

Gamificação



SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	2
GAME O QUÊ?	
CAPÍTULO 2	7
A CIÊNCIA DA DÚVIDA	
CAPÍTULO 3	13
O JOGO DENTRO DO JOGO	
CAPÍTULO 4	17
ESCOLA DE INVENTORES	
CAPÍTULO 5	20
OS GUARDIÕES DO TRÂNSITO	

CAPÍTULO 1 – GAME O QUÊ?



CLIQUE NO BOTÃO ABAIXO PARA ASSISTIR A VÍDEOAULA 1



Gamificar é criar ou jogar jogos? Mas ué, eu já faço isso!

Não é bem assim! Trabalhar com a gamificação é introduzir a estrutura de um game em algum processo de aprendizagem, podendo ou não incluir jogos durante o percurso. Podemos dizer que a principal diferença entre jogar e gamificar, é que no primeiro resolvemos os problemas do jogo, enquanto que no segundo, alteramos uma realidade já existente com elementos dos jogos. Ficou confuso? Vamos a uma explicação melhor:



Este termo é originado da palavra inglesa Gamification, que combina o design de games com a ideia de trabalhar princípios utilizados nos jogos para criar engajamento em diversos contextos, como a leitura, interpretação de texto, lógica através de resolução de problemas, etc. Estratégias de gamificação permitem que crianças, jovens e adultos atuem como protagonistas e autores de todo o seu processo de ensino-aprendizagem. Podemos dizer que é uma abordagem que faz parte das Metodologias Ativas e que contempla muitos aspectos previstos na BNCC, uma vez que fomenta a curiosidade, a investigação, a expressão e comunicação, tomada de decisões, etc. E como levar essa oitava maravilha do mundo para a minha sala de aula?

Para começar não podemos esquecer que o jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p.33). Ou seja, existem passos a serem seguidos para uma construção lógica, encadeada e organizada de todo o processo, assim como num jogo.

PASSOS PARA GAMIFICAR:

1. Definir o(s) objetivo (s): pode-se dizer que é o passo mais importante do processo, pois reflete o que se pretende alcançar com a gamificação. Por exemplo: você pode criar um petshop mágico na sua sala. Cada aluno escolhe o bichinho que ele terá (imprimindo uma imagem, desenhando ou trazendo algum brinquedo). Os acessórios e alimentos dos pets são as recompensas por cumprir as tarefas que você determinar. O objetivo neste caso seria reforçar o ensino de matemática utilizando dinheiro de brinquedo para compra de acessórios e alimentos no petshop.



2. Criar o Roteiro: estabeleça o roteiro a ser cumprido, juntamente com as missões a serem desvendadas pelos estudantes. A ideia é despertar a curiosidade, aguçando e correlacionando o objeto de ensino a ser estudado. É muito importante deixar claro aos estudantes os caminhos que deverão seguir e como segui-lo;

3. Acolhimento: é o momento no qual são apresentadas as regras e a forma de jogar. Neste momento são também apresentadas quais serão as premiações e por fim é feito o pacto do jogo – todos aceitam as regras e como jogar!



4. Criar Avatar: Crie personagens ou avatares com os alunos. Você pode sugerir personagens de obras que eles já conheçam ou construir novos e exclusivos do zero! Nessa etapa é muito importante que os alunos tenham essa autonomia de escolha!

5. Hora de Jogar: este é o momento mais divertido, pois é a hora em que a aprendizagem se materializa!

6. Chuva de ideias: após a experiência de gamificação, os alunos sempre ficam curiosos, então é fundamental dar um feedback de como a ação aconteceu e promover discussões com chuva de ideias na lousa ou esquemas em papéis. Incentive-os a criar de maneira colaborativa. Com isso, eles ganharão em repertório.

Preparados para gamificar?

FAÇA COM A GENTE

Definindo o objetivo e sensibilizando a turma:

No nosso caso iremos desenvolver um percurso gamificado aplicando experimentos e vivências que tratam de situações adversas do trânsito quando as condições climáticas não estão tão favoráveis (como a chuva, neblina, escuridão) ou situações e comportamentos do dia a dia. Quando a pista está molhada, o que precisamos fazer? Quando está escuro, quais cuidados tomar? E quando tem neblina na estrada, tenho que aumentar o farol? Como é o trânsito ao redor da minha escola? Tem sinalização? Iremos unir as disciplinas do currículo escolar ao estudo da temática trânsito e cidadania para formar condutores mais conscientes e responsáveis.

Explique aos alunos o objetivo das atividades deste semestre com o programa Caminhos para a Cidadania, conforme o texto acima. Agora mostre para eles o percurso de aprendizagem que terão que trilhar, salientando que farão parte de uma missão, a cada fase terão desafios para solucionar em conjunto. Se passarem pelos desafios, ganharão recompensas! Veja abaixo o nosso roteiro do processo de gamificação para ilustrar aos alunos.

IDEIA DO PERCURSO DE APRENDIZAGEM

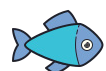


Cada aluno ganhará um pet (animal) que simbolizará o seu avatar! Veja abaixo os moldes. Você poderá imprimir alguns destes e levar para eles escolherem.

Cachorro: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-cachorro.pdf> 

Coelho: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-coelho.pdf> 

Gato: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-gato.pdf> 

Peixe: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-peixe.pdf> 

Piriquito: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-periquito.pdf> 

Porquinho da Índia: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-porquinho-da-india.pdf> 

Hamster: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-hamster.pdf> 

Rato: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-rato.pdf> 

Tartaruga: <https://www.petz.com.br/blog/paper-toys/petz-paper-toy-tartaruga.pdf> 

Eles deverão escolher apenas um pet e dar um nome a ele, montá-lo e identifica-lo com o nome escolhido. Todos os paper toys ficarão em um cantinho especial da casa ou sala de aula. Você poderá confiar aos alunos a missão de cuidar deles, em suas casas, como se fossem reais, sem amassar, molhar ou danificar o material. Você decide professor! A ideia é estimular o engajamento dos alunos com as tarefas do dia a dia utilizando os pets como gatilho estimulador, pois a cada vez que os alunos tiverem bons comportamentos ou concluírem alguma atividade direcionada à eles, os seus pets ganharão poderes!

Caso não seja possível imprimir o material, você poderá sugerir a elaboração de origamis, colagens ou outras formas que representem os pets.

Com esta trilha de aprendizagem gamificada também conseguiremos ensiná-los a exercitar a empatia, a responsabilidade, a cooperação, a curiosidade intelectual, a investigação de causas e a elaboração de testes e hipóteses, competências previstas na BNCC.

No próximo capítulo iremos aplicar o primeiro desafio da trilha de aprendizagem junto aos alunos com a experiência que demonstra o que acontece com os veículos quando a pista está escorregadia e com neblina e a importância da cautela em dias que apresente estas condições adversas na pista.

Nos vemos lá!

Para Saber Mais

- **Dicas e exemplos para levar a gamificação para a sala de aula?**

 <https://novaescola.org.br/conteudo/15426/dicas-e-exemplos-para-levar-a-gamificacao-para-a-sala-de-aula>

- **Gamification na Escola**

 <https://www.fabricadejogos.net/posts/gamification-na-escola/>

- **Gamificação para Coisas Extraordinárias - Livro Gamificar**

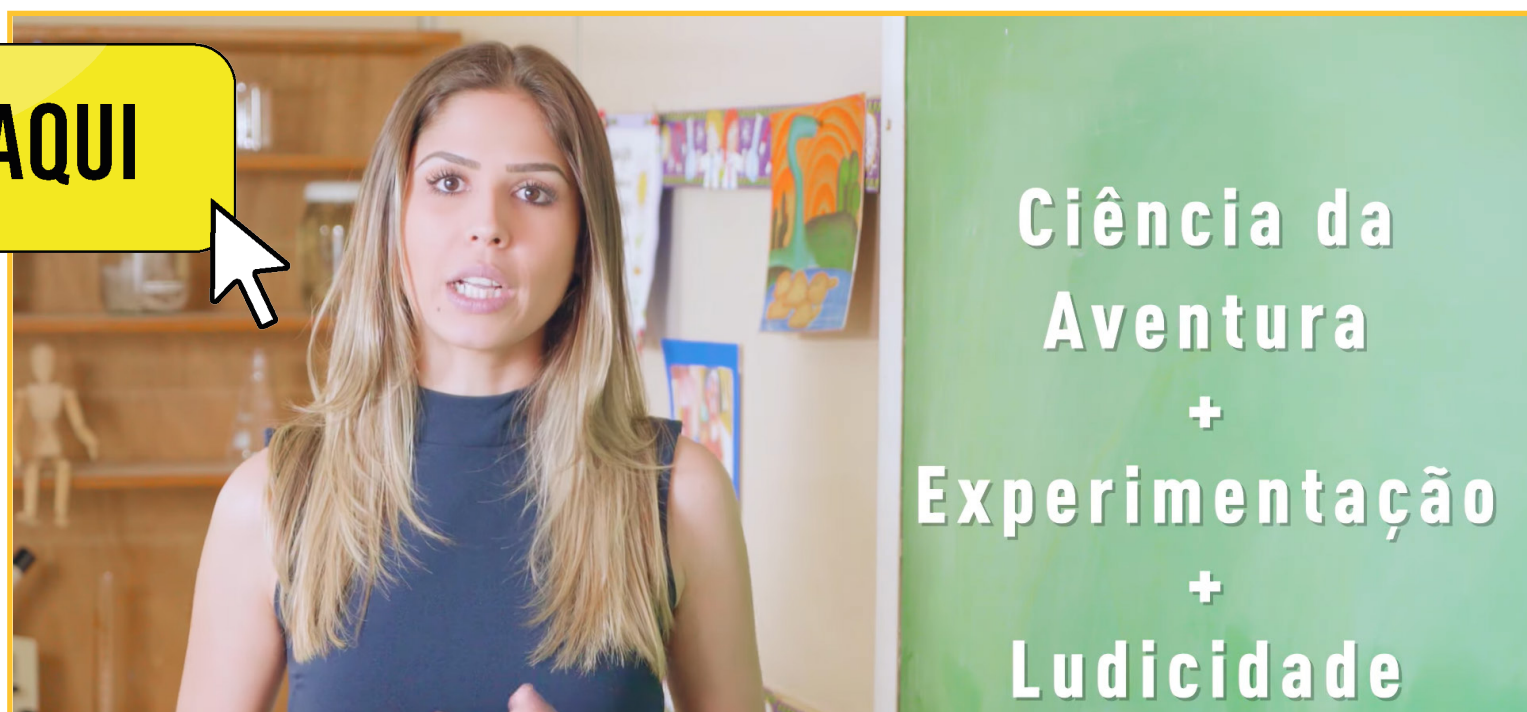
 <https://www.youtube.com/watch?v=UI4ZhYwI9F0&t=29s>

CAPÍTULO 2 – A CIÊNCIA DA DÚVIDA



CLIQUE NO BOTÃO ABAIXO PARA ASSISTIR A VÍDEOAULA 2

CLIQUE AQUI



QUANDO CHOVE, A PISTA VIRA SABÃO!

Quando o tempo fecha, o céu escurece, as nuvens se carregam e os trovões ecoam, as pessoas olham para o céu e veem a chuva sob duas perspectivas: vilã ou mocinha! Independentemente das opiniões divergentes, uma coisa é certa: quando o tempo muda e as vias começam a receber as águas da chuva, é preciso redobrar a atenção, seja como motorista ou como pedestre! Isso por que com a chuva, o perigo ao volante aumenta, o campo de visão diminui 40% de maneira drástica e com a pista molhada, o risco de acidentes é muito elevado.

Para evitar esse problema, a recomendação é que se diminua a velocidade do veículo até níveis de segurança aceitáveis, como por exemplo 70 Km/h para uma pista de 100 Km/h em condições normais. Porém, mesmo assim, os pneus devem sempre estar com boas condições de uso, nunca carecas. Outra situação adversa ao trânsito é a neblina! De dia ou de noite, o perigo é o mesmo quando o motorista está dirigindo sob neblina. Alguns cuidados são importantes para evitar acidentes, como trafegar em baixa velocidade e manter distância ainda maior em relação ao carro da frente, evitar fazer ultrapassagens, acender os faróis baixos e, se tiver, os especiais para neblina. Nunca utilize farol alto, pois pode impedir que se tenha visão do que está à frente!

Vamos ensinar nossas crianças algumas situações quando temos condições climáticas adversas, como a pista molhada e a neblina.

Confira nossa sugestão de experimento para este bloco de aula e divirta-se!

FAÇA COM A GENTE

Vamos experimentar a proposta desta aula junto com as crianças? Convidamos você a realizar com os seus alunos uma experiência, unindo o ensino de Ciências com a temática da educação para o trânsito e cidadania! Relembre que eles já não são apenas estudantes, mas sim guardiões do conhecimento! Reforce que, nesta atividade em específico, além de guardiões eles serão também cientistas!

Nesta aula, algumas competências poderão ser desenvolvidas, são elas:

COGNITIVAS	SOCIOEMOCIONAIS
Pensamento Científico	Resiliência
Comunicação	Determinação
Resolução de Problemas	Cidadania
	Paciência

Relembre que cada aluno possui um pet (animal) guardião, que o auxiliará no cuidado do mundo para um trânsito mais seguro e consciente! A cada novo avanço de fase e desafio, o pet adquire poderes que o deixa ainda mais forte para desenvolver esta missão junto ao aluno! Caso seja possível, nesta aula, decore a sala como se fosse um laboratório científico.



Nossa sugestão para esta aula é que você faça com os alunos um experimento que demonstre o comportamento de um veículo em condições climáticas adversas, em dia de chuva, com pista molhada e quando não há chuva, com a pista seca. O objetivo é conscientizá-los de que, em dias de chuva, o risco de derrapagem é muito maior devido aos veículos deslizarem com mais facilidade sobre o asfalto molhado, por isso, a importância de se andar em uma velocidade segura, utilizando sempre o cinto de segurança e dirigindo com atenção. Vamos para a experimentação:

SUGESTÃO 1: EXPLICANDO O PERIGO DAS PISTAS EM DIA DE CHUVA

Materiais: fantasias e objetos de cientistas (jalecos, óculos sem lente etc.) para os alunos e para decorar a sala (opcional); Cubinhos de gelo (poderá ser 1 por grupo) e moedas.

Passo a passo:

Etapa 1: informe aos alunos que este é o primeiro desafio que os guardiões do trânsito terão que enfrentar e que se conseguirem desvendar este mistério, ganharão poderes para os PETS;

Etapa 2: inicie sensibilizando os alunos sobre o tema. Utilize imagens de veículos derrapando em pista molhada ou algum vídeo da internet. Vale a pena também mostrar imagens de veículos derrapando na neve. Os questione sobre o que acontece na imagem ou vídeo que você está apresentando; por que isso acontece?

Etapa 3: faça um fechamento sobre esta sensibilização e explique o porquê isso acontece devido a pista molhada, que fica diferente quando está seca;

Etapa 4: após os alunos refletirem sobre o tema, chegou a hora de consolidar o conhecimento por meio da vivência e da experimentação;

Etapa 5: sugestão: separe a turma em grupos e peça para que 1 representante por grupo assuma a experiência. Eles deverão colocar no chão e deslizar uma moeda e um cubinho de gelo, ao mesmo tempo (é importante que a superfície seja lisa e sem rugosidades. Que tal ser no pátio da escola?). Eles deverão observar o que desliza mais facilmente, o gelo ou a moeda (o gelo neste caso) e qual terá mais dificuldade de parar (também é o gelo). Os representantes dos grupos poderão ficar lado a lado com uma moeda e um cubo de gelo e deslizá-los sobre o chão ao mesmo tempo. Provavelmente irão querer competir e ver qual dos itens vai mais longe! Assim fica mais divertido pra eles;

Etapa 6: após observar o comportamento destes objetos ao deslizarem, é importante consolidar a experiência. Peça para que eles registrem no diário ou no caderno o que constatarem. É preciso que os grupos e a turma entre em um consenso sobre os resultados da experimentação;

Etapa 7: Conclua explicando que o gelo derrapa mais facilmente e tem maior dificuldade para parar, pois possui água em toda a sua superfície. A água, em contato com o solo, cria uma camada invisível aos nossos olhos que dificulta o atrito. É isso que acontece com os pneus quando a pista está molhada, ele derrapa muito mais fácil e é muito mais difícil de parar, por isso a importância de dirigir em uma baixa velocidade e todos os passageiros do veículo utilizarem o cinto de segurança. A moeda simboliza o pneu em uma pista seca, ele desliza com facilidade, mas consegue parar melhor e mais rápido. Em rodovias isso é muito comum pois os veículos costumam trafegar em uma maior velocidade. As crianças devem contar sobre o que aprenderam com o experimento aos pais.

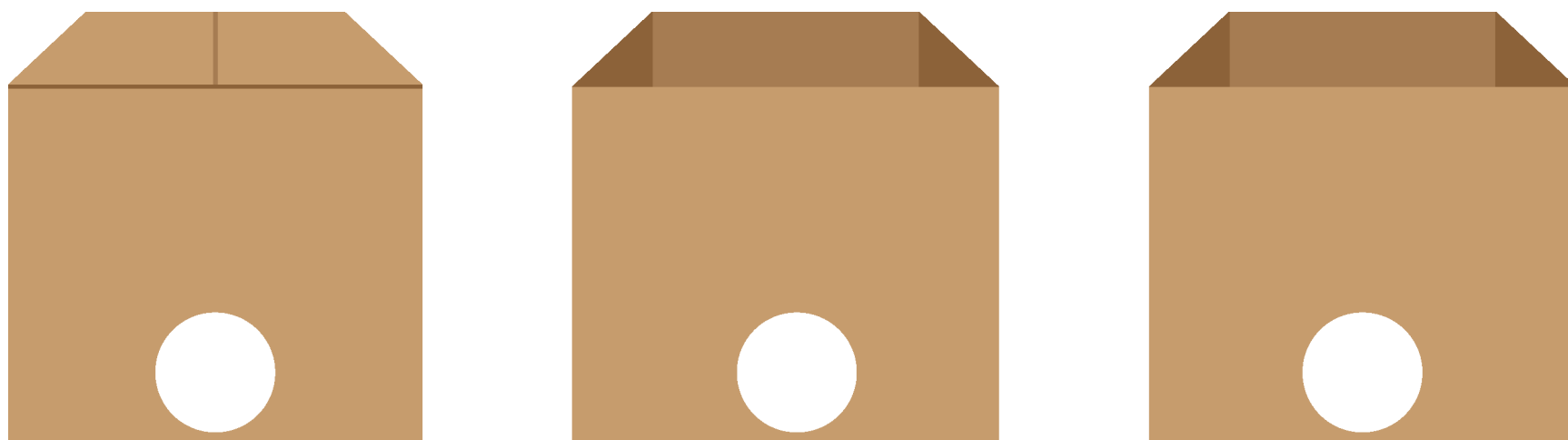
SUGESTÃO 2: O EFEITO DA LUZ NAS GOTÍCULAS DE ÁGUA

Alguns fenômenos da natureza podem dificultar nossa visão e prejudicar a condução do veículo. A chuva, o vento, o granizo, a neve, a neblina, a fumaça, o fogo, o frio e até mesmo o calor excessivo, diminuem muito a nossa capacidade de conduzir. Além da dificuldade de vermos e sermos vistos, as condições adversas de tempo causam problemas nas estradas como derrapagens e acidentes. Muitas pessoas aumentam o farol quando há neblina na pista, mas isso é extremamente perigoso pois a luz reflete nas gotículas de água, responsáveis pelo nevoeiro, voltando para os olhos do motorista, ou seja, ele fica “cego” sobre o que tem na frente dele. Vamos experimentar essa situação com os alunos?



Materiais: 1 caixa de sapato, 1 copo transparente de vidro com água até perto da borda, 1 lanterna, tesoura, 3 folhas de sulfite branca, cola

Etapa 1: peça para que os alunos cole os sulfites brancos dentro das laterais da caixa (utilize a tesoura e cola), encapando por dentro. Em seguida, façam um furo redondo um pouco maior do tamanho da lente da lanterna em uma das laterais menores da caixa de sapato (faça o furo mais próximo da base). Veja a imagem abaixo:

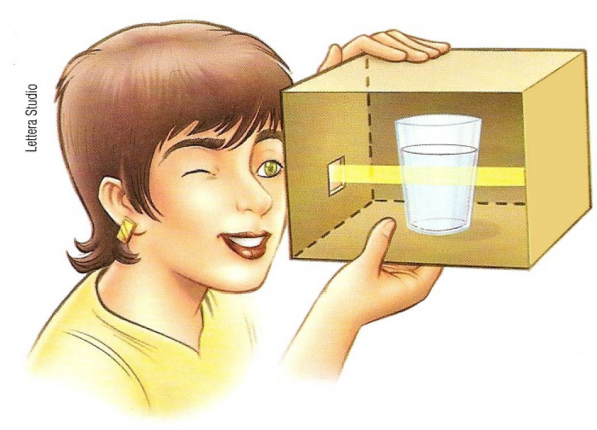


Etapa 2: em seguida, os alunos deverão encher o copo de vidro transparente com água, colocá-lo dentro da caixa, posicionando-o ao meio dela na mesma linha que o furo feito na lateral. A lanterna ligada deverá ser posicionada do lado de fora da caixa, na altura do furo para que sua luz passe por ele e reflita na água dentro do copo. Apague a luz da sala neste momento para melhor visualização.



Exemplo

Etapa 3: os alunos deverão observar o que acontece com a luz quando bate no copo com água. Ela sofre um pequeno desvio mas continua sendo refletida de maneira intensa. Eles deverão olhar no furinho circular que fizeram na caixa e atestar este fenômeno do reflexo da luz em nosso olho, que no momento da neblina, com farol alto, não nos permite enxergar o que está a frente. A luz refletida continua muito intensa.



Exemplo

Etapa 4: peça para que eles registrem no caderno. Em seguida, faça um debate com eles sobre o que aprenderam com a experiência sobre a utilização dos faróis altos em dias de neblina na pista, sobretudo em rodovias!

Como culminância, eles poderão preparar um pequeno relato das experiências e compartilhar com os adultos condutores da escola ou com os familiares em casa! Após a conclusão da missão como cientistas, os pets (animais) de cada aluno ganharão a carta de poder “Carta da água”. Essa é a primeira carta, da sequência de tarefas que iremos realizar ao decorrer deste material. Cada uma delas têm um objetivo e um poder específico, que irão aumentar as habilidades e o poder dos pets dos alunos, como foi descrito na sugestão 1 (página 9).



Com essa carta, o seu pet terá poderes para manipular a água, seja de rios, mares, oceanos ou da chuva!

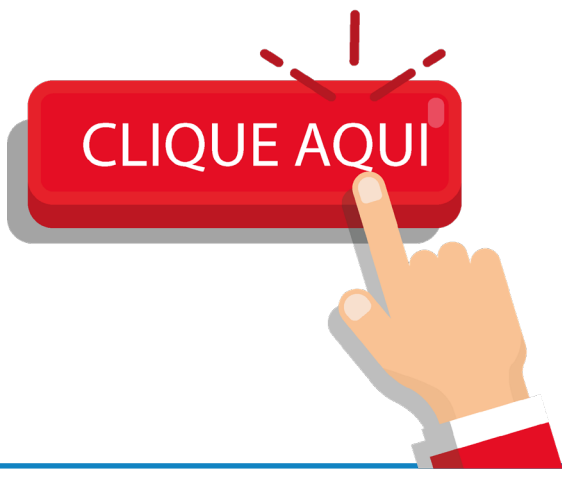


Com essa carta, o seu pet terá poderes para manipular a água, seja de rios, mares, oceanos ou da chuva!



Com essa carta, o seu pet terá poderes para manipular a água, seja de rios, mares, oceanos ou da chuva!

Você poderá imprimir ou fazer o download de todas as cartas de poder. Para isso, basta clicar no botão abaixo:



Para Saber Mais

- **A prática do “Aprender Fazendo”**



<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-pratica-do-aprender-fazendo/42177>

- **O que é a cultura Maker e o que ela tem a ver com a Educação?**



<http://www.futura.org.br/trilhas/o-que-e-a-cultura-maker-e-o-que-ela-tem-a-ver-com-a-educacao/>

CAPÍTULO 3 – O JOGO DENTRO DO JOGO



CLIQUE NO BOTÃO ABAIXO PARA ASSISTIR A VÍDEOAULA 3



COM A VIDA NÃO SE JOGA!

Moto passando em alta velocidade, fila dupla de carros na porta da escola, faixa de pedestres apagada, placa de “área escolar” escondida e mal posicionada. A confusão na hora da saída dos alunos no entorno da escola parece ser regra em muitas cidades do nosso país. Todo esse malabarismo confuso coloca em risco a vida da garotada, sobretudo para os maiores que já estão exercendo uma vida cidadã no trânsito como pedestres. Acabar com essa falta de segurança pode parecer simples, “basta chamar a fiscalização”, mas não é bem assim. O trânsito é feito 90% de comportamentos e 10% de regras e sinalizações, ou seja, a solução passa primeiro pela conscientização de condutores de veículos e de pedestres sobre as suas atitudes.

Segundo dados da ONU (Organizações das Nações Unidas) foi lançada em maio de 2011 a Década de Ação pela Segurança no Trânsito 2011-2020, na qual governos de todo o mundo se comprometem a tomar novas medidas para prevenir os acidentes no trânsito, que matam cerca de 1,25 milhão de pessoas por ano. A Organização Pan-Americana de Saúde/Organização Mundial de Saúde (OPAS/OMS) coordena os esforços globais ao longo da década e monitora os progressos em níveis nacional

e internacional. A agência também oferece apoio às iniciativas que têm objetivos como a redução do consumo de bebidas alcoólicas por motoristas, o aumento do uso de capacetes, cintos de segurança e a melhoria dos atendimentos de emergência.

Em setembro de 2015, a comunidade internacional aprovou em uma reunião histórica, a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, com 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, e um total de 169 metas. O Objetivo Global número 3, que visa a “assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades”, incorporou a seguinte meta: “Até 2020, reduzir pela metade as mortes e os ferimentos globais por acidentes em estradas”. (Ver o estudo completo nos links do “Para saber mais”, abaixo). Ou seja, é preciso refletir sobre todos os esforços traçados até aqui, os resultados alcançados e os próximos passos, pois ainda temos muito a fazer, promovendo mudanças comportamentais em toda a sociedade, a começar pelos nossos alunos, que constituirão as próximas gerações de cidadãos.



Pensando nisso, iremos realizar nesta aula uma análise crítica sobre as sinalizações ao redor da escola e, através da construção de um jogo, gerar consciência para a segurança no trânsito. Além disso, com esta atividade poderemos trabalhar nos alunos competências socioemocionais e cognitivas, como o Pensamento Crítico e Criativo, a Comunicação através da linguagem, o conhecimento sobre leis de trânsito, a Cooperação, Imaginação, Resiliência e Empatia, importantes para a sociedade do século XXI.

FAÇA COM A GENTE

Materiais:

- Jogos diversos (indicados: Banco Imobiliário, jogo da Vida, jogo de cartas “Uno”, jogo de cartas “Mico Leão Dourado” ou jogos digitais;
- Fotos dos arredores da escola (com foco nas placas e sinalizações para o trânsito);
- Computador.

Ponto de Partida

Apresente aos alunos algumas fotos de crianças a caminho da escola em diferentes partes do mundo, disponíveis no site: <https://www.hypeness.com.br/2014/07/serie-de-fotos-mostra-o-caminho-que-criancas-fazem-para-ir-a-escola-ao-redor-do-mundo/>.

Você pode separar 5 ou 10 imagens e mostrar aos alunos, através do computador, mas é importante diversificar e tentar selecionar diferentes realidades.

Próximo Passo – Sensibilizando a Turma Sobre o Tema

Momento 1:

Organize os alunos em grupos e proponha uma leitura crítica das fotos com as seguintes perguntas:

- Estas crianças vão à escola de uma forma parecida com a de vocês? Por quê?
- Qual o sentimento que estas crianças aparentam ter ao irem à escola? Vocês sentem a mesma coisa? Por quê?
- Elas fazem seu caminho de uma forma segura? Por quê?
- Como elas poderiam fazer este trajeto de uma forma mais segura?

Vá registrando o que eles trouxeram de reflexão.

Momento 2:

Tire algumas fotos das vias e ruas, focando nas placas, sinalizações ou se há falta de elementos de segurança. Mostre estas fotos para os alunos. Peça para que prestem atenção nas placas e sinalizações de trânsito, assim como nas orientações para os pedestres. Em seguida, inicie outro debate com a turminha:

- O que vocês puderam observar?
- As sinalizações são adequadas?
- Como poderia ser melhor sinalizado?
- O que vocês sentem quando estão a caminho da escola? Alguma vez já se sentiram inseguros?



Escola de Inventores

Finalize a aula informando-os que terão a tarefa de construir um jogo para conscientizar os outros estudantes e professores a terem um comportamento mais seguro no trânsito e, assim, fazerem o caminho até a escola de forma mais consciente.

Mas antes de prosseguir, retome nosso roteiro com as missões e mostre para os alunos os passos dados até aqui, o que já fizeram e o que ainda falta para ganhar a carta de poderes mais forte! Para esta aula, com a conclusão de mais uma missão, os guardiões ganharão mais uma carta para os seus Paper PETS (carta de poder)!



Confira nossa próxima aula para acompanhar as sugestões para a construção do jogo!

Até lá.

Para Saber Mais

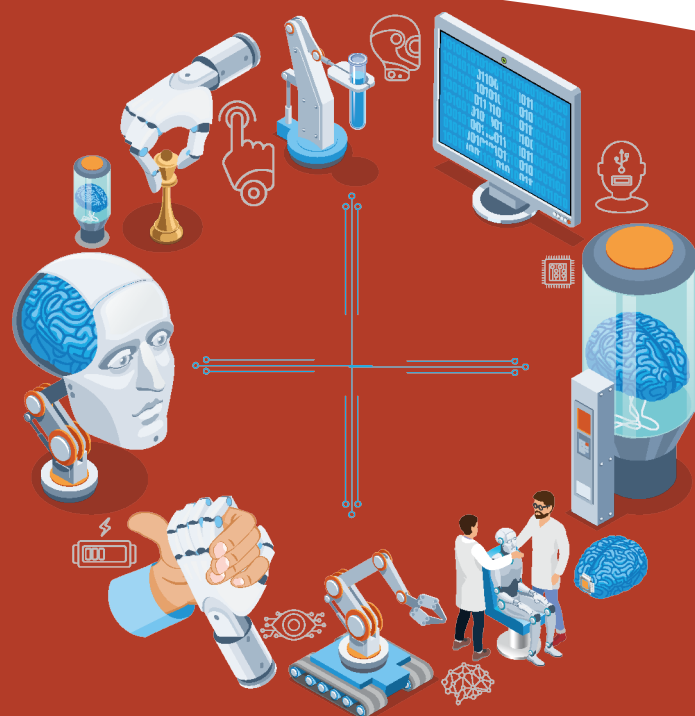
- **Década de Ação pela Segurança no Trânsito (2011 – 2020)**

 <https://nacoesunidas.org/campanha/seguranca-transito/>

- **Guia de Metodologias Ativas**

 http://cresceremrede.org.br/guia_metodologias_ativas.pdf

CAPÍTULO 4 - ESCOLA DE INVENTORES



CLIQUE NO BOTÃO ABAIXO PARA ASSISTIR A VÍDEOAULA 4



FAÇA COM A GENTE

Agora que eles já sabem que possuem a tarefa de construir um jogo para conscientizar a comunidade escolar, divida-os em grupos de 5 ou 6 alunos. Oriente-os a pensar nas seguintes características do jogo:

- **Objetivo**
- **Mecânica:** procedimentos e regras que permitem a jogabilidade
- **Ferramentas:** composta pela estrutura necessária para se jogar o jogo. Terá peças, tabuleiro, cartas etc.? Alguns exemplos de jogos que podem ser feitos pelos estudantes: caça-palavras, forca, jogo de pergunta e respostas, palavras-cruzadas, jogos de tabuleiro etc. Incentive a criatividade dos alunos!

Caso haja infraestrutura, o jogo também poderá ser desenvolvido em meio digital com a ajuda de aplicativos:

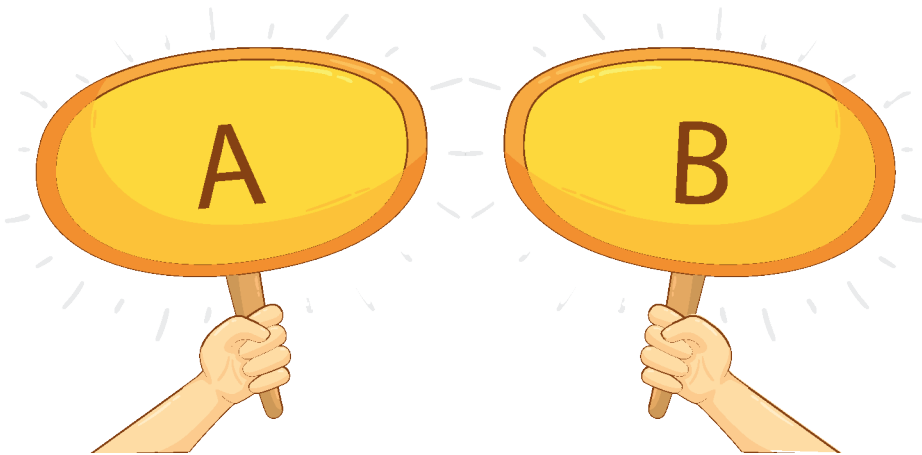
- **Para fazer jogo de perguntas e respostas:** <https://kahoot.com>
- **Para jogos diversos:** <https://h5p.org>
- **Para jogos diversos:** <https://hot-potatoes.softonic.com> (é necessário instalar no computador)

O importante é que o jogo criado tenha o propósito de passar uma mensagem de conscientização para o trânsito seguro e apresente características do que foi coletado e observado nas fotos apresentadas na aula anterior. A criatividade dos alunos irá comandar, nesta aula eles serão os inventores. Para ajudá-los, daremos aqui algumas sugestões:

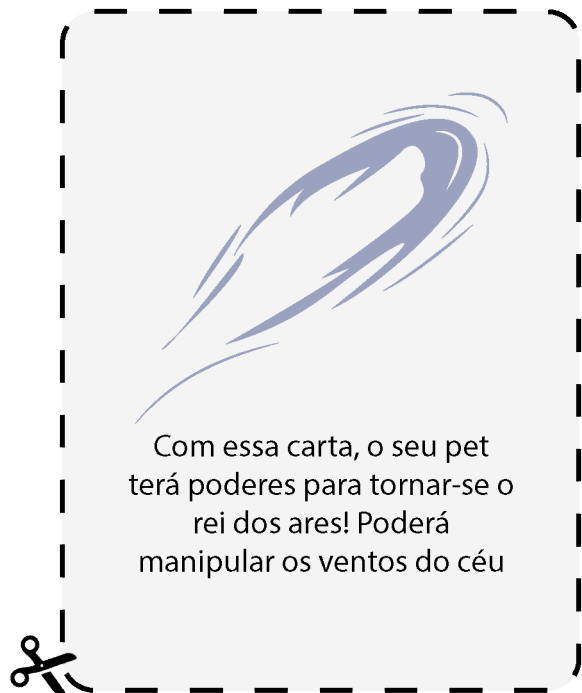
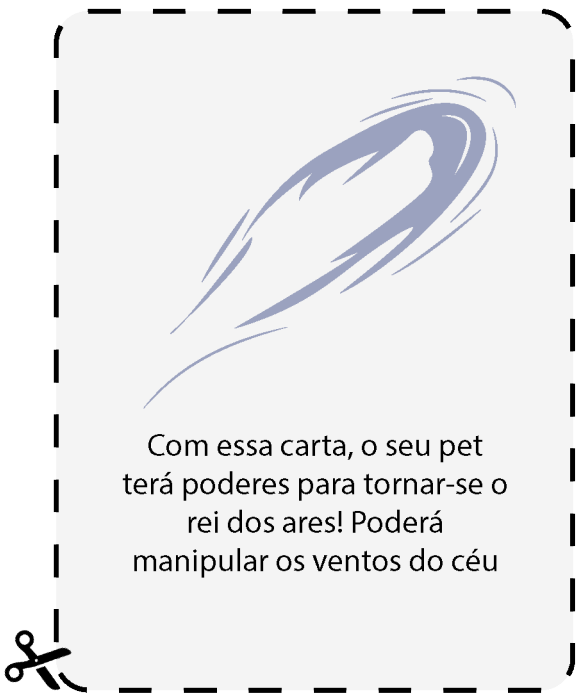
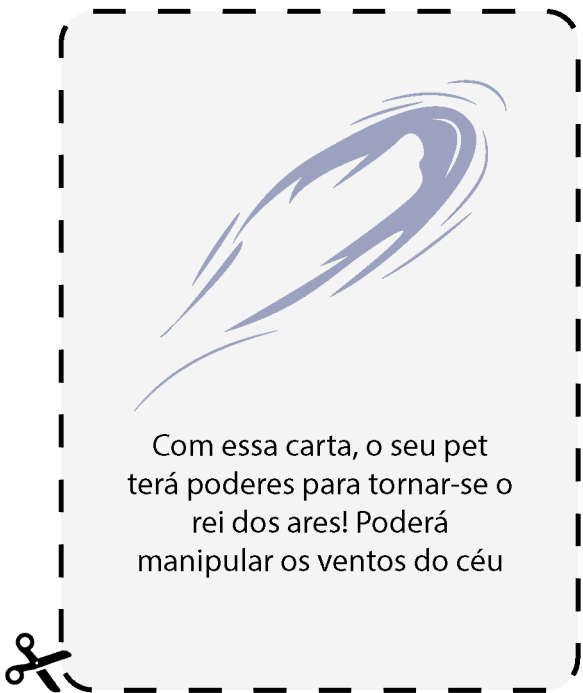
1) Jogo de tabuleiro com cartas. O tabuleiro possui 2 tipos de cartas (Pedestre, Motorista). Serão 6 cartas de desafios a serem resolvidos para situações como pedestre e 6 como motoristas. A medida em que forem acertando as perguntas das cartas, poderão andar pelo tabuleiro conforme jogam o dado. É importante que, nas casas do tabuleiro, haja dificuldades “como volte 1 casa”, “pulou a vez”, etc.



2) Fazer um quiz de perguntas e respostas com tempo. Cada aluno ficará com duas plaquinhas que poderão ser feitas utilizando palito de churrasco, sulfite e cola. Para todas as perguntas do quiz, haverá sempre como resposta “a” ou “b”. O aluno deverá levantar a plaquinha que achar pertinente para a resposta. Para ficar mais difícil, dê tempo para as respostas (20 segundos).



Depois que os jogos estiverem prontos, faça uma partida em que os grupos possam jogar os jogos elaborados pelos colegas. Se houver tempo e espaço, você também pode fazer uma tarde de jogos com todo o público escolar. Os alunos também poderão revezar e levar os jogos para casa e jogar com os familiares. Os vencedores de cada partida ganham a carta de poderes para o seu avatar!



Para Saber Mais

- **Escola Games**

 <http://www.escolagames.com.br>

- **A história do uso dos jogos na educação**

 <https://www.revistaeducacao.com.br/a-historia-do-uso-dos-jogos-na-educacao/>

- **A importância dos jogos segundo Vygotsky**

 <https://educador.brasilescola.uol.com.br/comportamento/a-importancia-dos-jogos-segundo-vygotsky.htm>

CAPÍTULO 5 – OS GUARDIÕES DO TRÂNSITO



Linha de Chegada

Talvez lá no início você tivesse se perguntando “onde entrarão as tecnologias digitais neste processo gamificado? Talvez eu não possua recursos tecnológicos suficientes pra isso!” Porém, descobrimos que é totalmente possível projetar e aplicar um sistema gamificado sem necessariamente utilizar a tecnologia. É pertinente alertar que a gamificação é mais uma estratégia que, se bem elaborada e articulada com o contexto da escola e com o perfil dos alunos, tende a ser bastante exitosa.

Também é muito importante pontuarmos que não cabe para esta estratégia modelos tradicionais de avaliação. O processo avaliativo, inclusive, pode fazer parte da jornada do aluno-jogador, sendo incorporado à mecânica da gamificação, sem restringir-se ao sistema de feedbacks. Reflita com a turma:

- ▶ O objetivo do jogo foi atingido?
- ▶ Como? Quais problemas foram necessários resolver para cumprir cada missão?
- ▶ Quais foram as principais dificuldades?
- ▶ Como você percebe a sua jornada?

A educação nunca é estática, um novo aluno pode chegar, um novo ano escolar começar, os alunos esquecem algumas regras ao longo do intervalo das férias, uma nova opção de aula é adicionada e outra é aposentada. Isso torna, tanto a avaliação como a modificação, contínuas e essenciais. Quando se inicia essa transformação e chegam os resultados, realmente teremos a certeza que estamos no caminho certo!

FAÇA COM A GENTE - MAPA MENTAL

Isso torna, tanto a avaliação como a modificação, contínuas e essenciais. Após o debate, peça para que cada aluno organize as ideias por meio de um mapa mental. Esta será a última missão do percurso e valerá a carta de poderes mais forte! O mapa mental poderá ser feito em uma folha ou no caderno, ou, se houver infraestrutura em termos de recursos tecnológicos, em aplicativos como Cmaptools (cmaptools.br.uptodown.com/Windows), Mindomo (mindomo.com), Coggle (coggle.it) etc.

Mapas mentais são diagramas que permitem que você organize ideias de forma simples e lógica, representando-as visualmente, facilitando o processo de memorização. Ele começa com um tema central que se desmembra em linhas ou “ramos” que se relacionam entre si. Este método é mundialmente conhecido e vem tomando o gosto dos estudantes, pois ajuda a aumentar o aprendizado. Ele foi criado com base no funcionamento do cérebro, que possui mais facilidade de organizar ideias de maneira sistematizada.

- O nosso tema central será a sensibilização para um trânsito seguro. Peça para que os alunos escrevam isso no centro de uma folha;
- Em seguida, liste as informações obtidas através das atividades realizadas (resultados dos experimentos, análise no entorno do bairro, etc.);
- Relacione estes assuntos ao tema central com cores, setas ou desenhos. Sugerimos que, para a faixa etária, sejam feitos desenhos.

Confira estes exemplos retirados da internet:

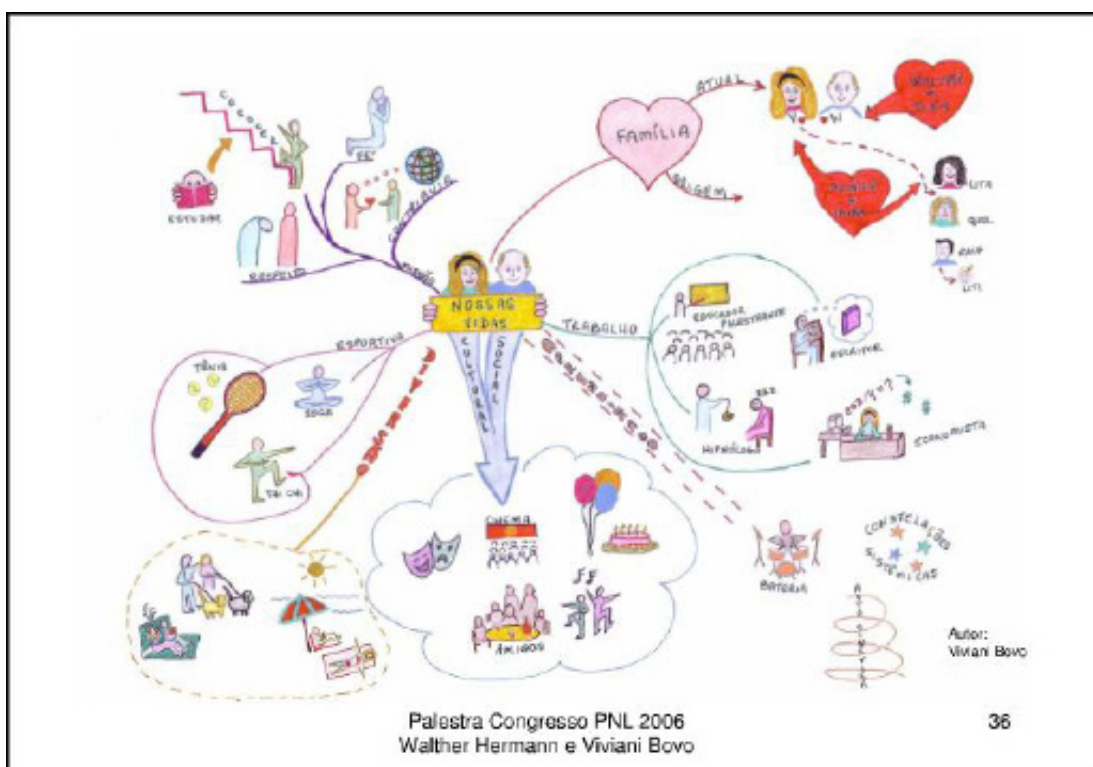


Imagem retirada da internet

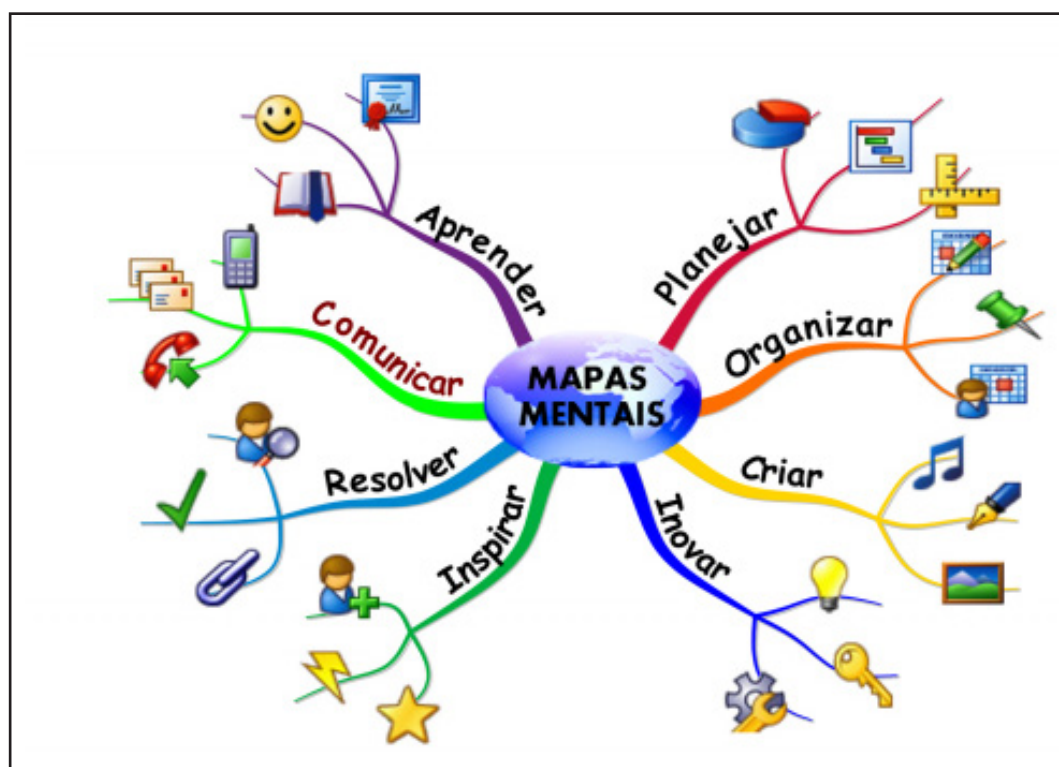


Imagem retirada da internet

Verifique se todos os alunos estão colocando as informações principais das aprendizagens em cada missão! Pode ser que alguma coisa seja esquecida e é preciso então relembrá-la!

Concluída a última missão, que sintetizou tudo que foi aprendido na nossa trilha de aprendizagem gamificada, é chegada a hora de premiar os Paper Toys com a carta de maior habilidade!



Esperamos que essa experiência tenha oferecido novas possibilidades para as suas aulas, além de ajudá-lo no impulsionamento do engajamento dos alunos no querer aprender!

Até breve!

Para Saber Mais

- **O que são Mapas Mentais**

 <https://www.mapamental.org/dicas/o-que-e-mapa-mental/>

- **Rubrica como ferramenta para a avaliação de habilidades**

 <http://site.primeiraescolha.com.br/blog-educacao/rubrica-como-ferramenta-para-a-avaliacao-de-habilidades>