

MARIA VERÔNICA BARBOSA DOS SANTOS / IGOR ADRIANO DE OLIVEIRA REIS

GUIA PRÁTICO SOBRE GAMIFICAÇÃO

UMA ESTRATÉGIA PARA A DIVULGAÇÃO DA MEMÓRIA
INSTITUCIONAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

Press Start

ARACAJU/SE 2019



GUIA PRÁTICO SOBRE GAMIFICAÇÃO

**UMA ESTRATÉGIA PARA A DIVULGAÇÃO DA MEMÓRIA
INSTITUCIONAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO**

MARIA VERÔNICA BARBOSA DOS SANTOS / IGOR ADRIANO DE OLIVEIRA REIS



2019



FICHA TÉCNICA

ESTE MATERIAL FOI PRODUZIDO NO CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DO INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE (IFS).



ELABORAÇÃO

MARIA VERÔNICA BARBOSA DOS SANTOS. ALUNA DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO DO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DO IFS.

IGOR ADRIANO DE OLIVEIRA REIS. PROFESSOR DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO DO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DO IFS.



PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO:

ZERO1 ESCRITÓRIO DE DESIGN

ALBERT SANTOS BARBOSA, GRADUADO EM DESIGN GRÁFICO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE.

BRUNO ROSA SANTOS CORREIA, GRADUADO EM DESIGN GRÁFICO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE.

GUIA PRÁTICO SOBRE GAMIFICAÇÃO:

UMA ESTRATÉGIA PARA A DIVULGAÇÃO DA MEMÓRIA INSTITUCIONAL NOENSINO MÉDIO INTEGRADO

Copyright © 2019 • IFS

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou transmitida em nenhuma forma e por nenhum meio mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer sistema de armazenamento de informação, sem autorização expressa dos autores ou do IFS.

Editora-chefe

(Coordenadora de Publicações)

Vanina Cardoso Viana Andrade

Editoração

Kelly Cristina Barbosa

Produção Visual

Jéssika Lima Santos

Júlio César Nunes Ramiro

Membros Externos

Flor Ernestina Martinez Espinosa

Odélia Leonor Sanchez de Alsina

Conselho Científico

Chirlaine Cristine Gonçalves

Jaime José da Silveira Barros Neto

José Wellington Carvalho Vilar

Diego Lopes Coriolano

Herbet Alves de Oliveira

Adeline Araújo Carneiro Farias

Alexandre Santos de Oliveira

João Batista Barbosa

Manoela Falcon Gallotti

Sheyla Alves Rodrigues

Caique Jordan Nunes Ribeiro

[2019]

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS)

Avenida Jorge Amado, 1551. Loteamento Garcia, Bairro Jardins. Aracaju/SE.

CEP: 49025-330

TEL.: +55 (79) 3711-3222 E-mail: edifs@ifs.edu.br

Impresso no Brasil

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

S237g

Santos, Maria Verônica Barbosa dos
Guia prático sobre gamificação [recurso eletrônico]: uma estratégia para a divulgação da memória institucional no ensino médio integrado / Maria Verônica Barbosa dos Santos. – Aracaju: Editora IFS, 2019.

14 p.; il.

Formato: e-book

Orientador: Prof. Dr. Igor Adriano de Oliveira Reis.

ISBN 978-85-9591-142-0

1. Gamificação. 2. Memória institucional. 3. Jogos eletrônicos. 4.

Memorial-Campus São Cristóvão- Instituto Federal de Sergipe. I. reis, Igor Adriano de Oliveira. II. Titulo.

CDU: 373.5:79

SÚMARIO

- 04 APRESENTAÇÃO**
- 05 UNIDADE 1-A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**
 - 06 1.1 O QUE É GAMIFICAÇÃO?**
 - 09 1.2 ELEMENTOS DOS GAMES: A CAIXA DE FERRAMENTAS PARA UMA ABORDAGEM GAMIFICADA**
 - 13 1.3 A TEORIA DE FLOW E A GAMIFICAÇÃO**
 - 15 1.4 PROJETOS DE APRENDIZAGEM GAMIFICADOS**
 - 16 1.4.1 PRÉ-CONCEPÇÃO**
- 17 1.4.2 CONCEPÇÃO**
- 19 1.4.3 DESENVOLVIMENTO, ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO**
- 20 1.5 APlicativos uteis para construção de atividades gamificadas**
- 24 UNIDADE 2-PROJETO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADA: A HISTÓRIA DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTÓVÃO EM JOGO**
 - 27 2.1 PORQUE ABORDAR A MEMÓRIA INSTITUCIONAL DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTÓVÃO AOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO?**
 - 28 2.2 CONCEPÇÃO DO PAG**

SÚMARIO

- 39** 2.3 REGRAS DO PAG
- 32** 2.4 A HISTÓRIA DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTÓVÃO EM JOGO
- 34** 2.4.1 MISSÃO PATRONATO AGRÍCOLA
- 36** 2.4.2 MISSÃO APRENDIZADO AGRÍCOLA
- 37** 2.4.3 MISSÃO ESCOLA BENJAMIN CONSTANT
- 39** 2.4.4 MISSÃO ESCOLA AGROTÉCNICA FEDERAL
- 40** 2.4.5 MURAL VIRTUAL: CONSOLIDAÇÃO DAS MISSÕES

- 41** 2.4.6 DESAFIO FINAL
- 42** 3. REFERÊNCIAS

APRESENTAÇÃO

Este guia constitui-se um produto da dissertação intitulada “Gamificação e memória institucional: uma proposta formativa para o ensino médio integrado”, do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em rede nacional – PROFET - elaborada pela mestrandona Maria Verônica Barbosa dos Santos sob a orientação do prof. Dr. Igor Adriano de Oliveira Reis.

Tem como objetivo oferecer uma proposta metodológica com o uso da gamificação para abordar temáticas relacionadas à memória e história do IFS -Campus São Cristóvão, para os alunos do Ensino Médio Integrado visando proporcionar uma aprendizagem lúdica, dinâmica e interativa sobre o passado do referido campus.

O guia está dividido em duas unidades. A primeira unidade, introduz a temática gamificação e propõe uma metodologia para construção de projetos de aprendizagem gamificada. Na segunda unidade, será desenvolvido o projeto de aprendizagem gamificado para abordar a história e memória do IFS Campus São Cristóvão em sala de aula.

Esperamos que o conteúdo apresentado possa fornecer aos docentes e demais interessados uma contribuição efetiva para iniciarem sua jornada no desenvolvimento de projetos gamificados. Tem-se a pretensão que o projeto aqui desenvolvido consiga despertar, nos alunos do IFS/Campus São Cristóvão, o interesse sobre a história e memória da instituição, contribuindo assim para a construção de uma memória institucional compartilhada por toda comunidade escolar.



UNIDADE 1

A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO
PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM





1.1 O QUE É GAMIFICAÇÃO?

Na atualidade, as transformações sociais resultantes dos avanços tecnológicos, implicaram em profundas modificações do fazer docente em sala de aula. Nesse contexto, emergiram novas metodologias mediadoras do processo de ensino e aprendizagem, dentre elas, a gamificação. Essa metodologia nasceu como fruto da influência e popularização dos games e da cultura digital na sociedade contemporânea. Na conceituação de Kapp (2012), a gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”.(KAPP, 2012, p. 45)

A gamificação analisa os elementos dos games para perceber o que faz deles tão atrativos para jovens e adultos, adaptando esses elementos para outros campos sociais. Na educação, gamificação pode ser tanto o desenvolvimento de um game como a construção de processos gamificados. (SCHELEMMER, 2014)

É importante entender a diferença entre gamificação e aprendizagem baseada em jogos. A aprendizagem baseada em jogos é a utilização de um jogo para melhorar uma experiência de aprendizado específica, enquanto a gamificação é uma tentativa de transformar todo um processo em uma experiência mais lúdica com a introdução de elementos dos games sem, necessariamente, utilizar jogos para isso.

Para Schelemmer (2014, 2018), a gamificação pode ser pensada pelo menos sobre duas perspectivas:

1) PERSUASÃO

Estimula a competição a partir da implantação do PBL (points, badges e leaderboard), reforçando uma perspectiva epistemológica empirista. Esse tipo de abordagem provoca a maioria das críticas negativas sobre a utilização da gamificação nos processos de ensino e aprendizagem, pois acrescenta apenas um sistema de pontos, recompensas e transforma uma prática behaviorista de estímulo à mudança de comportamento através recompensas e punições.

2) CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO

Estimula a colaboração e cooperação motivada por missões, desafios, levando à perspectiva epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica priorizando o uso de elementos dos Massively Multiplayer Online Role Play Games (MMORPG).

Quadro 1 - PERSPECTIVAS DA GAMIFICAÇÃO

GAMIFICAÇÃO

⭐ Persuasão

⭐ Construção
Coletiva do
conhecimento

M&D

PBL - points,
badges e
leaderboard

Narrativas, Missões,
Desafios, Enigmas,
Itens Colecionáveis,
Pista Vivas, Pistas
Online, Pistas
Geográficas,
Bibliotecas Viva ou
Biblioteca Humana,
Achievements e EXP

MECÂNISMOS SOCIOCOGNITIVO

Competição

Colaboração
e cooperação

CONCEPÇÃO EPISTEMOLÓGICA

Empirista

Interacionista
Conectiva,
reticular

Fonte: Adaptado de Schlemmer (2018)



A definição do problema e do contexto, compreendendo a cultura dos sujeitos e do ambiente, permitirá identificar em qual perspectiva deve ser pensada a abordagem gamificada que será desenvolvida, podendo um mesmo processo gamificado ter a combinação de ambas as perspectivas da gamificação.

LEVEL UP

Aprenda mais sobre gamificação na educação com a palestra da doutora Lynn Alves, professora da UNEB.



<https://www.youtube.com/watch?v=fsMesBriE2k>

PRESSIONE START



1.2 ELEMENTOS DOS GAMES: A CAIXA DE FERRAMENTAS PARA UMA ABORDAGEM GAMIFICADA

O conhecimento dos elementos dos games promove uma compreensão maior das possibilidades de utilização da gamificação e de como inseri-la no contexto escolar. Werbach e Hunter (2012) classificam em três categorias os elementos que constituem os games: dinâmicas, mecânicas e componentes.

As dinâmicas (Quadro 2) são os elementos que estão no nível mais alto de abstração, necessitam de gerenciamento, mas não estão explícitas no jogo. (WERBACH; HUNTER, 2012).

Quadro 2 -AS DINÂMICAS DOS GAMES

Dinâmicas	Descrição
★ Restrições	Limitações forçadas da liberdade dos jogadores dentro do jogo
★ Emoções	Os diferentes sentimentos criados pelo jogo (curiosidade, competitividade, frustração, felicidade)
★ Narrativa	Um enredo consistente e contínuo para o jogo
★ Progressão	O avanço do jogador dentro do jogo
★ Relacionamentos	Interações sociais que geram sentimentos de camaradagem e adversidade

Fonte: Adaptado de WERBACH e HUNTER (2012)

As mecânicas são os elementos responsáveis pela ação no jogo. Cada mecânica é uma maneira de alcançar uma ou mais das dinâmicas descritas. (WERBACH; HUNTER, 2012)

Quadro 3 - AS MECÂNICAS DOS GAMES

5

Mecânicas	Descrição
★ Desafios	Tarefas, definidas pelo jogo, que requerem esforço para resolver
★ Chance	Elementos de aleatoriedade do jogo
★ Competição	Um jogador ou grupo vence e outro perde
★ Cooperação	Jogadores devem trabalhar em conjunto para atingir determinado objetivo
★ Feedback	Informações para o jogador ter ciência da sua progressão.
★ Aquisição de Recursos	Coleta de itens pelo jogador para ajudar a atingir os objetivos
★ Recompensas	Benefício para uma ação ou conquista realizada
★ Transações	Negociações entre os jogadores
★ Turno	Cada jogador tem seu próprio tempo para jogar
★ Estado de vitória	O “estado” que define ganhar o jogo

Fonte: Adaptado de WERBACH e HUNTER (2012).

Os componentes são aplicações usadas diretamente na interface do jogo, podem ser vistas e utilizadas pelos jogadores, conforme se apresenta no Quadro 4, a seguir. (WERBACH; HUNTER, 2012)

Quadro 4 - OS COMPONENTES DOS GAMES

Componentes	Descrição
★ Conquistas	Recompensas pela realização de uma atividade
★ Avatar	Representação visual do personagem de um jogador
★ Emblemas e medalhas	Representações visuais das conquistas
★ Coleções	Conjunto de itens ou emblemas para acumular durante o jogo.
★ Conteúdo desbloqueado	Aspectos disponíveis apenas quando os jogadores atingirem determinado objetivo
★ Presentes	Oportunidade de compartilhar recursos
★ Quadro de líderes (ranking)	Visualizações da progressão e realização dos jogadores
★ Níveis	Etapas definidas para a progressão do jogador
★ Pontos	Representações numéricas da progressão do jogador
★ Missões	Atividade pré-definidos com objetivos e recompensas
★ Gráfico social	Representação da rede amigos dos jogadores
★ Equipes	Grupo de definidos de jogadores que trabalham por um objetivo comum
★ Bens virtuais	Ativos do jogo

Fonte: Adaptado de WERBACH e HUNTER (2012).

Além dos elementos categorizados, Schlemmer (2018), baseada nas suas experiências com processos gamificados, acrescenta:

Pistas Vivas: especialistas, pessoas vinculadas ao local ou a problemática abordada na gamificação, referência sobre o conhecimento necessário para desenvolver uma determinada missão.

Pistas Online: elementos digitais que fornecem algum elemento que pode auxiliar no desenvolvimento da missão. Pode-se utilizar QRCodes, RM e RA.

Pistas Geográficas: local onde há um objeto ou uma informação relevante para o desenvolvimento de uma determinada missão

Bibliotecas Viva ou biblioteca humana: um método concebido para promover o diálogo entre sujeitos que, normalmente, não têm a oportunidade de falar um com o outro. Em uma biblioteca humana, as pessoas se transformam em “livros” a partir do seu desejo de socializar as suas experiências de vida.

Conhecer os elementos dos games é importante para desmistificar a visão que, para a aplicação da gamificação, seja indispensável o uso de tecnologia, apesar de sua presença auxiliar o desenvolvimento de experiências gamificadas, a aplicação dos elementos dos games pode ocorrer também de forma analógica.

Uma análise do contexto vai definir quais elementos dos games, dentre essa variedade de opções, trará resultado mais eficiente para a prática pedagógica empregada. (WERBACH; HUNTER, 2012)





1.3 A TEORIA DE FLOW E A GAMIFICAÇÃO

Criada pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, a teoria do flow é um estado mental atingido quando se está completamente envolvido na realização de uma atividade. Flow, que do inglês significa fluxo, é uma condição de concentração e imersão que torna qualquer atividade espontânea e produtiva. (CSIKSZENTMIHALYI; ABUHAMDEH; NAKAMURA, 2005)

Entender o Flow pode contribuir positivamente na construção de processos gamificados que consigam manter o interesse dos envolvidos durante todo o período de desenvolvimento das atividades planejadas.

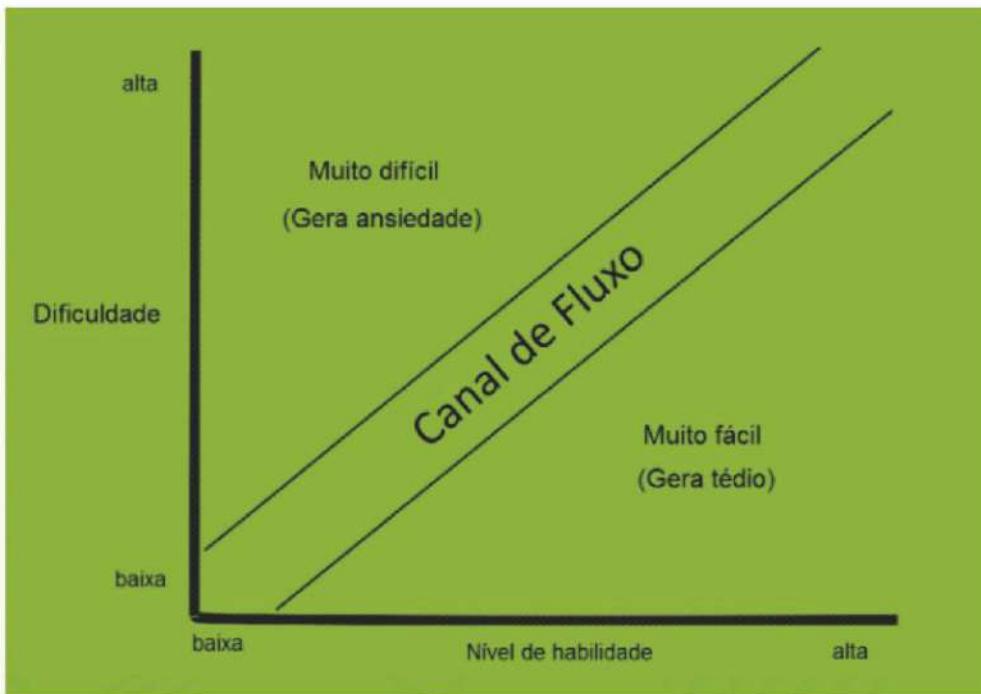


Figura 1- Teoria do flow

Fonte: Construído com base em Csikszentmihalyi, Abuhamdeh e Nakamura (2005)

Para que uma experiência gamificada atinja o estado de flow, três condições são necessárias:

- I) Metas claras que direcionem o comportamento do sujeito, definindo e gerando expectativas;
- II) Feedback rápido e direto, indicando seus sucessos e falhas;
- III) Equilíbrio entre as habilidades do sujeito e os desafios da atividade. Quando um desafio é superior às capacidades, têm-se a sensação de ansiedade; se o desafio é inferior às capacidades, têm-se a sensação de tédio. O flow deriva do equilíbrio dessa relação. (CSIKSZENTMIHALYI et al. 2005)

LEVEL UP

Saiba mais sobre a teoria do flow:



<https://www.youtube.com/watch?v=F9x73bqO4ds>



PRESSIONE START



1.4 PROJETOS DE APRENDIZAGEM GAMIFICADOS - PAG

Existem diversos modelos para a elaboração de propostas gamificadas aplicadas na sala de aula. Escolhemos o projeto de aprendizagem gamificada desenhado por Schlemmer (2018), por trazer uma abordagem mais detalhada de como utilizar a gamificação no contexto educacional.

O projeto de aprendizagem gamificada foi construído alicerçado nas vivências com gamificação em diferentes ambientes educacionais tendo como base: a teoria do projeto de aprendizagem, a metodologia de projetos de aprendizagem baseado em problemas, o método cartográfico de pesquisa e a introdução de elementos dos games. (SCHLEMMER,2018)

Fases para construção de projetos de aprendizagem gamificados



Fonte: adaptado de Schlemmer (2018)



1.4.1 PRÉ-CONCEPÇÃO

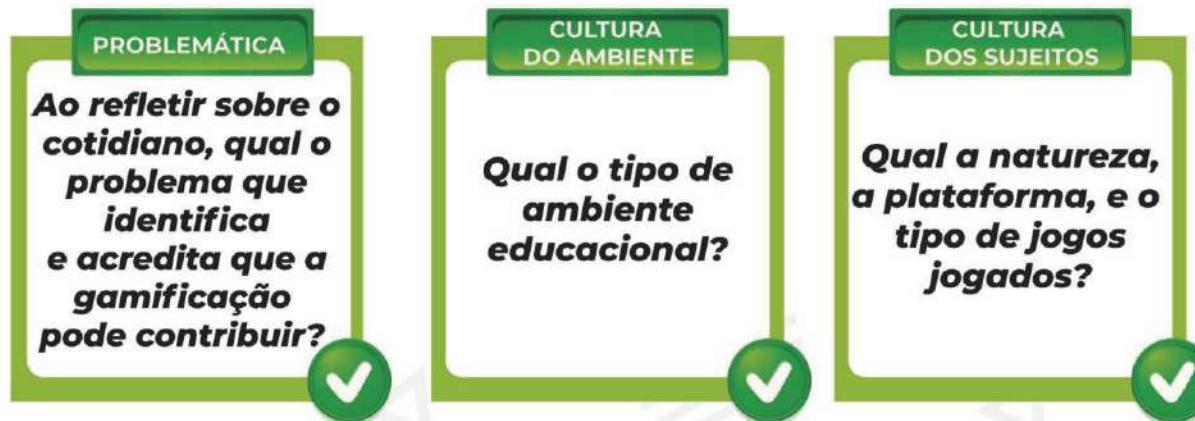
Previamente, na construção de um projeto de aprendizagem gamificada é necessário conhecer jogos, vivenciar a experiência que jogar proporciona. São essenciais também conhecer o ambiente e os sujeitos no qual a gamificação será aplicada.

Vivência com jogos: A imersão no universo dos games possibilita a apropriação dos elementos e significados que subsidiaram a construção da prática gamificada.

Leitura do cotidiano: Para realizar uma avaliação inicial do cenário, é preciso coletar um conjunto de informações relacionadas ao ambiente e ao público-alvo do projeto.



Fonte: Adaptado de Schlemmer (2018)



Fonte: Adaptado de Schlemmer (2018)



1.4.2 CONCEPÇÃO

Baseados no conhecimento dos sujeitos e do cotidiano, coletados na fase de pré-concepção, será elaborado o processo de aprendizagem gamificada. Na concepção o escopo do projeto será idealizado, tendo como base as a definição dos seguintes pontos:

Objetivos: O que se pretende alcançar com a gamificação?

Área: Qual disciplina ou campo do saber escolhido para aplicação do projeto gamificado?

Tema: Qual a temática ou conteúdo trabalhado?

Competência/habilidades: Que competências ou habilidades pretendo desenvolver?

Natureza/ interface: O projeto gamificado será analógico, digital ou híbrido?

Emoções: Quais emoções serão desenvolvidas? Engajamento? Pertencimento? Imersão? Flow?

Mecânicas e dinâmicas: Quais os elementos de jogos que irão efetivamente compor a projeto de aprendizagem?

LEVEL UP

Duas ferramentas podem ser utilizadas para aumentar o conhecimento do contexto onde se deseja aplicar a gamificação e auxiliar a construção do escopo do projeto. São elas:

O Design Thinking

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/>



▶ PRESSIONE START

A Framework octalysis

<https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>

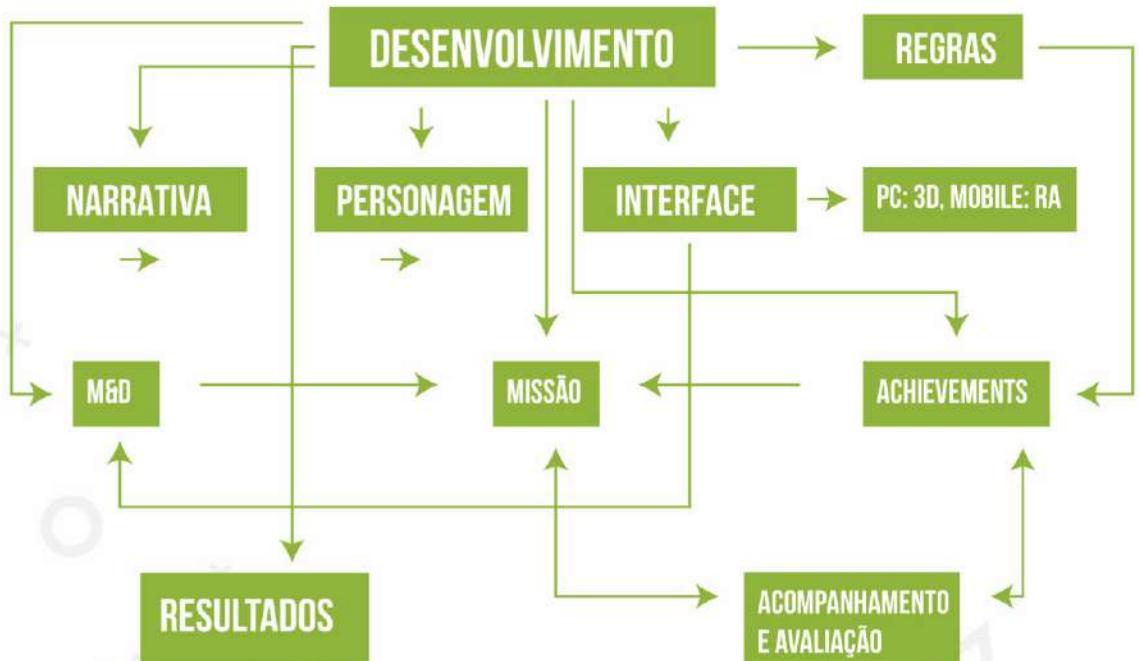


▶ PRESSIONE START



1.4.3 DESENVOLVIMENTO, ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

Tendo como base o escopo anteriormente construído, é desenvolvido o projeto gamificado. Essa etapa exige muita criatividade para criação de uma proposta que seja aderente ao público-alvo. Na estratégia criada, é importante que todos os elementos estejam concatenados.



Fonte: Adaptado de Schlemmer (2018)

O acompanhamento da aplicação avaliará se as decisões tomadas e os elementos de game escolhidos estão efetivamente contribuindo para alcançar os objetivos estabelecidos no início do processo.

A última etapa do processo é a avaliação dos resultados obtidos. Dois questionamentos devem nortear essa avaliação.

1. Os objetivos foram alcançados? Como foi o desempenho do projeto de aprendizagem gamificado frente à meta estabelecida?

2. Como cada elemento escolhido influenciou o processo? Qual foi a recepção do público-alvo para cada elemento?

A avaliação da efetividade determinará a necessidade de ajustes das mecânicas e dinâmicas propostas para o projeto gamificado.





1.5 APLICATIVOS ÚTEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS



Kahoot! - um software para ambientes web e celular que possibilita a criação de quizzes de questões a partir de imagens e vídeos. A interação acontece com o uso de uma tela principal para a visualização das perguntas e smartphone individuais para a inclusão das respostas



ClassDojo - um software que permite aos professores atribuir pontos de comportamentos para estudantes, de forma individualizada e em grupo. Pode ser usado, também, como ferramenta de comunicação, conectando professor, aluno e pais



SOCRATIVE - é um aplicativo para o engajamento em sala de aula, possibilitando obter informações instantâneas sobre o aprendizado dos alunos com questionários, enquetes, tickets de saída.





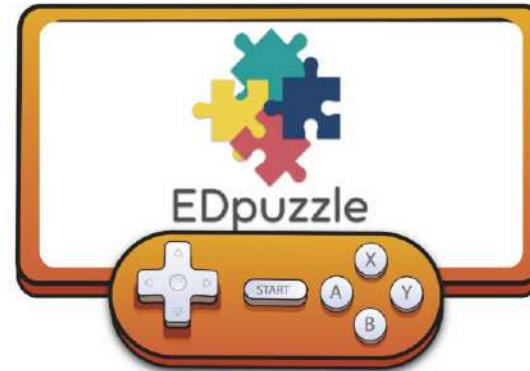
1.5 APLICATIVOS ÚTEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS



Google Classroom – é uma plataforma educacional de uso gratuito. Ela reúne alunos e professores em um ambiente online, sendo bastante intuitiva. É possível publicar avisos aos alunos, gerenciar aulas, compartilhar documentos e organizar atividades.



O **Padlet** é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos multimídia. Funciona como uma folha de papel, onde se pode inserir qualquer tipo de conteúdo (texto, imagens, vídeo, hiperlinks).



O **Edpuzzle** é uma ferramenta online que permite ao professor transformar um vídeo numa Videoaula. Corte a parte que lhe interessa do vídeo, comente-a com a sua própria voz e questione os seus alunos através de quizzes embutidas no vídeo.

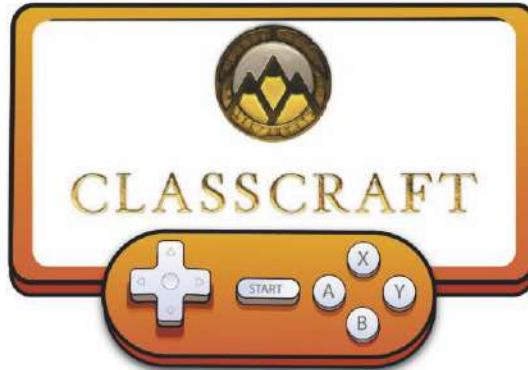




1.5 APLICATIVOS ÚTEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS



ThingLink é uma ferramenta que permite ao usuário fazer marcações em suas fotos. O programa oferece a oportunidade de adicionar textos e vídeos nas imagens para deixá-las interativas.



Classcraft - plataforma on-line que permite que o professor crie turmas virtuais para acompanhar ações dos alunos e recompensar atitudes positivas no ambiente de sala de aula. Utilizando elementos dos games como pontos, medalhas e avatares



Coggle - é um aplicativo web gratuito para a criação de mapas mentais. O Coggle produz documentos estruturados hierarquicamente, como uma árvore de ramificação





1.5 APLICATIVOS ÚTEIS PARA A CONSTRUÇÃO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS



Poowtoon é um site que permite a criação de apresentações de vídeos animados ou na forma de slides. Nele você encontra todas as ferramentas necessárias para construção de uma animação



A gamificação não aspira à resolução de todos os problemas do processo ensino e aprendizagem, mas mostra-se como uma estratégia capaz de contribuir com a educação, somando-se a outras estratégias e metodologias já consagradas.

Dentro das propostas das metodologias ativas, a gamificação usa diferentes instrumentos semióticos para sua efetivação, permitindo assim uma experiência mais profunda de diferentes situações dentro do contexto escolar.



Agora que já conhecemos a gamificação,
é hora de começarmos a nossa experiência gamificada!

UNIDADE 2

**PROJETO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADA:
A HISTÓRIA DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTÓVÃO EM JOGO**

LOADING



A instituição denominada atualmente de Instituto Federal de Sergipe/campus São Cristóvão teve sua origem, em 1924, com a criação do Patronato São Maurício.

O Patronato foi uma iniciativa do governo estadual, Gracco Cardoso. A esfera estadual manteve a instituição sobre sua responsabilidade durante os primeiros dez anos de funcionamento. Em 1934, o Patronato foi federalizado e recebeu a denominação de Aprendizado Agrícola de Sergipe, ficando vinculado ao Ministério da Agricultura.

O ensino agrícola ganha novas configurações, a partir de 1946, com as alterações estabelecidas pelo Decreto-lei nº 9.613, “Lei Orgânica do Ensino Agrícola”. Com a denominação de Benjamin Constant a instituição desenvolveu diversos modelos de ensino agrícola. O Colégio de Iniciação Científica (1946-1952) ofertava a educação agrícola primária. Como Escola Agrícola (1952-1957) além do curso primário era oferecido também o ginásial. A Escola Agrotécnica(1957-1964) torna-se uma instituição que oferecia cursos técnicos de nível médio. A denominação Colégio Agrícola (1964-1979) foi uma exigência da Lei nº. 4.024, de nomear de colégio todos estabelecimentos que ofertavam a educação de nível médio.

A escola teve sua nomenclatura alterada mais uma vez, em 1979, recebendo a denominação de Escola Agrotécnica Federal de São Cristóvão nomenclatura que perdurou por quase trinta anos.(NASCIMENTO, 2004) Em 2008, a Escola Agrotécnica Federal de São Cristóvão e o Centro Federal de Educação Tecnológica de Sergipe foram aglutinados, pela Lei nº 11.892, para a formação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS). Assim, a Escola Agrotécnica transforma-se em IFS/campus São Cristóvão (BRASIL, 2008)



1924



1926



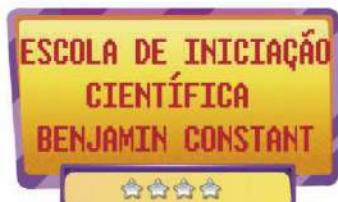
1931



1934



1939



1946



1952



1957



1964



1979



2008





2.1 PORQUE ABORDAR A MEMÓRIA INSTITUCIONAL DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTOVÃO AOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO?

A memória institucional é responsável pela consolidação de costumes, tradições e valores fundamentais para construção da identidade de uma instituição. O IFS/campus São Cristóvão ao longo de sua história sofreu diversas alterações em suas estruturas físicas e educacionais que geraram diversos modelos de instituição. Essa nova institucionalidade de apenas uma década carrega em sua origem uma história quase centenária, os alunos atuais desconhecem o passado da instituição, no tempo de permanência na instituição tiveram pouco ou nem um contato com aspectos relacionados à memória do campus

Os Institutos Federais nasceram com propósito de oferecer, prioritariamente, educação profissional técnica de nível médio na forma de cursos integrados (BRASIL, 2018) Ao aglutinar, no ensino médio, a educação geral com a formação profissional exige a procura por práticas que garantam ao adolescente o direito a uma formação completa para a leitura do mundo e a atuação como cidadão. O ensino integrado deve buscar uma “formação humana no seu sentido pleno” (FRIGOTTO; CIAVATTA; RAMOS, 2012).

Desse modo, o ensino médio integrado mostra-se um terreno fértil para o afloramento das discussões sobre a memória institucional, tendo em vista ser um ensino que pretende alcançar a omnilateralidade, ou seja, uma formação humana em todas as dimensões da vida abarcando, assim, o ser social, cultural e histórico. A história da Instituição, como uma história próxima a vivência dos alunos, contribui, também, para a formação de sujeitos capazes de historicizar a própria vida e do grupo a qual faz parte.





2.2 CONCEPÇÃO DO PAG



Objetivos:

- Promover a valorização e divulgação da memória e história da instituição para os alunos do ensino médio integrado.
- Proporcionar aos alunos, uma aprendizagem lúdica, dinâmica e interativa sobre a história do campus.



Área: História

Competências e habilidades:

- Analisar e compreender fenômenos históricos expressos em diferentes fontes;
- Relacionar informações de diferentes períodos;
- Julgar fatos e informações dos acontecimentos históricos.



Emoções: engajamento, pertencimento



Natureza: híbrida, envolvendo espaços de interações presenciais e digitais.



2.2 CONCEPÇÃO DO PAG

Mecânicas/ dinâmicas





2.3 REGRAS DO PAG

- Divisão da turma em 4 (quatro) equipes formadas por 6 ou 7 alunos
- Construção da sala virtual no Class Dojo com a organização dos alunos em equipes. A plataforma possibilitará a comunicação com a turma e a inclusão dos elementos emblemas, pontos e feedback.
- Quadro de pontuação das missões e desafio

ATIVIDADES	NÚMERO DE PONTOS
Missão Patronato Agrícola	2
Missão Aprendizado Agrícola	2
Missão Escola Benjamin Constant	2
Missão Escola Agrotécnica	2
Consolidação das missões: Mural Virtual	2 4
Desafio Final: Quiz	3

Fonte: Elaborada pelos autores, 2019





2.3 REGRAS DO PAG

- Todas as equipes que concluírem as missões receberão a pontuação.
- Após a conclusão das missões as equipes receberão emblemas, incluídos na plataforma Class Dojo, como feedback da sua performance na missão. Os emblemas poderão representar aspectos positivos ou que precisar ser melhorado no desempenho das equipes nas missões. Com exceção do emblema “vencedor da missão”, não representam o acréscimo ou diminuição de pontos.



POSITIVOS



PRECISA SER MELHORADO



- A equipe que obtiver mais pontos após a realização de todas as épatas, será a vencedora.





2.4 A HISTÓRIA DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTOVÃO EM JOGO

Em um futuro não muito distante, as pessoas não conhecem mais a história do IFS/ Campus São Cristóvão, as memórias do passado se perderam. Caberá a um grupo de historiadores, desbravar e reunir o maior número de fatos e informações sobre o passado da instituição. Após a reunião das informações, para que todos voltem a conhecer a história e memória do campus, eles terão que construir um mural virtual e divulgar para a comunidade escolar.

A árdua e valorosa tarefa será responsabilidade de quatro equipes:

- Os guardiões do passado



- Os desbravadores de memórias



- Os historiadores do tempo



- Os aventureiros da história



Os oitenta e quatro anos de história da instituição, anterior a formação do IFS/campus São Cristóvão, foram divididos em quatro missões, cada missão retrata um período dessa história.



2.4 A HISTÓRIA DO IFS/ CAMPUS SÃO CRISTOVÃO EM JOGO

MISSÃO 1

PATRONATO
AGRÍCOLA

MISSÃO 2

APRENDIZADO
AGRÍCOLA

MISSÃO 3

ESCOLA
BENJAMIN
CONSTANT

MISSÃO 4

ESCOLA
AGROTÉCNICA
FEDERAL



DESAFIO FINAL

QUIZ SOBRE
AS MISSÕES

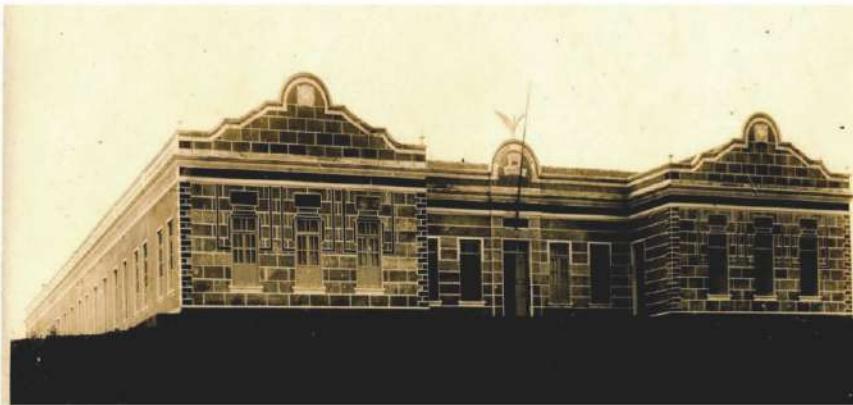
CONSOLIDAÇÃO DAS MISSÕES
PRODUÇÃO DE UM MURAL VIRTUAL



Fonte: construído pelos autores, 2019



2.4.1 MISSÃO PATRONATO AGRÍCOLA



Vista do prédio principal do Patronato Agrícola São Maurício, s/d.
Fonte: IGHB

“O Patronato Agrícola São Maurício tem, sob esse aspecto, incontrastável finalidade patriótica e educativa. Não é seu objectivo diplomar agrônomos, fabricar doutores nem formar sábios: mas exclusivamente constituir o braço agrícola, torná-lo apto para as fainas do campo, mediante noções práticas rudimentares e imprescindíveis.” (Fragmento do discurso de Graccho Cardoso, Sergipe, 1925 in: Nery, 2006)



Objetivo geral:

Estudar o surgimento da instituição, em 1924, e os primórdios da sua história como Patronato Agrícola.



Objetivos específicos:

- Compreender as características do Patronado a partir do estudo da sua inauguração;
- Entender como a imprensa sergipana viu a criação do Patronato, na ótica de diferentes jornais da época;
- Produzir conhecimento de maneira crítica baseado em fontes históricas.



Duração: 01 aula (50 min)



Materiais e recursos didáticos:

Jornais da época (Diário da Manhã, Gazeta do Povo e Sergipe Jornal), post-it, pincel atômico, quadro.





2.4.1 MISSÃO PATRONATO AGRÍCOLA



Desenvolvimento da missão:

A missão começa com a leitura, pela professora, de trechos do discurso proferido por Gracho Cardoso na inauguração do Patronato Agrícola.

Cada equipe receberá cópias de diferentes jornais de época, 1925, que noticiaram a inauguração do Patronato e um bloco de post-it (uma cor diferente para cada equipe). Cada membro do grupo fará a leitura de um jornal, após as discussões deverão escrever em post-it características da instituição que podem ser retiradas dos jornais.

Cada equipe terá que decidir as cinco características que consideraram mais marcantes e colar os post-it na área reservada para cada equipe no quadro. Depois de todas as equipes colarem seus post-it no quadro, a professora realizará uma discussão com a turma.

Os jornais utilizados na atividade e as observações da equipe deverão ser incluídos no mural virtual.

LEVEL UP



O trabalho com fontes históricas exige que, previamente, seja feito uma explanação dos contextos sociais em que foram produzidas. Esclarecer também, que por pertencerem a outro tempo histórico, possuem diferentes formas gramaticais e textuais. É importante que seja sempre utilizado mais de uma fonte histórica de diferentes autores sobre o mesmo fato histórico. Assim, os alunos compreenderão que não existem verdades e sim versões sobre o passado.



2.4.2 MISSÃO APRENDIZADO AGRÍCOLA



Enfermaria do Aprendizado Benjamin Constant (1940).

Fonte: Conceição, 2007

“De simples Patronato Agrícola que foi fruto da iniciativa do antigo e grande Presidente deste Estado, o illustre Dr. Maurício Graccho Cardoso, passou este estabelecimento de instrução premunitória da juventude à uma escola de maior eficiência, qual a que decorre do ensino agrícola neste país essencialmente agrícola.”
(Registro do Livro das impressões de visitantes, 1935 in: Conceição, 2007 p.45)



Objetivo geral:

Conhecer as principais características da instituição como Aprendizado Agrícola (1934 a 1946)



Objetivos específicos:

- Entender o cotidiano dos alunos do Aprendizado Agrícola;
- Perceber as mudanças e permanências dentro do processo histórico da instituição



Duração: 50 minutos (01 aula)



Materiais e recursos didáticos:

Textos e quadros com características do período, história em quadrinhos, folha A4, lápis, aplicativo para construção de HQ



Desenvolvimento da missão:

Com base em trechos e quadros selecionados da dissertação de Conceição (2007) que retrata o cotidiano dos estudantes da instituição no Aprendizado, os alunos terão que construir uma história em quadrinhos, usando lápis e papel, sobre as diferenças e semelhanças entre ser aluno no Aprendizado Agrícola e no atual IFS. Após a aula as histórias em quadrinhos construídas deverão ser formatadas em um aplicativo (Pixton, Toondoo, Storyboard entre outros) e ganhar uma versão digital . As histórias em quadrinhos produzidas deverão ser incluídos no mural virtual.



2.4.3 MISSÃO ESCOLA BENJAMIN CONSTANT



Alunos formados defronte ao edifício-internado (18/11/1956).
Fonte: Conceição, 2007

"Refire-me à escola Agro-tecnica Benjamim Constant, ontem um simples Patronato, hoje um dos bons estabelecimentos de ensino da terra. Antes de tudo lugar de disciplina e trabalho, de ensino e educação."(Figueiredo, Gazeta de Sergipe, 1960)



Objetivo geral:

Estudar a história da Escola Benjamin Constant compreendido entre 1946 a 1979.



Objetivos específicos:

- Conhecer as características do passado da instituição através de fotografias da época;
- Reconhecer as várias intencionalidade da fotografia que vão além de retratar um instante;



Duração: 50 minutos (01 aula)



Materiais e recursos didáticos:

fotos do período, celulares, QR code, aplicativo para leitura de QR code (instalado em pelo menos um celular do grupo)



2.4.3 MISSÃO ESCOLA BENJAMIN CONSTANT



Desenvolvimento da missão:

Antes da aula será aplicado um jogo de caça ao tesouro com pistas na forma de QR code que serão espalhadas pela escola. Cada QR code conterá um link para uma fotografias do período e uma dica de onde encontrar a próxima fotografia. No total serão cinco fotografias retratando aspectos da instituição que o aluno deverá encontrar e levar para a aula.

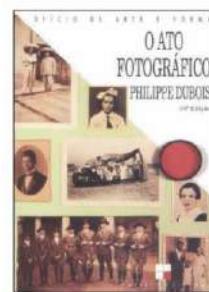
Na aula as equipes terão que realizar uma análise Iconológica e Iconográfica das fotografias encontradas. Após a análise, os alunos deverão produzir legendas em forma de narrativa histórica descrevendo os acontecimentos e apontando os elementos que permaneceram e os que se transformaram no decorrer do tempo.

As fotos e suas respectivas legendas deverão ser incluídos no mural virtual.

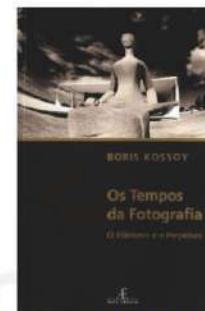
LEVEL UP



O trabalho com fotografia exige a conscientização que todo ato fotográfico, está permeado por intencionalidade. As fotografias são propagadoras de mensagens que carregam em si ideologias e sentimentos de determinada época. Para saber mais recomendamos a leitura dos livros:



O ato fotográfico
Philippe Dubois



Os tempos da fotografia
Boris Kossoy



2.4.4 MISSÃO ESCOLA AGROTÉCNICA FEDERAL



Fachada do edifício central da Escola Agrotécnica Federal , s/d.
Fonte: Acervo de Conceição

“Ao longo dos seus oitenta anos, a Escola Agrotécnica Federal de São Cristóvão se firmou como instituição importante não apenas pelos técnicos que formou para o setor agrícola, como também pela formação geral de pessoas que estão presentes na vida política e social do estado de Sergipe” (Nascimento, 2004)



Objetivo geral:

Compreender a instituição no período da Escola Agrotécnica Federal (1979 a 2008)



Objetivos específicos:

- Conhecer as histórias de vida e memórias, através de relatos de história oral, de pessoas que participaram da instituição nesse período.
- Produzir uma fonte histórica sobre o passado da instituição.



Duração: realizada entre as aulas.



Materiais e recursos didáticos:

Pistas vivas, entrevista, celular, Powtoon (site), aplicativo de gravação de voz.



Desenvolvimento da missão:

Uma animação criada no Powtoon, trará informações para os alunos descobrirem o personagem da escola (funcionário ou professor) que terão que entrevistar, bem como o roteiro de entrevista que será aplicado. Após realizada a entrevista, a gravação em áudio deverá ser incluída no mural virtual.



2.4.5 MURAL VIRTUAL: CONSOLIDAÇÃO DAS MISSÕES



Objetivo geral:

Sintetizar os conhecimentos alcançados nas missões



Duração: realizado concomitantemente as missões.



Materiais e recursos didáticos:

Padlet, computador, documentos e fotos coletados nas missões anteriores



Desenvolvimento da missão:

Criação de um mural ou quadro virtual usando o site padlet para registrar o material descoberto e produzido nas missões e os comentários sobre os fatos e situações vivenciadas. Os alunos terão que divulgar esse mural, através de cartazes pelo IFS/Campus São Cristóvão.



2.4.6 DESAFIO FINAL



Objetivo geral:

Revisar os temas abordados nas missões



Duração: 01 aula (50 minutos)



Materiais e recursos didáticos:

Kahoot (instalado em pelo menos um celular do grupo) computador, retroprojetor, celulares



Desenvolvimento do Desafio:

Iniciar a aula com a exibição do documentário sobre a história do Campus São Cristóvão. Realizar um quiz contendo 10 questões relacionadas com as temáticas trabalhados nas missões utilizando o aplicativo Kahoot. As equipes terão 30 segundos para responder cada questão, a equipe que responder o maior número de questões corretas e em menor tempo será a vencedora.

LEVEL UP

Nesse link você pode encontrar todo material referente ao passado do IFS/Campus São Cristóvão e as atividades que foram usadas nas missões.



https://drive.google.com/open?id=1Av2LjdLenkBDJfvyE2RFqz_N1UPHqDbe



PRESSIONE START

UNIDADE 3

REFERÊNCIAS

LOADING



3 REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n. 11.892, de 29 de novembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia. Brasília, DF, 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11892.htm> Acesso em: 07 de março de 2018

CONCEIÇÃO, Joaquim Tavares. **A pedagogia de internar: uma abordagem das práticas culturais do internato da Escola Agrotécnica Federal de São Cristóvão-SE (1934-1967)** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2007

CSIKSZENTMIHALYI, M.; ABUHAMDEH, S.; NAKAMURA, J., **Flow. Handbook of Competence and Motivation.** New York: The Guilford Press, 2005.

FIGUEIREDO, Ariosvaldo. Uma escola que poucos conhecem. Gazeta de Sergipe, Aracaju, p. 4, 11 de mar. 1960

FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. **Ensino Médio Integrado: Concepção e contradição.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 2012

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** Washington, EUA: Pfeiffer & Company, 2012.

NASCIMENTO, Jorge Carvalho do. **Memórias do aprendizado: 80 anos de ensino agrícola em Sergipe.** Maceió: Edições Catavento, 2004

NERY, Marco Arlindo Amorim. **A regeneração da infância pobre sergipana no início do século XX: O Patronato Agrícola de Sergipe e suas práticas educativas.** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2006.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, BA, v. 23, n. 42, 2014.

SCHLEMMER, E. Projetos de aprendizagem gamificados: uma metodologia inventiva para a educação na cultura híbrida e multimodal. **Momento: diálogos em educação**, Carreiros, RS, v. 27, n. 1, p. 42-69, jan./abril. 2018.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your Business.** Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

■ **GUIA PRÁTICO SOBRE GAMIFICAÇÃO:**

UMA ESTRATÉGIA PARA A DIVULGAÇÃO DA MEMÓRIA
INSTITUCIONAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO



WINNER