



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**



**Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:**

(  ) **Resumo**      (  ) **Relato de Experiência**      (  ) **Relato de Caso**

## **APLICATIVOS GAMIFICADOS COMO REFORÇO MEDIADOR PARA A MUDANÇA DE COMPORTAMENTO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.**

**AUTOR PRINCIPAL:** Fernanda Aparecida da Silva

**ORIENTADOR:** Adriano Canabarro Teixeira

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo

### **INTRODUÇÃO**

Novas formas de pensar e produzir conhecimentos são criadas devido às constantes mudanças dos paradigmas educacionais atuais. A crescente das tecnologias interativas faz com que a escola necessite repensar sua forma de ensinar e de engajar. Recentemente acentuou-se a chamada *Gamificação* que consiste em utilizar elementos de jogos fora do contexto destes. O docente que trabalha com a mediação pedagógica, segundo a teoria de Reveun Feurestein, passa a exercer o papel de provocar o aluno a aprender a aprender. Após o exposto e com o objetivo de compreender a dinâmica estabelecida, a partir da utilização de aplicativos gamificados enquanto reforços mediados, entre professor e alunos, para a mudança de comportamento, elabora-se o seguinte questionamento norteador da pesquisa: Que percepções os docentes de educação física e os seus alunos manifestam acerca do uso de aplicativo gamificado como mediador na modificação de comportamento nas aulas de educação física?

### **DESENVOLVIMENTO:**



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**



A pesquisa está sendo desenvolvida como dissertação de Mestrado em Educação na linha de pesquisa de Processos Educativos de Linguagem e com apoio do Grupo de Pesquisa em Cultura Digital (GEPID), ambos da Universidade de Passo Fundo. A metodologia do trabalho é de caráter bibliográfico, exploratória e qualitativa e será desenvolvida em escola particular de Passo Fundo. Usa linha metodológica de estudo de caso e será guiada por entrevista semiestruturada, grupo focal e diário de campo.

Recentemente surgiu uma tendência chamada *Gamificação* que consiste em utilizar elementos de jogos fora do contexto dos jogos. Como explica Alves (2015), a *Gamificação* não é transformar qualquer atividade em um jogo, tão pouco construir objetivamente um jogo, mas é aprender a partir deles e seus elementos para melhorar um cenário sem desprezar a realidade tornando-a mais divertida e engajadora.

Pleiteia-se do docente, que é considerado, ou deveria ser um mediador por excelência que ele vá além do mero ensino de conteúdos, propondo “estratégias de análise, síntese, comparação, classificação, estabelecimento de relações.” (SOUZA, DEPRESBITERIS, MACHADO, 2004, p.7).

Perfazendo as necessidades dessa nova demanda de conceito docente, as teorias propostas por Reuven Feuerstein possibilitam o desenvolvimento de ferramentas teórico-metodológicas visando relações de mediação fundamental às demandas da contemporaneidade. Ele rejeita a ideia de que somos seres com inteligência fixa, demonstra que os indivíduos são modificáveis, desde que lhes sejam dadas oportunidades de “mediação eficientes”. (FEUERSTEIN, FEUERSTEIN E FALIK, 2014). Este caminho pode ser trilhado com o auxílio das tecnologias, que apresentam recursos riquíssimos para esta possibilidade e ainda são utilizadas, em muitos ambientes escolares, de forma aparentemente restrita e simplória, reproduzindo as concepções pedagógicas mais tradicionais.

Santaella (2013, p. 285) afirma que “graças aos dispositivos móveis interconectados e conectados à internet, essas são formas de aprendizagem abertas que propiciam processos de aprendizagem espontâneos, assistemáticos e menos caóticos”. Visando entender a possibilidade de um aplicativo gamificado se tornar um reforço mediador conforme a teoria



# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:  
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

**2 A 6 DE SETEMBRO/2019**



de Feuerstein está sendo desenvolvido um aplicativo nominado de MYB (Movie your body) que traz em sua plataforma a gamificação dos elementos básicos do game como: Mecânica (estado de vitória, desafios, feedback, recompensas, aquisição de recursos, cooperação e competição), dinâmica (progressão, restrições, relacionamento) e da estética (realizações, avatares, badges, desbloqueio de conteúdo, níveis, score e gráfico social) (anexo 1). A interface é representativa do espaço sideral e os avatares dos alunos serão naves com o objetivo de alcançar um planeta habitável após a extinção da Terra. A progressão no app se dará através da avaliação do professor das atividades desenvolvida na aula de educação física (anexo 2).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Os desafios de uma sociedade cheia de informações de diversas naturezas exigem um ser humano autônomo,. Feuerstein tem uma expressiva colaboração no conceito de mediação. As tecnologias gamificadas possibilitam promover várias operações mentais, guiando o aprendiz em um processo de reestruturação do seu raciocínio lógico pela elaboração de estratégias, colaborando, assim, para o aprendizado.

## **REFERÊNCIAS**

- ALVES, Flora. Gamification: Como Criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. Ed. Rev e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- FEUERSTEIN, R; FEUERSTEIN, R. S.; FALIK, L. H. **Além da inteligência: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SANTAELLA, Lucia. Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.
- SOUZA, A. M.; DEPRESBITERIS, L; MACHADO, O T. M. **A mediação como princípio educacional: bases teóricas das abordagens de Reuven Feurestein**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

# VI SEMANA DO CONHECIMENTO

## UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



### ANEXOS

#### ANEXO 1 - Gamificação do aplicativo MYB

Processos de Gamificação	Como isto vai se dar no jogo?	
<b>Dinâmica:</b> Atribui coerência e padrões à experiências.		
<b>Progressão:</b>	Possibilidade de acompanhar o progresso.	Visualização no mapa da mobilidade das naves.
<b>Constrições</b>	Obstáculos para engajar o usuário.	Só irá passar de fase se todos atingirem o mesmo nível e atingir metas ou patentes.
<b>Relacionamento</b>	Criação de estratégias de relação social.	Terá que interagir com os colegas para atingir níveis a frente e poderá "doar" suprimentos para ajudar colegas.
<b>Mecânica:</b> Elementos que promovem ação do jogador.		
<b>Estado de vitória</b>	Jogador que ganha a partida ou atinge um objetivo.	as naves chegarem no objetivo final .
<b>Desafios</b>	O jogador deve completar-os para que atinja o estado de vitória.	Atingir a meta (o máximo possível - x pontos por aula), da aula e avançar no aplicativo.
<b>Feedback</b>	Retorno do sistema para que o jogador perceba que é possível alcançar um objetivo.	Na realização positiva ou não das tarefas e no avanço ou não no aplicativo a criança recebe feedback dando orientações incentivando a seguir
<b>Recompensas</b>	São benefícios concedidos ao jogador.	Serão dadas através de pontos (moeda) que poderão ser trocados por energia, naves mais potentes e suprimentos conforme avanço no aplicativo.
<b>Aquisição de recursos</b>	"Moedas de troca" obtidas ao completar ações.	moedas (MYBs Inter-estrelares) dadas conforme a avaliação gerada pelo professor e essas poderão ser trocadas por energia e suplementos de vida.

<b>Cooperação e competição</b>	Promover no jogador o desejo de cooperar e competir com os demais.	Formato do aplicativo é em forma de tabuleiro o que traz a sensação de competição e a cooperação ocorrerá quando o aluno precisar interagir com a outra nave para que toda a equipe evolua no game.
<b>Componentes (estética):</b> interface entre a dinâmica e a mecânica.		
<b>Realizações</b>	Mecanismos de recompensas ao jogador.	Passar de fases, atingir os objetivos da aula.
<b>Avatares</b>	Representação visual de como é o personagem do jogador.	Os avatares serão naves espaciais que poderão ir evoluindo conforme o passar das fases.
<b>Badges</b>	Distintivos virtuais conquistados ao atingir um objetivo.	moedas (MYBs interestrelares) que irão receber através da evolução dada pelo feedback do professor.
<b>Desbloqueio de conteúdo</b>	Algo que só será desbloqueado após realizar determinada ação.	As naves mais potentes serão desbloqueadas conforme evolução e patentes atingidas. "easter eggs"
<b>Níveis</b>	São diferentes graus de dificuldade que vão aumentando no decorrer do jogo.	A medida que chega no final do jogo os pontos tem que serem maiores para avançar.
<b>Score</b>	Diz respeito à contagem de pontos acumulados durante o game.	Evolução no percurso.
<b>Gráfico social</b>	Sistema gamificado como parte de um círculo social.	interação das naves no percurso

#### ANEXO 2 - Layout do aplicativo.

