

Experiências Significativas para a Educação a Distância 2

Andreza Regina Lopes da Silva
(Organizadora)



Andreza Regina Lopes da Silva
(Organizadora)

**Experiências Significativas para a
Educação a Distância
2**

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E96 Experiências significativas para a educação à distância 2 [recurso eletrônico] / Organizadora Andreza Regina Lopes da Silva. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Experiências Significativas para a Educação a Distância; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-258-6

DOI 10.22533/at.ed.586191504

1. Educação permanente. 2. Ensino à distância. 3. Internet na educação. 4. Tecnologia da informação. I. Silva, Andreza Regina Lopes da.

CDD 371.35

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Falar em educação a distância é falar em tecnologias de informação e comunicação. Mas recentemente é discutir, principalmente, à luz das tecnologias digitais que vem promovendo novas formas de entender e vivenciar o mundo atual. E é a partir desta reflexão que este volume 2, da obra *Experiências Significativas para a Educação a Distância*, foi organizado.

Inicialmente apresento o cenário que se reorganiza enquanto tempo e espaço, sob a ótica de uma vivência observado no Consórcio Cederj, em um curso de licenciatura de química e ainda no desenvolvimento de um projeto de iniciação científica. Um conjunto de exposição que constata a relevância de se conviver de modo descentralizado, com grande alcance espacial, formando redes de desenvolvimento. Este movimento se amplia e desafia novas práticas de produção de materiais didáticos e objetos de aprendizagem, agora disponíveis em vídeo, em aplicativo, utilizando redes sociais. Um conjunto de ações que tem sido trabalhado e aprimorado com vista a ampliar o engajamento dos alunos no seu processo de formação. E neste viés a avaliação também se beneficia das tecnologias disponíveis no ambiente virtual, incentivando possibilidades de formação que transcenda o quantitativo uma vez que são diferentes possibilidades, como destaca o artigo que discute as possibilidades e limites de recursos do Moodle.

Este cenário é expandido por estudos de casos que trazem a discussão e referencia prática que transcende a formação tradicional. Amplia-se em ações de treinamento e desenvolvimento também no ambiente corporativo, que vai apostar em *microlearning* e *gamificação* para solucionar e inovar a aprendizagem contextualizada a partir de situações problemas reais. Chega-se ainda a outros contextos de formação, como, o exemplo da abordagem pedagógica aplicada a aprendizagem da dança. É um mix de abordagens, onde fica claro que o importante é o desenvolvimento contínuo com resultados expressivos. Não se limita a modalidade ou a formalidade. Amplia-se de modo espiralado e ascendente sob o propósito de desenvolver pessoas, o recurso principal da sociedade contemporânea.

Esta discussão intersectada por novas práticas de se promover o ensino e a aprendizagem. Traz a reflexão sob a aplicação das metodologias ativas e sala de aula invertida, discutindo os seus benefícios qualitativos no processo de ensinar e aprender visando sustentabilidade neste processo de desenvolvimento onde: planejar, desenvolver, aplicar, avaliar e ajustar, são regras quando o assunto é criar elementos de aprendizagem significativos, ou seja, articulados com o contexto de desafio real do aluno. É uma ideia de aprendizagem significativa onde os conceitos são interpretados e executados sob a compressão de contexto do aluno o que tem se mostrado significativamente satisfatório como observou a pesquisa realizada na disciplina de lógica de programação integrada a esta obra.

A partir destes princípios, infere-se que a EaD tem se expandido a passos largos

no Brasil e sendo reconhecida também como uma educação acessível a muitos. Com debates que a desafiam ser uma modalidade que inclui socialmente as pessoas com deficiência nas mais diversas atividades da vida diária. Uma discussão que incorpora cenários de aceitação e respeito a diversidade e se beneficia das diversas soluções tecnológicas já disponíveis para atender a públicos com deficiência, como baixa visão ou cegueira. Mas não para por aí. Esta discussão é elucidada pela prática da Universidade de Taubaté, que tem ações voltadas a atender estudantes com necessidades educacionais especiais, com foco na deficiência sensorial. O cenário chama atenção ainda para a necessidade de se pensar em acessibilidade a partir das possibilidades de uso do ambiente virtual a partir dos dispositivos móveis, é o conceito de responsividade chamando atenção para que o conteúdo seja planejado para ser acessível de qualquer dispositivo, seja ele mobile ou não, a qualquer pessoa, com ou sem deficiência.

Entende-se que as tecnologias digitais tem inferência direta e significativa no processo de ensinar e aprender. Na sociedade do conhecimento, baseada numa economia que movimenta-se por valores que transcendem ao material. Toda esta mudança exige reflexões que instigam novas práticas no âmbito social e econômico. É diante de toda contribuição da EaD, seu crescimento sólido e suas infinitas possibilidades, que fechamos a organização desta obra convidando você a conhecer mais dois cases de sucesso: um primeiro que relata um projeto de extensão universitária que versa sobre Startups; e um segundo que apresenta os agentes e artefatos tecnológicos utilizados para uma formação significativa a partir dos objetivos didáticos específicos.

A partir de cenários práticos, com base na riqueza de cases compartilhados nesta obra, é possível reconhecer a EaD como uma oportunidade presente e futura do fazer pedagógico que se beneficia dos diferentes recursos tecnológicos digitais. E, frente a este cenário de possibilidades ilimitadas é fundamental que instituições, corpo discente e docente estejam preparados para aproveitar todo o conjunto de facilidades que as tecnologias digitais oferecem. Além disso, acredita-se ser necessário e urgente o desenvolvimento de um plano de políticas públicas que trabalhe a formação continuada de professores que nem sempre é preparado para uma atuação integrada de saberes técnicos e tecnológicos.

Boa leitura.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 1 | 1 |
| A REORGANIZAÇÃO ESPACIAL E O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA EAD: UM ESTUDO SOBRE O CONSÓRCIO CEDERJ | |
| Eduardo Pimentel Menezes Adilson Tadeu Basquerote Silva | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915041 | |
| CAPÍTULO 2 | 18 |
| TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: FERRAMENTAS PARA A IMPLEMENTAÇÃO E ARTICULAÇÃO DE UM PROJETO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA | |
| Indiara Beltrame Alexander Luis Montini Ariane Maria Machado de Oliveira Hallynnee Héllenn Pires Rossetto Helenara Regina Sampaio Figueiredo Ivan Ferreira de Campos Leuter Duarte Cardoso Junior Mariana da Silva Nogueira Ribeiro Renata Karoline Fernandes Vânia de Almeida Silva Machado | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915042 | |
| CAPÍTULO 3 | 27 |
| IDENTIFICAÇÃO DOS FATORES CRÍTICOS NO PROCESSO DE ELABORAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS PARA EAD | |
| Ana Elisa Pillon Herley Cesar Reinert Tais Sandri Avila | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915043 | |
| CAPÍTULO 4 | 36 |
| OBJETO DE APRENDIZAGEM PARA APOIO AO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE GOTEJAMENTO DE SORO E CÁLCULO/DILUIÇÃO DE MEDICAMENTOS | |
| Lucas da Cunha Alves Gabriel Bocato Ferreira Alex Di Vennet Xicatto Gabriela Barbosa Pegoraro Silvia Sidnéia da Silva Edilson Carlos Caritá | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915044 | |
| CAPÍTULO 5 | 46 |
| A FERRAMENTA VÍDEO PARA A EAD A GRAVAÇÃO DE AULA PARA O FORMATO EM EAD | |
| Eliziane Jacqueline dos Santos Marina Mariko Adatti Hardt Robson Paz Vieira Alonso Thuler de Souza | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915045 | |

| | |
|--|------------|
| CAPÍTULO 6 | 65 |
| AS VIDEOAULAS NO CONSÓRCIO CEDERJ: MÉTRICAS DE AUDIÊNCIA E SUBGÊNEROS | |
| Filipe Moura Cravo Teixeira | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915046 | |
| CAPÍTULO 7 | 77 |
| O USO DO ARTEFATO TECNOLÓGICO SKYPE COMO INSTRUMENTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS AULAS INTERDISCIPLINARES DO EMITEC/BA | |
| Maria de Fatima Ferreira Lopes | |
| Fonseca Marcia Maria Vieira da Silva | |
| Letícia Machado dos Santos | |
| Silvana de Oliveira Guimarães | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915047 | |
| CAPÍTULO 8 | 85 |
| APLICATIVO PARA APOIO AO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA TAXONOMIA <i>NORTH AMERICAN NURSING DIAGNOSIS ASSOCIATION</i> (NANDA) | |
| Anicésia Cecília Gotardi Ludovino | |
| Leonardo Feriato Moreira | |
| Sílvia Sidnéia da Silva | |
| Edilson Carlos Caritá | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915048 | |
| CAPÍTULO 9 | 94 |
| A GAMIFICAÇÃO COMO SOLUÇÃO PARA O ENGAJAMENTO - UM ESTUDO DE CASO | |
| Marilene Santana dos Santos Garcia | |
| Leonardo Honório dos Santos | |
| Luisa Dalla Costa | |
| Joice Martins Diaz | |
| DOI 10.22533/at.ed.5861915049 | |
| CAPÍTULO 10 | 110 |
| ATIVIDADES AVALIATIVAS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: POSSIBILIDADES E LIMITES DOS RECURSOS NO MOODLE | |
| Jeniffer de Souza Faria | |
| Josimary de Oliveira Pinto | |
| Rosana Salles Raymundo | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150410 | |
| CAPÍTULO 11 | 118 |
| INOVANDO A EDUCAÇÃO CORPORATIVA COM <i>MICROLEARNING</i> E GAMIFICAÇÃO | |
| Marcelle Minho | |
| Thaís Araújo Soares | |
| Igor Nogueira Oliveira Dantas | |
| Victor Cayres | |
| Sergio Eduardo Cristofolletti | |
| Ricardo Santos Lima | |
| Luis alberto Breda Mascarenhas | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150411 | |

| | |
|---|------------|
| CAPÍTULO 12 | 127 |
| DANÇA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: UMA APRENDIZAGEM MEDIADA PELA FORMATAÇÃO DA DANÇA NO AMBIENTE DIGITAL | |
| Everson Luiz Oliveira Motta | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150412 | |
| CAPÍTULO 13 | 142 |
| METODOLOGIA ATIVA: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR EAD | |
| Ivana Maria Saes Busato Izabelle Cristina Garcia Rodrigues Ivana de França Garcia Vera Lucia Pereira dos Santos João Luiz Coelho Ribas | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150413 | |
| CAPÍTULO 14 | 150 |
| METODOLOGIAS ATIVAS: FLIPPED CLASSROOM NA FORMAÇÃO BÁSICA | |
| Renato Marcelo Resgala Júnior Ludmilla Carvalho Rangel Resgala André Raeli Gomes Luiz Gustavo Xavier Borges Carolina de Freitas do Carmo Fabiana Pereira Costa Ramos | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150414 | |
| CAPÍTULO 15 | 157 |
| UM MODELO DE SALA DE AULA INVERTIDA APLICADO NA DISCIPLINA DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO | |
| Alicia Margarita Sosa Mérola Muller Lopes Danilo Santiago Gomes Valentim Valéria Ribeiro Collato | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150415 | |
| CAPÍTULO 16 | 163 |
| UTILIZAÇÃO INTENSIVA DE TECNOLOGIAS E AVALIAÇÕES FORMATIVAS PARA OPERACIONALIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS | |
| Dilermando Piva Jr. Angelo Luiz Cortelazzo Maria Rafaela Junqueira Bruno Rodrigues | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150416 | |
| CAPÍTULO 17 | 174 |
| MINERAÇÃO DE DADOS: A TEMÁTICA “ACESSIBILIDADE” COMO PAUTA EM ANÁLISE NO ÂMBITO DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA | |
| Rita de Cássia dos Santos Nunes Lisboa Marcia Maria Pereira Rendeiro | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150417 | |

| | |
|---|------------|
| CAPÍTULO 18 | 181 |
| ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: POSSIBILIDADES TECNOLÓGICAS PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA | |
| Luciane Maria Molina Barbosa Jeniffer de Souza Faria Eliana de Cássia Salgado Mariana Aranha de Souza | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150418 | |
| CAPÍTULO 19 | 189 |
| RESULTADOS DO USO DE REA EM CURSO SOBRE INCLUSÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA | |
| Édison Trombeta de Oliveira Nádia Rubio Pirillo | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150419 | |
| CAPÍTULO 20 | 199 |
| PROJETO DE EXTENSÃO NA MODALIDADE EAD: “STARTUPS: FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE NEGÓCIOS INOVADORES COM O USO DE TECNOLOGIAS” | |
| Juliane Regina Bettin Santana Grace Kelly Novais Botelho Fernando Alves Negrão Dorival Magro Junior Marcio Ronald Sella Bruno Cezar Scaramuzza | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150420 | |
| CAPÍTULO 21 | 209 |
| CENTRAL DE TUTORIA E MONITORIA: UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA EM EAD COM EXCELÊNCIA NO ATENDIMENTO AO ALUNO | |
| Fernanda Cristina da Silva Ana Paula Gutierrez Rafaela Carvalho de Oliveira Sérgio Guardiano Lima Simone Soares Haas Carminatti | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150421 | |
| CAPÍTULO 22 | 220 |
| ARQUÉTIPO PARA USO DO <i>FACEBOOK</i> COMO AMBIENTE DE APOIO AO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM | |
| Mariana Rodrigues Lima Edilson Carlos Caritá | |
| DOI 10.22533/at.ed.58619150422 | |

CAPÍTULO 23 229

A CONTRIBUIÇÃO DE UM PROGRAMA DE FORMAÇÃO CONTINUADA PARA
A AUTOFORMAÇÃO DO PROFESSOR DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

Giovana Cristiane Dorox

Daniele Saheb

DOI 10.22533/at.ed.58619150423

CAPÍTULO 24 245

FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A ERA DIGITAL À LUZ DA DIMENSÃO
PESSOAL PELA VIA DA PSICOMOTRICIDADE RELACIONAL

Edna Liz Prigol

Elisângela Gonçalves Branco Gusi

DOI 10.22533/at.ed.58619150424

SOBRE A ORGANIZADORA..... 259

METODOLOGIA ATIVA: A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR EAD

Ivana Maria Saes Busato

Centro Universitário Internacional Uninter, Escola Superior de Saúde Biociências, Meio ambiente e Humanidades, Curitiba – Paraná.

Izabelle Cristina Garcia Rodrigues

Centro Universitário Internacional Uninter, Escola Superior de Saúde Biociências, Meio ambiente e Humanidades, Curitiba – Paraná.

Ivana de França Garcia

Centro Universitário Internacional Uninter, Escola Superior de Saúde Biociências, Meio ambiente e Humanidades, Curitiba – Paraná.

Vera Lucia Pereira dos Santos

Centro Universitário Internacional Uninter, Escola Superior de Saúde Biociências, Meio ambiente e Humanidades, Curitiba – Paraná.

João Luiz Coelho Ribas

Centro Universitário Internacional Uninter, Escola Superior de Saúde Biociências, Meio ambiente e Humanidades, Curitiba – Paraná.

RESUMO: Atividades educacionais lúdicas são comuns nas séries iniciais, pelo fato de atuarem com crianças, porém, devido a nova caracterização ludificada da sociedade essas atividades estão sendo inseridas também nas salas de aula do Ensino superior. As brincadeiras são elementos que despertam a atenção e curiosidade. Por meio delas é possível se perceber em várias situações de um mesmo contexto, isso possibilita a

expansão do ponto de vista. Devido a isso, o presente estudo, faz um relato de experiência, tendo como objetivo verificar se os alunos de graduação da área da saúde, que estudam na modalidade a distância, estão afinados com esse movimento de sociedade ludificada. Para isso, foi disponibilizado jogo on line, estilo tabuleiro, aos 332 alunos no curso de superior de tecnologia, numa unidade curricular, de determinada instituição de ensino superior localizada no Município de Curitiba, Paraná. Por fim os resultados demonstraram que apenas 25% acessaram a atividade, sendo que entre esses apenas 24%, o número de jogos concluídos (21) em relação ao número total de alunos na oferta (332) percebe-se que apenas 6% dos alunos realizaram a atividade integralmente. Conclui-se que foi baixa a participação dos alunos com o jogo, e não se sentiram suficientemente atraídos a realizar a atividade proposta.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Superior. Lúdico. Jogos

ABSTRACT: Ludic educational activities are common in the initial grades, because they work with children, however, due to the new ludic characterization of the society these activities are being inserted also in the classrooms of Higher Education. The games are elements that arouse attention and curiosity. Through them, it

is possible to perceive that in several situations of the same context, this allows the expansion of the point of view. Due this, the present study makes an experience report, aiming to verify if the undergraduate students of the health area, who study in the distance modality are attuned to this movement of a ludified society. For this, board-style online games were made available to the 332 students in the superior course of technology, in a curricular unit, of a determined institution of superior education located in Curitiba, Paraná. Finally, the results showed that only 25% accessed the activity, and among these, only 24% obtained the number of games completed (21) in relation to the total number of students in the offer (332), it was noticed that only 6% of the students accomplished the activity integrally. It was concluded that the participation of the students was low and they did not feel sufficiently attracted to carry out the proposed activity.

KEYWORDS: Higher education. Ludic. Games.

1 | INTRODUÇÃO

As brincadeiras, por vezes, trazem à tona uma memória afetiva que pode facilitar a compreensão do aluno à determinados assuntos. Por meio das brincadeiras dirigidas é possível que o aluno se perceba em situações adversas, ampliando seu ponto de vista (SCARIN, 2016).

Na educação é preciso que velhos paradigmas sejam cotidianamente quebrados para que a atenção do discente seja atraída. Assim, faz-se necessário que novos métodos e atividades sejam elaborados e inseridos no contexto educacional, pois conforme afirma Scarin (2016, p. 634) “os brincares (e seus desdobramentos) podem frutificar o ano todo”.

Os recursos didáticos de apoio mostram-se eficientes no processo ensino-aprendizagem, portanto, não devem ser vistos apenas como coadjuvantes, mas sim como ferramentas que conduzam à reflexão. Além disso, há que se considerar que “lugares pedagógicos são aqueles onde o poder se organiza e se exercita”, como os jogos (ALCÂNTARA; BEZERRA, 2016 APUD STEINBERG, 1997).

Segundo Cruz Junior (2017) estamos vivenciando uma sociedade ludificada, onde:

Os jogos digitais estão entre as principais formas de expressão e entretenimento da contemporaneidade. Devido à sua popularidade entre crianças, jovens e adultos, esse fenômeno tem recebido crescente atenção em diferentes âmbitos. Nesse sentido, um dos principais interesses sobre os games da atualidade está expresso nas tentativas de transpor o seu poder de “atração e diversão” aos demais segmentos que constituem a vida cotidiana (Cruz Junior, 2017, p. 227).

Diante disso, o presente estudo tem como objetivo verificar se os alunos de graduação da área da saúde, que estudam na modalidade a distância, estão afinados com esse movimento de sociedade ludificada.

2 | METODOLOGIA

Como metodologia utilizou-se o relato de experiência, realizado por meio da disponibilização de um jogo on line, estilo tabuleiro, à 332 alunos da modalidade a distância do Curso Superior de Tecnologia de Gestão em Saúde Pública, referente a uma unidade curricular, de uma determinada instituição de Ensino Superior, cuja sede está localizada no Município de Curitiba, Paraná. Esse jogo foi produzido pelos professores responsáveis pelo curso em parceria com o setor de Tecnologia da referida IES.

A forma de jogar consistia no aluno sair da condição de “Gestor Júnior” e chegar a “Gestor Pleno”. Para isso ele deveria lançar os dados virtuais, encaminhar seu “peão” até a casa correspondente e responder corretamente as perguntas realizadas para avançar no jogo, até chegar ao fim. O jogo foi estruturado para um embate entre o aluno e o computador e esse seguia o mesmo trâmite do aluno (jogar os dados e responder as perguntas).

Os questionamentos disponibilizados no jogo foram elaborados especificamente para essa atividade e utilizou como base o material de aula disponibilizado aos alunos, priorizando os pontos principais da unidade curricular de Gestão em Recursos Humanos.

O jogo não tinha caráter obrigatório, assim, apenas os alunos que tinham interesse é que acessaram e realizaram essa atividade. Contudo, os tutores envolvidos no projeto encaminharam avisos aos alunos explicando os benefícios de participar de tal atividade, como o de exercitar o conhecimento e a auto avaliação. A atividade ficou disponível para realização no período de 26/03 a 07/04/2018.

3 | FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Por meio da tecnologia o ensino a distância busca a proximidade do aluno com os professores e o ambiente institucional, por isso, o uso da tecnologia na vida do acadêmico de EAD é fortemente estimulado e a cada momento as instituições buscam novas formas de interatividade com o seu discente (CHRISTO, et al, 2016). Como corrobora Silva (2014, p. 3)

A sociedade mudou e a escola não pode ficar à parte. Com a internet e a democratização da disseminação da informação e do conhecimento, as relações de hierarquia entre o(a) professor(a) e alunos foram abaladas, pois o primeiro perde o seu status de ser o transmissor e única fonte de conhecimento para o segundo. O desafio educacional deste século é, sem dúvida, rever as práticas pedagógicas de modo a dar conta das novas demandas do mundo globalizado e do novo perfil de aluno que surge: o do “nativo digital”

Para Audi (2014) é inviável manter em formatos tradicionais “na medida em que mais e mais pessoas aderem à nova cultura digital”. E tratando-se novas tecnologias,

geralmente, atribui-se somente ao uso de smartphones e notebooks, porém, os jogos são componentes tecnológicos de destaque, pois, atualmente, são vistos como uma das principais formas de interatividade dos jovens, e isso denota-se um nicho a ser explorado pelas instituições de ensino. Os jogos permitem que os alunos busquem sozinho saídas para os desafios encontrados, ou seja, de forma lúdica é possível simular situações práticas do cotidiano de um profissional (SILVA, 2014; FERREIRA ET AL, 2017).

O dicionário Aurélio (2016) cita que o termo “lúdico” se refere a divertimento ou jogo. Atividades lúdicas estão inseridas no contexto educacional há anos, porém, seu maior foco é com as séries iniciais, ou seja, na aplicação com as crianças. Contudo, com a ampliação da produção de jogos *on line* para aplicação na área da saúde, denominados como jogos sérios ou *serious games* esta atividade vem ganhando espaço também em cursos superiores. Porém, Pires et al. (2017, p. 02) evidenciam a “limitação teórico-conceitual adotada nas produções dos jogos em distintos cenários de aprendizagem da saúde e da enfermagem” afirmam que isso “dificulta investigações e práticas discursivas”.

Apesar dessa limitação, há quem afirme que os elementos visuais associados a textos proporcionam maior facilidade de compreensão. Por meio da PROINFO nota-se que o Ministério da Educação (MEC) corrobora com a inserção da tecnologia à educação, desde 1.997, sendo que em 2007, por meio do Decreto de nº 6.700, o objetivo do programa passou a promoção do uso de TICS na rede pública de ensino.

Em 2.011 o MEC disponibilizou o Edital de convocação para o processo de inscrição e avaliação de coleções didáticas para o programa nacional do livro didático (PNLD) o qual evidencia a importância da inserção de jogos eletrônicos, definido como “uma categoria de software de entretenimento cujo objetivo da interação envolve completar uma tarefa, vencer um desafio, obter a maior pontuação, derrotar um adversário (real ou imaginário)” e simuladores, descritos como “softwares ou gráficos interativos que demonstra um processo ou mecanismo que permite ao usuário observá-lo ou interagir com ele de maneira análoga ao processo ou mecanismo simulado, obtendo resultados realistas” no processo de ensino-aprendizagem (SILVA, 2014 apud BRASIL, 2013, p.77-78; BRASIL, s/d).

Por meio do estudo realizado por Shaw e Rocha (2014) percebe-se que o formato do jogo é de suma importância para que o processo obtenha sucesso. No estudo mencionado os entrevistados criticam muito a linguagem utilizada, bem como o nível de dificuldade acentuado tornou-se desestimulante aos discentes. Contudo, mesmo com o insucesso na aplicação do jogo, os pesquisadores puderam perceber, por meio dos resultados, as dificuldades que os alunos tinham no conteúdo abordado.

Ramos (2012) realizou um estudo para verificar a influência dos jogos para a formação moral de adolescentes e percebeu que esta ferramenta “contribui com os processos de subjetivação”, mas que não pode ser considerada como determinante nesse processo. O mesmo ocorre na utilização de games na educação, ou seja, um

jogo pode ser considerado como um elemento importante e positivo no processo de ensino-aprendizagem, mas, obviamente, não pode ser a única ferramenta utilizada nesse processo.

Já Lima (2015, p. 32) menciona a necessidade de rever os processos durante a implantação de novas ferramentas pedagógicas, evidencia que o sucesso da inserção de um game no processo de ensino-aprendizagem está justamente em não “insistir em não rever a forma de estruturar o game, permanecendo na ideia de que somente se avance ao alcançar a resposta certa” afirma ainda que isso “pode levar o aluno a desistir do jogo ou comprometer, em parte, o entusiasmo dos alunos quando forem utilizar o game por não conseguirem ou levarem muito tempo para passar as fases propostas”. Por fim, o estudo desse autor, apontou que a inserção do game trouxe inovação ao processo de ensino aprendizagem e que isto despertou o interesse dos alunos, resultando em uma atividade vantajosa.

Audi (2014, p. 779) considera que para se obter êxito na implementação de um game é preciso que ofereça ao jogador um tutorial. Para o autor essa etapa mostra-se eficiente para “sensação de imersão no mundo ficcional”, outra questão exposta pelo autor é com relação a interface, citada também pelos autores supracitados,

“Jogos eletrônicos demandam uma multiplicidade de habilidades em função da mistura de linguagens e estímulos. Toda esta complexidade, no entanto, precisa desaparecer, do contrário, o usuário passaria mais tempo preocupando-se com a interface do que jogando” (AUDI, 2014, p. 783).

4 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por meio dos resultados obtidos foi possível perceber que a atividade não despertou o interesse dos alunos da forma como deveria, pois, entre os 332 alunos vinculados à unidade curricular de Gestão em Recursos Humanos apenas 25% acessaram a atividade, sendo que entre esses apenas 24% a concluiu (gráfico 1).

Considerando o número de jogos concluídos (21) ao número total de alunos na oferta (332) percebe-se que apenas 6% dos alunos realizaram a atividade integralmente (gráfico 1).

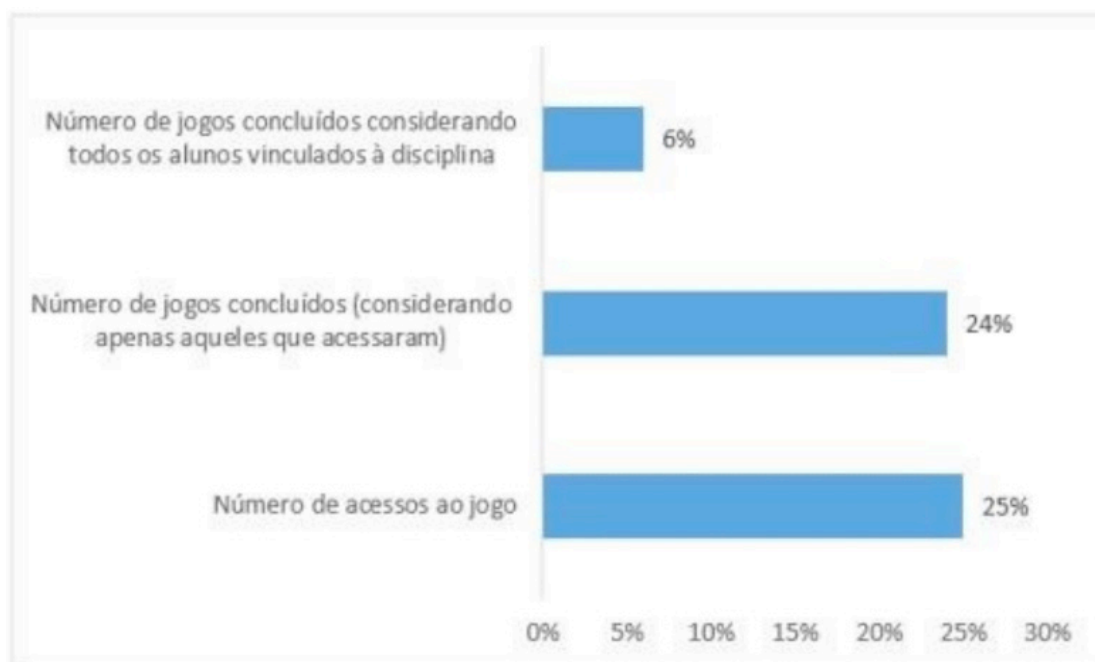


Gráfico 1: Índice de acesso e conclusão do game

Fonte: Os autores 2018

Este baixo índice de realização e conclusão do game pode estar relacionado com a faixa etária dos alunos, pois o universo do lúdico, o qual os games estão inseridos, atinge mais os jovens e o curso EAD tem um perfil predominantemente de pessoas na fase adulta, fase que encontra-se ainda em processo de inserção neste universo (ABED, 2016); ou mesmo com a interface do jogo, pois, como expõe Pires et al (2017) disso depende a aceitação dos produtos, todas as etapas de desenvolvimento dos jogos se concentram na experiência sensorial dos/as usuários/as (os que se utilizam de computador), ou seja, se o jogo não estiver atrativo o suficiente para prender a atenção do aluno ele não irá realizá-lo por completo.

5 | CONCLUSÃO

A inserção de novas atividades pedagógicas que envolvam a tecnologia é promissora e estimulada pelos órgãos competentes, principalmente, para os alunos da Educação a distância, pois, a interatividade traz o aluno para perto da instituição e ajuda no processo de vínculo professor-aluno, além de, possibilitar a aplicação de casos que aproximem o discente da realidade profissional.

De acordo com os resultados levantados nesse estudo percebe-se que os alunos do curso EAD de CST em Gestão em Saúde Pública vinculados a disciplina de Gestão em recursos humanos, não se sentiram suficientemente atraídos a realizar a atividade proposta, pois entre os 332 alunos apenas 25% acessou o game e entre esses apenas 24% o concluiu (índice que corresponde apenas a 6% dos alunos da oferta).

Esse estudo, porém, limitou a investigar o interesse dos alunos por novas

propostas lúdicas de atividades, por isso, não foi levantado o motivo deste baixo índice de acesso, o que se torna uma proposta para estudos futuros.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, C.S.; BEZERRA, J.A.B. o lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trab. Educ. Saúde**, Rio de Janeiro, v. 14 n. 3, p.889-904, set./dez. 2016.

AUDI.G. Letramento em games: o aprendizado na utilização de novos meios. *Linguagem & Ensino*, Pelotas, v.17, n.3, p.778 777-796, set./dez. 2014.

AURÉLIO. Dicionário Aurélio de Português. 2016. Disponível em:< <https://dicionariodoaurelio.com/ludico> >. Acesso em 19 mar. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Fundo nacional de desenvolvimento da educação (FNDE) e Secretaria de educação básica (SEB). EDITAL DE CONVOCAÇÃO 06/2011 –Edital de convocação para o processo de inscrição e avaliação de coleções didáticas para o programa nacional do livro didático PNLD 2014. Disponível em:< <http://www.fnde.gov.br/centrais-de-conteudos/publicacoes/category/165-editais?download=8046:pnld-2014-edital-consolidado-3-alteracao> > Acesso em 19 mar. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. ProInfo. [s/d]. Disponível em:< <http://www.fnde.gov.br/programas/proinfo/sobre-o-plano-ou-programa/sobre-o-proinfo> >. Acesso em 19 mar. 2018.

CHRISTO, D. et al. O uso de tecnologias da informação e comunicação para o acompanhamento dos alunos de pós-graduação ead. In: Anais - 22º CIAED Congresso Internacional de Educação a Distância, Águas de Lindóia, SP, 2016. Disponível em:< <http://www.abed.org.br/congresso2016/trabalhos/94.pdf> >. Acesso em 19 mar. 2018.

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. *Rev Bras Ciênc Esporte*, v.39, n.3, p. 226-232, 2017.

FERREIRA, C.R.et al. Tecnologia no apoio e qualificação de atividades escolares com alunos do 4º ano do ensino fundamental. In: *Revista Tecnologia Educacional*, Rio de Janeiro, RJ, n. 218 p. 68 a 74, jul. /set. 2017.

LIMA, R.R.S. Uso de objeto de aprendizagem na forma de game como uma alternativa viável a listas de exercícios e fixação de conteúdo. [Trabalho de conclusão de curso] Licenciatura em Matemática. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre 2015.

PIRES, M.R.G.M. et al. Recriar-se lúdico no desenvolvimento de jogos na saúde: referências teórico-metodológicas à produção de subjetividades críticas. **Texto Contexto Enferm**, v.26, n.4, 2017.

RAMOS, D.K. Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. **Psicologia: teoria e prática**, v. 14, n. 1, p. 97-112, 2012.

SCARIN, A.C.C.F. Relato de Prática Profissional. O lúdico e a ampliação de perspectivas em atividades pedagógicas. *Psicologia Escolar e Educacional*, SP. v. 20, n.3, p. 633-635, set. /dez.2016.

SHAW, G.L.; ROCHA, J.B.T. Uso de games no ensino superior: Caso do Code Fred. *Revista OPARA*, v. 6, n.2 – Edição Especial - Agosto/2015.

SILVA, E.M.O. OS GAMES E A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA SOB A ÓTICA DO CONECTIVISMO. 2014. [Mestrado]. Estudos Linguísticos, na linha de pesquisa Linguagens, culturas e identidades: ensino e aprendizagem. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível

em:< <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/42733> >. Acesso em 19 mar. 2018.

STEINBERG, S. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, L. H.; AZEVEDO, J.C.; SANTOS, E. (orgs.). Identidade social e construção do conhecimento. Porto Alegre: SMED/RS, 1997. p. 99-145.

SOBRE A ORGANIZADORA

Andreza Regina Lopes da Silva - Doutora e Mestre em Engenharia e Gestão do Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina. Especialista em Educação a Distância e em Auditoria Empresarial. Graduada em Administração e Pedagogia. Profissional & Self Coaching. Experiência há mais de 15 anos na área de Educação com ênfase em Educação a Distância, mídia do conhecimento, ensino -aprendizagem e desenvolvimento de competências. Das diferentes atividades desenvolvidas destaca-se uma atuação por resultado, como: coach e mentora acadêmica, professora, palestrante, pesquisadora, avaliadora de artigos e projetos, designer educacional e consultora EaD. Como consultora atuou com projetos de segmento público e privado a partir de diferentes parcerias, como: IESDE, UFSC; CEDERJ; Cerfead/IFSC; IMAP e Delinea Tecnologia Educacional. Autora de livros e artigos científicos. Avaliadora de artigos científicos e projetos pelo MINC. Fundadora do Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico Andreza Lopes (IPDAAL).

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-258-6



9 788572 472586