, como compreender melhor a narrativa, a partir de diferentes elementos desse jogo, como cores, imagens, sons, ou até mesmo, pelas ações dos personagens” (CARDOSO; CORREA; LEÃO-JUNQUEIRA, 2020). Além de ajudar no desenvolvimento linguístico, os jogos e a gamificação, podem influenciar positivamente em outros importantes fatores ligados ao processo educacional: como a aprendizagem colaborativa, motivação, autorregulamentação, resolução de problemas desenvolvimento de estratégias de aprendizagem eficazes (CARDOSO, 2016) de forma autônoma e criativa. Esta sessão coordenada é composta de quatro apresentações. A sessão é aberta com um estudo sobre jogos e gamificação, partindo da discussão sobre a classificação de jogos aplicados ao ensino e aprendizagem de línguas. Em seguida, defende o uso de jogos e gamificação também para formação inicial e/ou continuada de professores de línguas, apresentando exemplos desse processo, pelo uso das interfaces digitais *Kahoot*, *Padlet* e *Mentimeter*. A segunda e a terceira apresentações relatam resultados de pesquisas acadêmicas (CORRÊA, 2018; LEÃO JUNQUEIRA, 2019) que demonstram como cursos gamificados e jogos de videogame têm possibilitado a aquisição de idiomas de forma mais autônoma e divertida. Corrêa (2018) reflete sobre o autodidatismo no aprendizado de idiomas por meio de educação online (cursos, aplicativos e sites gratuitos), focando no uso da interface digital *Duolingo*. Leão Junqueira (2019) analisa trechos de introspecção de jogadores, sobre o conhecimento lexical em inglês adquirido pela formação e expansão de modelos cognitivos idealizados e *frames*, durante a leitura extensiva propiciada por jogos de vídeo game de RPG. O último estudo a ser apresentado, também baseado em reflexões sobre práticas docentes, foca na importância da gamificação do processo educativo, pela utilização de interfaces digitais, *Wheel of names*, para incentivar a interação entre os participantes, e *StoryJumper*, na elaboração de livros digitais, como atividades de autoavaliação no aprendizado da língua portuguesa. Antes de apresentarem seus resultados, todas as pesquisas abrem discutindo os principais conceitos de seu arcabouço teórico, como a própria definição de *jogos* e *gamificação*, mas também de *multimodalidade* e *estratégias de aprendizagem*. Se em outros tempos, jogos e

gamificação já foram usados como atividades eficazes para o ensino e aprendizagem de idiomas e de formação docente; entendemos que, neste momento de ERE – Ensino Remoto Emergencial, o que Freire (2018) possivelmente consideraria como uma “*situação limite*”, essas atividades podem ser consideradas “*inéditos viáveis*” (FREIRE, 2018, LIBERALI, 2020) de extrema importância para conseguirmos superar nossas dificuldades atuais e ao mesmo tempo aprendermos muito com a experiência.

Palavras-chave: gamificação, jogos, interfaces digitais, ensino e aprendizagem de idiomas, formação de professores de línguas.

GAMIFICANDO E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Janaina da Silva Cardoso (UERJ / CNPq)

Resumo: Usar jogos para o ensino e aprendizagem de idiomas não é novidade. Primeiramente, usávamos os jogos linguísticos, aqueles que focam no conhecimento linguístico dos jogadores, como *Palavras Cruzadas*, *Forca* e jogos gramaticais (RINVOLUCRI, 1988). Com o advento da abordagem comunicativa, incluindo a aprendizagem baseada em tarefas, passamos a usar jogos não voltados para o ensino de idiomas, mas que dão a chance de seus jogadores interagirem na língua alvo, por exemplo: *Cara a Cara*, para descrição de pessoas; *Banco Imobiliário*, para negociação; e *Detetive*, para narrativas de suspense. Com o avanço da tecnologia digital, passamos a usar os jogos online, tanto os *mini-jogos*, como os *complexos* (PRENSKY, 2001, 2005), dando a chance de o aluno praticar a língua fora do contexto de sala de aula. Os jogos online oferecem maneiras eficazes de desenvolver habilidades de vocabulário, gramática, leitura e compreensão auditiva de uma forma divertida. Ao mesmo tempo, lidam com aspectos importantes da educação em geral, como colaboração, autoavaliação, motivação, senso de realização e resolução de problemas. Se a aplicação de jogos na educação não é algo novo, o conceito de *gamificação*, e sua aplicação para aumentar o engajamento e a motivação dos educandos (CARDOSO, 2014), é bem mais recente. Com a pandemia, e o consequente distanciamento físico, ficou ainda mais importante tornar o ensino e aprendizagem menos estressante. Pensando nisso, tenho procurado gamificar nossos encontros virtuais, usando diferentes interfaces digitais, tais como *Kahoot*, *Mentimeter* e *Padlet* nos cursos de formação docente, como forma de desenvolver estratégias motivacionais, afetivas e cognitivas (CARDOSO, CORRÊA, LEÃO-JUNQUEIRA, 2020). Nesta apresentação, revisaremos o conceito de *jogos educacionais* e os compararemos com os conceitos de *simulação* e *gamificação* (KAPP; BLAIR; MESCH, 2014). Em seguida, serão apresentados exemplos de atividades lúdicas que tenho usado no ensino remoto emergencial.

Palavras-chave: Jogos. Gamificação. Formação de professores de línguas.

MESCLAGEM CONCEPTUAL, MULTIMODALIDADE E ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM NA AQUISIÇÃO DE INGLÊS EM VIDEOGAMES

Luciana Leão-Junqueira (FAETEC)

Resumo: Esta fala se propõe a apresentar uma pesquisa desenvolvida sob a forma de tese de doutorado em que se buscou analisar o conhecimento lexical em inglês como língua adicional desenvolvido através da formação e expansão de modelos cognitivos idealizados e frames na mente de jogadores durante a leitura extensiva propiciada por jogos de videogame de RPG. Como resultados, foram apresentadas propostas de representação dos modelos cognitivos idealizados e frames (FAUCONNIER, 1994) desenvolvidos pelos participantes durante o processamento cognitivo do vocabulário em inglês apresentado durante a fase jogada, bem como discussões sobre os processos que levaram aos seus desenvolvimentos, em especial as estratégias de aprendizagem (OXFORD, 1990; 2017; CARDOSO, 2016) empregadas pelos participantes, a mesclagem conceptual (FAUCONNIER, 1997) entre modelos cognitivos idealizados em língua materna e em inglês como língua adicional durante o jogo, e o grau de contribuição da multimodalidade (KREES; VAN LEEUWEN, 1996; HEMAIS, 2015) na mesclagem conceptual desses modelos cognitivos idealizados. A premissa da pesquisa era a de que a redundância de informações provida pela multimodalidade presente nos jogos de videogame de RPG permitiria a formulação de hipóteses de modelos cognitivos idealizados na língua adicional a partir de modelos já existentes em língua materna. Tal premissa foi corroborada pelos dados analisados, através dos quais foi possível concluir que as hipóteses elaboradas pelos aprendizes são levantadas através de estratégias de aprendizagem relacionadas ao uso da multimodalidade, testadas pelos mesmos através do processo de mesclagem conceptual e, conseqüentemente, comprovadas ou reformuladas, desencadeando o aprendizado de inglês como língua adicional.

Palavras-chave: Multimodalidade. Aquisição incidental de léxico. Videogame de RPG.

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS ADICIONAIS EM TEMPOS DE APRENDIZAGEM UBÍQUA: ESTRATÉGIAS, ENGAJAMENTO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Cláudio Ricardo Corrêa (UERJ / FAPERJ)

Resumo: As tecnologias digitais estão gerando novas oportunidades para educadores e educandos, principalmente em tempos de pandemia – com uso de dispositivos móveis em um cenário de ubiquidade, multiletramentos e cibercultura – nos quais docentes e discentes estão tendo que se superar e reinventar estratégias de ensino/aprendizagem. Junte-se a isso a constante preocupação em ajudar a formar cidadãos com capacidades críticas e autorais. E, nesse sentido, a gamificação – com a utilização de meios tecnológicos digitais – tem sido uma grande aliada, por reunir uma série de características que promovem engajamento, motivação, competição e cooperação, ajudando a superar metas e incentivando a aprendizagem colaborativa. Nesta comunicação será apresentado um estudo longitudinal sobre o curso/aplicativo *Duolingo*, bem como as conclusões às quais se chegou e de que maneira a gamificação pode cooperar com a aprendizagem de línguas adicionais. O objetivo geral da pesquisa foi averiguar a aprendizagem de línguas adicionais por meio da educação a distância, procurando-se responder se é possível aprender uma língua adicional e “como” isso se dá. O objetivo específico foi contemplado por meio de um estudo qualitativo sobre o curso/aplicativo *Duolingo* (que se propõe a ensinar línguas utilizando características de gamificação). Ao realizar este trabalho a intenção foi contribuir para o avanço e o aperfeiçoamento dos estudos sobre a

aprendizagem de línguas adicionais no âmbito das tecnologias digitais. Para o desenvolvimento desta pesquisa qualitativa, foram selecionados participantes adultos – falantes de língua portuguesa, sem instrução formal ou não-formal da língua adicional. Foram feitos testes de nivelamento comparativos (iniciais e finais), com o propósito de averiguar a aprendizagem. Como resultado, chegou-se à conclusão de que houve aprendizagem, com ganhos lexicais e sintáticos consideráveis, porém, com restrições na competência comunicativa.

Palavras-chave: Línguas adicionais. Gamificação. *Duolingo*.

O USO DO “WHEEL OF NAMES” E DO “STORYJUMPER” NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL: PRÁTICAS DE LINGUAGEM PARA A CONSTRUÇÃO DE UM “INÉDITO VIÁVEL”

Ana Beatriz Simões (Colégio Pedro II)

Resumo: Esta comunicação objetiva apresentar um relato de experiência com alunos do terceiro ano do Ensino Médio Integrado em uma instituição federal de ensino, a partir da utilização das interfaces gratuitas *Wheel of names* e *StoryJumper*. Neste contexto, busca-se evidenciar como o uso das supracitadas interfaces colaborou não só para a construção do “inédito viável” (LIBERALI, 2020) em aulas de Língua Portuguesa como Língua Materna e Língua Espanhola como Língua Adicional, mas também para a formação docente continuada durante o período do Ensino Remoto Emergencial (ERE). Com relação à interface *Wheel of names*, trata-se de uma roleta de nomes, na qual o docente sorteia um deles para conceder-lhe o turno de fala, de modo que haja maior interação entre os participantes de um encontro síncrono. No entanto, apesar desta ter sido a primeira etapa de utilização da interface, percebeu-se que o *Wheel of names* poderia ter outras utilizações com imagens e frases que pudessem corroborar o entendimento de questões complexas das disciplinas ministradas de forma lúdica e desafiadora. A respeito do *StoryJumper*, a interface visa à produção de livros digitais, que foram utilizados em uma atividade de autoavaliação discente na disciplina de Língua Portuguesa III. A partir das análises interpretativas realizadas nesses livros digitais, perceberam-se as angústias dos discentes frente ao ERE, seus anseios e desafios diários, bem como sugestões para que as docentes responsáveis pela disciplina pudessem melhorar a sua prática; daí, a potencialidade do *StoryJumper* em ser uma interface que propicia a formação docente continuada no ERE. A partir do exposto, conclui-se que, de fato, o uso das interfaces foi extremamente profícuo, tanto para as docentes que ministraram as disciplinas quanto para os discentes que as cursaram.

Palavras-chave: ensino remoto emergencial; inédito viável; interfaces digitais no ensino de línguas.

Comunicações Individuais

GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO EDUCACIONAL: INFLUÊNCIAS E POSSIBILIDADES NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Kleiton de Souza Borges (UFPA)

Jonas Maia Lisboa (UFPA)

Resumo: Com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na atualidade, são vários os dispositivos existentes que proporcionam, a partir das necessidades humanas, resolução de tarefas diversificadas (ARAÚJO, 2017). Dentre estas tecnologias, encontramos os jogos digitais, os quais podem favorecer o ambiente educacional de aprendizagem permitindo o compartilhamento de conhecimentos, envolvimento com diversão, a motivação em aprender e foco na realização e aquisição do conteúdo com a participação em desafios para alcançar um prêmio (BRAGA; OBREGON, 2015). Nesse contexto, a gamificação surge como possibilidade de ensino e aprendizagem de línguas adicionais no contexto educacional, proporcionando atividades diversificadas e o desenvolvimento motivacional, crítico, reflexivo e autônomo dos alunos na sua aprendizagem em vários contextos (DETERDING, 2011; MURTA; VALADARES, 2013; BRAGA; OBREGON, 2015). Este trabalho teve por objetivo investigar a influência do jogo digital *Backpacker* na aprendizagem de língua inglesa de alunos de um curso livre na Universidade Federal do Pará. Participaram 8 alunos de língua inglesa, que puderam experimentar o aplicativo por um período de 30 dias consecutivos e, posteriormente, foram submetidos a um questionário de pesquisa online, o qual objetivou identificar as influências quanto a aprendizagem de inglês por meio do uso deste aplicativo. Os resultados mostraram que, por mais que alguns participantes não puderam entender as narrativas do jogo e conhecimento dos *quizes*, ele pôde influenciar não somente a aprendizagem da língua inglesa por meio da leitura, mas também conhecimentos gerais sobre a cultura histórico-geográficas de várias localidades do mundo. Conclui-se que o jogo digital influencia seus usuários para a motivação em aprender e a pesquisar outros aplicativos de aprendizagem de inglês. Além disso, também demonstra influência em alguns usuários de não continuar no jogo digital por não entender os diálogos ali presentes e ficam frustrados, e não demonstram interesse em continuar aprendendo por conta deste sentimento.

Palavras-chave: Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação; Gamificação em contexto educacional; *Backpacker*.

A GAMIFICAÇÃO NA PROMOÇÃO DA INTERAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA

Emerson Michael Pereira da Silva (UFAL)

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL)

Resumo: A Educação a Distância (EAD) é compreendida com uma modalidade pedagógica onde todos os processos didáticos de construção do conhecimento são realizados através da mediação das tecnologias digitais (MOORE; KEARSLEY, 2008). Visto que a falta de engajamento, interesse e motivação são aspectos identificados no cenário da EAD (AB RAHMAN; AHMAD; HASHIM, 2018), as instituições de ensino buscam novos recursos e métodos que surgem a partir da cultura digital, como por exemplo a gamificação, que pode ser utilizada como potencializadora dos processos de aprendizagem. A gamificação na educação é compreendida como o uso dos elementos de design de jogos em um contexto diferente do jogo, como a sala de aula, tendo como objetivo estimular o

engajamento dos estudantes durante o processo de ensino aprendizagem (BUSSARELLO, 2016). Neste sentido, essa pesquisa busca responder a seguinte questão: como a gamificação de uma disciplina contribuiu na promoção de interações em uma turma do curso de Matemática a distância? Tendo como objetivo identificar a eficácia da gamificação na promoção de interações em uma turma do curso de matemática a distância. O framework adotado nessa pesquisa é uma adaptação do estudo feito por Rahman, Ahmad e Hashim (2018). Trata-se de uma pesquisa mista, e a coleta de dados foi realizada por meio de um questionário e postagens realizadas pelos estudantes nos fóruns da disciplina. A análise foi realizada com a tabulação e triangulação dos dados. Os sujeitos foram 37 estudantes de uma disciplina do curso de licenciatura em matemática a distância. Os resultados indicam que a disciplina gamificada promoveu ações de interação entre os estudantes e dos estudantes com o professor, de forma a engajá-los e comprometê-los com o próprio aprendizado. Conclui-se que a gamificação de uma disciplina pode promover a interação necessária ao envolvimento e engajamento dos estudantes durante os processos de aprendizagem.

Palavras-chave: Interação; Gamificação; Ensino superior.

GOOGLE FORMULÁRIOS GAMIFICADO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA COM ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DO AMAZONAS

Jhonatan Luan de Almeida Xavier (IFAM)

Joelma Mourão Neves (Universidad de la Integración de las Américas)

Resumo: O presente relato de experiência tem como objetivo expor uma experiência pedagógica gamificada com o uso da ferramenta Google Formulários, com alunos da rede pública de Manaus, em contexto de ensino híbrido ocasionado pela pandemia de Covid-19, na disciplina de Geografia com alunos do 6º e 7º ano do ensino fundamental. Buscou-se, mediante o uso de atividades de gamificação, encontrar alternativas para dinamizar os processos avaliativos no período de aulas híbridas. Para isso, desenvolveu-se uma atividade através da aplicação de três formulários gamificados, a qual levava ao objetivo final através das fases do game, os jogos eram sobre os conteúdos aplicados em aulas, como Cidade: área urbana e rural; O espaço Geográfico e o Ciclo do Ouro, observando a especificidade de cada conteúdo, após a elaboração, os formulários foram enviados aos estudantes via WhatsApp e com prazo para entrega de 10 dias. A correção foi feita através do próprio formulário Google, baseado na quantidade de erros e acertos, após isso, foi socializado com a turma e analisados qualitativamente, a fim de refletir e buscar soluções para as dificuldades apresentadas e correção comentada das questões com maiores erros. A proposta gamificada mostrou-se potencialmente favorável para a aprendizagem da turma, pois, em consulta posterior, a maioria dos estudantes expôs, em suas opiniões, que a avaliação através do game foi bem mais prazerosa de praticar e dinamizou os processos da aula. A fragilidade que encontramos no processo infelizmente foi a dificuldade de acesso a internet por parte de alguns estudantes que foram sanados aplicando estratégias de avaliação offline. Concluimos, portanto, que o Google Formulários gamificado se mostrou válido, no sentido de que conversou com a realidade dos estudantes e se mostrou como uma alternativa para encontrar novas formas de avaliação da aprendizagem em diferentes contextos.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino Híbrido. Google Formulários.

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 4



Comunicações Individuais

LITERATURA E GAMIFICAÇÃO: INTERFACE DA LITERATURA JUVENIL E OS JOGOS

Wesley Pinto Hoffman (UPF)

Fabiane Verardi (UPF)

Resumo: Narrativas em games digitais e em obras literárias que tratam sobre amor sobrenatural e o amadurecimento podem ser instigantes aos jovens leitores, sobretudo quando são histórias escritas novas vozes narrativas da ficção contemporânea. Nesse sentido, a Editora Darkside ganhou espaço no mercado editorial, tendo em vista que resgata temáticas e autores de apreço dos jovens. A partir disso, o presente trabalho tem por objetivo verificar diferentes possibilidades no desenvolvimento de práticas leitoras com obras literárias através da gamificação. Os referenciais teóricos desta pesquisa estão fundamentados nas contribuições de Michèle Petit (2009, 2010), a respeito da formação do leitor e a relações estabelecidas através do contato com literatura; Santaella (2014), no que concerne à ubiquidade e cibercultura e Gee (2003) e McGonigal (2012), no que se refere aos games e à gamificação. Desenvolvemos uma pesquisa de natureza aplicada com abordagem qualitativa, exploratória, de procedimentos bibliográficos e documentais na criação de jogos de tabuleiro em uma disciplina de Literatura do Curso de Letras na Universidade de Passo Fundo, voltados para a aplicação em sala de aula, motivados pela obra literária A Noiva Fantasma, de Yangsze Choo, publicada no Brasil pela Editora Darkside. Reconhecemos a relevância dos letramentos literários, por meio de práticas gamificadas como uma estratégia para o engajamento e motivação dos jovens leitores em contato com literatura, em diferentes modais.

Palavras-chave: Literatura. Gamificação. Práticas leitoras.

FAZ GAME: O JOGO PARA INCENTIVAR A LEITURA E A ESCRITA

Andriele Bairros Gonçalves (UFSM)

Resumo: Este resumo tem como objetivo apresentar um jogo desenvolvido na plataforma Faz Game para incentivar a leitura e a escrita dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II, durante as aulas de Língua Portuguesa do Colégio Salvatoriano Nossa Senhora de Fátima, de Florianópolis/SC no ano de 2020. O jogo trata-se de uma proposta criada como produto para o Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER/UFSM). O jogo apresenta 6 fases: a primeira fase abordou as dicas sobre leitura e escrita; a segunda fase abordou as características do gênero textual conto, bem como questões de interpretação; na terceira fase foi destinada a criação de um personagem para a história; na quarta fase foi destinada para a criação de um cenário, espaço onde a história se passaria; na quinta fase realizou a retomada das fases anteriores e os estudantes foram orientados a realizar a produção escrita de um texto, tomando como base o gênero conto e, por fim, na sexta fase foi realizado a reescrita do texto, a partir de um feedback, bilhete orientador. Para o desenvolvimento do jogo considerou o conteúdo

sobre leitura e escrita, a fim de incentivar e motivar os estudantes na aprendizagem desses tópicos. Para fundamental a prática utilizou-se para leitura e escrita os conceitos de Koch e Elias (2014, 2016) e para reescrita Ruiz (2011). Os resultados foram positivos, uma vez que foi possível perceber o engajamento e motivação dos alunos para a realização das fases do jogo.

Palavras-chave: Jogo Digital, Leitura, Escrita.

USO DE GAMIFICAÇÃO PARA O ALÍVIO DA ANSIEDADE E ESTRESSE NAS AVALIAÇÕES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Janaína Schlickmann Klettemberg (UFSM)

Resumo: Os processos avaliativos estão intrínsecos na sociedade e classificam o desempenho, rendimento e realizações dos indivíduos. Da mesma forma, a educação formal é permeada de avaliações. Desde a década de 60, pesquisadores dedicam-se ao estudo da ansiedade de provas, conforme Bzuneck e Silva (1989, p.195), compreendida como um “sentimento desagradável ou estado emocional que tem componentes fisiológicos e comportamentais, e que é experimentado por ocasião de testes formais ou de outras avaliações”. Há uma alta prevalência de crianças em idade escolar, adolescentes no ensino médio e adultos no ensino superior que estão sofrendo a ansiedade de prova. Pesquisas que abordam este constructo sugerem que é preciso uma maior conscientização sobre a ansiedade de prova e a criação de novos modelos educacionais que privilegiem a avaliação como um processo dinâmico e construtivo. Nesta vertente é que esta pesquisa se apresenta: analisando pesquisas que abordam a ansiedade de provas e sugerindo a gamificação como uma solução possível para o contexto. O termo gamificação, segundo Deterding et al. (2011) compreende o uso de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de promover uma experiência maravilhosa, atraente e memorável. Ou seja, a gamificação tem o potencial e a estratégia necessária para tornar a avaliação mais dinâmica e motivadora, buscando engajar os alunos numa mudança comportamental, desconstruindo a ansiedade de teste. Esta pesquisa apresenta, por fim, possibilidades de usos da gamificação para o alívio da ansiedade e estresse nas avaliações da educação básica.

Palavras-chave: Avaliação educacional; ansiedade; gamificação.

NARRATIVA DIGITAL GAMIFICADA: EXPLORAÇÃO DE MECANISMOS DE JOGOS COMO SUPORTE DE LEITURA PARA APRENDENTES COM DISLEXIA

Jailma Bulhões Campos (UFPA)

Ana Margarida Pisco Almeida (Universidade de Aveiro)

Resumo: A dislexia é uma dificuldade específica de aprendizagem caracterizada, principalmente, por dificuldades com precisão e compreensão leitora, bem como baixa motivação para a aprendizagem (CARVALHAIS, 2010). Por se tratar de um transtorno que permanece na adolescência, bem como na vida adulta (RIZZATO, 2015), é necessário mais debate com a escola e criação de estratégias metodológicas apropriadas para desenvolver a competência leitora dos aprendentes com dislexia. Assim, neste trabalho destacamos uma experiência de design imersivo para a criação de uma narrativa fantástica com recurso à gamificação, e posterior testagem e avaliação das contribuições da ferramenta para motivação e engajamento de alunos brasileiros com dificuldades disléxicas na aprendizagem da leitura. O uso de gamificação justifica-se pela possibilidade de envolver e motivar

os indivíduos (ZICHERMMAN; CUNNINGAN, 2011), haja vista que um recurso gamificado bem construído pode contribuir para a promoção de motivação intrínseca (ALEXIOU; SCHIPPERS, 2018). Ademais, a criação dessa ferramenta gamificada também proporciona a pluralização de recursos digitais que combinam estímulo multissensorial no trabalho com dificuldades leitoras. Toda a pesquisa desenvolveu-se como um estudo de caso inspirado na metodologia Design Thinking (BROWN, 2017), com participação de alunos com dislexia e professores da educação especial, ao longo de quatro fases de estudo: fase 01 de imersão e exploração de dificuldades e necessidades dos participantes, fase 02 de análise e definição de problemática, fase 03 de ideação e planejamento da ferramenta, e fase 04, que resultou na prototipação da narrativa digital gamificada. Para coleta de dados, foram feitas notas de campo, registros de criação e testagem, além de aplicação de questionários, escalas e inquéritos por entrevista. A técnica Análise de Conteúdo foi usada para codificar o material textual e fazer interpretações. Destaca-se como resultados principais a contribuição da narrativa digital gamificada para motivação mais intrínseca, engajamento e aprendizagem/uso de capacidades de leitura.

Palavras-chave: Narrativa fantástica gamificada. Motivação e engajamento. Aprendizagem de leitura de alunos com dislexia

JOGOS DIGITAIS: FERRAMENTAS EDUCACIONAIS ENGAJADORAS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO CULTURAL NO ENSINO DE ELE

Juliana da Silva Machado (PPGTER/UFSM)

Resumo: O mundo contemporâneo vem passando por profundas transformações que estão relacionadas com a chegada das novas tecnologias, em vista disso, é preciso que os docentes procurem se aperfeiçoar e também se adaptar a essas mudanças. Este estudo foi pensado para os alunos da rede pública municipal de São Sepé/RS, pois o currículo não contempla a disciplina de Espanhol, somente o Inglês nos anos finais. Desse modo, esta pesquisa objetiva desenvolver um jogo digital com o tema *Turismo em São Sepé* para o ensino de Língua Espanhola para os alunos do Ensino Fundamental. Nessa perspectiva, os jogos servirão como um suporte para o processo de ensino e aprendizagem da Língua Espanhola ampliando as habilidades e competências necessárias para construção do conhecimento da Língua Estrangeira. Nesse sentido, a pesquisa fundamenta-se através da Teoria da Atividade tendo como base metodológica a pesquisa-ação juntamente com a *Design-Based Research* (DBR). Como procedimentos adotou-se fazer um questionário *online* de diagnóstico de necessidades com o intuito de conhecer o contexto social no qual o público-alvo está inserido. Logo, será feita a análise dos dados para então organizar todo o planejamento das aulas a serem realizadas em seis encontros presenciais em forma de oficina, podendo ser adaptada para o ensino híbrido, conforme a necessidade. Diante disso, a aprendizagem da Língua Espanhola acontecerá através de atividades gamificadas e a produção de um jogo digital na plataforma *Escape Factory*. Como o projeto não foi aplicado, em função da pandemia de COVID-19, não temos ainda os resultados esperados. E assim, o conhecimento é obtido de maneira espontânea através do uso dos jogos, tornando os sujeitos mais ativos e participativos, explorando e construindo novos saberes.

Palavras-chave: Língua Espanhola, Interação, Jogos Digitais.

EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS: JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Valeska Virgínia Soares Souza (UFU)

Resumo: Mesmo que as iniciativas de formação de professores para utilização de metodologias ativas na prática docente (BACICH; MORAN, 2018) sejam anteriores ao contexto da pandemia COVID-19, não há como negar que a imposição de distanciamento social e de ensino remoto emergencial dos últimos dois anos colocaram a formação para uso de tecnologias digitais em foco. Muitos docentes formadores com experiência prévia em integração de tecnologias digitais ao processo de ensino e aprendizagem entenderam que era ético colaborar com seus pares; eu me incluo nesse grupo de docentes. Nessa comunicação, meu objetivo é socializar duas experiências de formação docente durante o ano de 2020, em que ministrei oficinas para uso de metodologias ativas, com foco em jogos e gamificação. Huizinga (1983[1938]) nos intitulou de homo ludens e nos explicou que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve, defendendo a importância do fator lúdico para a civilização. Nas oficinas ministradas em modo assíncrono, parti da minha perspectiva de jogos para conhecer as perspectivas dos participantes e para explorar as noções e premissas relacionadas aos bons jogos (GEE, 2003). Refletimos sobre os princípios de aprendizagem recorrentes em bons jogos que, apesar da informalidade do contexto em que são usados e da não finalidade pedagógica, propiciam a aprendizagem de modo mais eficaz do que os próprios jogos educativos e do que o ambiente escolar. Estudamos, ainda, o modelo RETAIN (GUNTER; KENNY; VICK, 2008), que considera não apenas os elementos dos jogos, mas também os elementos de fantasia, que promovem uma trajetória única de aprendizagem e levam os alunos a avançar em um caminho instrucional significativo. Todo o desenho pedagógico considerou as premissas de metodologias ativas e propiciou aos participantes engajamento em ações de colaboração e reflexão para pensar possibilidades de educação inovadora no contexto escolar remoto.

Palavras-chave: jogos e gamificação – metodologias ativas – formação de professores

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 5



Comunicações Individuais

CIRDI: CAMPEONATO INTERNACIONAL DE ROBÓTICA A DISTÂNCIA

Eloir José Rochenbach (EJR Robótica Educacional)

Augusto Mombach (Fundação Escola Superior Liberato Salzano Vieira da Cunha)

Lucas Baches (Prefeitura Municipal de Novo Hamburgo-RS)

Resumo: Este relato tem como objetivo apresentar o Campeonato Internacional de Robótica a Distância: Modalidade Futebol (CIRDI Futebol) que foi realizado através da Plataforma Jabuti Edu Nuvem (PJE Nuvem). Essa plataforma possibilita estudar e praticar remotamente a robótica, de forma divertida, utilizando sistemas baseados em Internet das Coisas (IoT). É compatível com vários robôs, projetos educacionais e sua implementação possibilita a comunicação entre dispositivos, redes de comunicação e sistemas de controle. O campeonato de futebol, viabilizado pela PJE Nuvem, envolveu quatorze arenas distribuídas no Brasil e na Argentina, 39 cidades e 96 equipes que competiram de forma remota em mais de 200 jogos. As equipes estavam divididas em duas modalidades: fundamental (8 a 13 anos) e adulto (acima de 14 anos, sem limite de idade). A competição do CIRDI Futebol representou uma proposta inovadora que permitiu que os participantes, de suas casas, conseguissem competir com robôs de verdade de forma remota em arenas espalhadas em dois países. Uma experiência gratuita e acessível que proporcionou momentos de diversão, alegria e entretenimento a todos os participantes nesse contexto de isolamento social. Da mesma forma, ganho pedagógico, uma vez que desafiou em relação a programação dos módulos para controle do robô, estimulando o exercício da lógica e do pensamento computacional.

Palavras-chave: PJE Nuvem. Robótica Educacional. CIRDI Futebol.

UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DE MODELAGEM MOLECULAR PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E ENSINO DE CIÊNCIAS

Leonardo Fernandes de Souza (UFRJ)

Juliana Barros de Araújo Lessa (UFRJ)

Caroline Santiago Paschoal (UFRJ)

Américo de Araújo Pastor Júnior (UFRJ)

Paula Alvarez Abreu (UFRJ)

Resumo: O processo de aprendizagem em química, segundo Johnstone (1993), depende de três níveis de compreensão: o macroscópico, o molecular e o simbólico. Infelizmente, a estrutura educacional brasileira não permite ao aluno fluência nesses aspectos. A modelagem molecular consiste em um conjunto de ferramentas computacionais que permitem a construção e análise de sistemas moleculares. Logo, tal método pode auxiliar na conexão dos distintos níveis de compreensão química e é justamente tal interação que é realizada pelo projeto de extensão Mundo Virtual. No contexto da pandemia da COVID-19, as atividades do projeto, antes presenciais, voltaram-se ainda mais ao

ambiente virtual, seja através da divulgação científica ou pela realização de cursos de educação continuada de professores. A divulgação científica realizada pelo grupo ocorreu a partir da página do Instagram @projetomundovirtual. Utilizando as ferramentas de visualização estrutural foram elaboradas postagens em formato de imagens acompanhadas de texto na legenda, além de vídeos, gifs, quadrinhos e infográficos. A página do projeto iniciada em 6 de maio conta com 310 seguidores e 71 publicações sobre moléculas presentes nos oceanos, nos alimentos, no cotidiano e também sobre fake news e valorização da ciência. Além da divulgação científica, o projeto realizou um mini-curso de educação continuada para professores e formandos de licenciatura. O mini-curso apresentou aos participantes ferramentas de modelagem molecular que possuem o objetivo de tornar o aprendizado lúdico. Dentre as ferramentas, tem-se bancos de dados de moléculas, programas gratuitos de modelagem molecular e de realidade aumentada. Foi aplicado um questionário ao final do mini-curso. Neste, todos os participantes conseguiram elaborar propostas de utilização das ferramentas e relataram estar preparados para utilizá-las na prática docente. Pode-se concluir, portanto, que tanto para a utilização em sala de aula, quanto para a divulgação científica, as ferramentas de modelagem molecular são essenciais no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Divulgação Científica, Educação Continuada e Modelagem molecular

OFICINA “MUTAÇÃO PONTUAL”: DO PRESENCIAL AO VIRTUAL

Érika Bertozzi de Aquino Mattos (UFF)

Bárbara de Oliveira Marmello (UFF)

Gerlinde Agate Platais Brasil Teixeira (UFF)

Resumo: O ensino aprendido de ciências é desafiador devido a uma série de termos complexos e conceitos abstratos, frequentemente apresentados sem contextualização, resultando apenas na memorização do conteúdo pelos alunos. A apresentação lúdica e/ou através de modelos concretos de processos biológicos facilita a sua compreensão e possibilita o protagonismo dos discentes. Nosso grupo vem desenvolvendo materiais concretos para o aprendizado de biotecnologia a mais de duas décadas. **Objetivo:** Adaptar a oficina “Mutação Pontual” para a sua aplicação no ensino remoto emergencial (ERE). Diante da pandemia de COVID-19, o ERE se tornou necessário, assim como o desenvolvimento de novas estratégias de ensino complementares às videoconferências realizadas pelos docentes. **Metodologia:** Escolhemos ressignificar, do concreto para o digital, a oficina “Mutação Pontual”, uma vez que está inserida no contexto da pandemia de COVID-19. A oficina permite compreender de maneira ilustrativa diversos conceitos abstratos, como DNA, gene, proteína e geração de variantes virais. Com a finalidade de permitir que os alunos realizem a oficina por meios digitais, adaptamos as atividades que originalmente usava fitas de papel, missangas e arame para um PowerPoint® Interativo. Substituímos esses materiais por imagens representando aminoácidos e material nucleico. **Resultados:** Essa atividade foi apresentada a três turmas de licenciandos em Biologia (em média 30 alunos/turma) e foi aprovado como um possível material a ser utilizado em suas futuras turmas de ensino médio. Entre a primeira e a terceira turma, foram realizadas pequenas adaptações como sugestão dos participantes: o tamanho das imagens utilizadas; e realizar a atividade em grupo, uma vez que estimula a aprendizagem por pares. **Conclusão:** A versão digital foi bem aceita pelos participantes, embora a atividade concreta apresente resultados mais dinâmicos. Os licenciandos pensam em utilizar a versão digital tanto em aulas remotas quanto presenciais na forma de projeção, como uma atividade coletiva em sala de aula.

Palavras-chave: Mutaç o pontual; Ensino Remoto Emergencial; Biotecnologia.

RELATO DA PROPOSTA DE UM CURSO PARA DIVULGAÇ O SOBRE QU MICA NO COTIDIANO E PRODUÇ O DE V DEOS SOBRE MOL CULAS

Natallie Giovanna da Rocha Ximenes (UFRJ)

Lucas da Costa Schwenck (UFRJ)

Leonardo Fernandes de Souza (UFRJ)

Elden Fonseca Dutra Neto (UFRJ)

Am rico de Ara jo Pastor J nior (UFRJ)

Paula Alvarez de Abreu (UFRJ)

Resumo: Unindo o macrosc pico, o molecular e o simb lico, o aprendizado em qu mica   viabilizado. Frente  s mudan as ocorridas nos  ltimos tempos, as tecnologias da informa o e comunica o (TICs) apresentam-se como catalisadores no processo de aprendizagem em qu mica. Diante desses aspectos, o projeto mundo virtual desenvolveu um curso remoto denominado “Laborat rio Virtual - qu mica das mol culas”. O trabalho visa relatar a experi ncia no curso e avaliar a proposta a partir da opini o dos alunos participantes. O curso consistiu em apresenta es e oficinas semanais, din micas e interativas, relacionadas   qu mica das mol culas, a qu mica no cotidiano, programas de modelagem molecular para visualiza o de mol culas, realidade virtual e aumentada, busca de informa o, *fake news*, produ o de v deos, a qu mica no cinema, entre outros temas. Ao longo do curso os alunos foram divididos em grupos e desenvolveram um v deo sobre alguma mol cula de sua escolha. O curso contou com 22 participantes, tendo como p blico-alvo alunos do ensino m dio, e apenas um aluno era do ensino fundamental, 85% de escolas p blicas e 15% particulares. A partir do question rio antes do curso foi poss vel observar que a maioria relatou ter buscado o curso devido ao interesse por qu mica e outras disciplinas das ci ncias da natureza (58,33%). 20 alunos responderam o  ltimo question rio, e destes, 95% concordaram totalmente que os temas abordados foram interessantes e 80% concordaram totalmente que a metodologia foi eficiente. Quando perguntados sobre o que mais gostou, a maior parte pontuou os temas ou a metodologia. Em rela o a produ o do v deo, todos os alunos gostaram da proposta e os temas escolhidos versaram entre a mol cula da  gua, vitamina c, cloreto de s dio, l tex, hidrog nio, prote nas, al m de abordarem a qu mica nas estrelas e nas flores. Os participantes mostraram uma vis o bastante positiva do curso, possibilitando grande troca de conhecimentos entre Universidade e escola.

Palavras-chave: Ensino remoto, aprendizagem em qu mica e tecnologias da informa o e comunica o

INTELIG NCIAS M LTIPLAS: O USO DA JOGABILIZA O PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS

Shirley Magn lia Baumgartner C mara de Oliveira (Universidad Europea del Atl ntico)

Anderson Kley Baumgartner C mara Pinheiro (Universidad Columbia del Paraguay)

Resumo: Uma das maiores causas da evas o escolar est  no fato do aluno n o se sentir motivado com as metodologias que s o usadas para transmitir o conhecimento. Este registro   do IBGE de 2019 entre pessoas de 14 a 29 anos de idade. Todas as regi es brasileiras apresentaram um percentual acima de 25% para a evas o escolar oriunda de desinteresse pelo conte do e metodologia empregada, abaixo somente do abandono pela urg ncia de trabalhar. As metodologias de ensino, as avalia es como um fim, o ambiente escolar ultrapassado e a fragmenta o disciplinar s o algumas

das causas para este "esvaziamento" escolar. O Jobs of Tomorrow da World Economic Fórum, assim como o estudo Future of Work encomendado pela Dell Technologies apontam para uma aceleração na mudança das habilidades que serão exigidas no mercado de trabalho e afirma também que muitos dos empregos de 2030 ainda nem existem. Diante do exposto é necessário pensar em algo que auxilie no desenvolvimento das inteligências que cada ser humano possui. Os jogos são ferramentas que conseguem divertir, motivar e desenvolver competências variadas de forma muito eficiente, além de preparar o indivíduo para situações não planejadas. O jogo em tela possui 83 cartas colecionáveis e ilustrações das grandes personalidades na história da humanidade, sempre contextualizando sua época, feitos e relação com o conhecimento em destaque. O jogo de baralho Múltiplas Inteligências Jogabilizadas, baseado na teoria das Inteligências Múltiplas de Howard Gardner, estimula a descoberta pelos diferentes tipos de inteligências, envolvendo professor e aluno através de uma mecânica simples, divertida, estratégica e colecionável que visa o desenvolvimento Socio-educacional cognitivo do aluno e tornando-os protagonistas na utilização, distribuição e conquista da coleção completa. Múltiplas Inteligências Jogabilizadas trabalham com as competências da Base Nacional Comum Curricular e utiliza a metodologia da Jogabilização para atingir 100% do seu objetivo metodológico e cognitivo.

Palavras-chave: Metodologia; Motivação; Ferramentas.

MODELAGEM MOLECULAR COMO ESTRATÉGIA PARA VISUALIZAÇÃO DE ESTRUTURAS E ENSINO SOBRE A QUÍMICA DOS ALIMENTOS

Iara Garcia Miller de Souza (NUPEM/UFRJ)

Nathália Barbosa (NUPEM/UFRJ)

Paula Lohayne Silva (NUPEM/UFRJ)

Caroline Reis Santiago (NUPEM/UFRJ)

Daiane de Jesus Viegas (NUPEM/UFRJ)

Paula Alvarez Abreu (NUPEM/UFRJ)

Resumo: A ausência de estrutura adequada e recursos didáticos para realização de experiências, desmotivação e desinteresse dos alunos são algumas das adversidades impostas ao ensino da química e biologia. A modelagem molecular é um conjunto de ferramentas de representação gráfica tridimensional de moléculas e estruturas químicas capaz de prever e elucidar o comportamento de sistemas reais. Assim proporciona a visualização e entendimento de propriedades das moléculas como o arranjo espacial, polaridade, densidade eletrônica e outras, por isso apresenta grande potencial como recurso didático para as disciplinas de biologia e química que necessitam de abstração dos alunos. Assim sendo, o objetivo deste trabalho é avaliar a contribuição de ferramentas de modelagem molecular como recurso didático para o ensino sobre a química presente nos alimentos. Para isto, foram realizadas aulas práticas no laboratório de informática para alunos de graduação e ensino médio abordando conteúdos de química e biologia de forma integrada tendo como temas a estrutura e função dos componentes dos alimentos como proteínas, carboidratos, lipídios, sais minerais, água e DNA. Um tutorial foi elaborado para auxiliar os alunos e foram usados os programas online Molview e Mollinspiration. Foi aplicado um questionário antes da atividade e foi composto por algumas perguntas sobre o perfil do participante e 16 perguntas específicas referentes aos conceitos abordados durante a aula. Após a atividade os participantes preencheram outro questionário que envolveu questões referentes às opiniões dos alunos sobre o uso da modelagem molecular e as mesmas perguntas específicas do primeiro

questionário para avaliar se houve melhora no desempenho. A atividade foi realizada com 303 alunos, sendo 44,88% do ensino médio e 55,11% de diferentes cursos de graduação. Quando perguntados se achavam que a modelagem molecular poderia contribuir para o ensino de química e biologia, todos os estudantes da graduação e do EM responderam afirmativamente, exceto um aluno do EM que não respondeu. Os alunos do EM declararam maior interesse em química do que em biologia, já os alunos do ES tiveram por biologia. Ao avaliar as questões específicas antes das aulas práticas a quantidade média de respostas corretas foi de 43,66% para os alunos do EM e de 63,51% para os alunos do ES e após a atividade a quantidade média de acertos aumentou tanto para os alunos de EM como para os alunos de ES, 62,14% e 80,50%. A modelagem molecular foi bem recebida e teve alta aprovação pelos alunos que participaram das atividades.

Palavras-chave: Modelagem Molecular, Ensino-Aprendizagem, Química, Biologia

SUBINDO DE NÍVEL. A JOGABILIZAÇÃO COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL E GAMIFICADA

Anderson Kley Baumgartner Câmara Pinheiro (Universidad Columbia del Paraguay)

Resumo: A utilização da tecnologia digital se tornou indispensável no período da pandemia. Mas há algum limite para utilização dessa ferramenta? Existem ferramentas híbridas que podem navegar entre o ambiente digital e o analógico com o mesmo poder de engajamento? Este relato apresenta o processo desenvolvido com os alunos do Ensino Fundamental, anos finais da Escola Esxxxxx Manxxx Carxxxxx da Cunha, escola semirural no Município de Extrxxxx-xx. Sem a possibilidade de utilização de computadores ou qualquer aplicativo que necessitasse de banda larga ou um aparelho robusto, foram desenvolvidas ferramentas para realização em aplicativos simples de edição de texto mobile e com a possibilidade de serem enviadas pelo WhatsApp, assim como a possibilidade de sua impressão na escola, para que alunos sem acesso a internet regular para estudo pudessem retirar e realizar os exercícios. A Jogabilização, metodologia motivacional que se utiliza de design e características dos jogos, valorizando ferramentas atemporais e vanguardistas que se adaptam à realidade e interesse dos envolvidos, em um ambiente de ensino-aprendizado, foi utilizada para desenvolver um enredo de fantasia para envolver e engajar os estudantes, criação de avatares personalizáveis e progressão evolutiva, desafios (exercícios) ligados ao enredo da aventura, puzzles com temas e conteúdos do componente curricular correspondente eram utilizados para desenvolver as habilidades e competências, segredos, charadas e colecionáveis eram descobertos ou conquistados durante todas as pesquisas realizadas ou desafios finalizados. Subir de nível se tornou uma diversão, a busca por conhecimento e habilidades para superar os desafios se tornou prioridade, as notas se tornaram uma mera consequência.

Palavras-chave: Metodologia; Motivação; Ferramentas.

AValiação do Padrão VVC para a Codificação de Vídeos de Jogos

Garibalde da Silveira Júnior (UFPEL – PPGG)

Guilherme Corrêa (UFPEL - PPGG)

Resumo: Plataformas de streaming de vídeos de jogos como a *Twitch.tv* e o *Youtube Gaming* têm se tornado bastante populares e são responsáveis por boa parte do consumo de conteúdo de vídeo na internet, desta forma, é importante analisar o impacto das ferramentas de codificação existentes para este tipo de vídeo. Não foram encontrados estudos que analisassem a eficiência de codificação de vídeos de jogos utilizando padrões mais recentes, como o VVC, portanto, neste artigo, é apresentada uma avaliação da eficiência de codificação do padrão VVC para vídeos de jogos. Foi utilizada a métrica *BD Rate* para observar a economia de *bitrates* e qualidade objetiva dos vídeos. Desta análise, foi possível concluir que vídeos de jogos com maior complexidade espacial obtiveram melhores resultados com a codificação, utilizando ferramentas de conteúdo de tela.

Palavras-chave: Vídeos de jogos, Ferramentas de conteúdo de tela, VVC, Codificação de vídeo

AValiação do Potencial de Jogos Educacionais Digitais para a Aprendizagem de Matemática: Aplicação do Modelo PADJE

Denise Ritter (UFN)

Ana Marli Bulegon (UFN)

Resumo: Os jogos são recursos que podem ser utilizados pelos professores em suas aulas de Matemática. Para potencializar a aprendizagem, é necessário que o professor escolha o jogo baseado em alguns critérios como: objetivos, desafios, interatividade, *feedback*, entre outros. Conforme Silva-Pires, Trajano e Araujo-Jorge (2020), essa escolha exige do professor um olhar crítico em relação ao potencial do jogo como motivador e facilitador da construção do conhecimento. Neste trabalho, apresentamos o relato de uma oficina, ocorrida em 2021, desenvolvida com professores de Matemática (estudantes do PPGEICIMAT/UFN). Essa teve por intuito, avaliar jogos educacionais digitais para o ensino de Matemática utilizando o modelo PADJE³(Programa de Avaliação de Jogos Educacionais Digitais). A oficina foi realizada pelo Google Meet, durante 2h, aproximadamente, e foi organizada em momentos síncronos e assíncronos. Inicialmente, foram investigados os conhecimentos dos participantes acerca dos critérios que utilizam para a seleção de jogos educacionais digitais. Na sequência, foram apresentados os elementos que um jogo digital apresenta e que o caracterizam como um jogo com potencial educacional. Posteriormente, apresentamos o modelo PADJE e solicitamos que os participantes jogassem e avaliassem o jogo “Desafios Numéricos⁴”, de acordo com esse modelo. Após essa interação fez-se a socialização e discussão da avaliação realizada. Os resultados apontaram que os professores, em geral, não conhecem instrumentos e/ou modelos para avaliar jogos educacionais digitais; escolhem os jogos baseados em sua intuição e nos conceitos que o mesmo apresenta. A partir desses resultados pode-se dizer que há necessidade de formação de professores para avaliação e escolha do jogo educacional digital mais apropriado para a aprendizagem dos conceitos de Matemática. O modelo PADJE mostra-se adequado para fazer a avaliação de jogos digitais, apesar de não possibilitar determinar qual tipo de jogo é o mais adequado para ser utilizado em cada momento do processo de ensino.

CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO DE RPG “ROLE PLAYING GAME” ABORDANDO EPIDEMIAS PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Paola Lohayne Silva (UFRJ)

Daiana de Paula Araújo (UFRJ)

Paula Alvarez Abreu (UFRJ)

Resumo: Role-Playing Game (RPG) ou Jogo de Interpretação é um jogo de faz-de-conta. No formato tradicional ou de mesa, o mestre narra uma história e os jogadores participam ativamente com seus personagens e através de suas interações criam uma história. Esta prática pode levar não só a memorização de conteúdo, mas também à aplicação e raciocínio, despertando o interesse, curiosidade e motivando o aluno. O objetivo deste trabalho é elaborar e avaliar um jogo de RPG de mesa, voltado para educação em saúde abordando epidemias que ocorreram no Brasil nos anos de 1900. Foi criado um livro-jogo que descreve fatos, cenários e possíveis decisões a serem tomadas pelos jogadores, um livro de regras e um mapa que ajuda na ambientação durante a sessão. Para o mapa foi utilizada a plataforma Genially e as sessões foram feitas de forma online utilizando a plataforma do Google Meet. O público-alvo do jogo foram alunos do ensino fundamental, médio e graduação que jogaram uma sessão de cerca de 3 horas com 3 a 5 jogadores em cada sessão. A avaliação foi feita através da aplicação de um questionário antes e um depois da sessão de RPG. A atividade foi realizada com 25 alunos com idade que variou de 11 a 38 anos, sendo 28% estudantes do ensino fundamental, 16% do ensino médio e 56% de graduação. Com a análise dos questionários observou-se que o jogo contribuiu para o aprendizado sobre algumas doenças infecciosas que afetavam o Brasil. Todos os participantes acharam a atividade divertida, conseguiram entender seu objetivo e avaliaram como interessante a utilização de jogos de RPG em aula para o ensino. A utilização do jogo se mostrou promissora e a construção de um RPG eletrônico baseado no livro-jogo está em andamento para uma futura comparação dessas estratégias de ensino.

Palavras-chave: RPG, epidemia, ensino-aprendizagem

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 6



Comunicação Coordenada 3

EXPERIÊNCIAS COM O DESENVOLVIMENTO DE ARTEFATOS DIGITAIS NO NÚCLEO DE PESQUISA, ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA NA UFSM

Líder da Sessão

Susana Cristina dos Reis

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Resumo Geral: Em 2012 foi registrado o Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância como um grupo de pesquisa, formado por professores e alunos de graduação e pós, interessados no desenvolvimento e no uso de materiais didático para o ensino de línguas por meio de tecnologias educacionais. Para isso, buscou-se na literatura da área de Linguística Aplicada e de Informática na Educação pressupostos teóricos para fomentar o desenvolvimento de materiais digitais, o que nos levou ao modelo ADDIE (ALLEN, 2006; LEFFA, 2008; FILATRO, 2008; REIS, 2010). Porém, após algumas testagens, análise e planejamento de materiais digitais para o ensino de línguas, percebemos por meio da pesquisa e da prática, que os modelos encontrados não previam fases que avaliamos como essenciais no desenvolvimento de artefatos digitais. Em vista disso, conduzimos diferentes pesquisas durante o período de 10 anos, as quais foram testadas em dissertações, trabalhos finais de graduação ou de iniciação científica, fornecendo desse modo dados para sugerir um novo modelo de design de artefatos digitais, o qual foi nomeado como MoDE (REIS, 2021). Para ilustrar algumas das pesquisas propostas nos últimos anos, nesta sessão coordenada apresentamos exemplos de materiais didáticos digitais, aplicativos e cursos que seguem o MoDE para orientar o design, cujos estudos foram desenvolvidos ou estão em andamento no NuPEAD. O primeiro trabalho apresenta o desenvolvimento de um curso online, nomeado como English Online 3D (e-3D), o qual passou por sete adaptações, e durante a pandemia ainda precisou ser redesenhado, salientando desse modo a importância da fase de redesign de materiais didáticos digitais para o ensino de Inglês online como língua adicional; o segundo reporta uma pesquisa de mestrado em andamento, com foco no desenvolvimento de videoaulas, que parte de uma pesquisa de diagnóstico, investigada inicialmente no contexto acadêmico para fomentar a análise e a elaboração de videoaulas por professores de línguas adicionais; o terceiro apresenta um aplicativo, nomeado Schoolgamify, para uso em escola pública, desenvolvido com a intenção de promover a inserção de metodologias ativas como gamificação e sala de aula invertida na escola, incluindo nesse processo a coleta de dados gerados pelos usuários antes, durante e após o desenvolvimento. Esses estudos supracitados demonstram que as experiências com design de artefatos digitais, no âmbito acadêmico, é uma atividade que demanda planejamento, sistematização e trabalho em equipe, e, também, indicam o framework como uma proposta adequada para fomentar, não só o desenvolvimento de materiais

didáticos digitais para o ensino de línguas adicionais, mas também para promover a prática de multiletramentos tanto dos pesquisadores envolvidos quanto dos seus usuários, já que junto com o MoDE a nossa base teórica inclui os estudos sobre a pedagogia de gêneros (ROSE; MARTIN, 2012) e os movimentos pedagógicos previstos nos processos de conhecimento de aprendizagem pelo design, propostos por Cope e Kalantzis (2009; 2015), na perspectiva da pedagogia de multiletramentos. Resultados obtidos pelas pesquisas citadas, que ilustram as fases do framework serão discutidos e apresentados no evento.

Palavras-chave: Desenvolvimento de artefatos digitais; Material Didático Digital; MoDE; framework;

MoDE: UMA PROPOSTA DE MODELO DE DESIGN DE ARTEFATOS DIGITAIS PARA ORIENTAR A PRODUÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS DIGITAIS EM UMA PERSPECTIVA SISTÊMICO-FUNCIONAL

Susana Cristina dos Reis (UFSM)

Resumo: Estudos prévios discutem modelos/frameworks para orientar o desenvolvimento de materiais didáticos para o ensino de inglês como língua adicional na área de Linguística Aplicada e Informática na Educação. Por outro lado, percebemos ainda a necessidade de melhor estabelecer diretrizes para orientar o desenvolvimento de recursos digitais, já que os modelos existentes raramente descrevem os procedimentos desse processo. Para isso, o objetivo é descrever um modelo para dar suporte ao desenvolvimento de artefatos digitais, tendo por base uma perspectiva sociocultural para o ensino de línguas, bem como incluindo e implementando em seu design a pedagogia de gêneros e de multiletramentos (REIS, 2021). Para ilustrar o Modelo Cíclico de Desenvolvimento de Artefatos Digitais (MoDE), apresento experiências realizadas por meio do design do curso English Online 3D e, também, pela implementação e testagem por meio modelo de Design com Gamification (Me-SIGA), o qual baseou-se no MoDE para orientar o design de cursos online com gamificação. Para tanto, neste trabalho destacamos as fases que envolvem o design de materiais digitais, as quais são: (1) Análise, (2) Planejamento, (3) Design da interface, (4) Testagem do protótipo, (5) (Re)design, (6) Aplicação e (7) Avaliação.

Palavras-Chave: Materiais Didáticos Digitais; Design; Framework MoDE.

E-3D: REDESIGN DE MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL E AVALIAÇÃO DE USUÁRIOS

Natália Robaina (PPGTER/UFSM)

Ricardo Bock (PPGTER/UFSM)

Susana Cristina dos Reis (DLEM/PPGGTER/UFSM)

Angélica Micoanski Thomazine (DLEM/UFSM)

Resumo: Em decorrência da pandemia, diversas atividades precisaram ser interrompidas ou adaptadas, é nesse contexto que o curso de inglês *English Online 3D* (e-3D) níveis 1 e 2, que costumavam ser realizados no formato híbrido, passaram a ser remotos a partir de 2020. Essa alteração na modalidade do curso exigiu que fossem feitas reformulações no material didático digital, para possibilitar que a aprendizagem se tornasse significativa, ao mesmo tempo em que tornasse os alunos independentes e motivados para compreender e estudar o conteúdo previsto. Com base nessas premissas, propõe-se reportar os critérios elencados para elaborar o redesign do material didático do curso para a versão remota, bem como avaliar a percepção dos participantes com relação a nova versão do material didático digital. Para compor o corpus de análise foram analisados

questionários avaliativos aplicados após o término do ensino remoto e feito um mapeamento quantitativo das atividades existentes no material disponível no Moodle. As alterações realizadas, tais como: 1) a reelaboração das atividades utilizando o recurso H5P do *Moodle*; 2) a inclusão de instruções em áudio e; 3) a elaboração de novos desafios com foco em compreensão auditiva, são exemplos de redesign. Resultados iniciais indicam que de um total de 143 atividades existentes na sexta versão híbrida do e-3D, 81 delas foram modificadas para promover diferentes tipos de interação. Além disso, foram incluídas 121 gravações de áudios na nova versão, o que na percepção dos participantes indicou boa aceitação do material digital e aprovação da inclusão de áudios específicos para o curso. Por fim, propõe-se um planejamento sobre as futuras atualizações no material digital a partir da definição de critérios, considerando ainda a avaliação feita pelos participantes.

Palavras-chave: *English Online 3D*; Material didático digital; ReDesign;

MATERIAL DIGITAL INSTRUCIONAL SOBRE ORIENTAR A PRODUÇÃO DE VIDEOAULAS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ADICIONAIS

Layla Ribas Schiefelbein (PPGGTER/UFSM)

Susana Cristina dos Reis (DLEM/PPGGTER/UFSM)

Resumo: Com a pandemia do Covid19 e a necessidade de se implementar o uso de tecnologias educacionais nas salas de aula, as videoaulas se tornaram um "gênero de desejo", pois são recursos recorrentemente utilizados pelos professores nas práticas de ensino EAD ou na modalidade híbrida. Tendo em vista entender melhor o que envolve o processo de elaboração de videoaulas, a fim de produzir videoaulas que sejam engajadoras e atrativas aos alunos, desenvolvemos uma pesquisa exploratória, no contexto acadêmico, com a intenção de identificar como os alunos consomem esse recurso em favor de sua aprendizagem. Neste trabalho apresentamos uma proposta de material digital instrucional com base nessa pesquisa diagnóstica, de abordagem qualitativa, para avaliar o potencial de uso desse artefato em práticas de ensino remoto. Para isso, o material desenvolvido foi aplicado junto aos alunos de Letras em formação inicial que cursam a disciplina Fluência e Letramento digital no curso de Letras Inglês e suas respectivas literaturas, da Universidade Federal de Santa Maria, a fim de identificar como esse público consome e produz esse gênero multimodal. O corpus desta pesquisa é constituído de dados coletados por meio de questionários de diagnóstico e de avaliação da aplicabilidade do material digital instrucional que foi disponibilizado na plataforma Moodle de maneira remota, incluindo na aplicação do módulo formativo sobre como produzir quatro vídeoaulas e cinco desafios linguísticos. Dados iniciais demonstram que o produto desenvolvido tem potencial para uso em aulas de línguas adicionais, já que seu conteúdo busca informar e fomentar a formação linguística e pedagógica quanto ao uso e desenvolvimento de videoaulas para alunos em formação inicial de línguas. No entanto, dados da segunda aplicação do material digital instrucional serão melhores descritos e apresentados no evento, haja vista que esta pesquisa está em andamento.

Palavras-chave: Inglês como língua adicional; produção de videoaulas; material instrucional digital

SCHOOLGAMIFY: UMA PROPOSTA DE APLICATIVO MOBILE PARA IMPLEMENTAR A GAMIFICAÇÃO E A SALA DE AULA INVERTIDA NO CONTEXTO ESCOLAR

Juliano Rossato (Instituto Federal Farroupilha/NUPEAD)

Rosangela Segala (Instituto Federal Farroupilha/NUPEAD)

Adilson Fernandes Gomes (Universidade Aberta/UFSM/NUPEAD)

Susana Cristina dos Reis (Universidade Federal de Santa Maria/PPGTER/DLEM)

Resumo: No contexto escolar público são poucos os avanços com relação ao uso e a integração de tecnologias na sala de aula presencial, embora com a pandemia do Covid-19 a integração desses recursos tenha sido intensificada. Porém, é importante ressaltar que nem sempre a simples inserção de tecnologias em práticas de ensino garante o engajamento, a motivação e a aprendizagem dos discentes. Para isso, além de um planejamento adequado quanto ao uso, precisamos de tecnologias que favoreçam a integração de pressupostos teóricos, como os advindos das metodologias ativas, na sua interface para que esses conceitos sejam efetivamente explorados dentro e fora da sala de aula (SILVA; REIS, 2021). Com base nesses pressupostos, apresentamos o aplicativo mobile Schoolgamify desenvolvido para uso por alunos do contexto escolar, que permite propor aulas na modalidade ubíqua, aliando nele os pressupostos das metodologias ativas em seu design. Para desenvolvê-lo foi realizada uma pesquisa com métodos mistos para coletar dados, com a intenção de planejar, implementar, desenvolver e avaliar a interface do aplicativo. Para isso, foram entrevistados potenciais usuários (professores e alunos) para obtenção de dados para diagnosticar, planejar e desenvolver o aplicativo. Após a sistematização e levantamento de requisitos, foi elaborada a interface, a programação e o ambiente de gerenciamento, criando desse modo a versão protótipo. Após a testagem piloto, questionários de avaliação foram aplicados para fomentar o redesign. Resultados evidenciaram que o Schoolgamify tem potencial para uso em práticas de ensino remoto, porém requer de seus usuários uma nova postura e adesão à nova cultura de ensinar que envolve o uso de tecnologias móveis em aulas remotas. Com isso, percebemos que há, ainda, uma lacuna a ser investigada quanto a melhorar o aplicativo para tornar a experiência de ensino por meio dele mais significativa.

Palavras-chave: Aplicativo. Metodologias ativas. SchoolGamiFy.

Comunicações Individuais

O USO DO GAME AMONG US PARA PROMOVER A ARGUMENTAÇÃO E ORALIDADE NO CONTEXTO DE SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA

Anderson José Machado Link (NUPEAD/UFSM)

Susana Cristina dos Reis (UFSM)

Resumo: No atual contexto de ensino remoto, é notável o uso de Jogos Digitais em práticas sociodiscursivas em que os participantes se envolvem (REIS, 2017) para a aquisição de novos conhecimentos de maneira dinâmica, pelo contato com diferentes semioses que são acessadas durante o ato de jogar (COPE; KALANTZIS, 2009; ROJO, 2012; LINXX, 2018). Tendo em vista dar continuidade ao estudo sobre diretrizes para o uso de jogos digitais em sala de aula, propostos por Linxx (2018), Rexx e Linxx (2019), Rexx e Gomes (2018; 2019), neste trabalho relatamos experiências que envolveram o uso do Jogo On-line *Among Us* para a construção do pensamento argumentativo por meio de práticas orais no ensino de Inglês como língua adicional na modalidade remota.

As experiências foram realizadas em uma escola privada de idiomas e participaram seis alunos, de inglês, nível básico. Para explorar as potencialidades do *game* inicialmente foi realizada uma análise e, posteriormente, uma proposta didática com base em estudos de Rexx e Gomes (2014), Rosell-Aguilar (2017) e Weimin (2018), avaliando critérios linguísticos, pedagógicos e experiência do usuário e tecnológicos. Os resultados indicam que o *Among Us* contribuiu significativamente para mediar a construção de práticas discursivas argumentativas nos processos de ensino e de aprendizagem de língua inglesa, incluindo o estudo da linguagem em seus diferentes modos, analisando os recursos multimodais e de *design* de jogo. Com relação à experiência de ensino remoto, a flexibilidade em poder utilizar jogos em diferentes plataformas como, smartphone, tablet e computador, facilitaram a sua escolha e o design do material didático complementar ao uso do jogo. Também, ao integrar outros aplicativos como *Discord*, *Zoom* e o jogo, as práticas sociodiscursivas ampliaram-se e corroboraram para promover a interação e a colaboração, intensificando a aprendizagem significativa por meio da prática realizada.

Palavras-chave: jogos on-line; among us; ensino de língua inglesa.

O USO DO JOGO DISASTERS COMO UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Larissa Francine de Oliveira (PPGTER/UFSM)

Giane Petri (Colégio Politécnico/PPGTER)

Resumo: Devido à crise sanitária vivida nestes últimos meses no Brasil, o ensino remoto se fez obrigatório na Educação Básica. Nesse contexto, para o ensino de Língua Inglesa, tem se explorado o uso de jogos digitais, que permitem que os alunos criem suas autonomias e desenvolvam competências. Assim, o objetivo deste trabalho é analisar as potencialidades do uso do jogo digital chamado *Stop Disasters* para a aprendizagem de língua inglesa, com ênfase no vocabulário de desastres naturais, com alunos do 9º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Uberlândia/MG. Um estudo de caso, um tipo de estudo não-experimental, foi realizado para a aplicação e avaliação do jogo *Stop Disasters*. A avaliação foi realizada adotando o modelo MEEGA+Kids (GRESSE VON WANGENHEIM et al., 2020). Seguindo o MEEGA+Kids, a coleta de dados foi realizada após o tratamento (aplicação do jogo), usando um questionário padronizado. Participaram do estudo de caso 10 alunos (4 meninos e 6 meninas), todos com 14 anos e que costumam jogar jogos digitais semanalmente ou diariamente. De forma geral, os resultados da avaliação apresentam um primeiro indicativo que o jogo *Stop Disasters* pode contribuir para os alunos reforçarem o vocabulário sobre desastres naturais. Do ponto de vista dos alunos, o jogo apresenta uma boa usabilidade e proporciona uma positiva experiência ao jogador, sendo limitado em relação a interação social por ser um jogo digital no modo single player. Os resultados também indicam que os alunos sentiram uma percepção de aprendizagem do conteúdo abordado no jogo, evidenciado pelos resultados das questões objetivas relacionados ao conteúdo de desastres naturais. Resultados deste estudo podem auxiliar professores da educação básica na seleção de jogos já avaliados para o ensino de conteúdos relacionados a língua inglesa.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Avaliação; Ensino-Aprendizagem; Língua Inglesa;

GOING ABROAD: UM JOGO EDUCACIONAL DESENVOLVIDO NO UNITY PARA USO EM AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Susana Cristina dos Reis (UFSM)

Renan de Siqueira Cecchin (PIBIC/UFSM)

Resumo: Com a crescente popularidade dos jogos digitais torna-se cada vez mais comum o seu uso para promover aprendizagem e o desenvolvimento de novas habilidades por meio desses recursos. Neste trabalho apresentamos a versão demo do jogo *Going Abroad* (GA) desenvolvido pelos participantes do projeto “Jogos Interdisciplinares na Universidade”, do GrPesq/CNPq NXXXX/UFXX, os procedimentos metodológicos usados para criar a narrativa e os sistemas implementados no protótipo até o presente momento. O jogo está sendo desenvolvido na plataforma *Unity* e a proposta do GA é ofertar um jogo educacional que promova o uso da língua inglesa e torne-se um espaço virtual tridimensional, que favoreça a imersão durante o processo de aprendizagem dos alunos envolvidos nesse contexto, a fim de vivenciar situações não-cotidianas durante o ato de jogar para experienciar a narrativa. Ao inserir-se no jogo, o aluno precisa enfrentar desafios que testam suas habilidades como jogadores e alunos, pois ao mesmo tempo buscam construir a narrativa em língua inglesa, a partir de sua compreensão linguística que é ofertada por meio de diálogos, dando ao jogador a possibilidade de escolhas durante o ato de jogar. Com o intuito de medir o impacto do uso do GA quanto a sua jogabilidade, envolvimento na trama, diversão e aprendizagem, o jogo foi testado junto aos discentes provenientes de diferentes públicos. Por fim, os resultados iniciais a partir da testagem foram positivos em sua maioria, todavia, acreditamos que é necessário desenvolver mais enigmas, propor sinalizações mais claras e aperfeiçoar alguns sistemas contidos no jogo para uma melhorar a experiência dos jogadores.

Palavras-chave: Going Abroad, Jogos Educacionais, Língua Inglesa.

AQUISIÇÃO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA E THE SIMS: FOCO NO DESENVOLVIMENTO DE VOCABULÁRIO

Caroline Chioquetta Lorensen (IFSC)

Resumo: O uso de recursos digitais como *smartphones*, computadores, jogos digitais e aplicativos para ambientes educacionais é um fenômeno bastante contemporâneo (Savi & Ulbricht, 2008). Embora pesquisas recentes enfatizem a importância de integrar a tecnologia no currículo, seu uso só se torna eficaz para o aprendizado se for bem integrado de maneira significativa na sala de aula (Squire, 2006; Prensky, 2007). Pesquisas mostram que os jogos digitais podem ajudar no processo de ensino e aprendizagem como um todo e, em particular, de inglês como língua estrangeira (por exemplo, Gee, 2005; Sykes, 2013; Chik, 2014; Yunditseva, 2015). Esta apresentação, resultante de uma tese de doutorado, tem como objetivo caracterizar tanto o desenvolvimento de vocabulário quanto ao uso do jogo digital *The Sims*, abordando bases teóricas na área, e investigar se *The Sims* auxilia no aprendizado de vocabulário de inglês como língua estrangeira. O referencial teórico apresentado busca contribuir na área de uso de jogos digitais para aquisição de vocabulário em inglês como língua estrangeira. Os dados coletados envolveram 19 participantes de uma escola pública em Florianópolis, onde participaram de 8 sessões de jogos usando *The Sims*. Os instrumentos utilizados foram um pré-teste, um pós-teste, um pós-teste tardio para atender ao objetivo de investigar se jogos digitais auxiliam o vocabulário, bem como a escrita de uma narrativa e duas entrevistas para atingir o objetivo de investigar como os jogos digitais são percebidos como auxílio para aquisição de

vocabulário. Os resultados indicam *The Sims* como ferramenta eficaz para aquisição de vocabulário em inglês, uma vez que lida com vocabulário rotineiro e familiar e oferece uma nova vida virtual e aprendizado contextual para os jogadores.

Palavras-chave: Inglês como língua estrangeira. Tecnologia para Ensino e Aprendizagem. *The Sims*.

PROMOÇÃO DE APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO DO USO DE SCRIBBLENAUTS UNMASKED

Sabrina Ramos Gomes (CEFET/MG)

Resumo: Gee (2007) afirma que os jogos digitais, sejam eles didáticos ou comerciais, guardam em si uma potência latente para serem usados como ferramentas didáticas. Em um jogo como o *Scribblenauts Unmasked*, em que as ações de jogo se dão por meio do uso de substantivos e de adjetivos em inglês, os jogadores vivenciam muitas oportunidades de aprender a língua de maneira incidental. Segundo Portnow (2008), o usuário não tem que aprender formalmente com o jogo e sim o jogo tem que proporcionar oportunidades para que a aprendizagem se dê, de maneira incidental, sem perder o caráter lúdico. Considerando o contexto brasileiro, propusemos uma investigação que buscou flagrar a aprendizagem incidental de inglês empreendida por uma criança de 10 anos de idade, estudante da língua estrangeira em nível básico, ao jogar *Scribblenauts Unmasked*. Nesta pesquisa de natureza aplicada, em formato de estudo de caso, com abordagem qualitativa e cunho exploratório, os dados foram gerados por meio da captura de tela de uma sessão de *gameplay* de aproximadamente 2 horas e da gravação e de uma entrevista semiestruturada com o participante, em arquivo de áudio. Na entrevista, o estudante reviu e explicou o uso de língua feito durante o *gameplay*. Foram transcritas do *gameplay* e analisadas as ocorrências de uso de língua que podem ter viabilizado aprendizagem incidental. Foi possível verificar que o jogo *Scribblenauts Unmasked* tem potencial para contribuir para a aprendizagem de vocabulário em língua inglesa, podendo ser usado tanto em circunstâncias formais quanto em circunstâncias informais de aprendizagem.

Palavras-chave: *Scribblenauts Unmasked*; ensino de inglês; língua estrangeira.

Referências

JÊNSINO: APP MÓVEL NO AUXÍLIO À APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PARKATÊJÊ COMO LÍNGUA DE HERANÇA

Karina Figueiredo Gaya (UFPA)

Resumo: Quando uma língua desaparece leva consigo todo o legado histórico de um povo. Em razão da atual situação de ameaça à existência de línguas-culturas indígenas brasileiras, a busca por métodos e ações para revitalizá-las ou preservá-las tem sido crescente nos últimos anos. A fim de postergar a extinção, comunidades indígenas em parceria com linguistas e outros estudiosos vêm investindo no ensino-aprendizagem de seu patrimônio imaterial. O presente estudo tem como objetivo apresentar a proposta do desenvolvimento do aplicativo móvel de auxílio a aprendizagem de língua indígena *Parkatêjê* como língua de herança: *Jênsino*. Este aplicativo móvel consiste em um conjunto de atividades virtuais gamificadas, conforme proposta apresentada por Kapp (2012). São utilizados também como arcabouço teórico as reflexões sobre políticas linguísticas e revitalização

de línguas (Tsunoda, 2006; Calvet 2007) aprendizagem de línguas (Grosso 2015), aprendizagem de línguas mediadas por aplicativos móveis (Vagarinho, 2018), letramento e cultura digital (Ribeiro, 2014). Entendemos a relevância deste trabalho no que concerne a discussão sobre os direitos dos povos indígenas já garantidos desde a Constituição Brasileira de 1988. Dentre esses, podemos citar o direito à educação formal, no qual o ensino deve ser bilíngue, intercultural, específico e diferenciado (FERREIRA e DA SILVA, 2017). Em termos metodológicos, este trabalho sustenta-se em três pilares: a pesquisa bibliográfica, na qual a revisitação de trabalhos publicados sobre o povo *Parkatêjê* teve fundamental importância, a pesquisa de cunho etnográfico que envolve a coleta e tratamento dos dados reunidos em visitas à comunidade e para desenvolver o aplicativo, a metodologia do design centrado no usuário (Lowdermilk, 2015) foi essencial para a composição do framework do aplicativo.

Palavras-chave: Língua indígena de herança. Aplicativo móvel de aprendizagem. Gamificação.

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 7



Comunicações Individuais

OS GAMES E AS RELAÇÕES DE GÊNERO: DIÁLOGOS POSSÍVEIS EM CONTEXTOS DE EDUCAÇÃO LINGUÍSTICA CRÍTICA

Michely Gomes Avelar (USP/ UEG)

Camila dos Passos Araújo Capparelli (UFG)

Resumo: Muito além do entretenimento, os games são artefatos socioculturais que possibilitam múltiplas interações e reflexões. Iniciar uma partida de um game é uma atividade imersiva em um mundo virtual multimodal, repleto de diferentes linguagens e culturas. Os games também trazem consigo, além das narrativas do jogo em questão, as vozes das/os diferentes interagentes que participam desse mundo virtual. E a partir das interações entre gamer x game, gamer x gamer, são construídas narrativas que refletem as complexas relações identitárias da sociedade contemporânea, tais como relações entre raça, gênero, sexualidade e outras interseccionalidades. Com efeito, os estereótipos de gênero estão presentes, por exemplo, na construção simbólica dos avatares, uma vez que a/o jogadora/or mobiliza suas subjetividades identitárias e seus aspectos estéticos para (re)criar as personagens. Neste sentido, com base em teorizações interdisciplinares da Linguística Aplicada (MOITA LOPES, 2006) e nos Letramentos (GEE, 2003) temos buscado refletir sobre os possíveis diálogos propiciados pelos games a fim de problematizar as relações de gênero (AVELAR, 2020); CAPPARELLI, 2020) presentes nesse universo dinâmico e multimodal. Nesta proposta, investigamos alguns estereótipos de gêneros em personagens de games comerciais. Enquanto professoras e pesquisadoras, esperamos apresentar problematizações que possam contribuir no debate sobre games, relações de gênero e educação linguística crítica.

Palavras-chave: Games. Gêneros. Educação Linguística Crítica.

INTERATIVIDADE NA EDUCAÇÃO COM AMBIENTES IMERSIVOS

Adriana Ferreira de Assis (USP)

Bruno Henrique de Souza Ferreira (USP)

Lívia Alexandra Morais da Silva Bastos (USP)

Resumo: A dificuldade em se obter a atenção dos alunos para atividades voltadas à aprendizagem foi o fator determinante para a pesquisa descrita neste artigo. O objetivo é demonstrar a potencialidade da realidade virtual, como uma ferramenta didática, para facilitar o aprendizado de nato digitais. Para isso, foi desenvolvido uma sala de aula virtual voltada para a aprendizagem de Língua Inglesa e Matemática em conjunto. A justificativa para essa criação é aproximar as salas de aulas tradicionais ao mundo digital vivenciado pelos alunos. Nesse ambiente imersivo, professores e alunos interagem por meio de seus avatares personalizados. Primeiramente, foi feita pesquisa sobre um ambiente virtual 3D gratuito e a ferramenta escolhida foi a ambiente virtual *Mozilla Hubs*. A ferramenta disponibiliza modelos para a criação do ambiente e a cena escolhida foi “Hubs Modular Art Gallery”.

Foram encontrados outros exemplos de realidade virtual usados na educação. Contudo, nenhum utilizando as duas disciplinas ou voltado para o terceiro ano do ensino fundamental. Com isso, o resultado esperado era aumentar o interesse e curiosidade dos alunos. O resultado obtido foi principalmente que estamos no caminho, porém precisamos de um efeito maior na gamificação para engajar mais ainda os alunos. Esperamos assim que nosso protótipo de sala de aula virtual fomente a criatividade de mais professores.

Palavras-chave: Realidade Virtual, Aprendizagem, Interatividade.

PROTAGONISMO DISCENTE E COLABORAÇÃO NO CIBERESPAÇO: MOVIMENTOS INTERATIVOS E O USO DOS SMARTPHONES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Demétrius Faria dos Santos (UFMG)

Resumo: O uso dos *smartphones* permite a interação entre as pessoas; mas isso apenas não é o bastante para atingir o propósito de ensinar línguas. O presente trabalho busca entender o potencial da aprendizagem móvel e identificar de que maneira a integração de dispositivos móveis na sala de aula de Língua Inglesa (LI) pode oferecer experiências de aprendizagem baseadas em sequências didáticas centradas nos estudantes. Para tal, foram gerados dados a partir de um questionário inicial sobre os hábitos na internet dos alunos, que baseou a criação da sequência didática a ser aplicada em uma turma de 9º ano de uma escola da rede pública de Minas Gerais. Foi feito também um diário de atividades para registrar os feitos dos alunos durante as atividades realizadas com o uso de aplicativos móveis. Esses dados foram interpretados de maneira qualitativa, sob os pressupostos da aprendizagem móvel, permitindo que se concluísse que os ambientes virtuais e as ferramentas nos possibilitam contato direto com conteúdos das redes sociais e as mecânicas básicas dos sistemas. A partir disso, foi possível perceber que as experiências sociais dos estudantes por meio de aplicativos móveis contribuíram para o desenvolvimento das atividades, além de demonstrar uma vasta gama de informações relacionadas aos conhecimentos e experiências prévias dos alunos. A partir da contextualização oferecida pela sequência didática, os alunos foram capazes de produzir registros autorais e de compartilhar resultados de pesquisas e atividades autônomas para a aprendizagem de LI. Os alunos também foram capazes de transpor os conteúdos do livro didático para os aplicativos móveis, usando recursos de seus *smartphones*.

Palavras-chave: Aprendizagem móvel; protagonismo discente; colaboração no ciberespaço.

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 8



Comunicação Coordenada 4

NARRATIVAS TECNOLÓGICAS: O QUE CONTAM AS HISTÓRIAS DE APRENDIZES E (FUTUROS) PROFESSORES DE LÍNGUAS

Líder da sessão

Ronaldo Corrêa Gomes Junior

Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo Geral: Nesta seção coordenada, apresentaremos resultados de pesquisas que se dedicaram a investigar e analisar histórias de aprendizes e (futuros) professores de línguas com a tecnologia digital. Esses estudos mobilizam pressupostos teórico-metodológicos da Pesquisa (de) Narrativa (CLANDININ; CONNELLY, 2000; BARKHUIZEN *et al.*, 2014), uma metodologia propicia que o participante questione, reinterprete, organize e articule seus conhecimentos. As apresentações contemplarão histórias tanto de aprendizes como de professores em formação e em serviço, com destaque da relação da tecnologia digital no ensino e na aprendizagem de línguas. As análises revelam as conceptualizações acerca do papel da tecnologia, sob um viés cognitivo (LAKOFF; JOHNSON, 1980); bem como as possibilidades de ação encontradas nos percursos dos participantes, sob um viés ecológico (GIBSON, 1986).

Palavras-chave: tecnologias digitais, Pesquisa Narrativa, ensino e aprendizagem de inglês.

GUERRA OU RELACIONAMENTO AMOROSO: O QUE REVELAM AS METÁFORAS DE FUTUROS PROFESSORES DE LÍNGUAS SOBRE A APRENDIZAGEM DE TECNOLOGIA DIGITAL

Fernanda Silva Costa (UFMG)

Resumo: De acordo com a perspectiva cognitivista da linguagem, a metáfora não é um mero recurso estilístico tampouco reserva-se a produções poéticas, mas opera no pensamento humano, estruturando-o. Por meio da Teoria da Metáfora Conceptual, entende-se, então, que as metáforas linguísticas são instanciadas na linguagem como evidências da forma como os indivíduos percebem suas experiências. Na presente comunicação, objetiva-se apresentar os dados obtidos em Costa (2021) que analisou vinte relatos autobiográficos e multimodais, elaborados por futuros professores de línguas, sobre a aprendizagem de tecnologia digital. Os materiais utilizados para essa pesquisa foram gerados a partir de questionário eletrônico sobre os hábitos dos participantes com essas ferramentas e da construção por eles de tecnobiografias. De cunho interpretativista, essa pesquisa qualitativa analisou nessas narrativas as construções linguísticas que funcionavam como índices de metáforas conceptuais, gerando a identificação de 179 projeções metafóricas, das quais emergiram

vinte e um domínios-fontes. Essa apresentação visa discutir a forma como os domínios mobilizados nas conceptualizações de docentes podem refletir em sua prática didática mediada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Afinal, os dados mostram que alguns entre eles são predominantemente evocados, como GUERRA, VIAGEM, TERRITÓRIO e RELACIONAMENTO AMOROSO, os quais, por sua vez, sinalizam diferentes aspectos destacados na relação dos sujeitos com a aprendizagem de tecnologia digital. A partir disso, partindo do princípio de que as conceptualizações tidas pelos indivíduos influenciam na maneira com que percebem a realidade e nela agem, pretende-se discutir acerca de como elas afetam a proficiência do uso das TDIC em sala de aula.

Palavras-chave: Tecnologias na prática didática. Metáforas Conceptuais. Tecnobiografias.

TECNOLOGIAS DIGITAIS: IDENTIDADES METAFORIZADAS DE PROFESSORAS DE LÍNGUA INGLESA

Natália Eliza Novais Alves (UFMG)

Resumo: Partindo das concepções acerca das metáforas e das identidades como produções socioculturais e cognitivas, a presente comunicação busca apresentar os resultados de uma pesquisa de mestrado que objetivou analisar as identidades de professores de inglês da Educação Básica da Região do Médio Piracicaba, MG, em relação aos usos de tecnologias digitais. O conjunto de dados analisados reúne narrativas de questionários, tecnobiografias e interações em um encontro presencial que tiveram como objetivo traçar o perfil das participantes, suas conceptualizações sobre si mesmas e sobre as tecnologias digitais, bem como suas expectativas e o *feedback* de uma formação continuada realizada pelo aplicativo *WhatsApp*. A presente pesquisa foi de natureza qualitativa e de cunho interpretativista. A análise de dados consistiu nos seguintes passos: (a) avaliação quantitativa dos questionários fechados; (b) localização das metáforas por meio de leituras das interações online, dos questionários abertos e das tecnobiografias; (c) categorização das metáforas baseadas em suas regularidades; (d) análise interpretativa das categorias emergentes de acordo com as teorias estudadas; (e) discussão sobre a relação dos usos de tecnologias digitais (em sala de aula) e as identidades tecnológicas metaforizadas das professoras participantes. Os dados revelam que as professoras projetam suas identidades tecnológicas como: VIAJANTE, DEPENDENTE, INVESTIDOR, PESSOA LIMITADA, BEBÊ, CONJUNTOS DE PARTES, CONTÊINER, COMMODITY, LUTADOR e que o EU ESTÁ PERTO/LONGE. Já em relação às expressões metafóricas que tematizam as tecnologias digitais, que também informam domínios conceptuais constitutivos das identidades tecnológicas das participantes, os dados evidenciaram que as professoras metaforizam as tecnologias digitais como: PESSOAS, LENTES, FAMILIARIDADE, LIGAÇÕES, ACESSOS, FORÇAS, ALIADOS e TERRITÓRIOS. As metáforas revelam, além das crenças, conceptualizações e emoções, a maneira como as professoras se constroem enquanto usuárias de tecnologias. As participantes recorrem a domínios conceptuais e esquemas imagéticos para identificar as tecnologias digitais e os diferentes EUs que emergem desta relação.

Palavras- chave: Tecnologias digitais. Formação de Professores. Língua Inglesa.

AFFORDANCES DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA APRENDIZAGEM DE INGLÊS EM EXPERIÊNCIAS INFORMAIS E INTERNACIONAIS

Ronaldo Corrêa Gomes Junior (Poslin/UFMG)

Resumo: O desejo de aprender inglês é algo bastante forte nos estudantes brasileiro, como revelam pesquisas sobre narrativas de aprendizagem de línguas. Entretanto, quando contam suas histórias, os aprendizes geralmente destacam momentos de fracasso, associando-o a características do sistema educacional brasileiro, como a falta de infraestrutura, a baixa proficiência dos professores, o número de estudantes em sala, dentre outros. Em contrapartida, os aprendizes muitas vezes relatam terem percebido momentos mais efetivos de aprendizagem em eventos informais, jogos, literatura e viagens por exemplo. Esta pesquisa buscou investigar as histórias de aprendizagem de inglês de brasileiros residentes na Austrália, um dos países mais escolhidos para esse fim. Dessa forma, buscou-se analisar quais as *affordances* de tecnologias digitais percebidas em suas experiências de aprendizagem informal e internacional. Para isso, no primeiro semestre de 2020, foi gerado um conjunto de narrativas de aprendizagem em vídeo de indivíduos brasileiros que residiam em Sydney nessa ocasião. Os participantes receberam um pequeno roteiro e foram instruídos a pensar sobre suas histórias, refletindo sobre eventos, agentes e objetos que marcaram seus processos de aprendizagem fora da escola e fora de seus países de origem. A análise dos dados foi orientada pela Perspectiva Ecológica da Aprendizagem de Línguas (VAN LIER, 2010), para entender a (inter)relação dos participantes em/com seus ambientes. As narrativas apontam para a relevância de diversos dispositivos e aplicativos eletrônicos nos quais os participantes perceberam oportunidades de aprendizagem de inglês ao criarem laços sociais, usarem a língua no dia a dia e no trabalho, informarem-se com mídias digitais, receberem insumo linguístico rotineiramente, e receberem feedback de interlocutores nativos.

Palavras-chave: *Affordances*. Aprendizagem informal. Inglês.

Comunicação Individual

PESQUISA NARRATIVA AUTOBIOGRÁFICA SOBRE MULHERES JOGADORAS: UMA HISTÓRIA INTERROMPIDA E UMA HISTÓRIA INCENTIVADA

Ana Laura da Silva (UFU)

Valeska Virgínia Soares de Souza (UFU)

Resumo: Nesta comunicação, narramos experiências vividas enquanto mulheres jogadoras e nossa relação com os videogames. Conduzimos uma pesquisa de iniciação científica de cunho autobiográfico, com a qual objetivamos narrar e discutir as experiências de uma gamer no seu processo de aprendizagem de línguas a partir dos jogos, em uma busca por possibilidades inovadoras e educativas. Seguimos o caminho teórico metodológico da Pesquisa Narrativa segundo Clandinin e Connelly (2015), que propõem que a narrativa seja ao mesmo tempo o método de pesquisa e o fenômeno pesquisado, embasando-se nos pressupostos deweyanos de experiência. As histórias vividas e contadas nos levaram a compor sentidos relacionados com o contexto vivenciado por jogadoras de videogames. Esse tema é amplamente discutido por Gee e Hayes (2010), em sua obra *Women and gaming: The Sims and 21st century learning*. Os pesquisadores argumentam que as mulheres, muitas vezes ignoradas como *gamers*, estão em muitos aspectos liderando o caminho nas

tendências no campo dos jogos. Em nossas narrativas, apontamos histórias conflitantes já que a experiência de uma das pesquisadoras foi de história interrompida e a experiência da outra pesquisadora foi de história incentivada. Entendendo assim como Gee e Hayes (2010) que os jogos, com toda a sua estrutura e potencialidade, podem ir além do próprio jogo, problematizamos as histórias de aprendizagem que podem ser vividas por mulheres jogadas e que, por vezes, não são estimuladas. Esperamos que nossas reflexões possam contribuir para a desconstrução de estereótipos difundidos acerca da posição da mulher na rede de jogos digitais e para agenda de reflexões sobre a integração de jogos digitais e de princípios de bons jogos no contexto escolar.

Palavras-chave: pesquisa narrativa autobiográfica; videogames; mulheres jogadoras.

Apresentação on-line de trabalhos – sessão 9



GARTIC PHONE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Ariadina Valentin Maia (Poslin/UFMG)

Resumo: Partindo do pressuposto de que crianças estão cada vez mais conectadas, faz-se necessário incorporar tecnologias digitais no processo de aprendizagem nos ambientes escolares. Este relato de experiência apresenta as aplicabilidades do jogo *Gartic Phone*, que se assemelha à brincadeira de telefone sem fio, nas aulas de língua inglesa no atual contexto de ensino remoto. Para a atividade proposta, uma turma do 4º ano do ensino fundamental de uma escola particular fez uso do *Gartic Phone* para colocar em prática o *present continuous* e o vocabulário relacionado às tarefas domésticas, temas explorados no capítulo. Durante a aula online através Google Meet, foi criada uma sala na plataforma do jogo para que os dezenove alunos pudessem participar. A primeira etapa constituiu-se em escrever uma frase que incluísse o vocabulário explorado em aulas anteriores. Em seguida, na tela posterior, foi preciso, por meio de um desenho, representar uma tarefa doméstica. Já na segunda etapa, os alunos recebiam ou frases criadas pelos colegas, sem identificação, que precisavam ser ilustradas, ou desenhos que precisavam ser descritos. O processo repetiu-se por seis rodadas e, ao final, foi apresentado um relatório do trabalho de cada participante em forma de animação. Alguns alunos relataram instabilidade da internet durante o jogo, o que acarretou a ausência em algumas rodadas. Percebeu-se, ao fim da atividade, que a criatividade, a competitividade e a solução de problemas se interrelacionaram. Além disso, foi possível estabelecer uma prática contextualizada e focada no uso da língua.

Palavras-chave: ensino remoto; tecnologias digitais; gamificação.

USO DE UM ALTERNATE REALITY GAME (ARG) NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Alexandra Morais Lins (IFMA / UNITAU)

Resumo: Buscou-se propor a utilização de um jogo no ensino de língua inglesa para alunos da Educação Básica Técnica Tecnológica. Especificamente, tratou-se do uso de um *Alternate Reality Game* (ARG) na disciplina de língua inglesa para o Ensino Médio Técnico em Agropecuária. Hipoteticamente, acreditava-se que a partir de um ARG fosse possível habilitar o aluno as competências de ensino de língua inglesa e motivá-lo na busca de um aprendizado mais autônomo, cooperativo e híbrido. Este trabalho teve como objetivo geral elaborar e aplicar um ARG (Jogo de Realidade Alternativa) para a disciplina de língua inglesa no Ensino Médio Técnico em Agropecuária, visando a aumentar a motivação, o engajamento e a participação ativa do aluno no seu processo de aprendizagem de língua inglesa. Especificamente, visou elaborar o ARG, aplicar e acompanhar os alunos no processo/no desenrolar do jogo e avaliar a eficácia do jogo como ferramenta metodológica para a aprendizagem ativa no ensino de língua inglesa a partir dos dados obtidos durante sua execução. A pesquisa baseou-se em teorias do ensino de língua inglesa (LI) como língua estrangeira (LE), competências e habilidades de LE de acordo com a BNCC. Buscou-se, também, dentre as teorias

de Metodologias Ativas, o Ensino Híbrido, jogos e pesquisas prévias com o uso de *Alternate Reality Games* (ARGs) na educação. A metodologia usada foi a abordagem da pesquisa-ação, com a participação de 37 alunos do 2º ano do curso de Ensino Médio Integrado de Agropecuária, do Instituto Federal do Maranhão, localizado na cidade de São Raimundo das Mangabeiras-Maranhão. Como instrumentos de coleta, foram utilizados questionário e o diário de campo para relatar o progresso, dificuldades e desempenho dos alunos e do observador-participante. Os resultados apontam que o ARG desempenhou um papel essencial no desenvolvimento de habilidades linguísticas, aprendizagem ativo e na relação socio-emotiva dos alunos.

Palavras-chave: *Alternate Reality Game* (ARG). Ensino de Língua Inglesa. Metodologias ativas.

GAMIFICATION: ATRAINDO A ATENÇÃO DOS ALUNOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Stefany Marcelly Vieira Carmo (Claretiano Centro Universitário)

Resumo: A gamificação tem sido cada dia mais utilizada na sala de aula com o intuito de atrair a atenção dos alunos e ensinar de forma mais leve e divertida. Partindo dessa ideia, o presente relato tem o objetivo de incentivar os professores a fazer o uso da metodologia, e trazer para a sala de aula algo diferente e que empolgue seus estudantes de forma eficiente. A experiência foi desenvolvida em uma escola de idiomas da cidade de Barxx de Cocxxx-XX e foram utilizadas táticas de gamificação como os dólares de mentirinha e a possível compra de produtos em lojas parceiras. O incentivo se deu através do que chamamos de “Progress Card” o qual é anotado toda a movimentação dos alunos em sala de aula como comportamento, uso do inglês, participação, dentre outros. Essa anotação é feita com carinhas verdes, representando a eficiência completa do aluno, amarela, é preciso melhorar, e vermelha, a não eficiência em determinada atividade. Esse progress card é dividido com os pais dos estudantes ao final de cada mês, para que possam estar por dentro do que acontece em sala de aula e potencializando uma interação entre instituição e família. O saldo final da experiência foi positivo, devido à instituição ter se preocupado com esse contato mais próximo aos pais dos alunos, ao mesmo tempo incentivando-os a estudar e se dedicar através da gamificação.

Palavras-chave: Gamificação. Língua Inglesa. Tecnologia na educação.

ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DO CONHECIMENTO METACOGNITIVO NAS ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM COM GAMES NO ENSINO SUPERIOR

Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL)

Valdick Barbosa de Sales Júnior (UFAL)

Resumo: Nesse projeto de pesquisa, pretendemos analisar quais habilidades e estratégias metacognitiva funcionam melhor para o aluno quando o mesmo faz uso de um jogo digital em seu aprendizado. Com uma metodologia quantitativa, baseado em um estudo de caso, almejamos em uma disciplina de Anatomia Humana, ministrada nos cursos de Fisioterapia e Enfermagem, de uma faculdade privada de Ensino Superior da cidade de Maceió, Alagoas, analisar os processos metacognitivos de conhecimento, monitoramento e controle nas atividades realizadas pelos alunos através de jogos digitais na obtenção de novos conhecimentos. Para este estudo, faremos uso de um jogo sério on-line Web3D intitulado EducaAnatomia3D, desenvolvido pela Universidade Federal de Santa Catarina; questionário on-line para obtenções das

variáveis metacognitivas e, observação e registros dos resultados das aulas, com o objetivo de responder como as estratégias metacognitivas desenvolvidas pelos estudantes que fazem uso de jogos digitais são potencializadas no processo de aprendizagem. Após a coleta de dados, faremos uso do software *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)*, para análise estatística descritivas e prescritivas visando a confrontação com teorias, tendo como apoio a representação gráfica do fenômeno (análises estatísticas, distribuições de frequência, correlações, medidas de dispersão e medidas de tendência central). Como resultados, esperamos por meio de cálculos de correlações entre as variáveis envolvidas do questionário de medição da metacognição e as notas do pré e pós testes que serão realizados, para confirmar se nossa hipótese que a utilização de jogos digitais potencializa o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Metacognição; Jogos digitais; Aprendizagem cognitiva;

Minicursos

Minicurso on-line 1

APRENDENDO A CRIAR JOGOS INTERDISCIPLINARES NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Nathalia da Cruz Alves (IFSC)



Neste minicurso vamos abordar o ensino de conceitos de computação de forma interdisciplinar por meio da programação de jogos com Scratch, um ambiente de programação visual baseado em blocos. Abordando a interdisciplinaridade por meio de um exemplo na disciplina de História no Ensino Fundamental, você vai aprender a ensinar e a programar jogos temáticos. O conteúdo abordado dará uma visão geral de como jogos temáticos de História e de outras áreas podem ser desenvolvidos e ensinados. Durante o minicurso, também serão apresentadas estratégias pedagógicas e tecnológicas para facilitar a sua aplicação na prática.

Minicurso on-line 2

ENSINO STEAM PARA CRIANÇAS ATRAVÉS DA FERRAMENTA TINKERCAD

Daniel Rosado



Neste minicurso vamos abordar o ensino baseado em projetos 3D, componentes eletrônicos virtuais e blocos de código para programação. Abordando a interdisciplinaridade através de metodologia STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). O conteúdo abordado dará uma visão geral de como utilizar a ferramenta Tinkercad para utilização em sala de aula.

Minicurso on-line 3

GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA: A ARTE DE MOTIVAR ESTUDANTES

Sam Adam



Neste workshop, serão apresentados os conceitos básicos sobre Gamificação, e como aplicá-la no contexto educacional. Serão trabalhadas diversas técnicas de gamification, elementos e mecânicas de jogos que podem ser extraídos do universo dos games e inseridos em aulas e atividades para torná-las mais interessantes e atrativas para os estudantes, tanto no ambiente remoto como no presencial.



Neste minicurso vamos abordar os principais conceitos da Gamificação como ponto de partida para a criação do jogo de Escape Room. Nesse jogo, um grupo se encontra trancado em uma sala temática e precisam sair no máximo em 60 minutos decifrando os códigos e enigmas espalhados pela sala. Adaptando para o contexto educacional, principalmente no ensino remoto emergencial, vamos usar a ferramenta Google Forms para criar o Escape, onde teremos condições de criar as fases e as senhas “bloqueios” para avançar no jogo. Além do Google Forms, apresentaremos outras ferramentas online para criação de enigmas e construção do jogo. O professor desenhará o seu jogo de Escape adaptando-o para a sua disciplina e tempo disponível na aula, promovendo uma resolução criativa de problemas e pensamento crítico e aprendizagem colaborativa na sala de aula.

