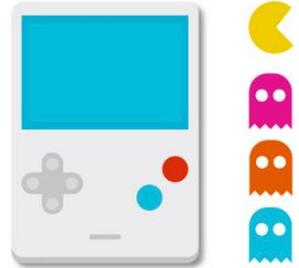


Design Educacional Complexo e Gamificação: um estudo sobre experiência de aprendizagem num curso on-line

Cristiane Freire de Sá
crisfsah@gmail.com





CONTEXTO

Estudo exploratório realizado em 2017, a partir de informações levantadas com 12 cursistas concluintes num curso de extensão on-line (30h) sobre uso de elementos e artefatos da cultura gamer no ensino de línguas. O curso foi desenhado a partir da articulação entre o Design Educacional Complexo (DEC) proposto por Freire (2013), e os elementos de gamificação com uma estética da cultura gamer.

COMO OS ESTUDANTES PERCEBEM SUAS EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM NUM CURSO DESENVOLVIDO PELA ARTICULAÇÃO ENTRE O DESIGN EDUCACIONAL COMPLEXO E A GAMIFICAÇÃO?



CONTEXTO

Objetivo:

Compreender como os cursistas percebem as experiências de aprendizagem vivenciadas num curso baseado no DEC e em estratégias de gamificação.

Instrumentos:

Pesquisa sobre experiência de aprendizagem original do ambiente Moodle chamada COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) e uma questão dissertativa.



CONTEXTO

A pesquisa foi realizada ao final do curso, por meio da ferramenta que possui um questionário de autoavaliação formado por 24 declarações distribuídas em 6 grupos: Relevância, Reflexão crítica, Interação, Apoio dos Tutores, Apoio dos Colegas e Compreensão. Também foi inserido um campo para uma resposta dissertativa sobre uma percepção geral da experiência de aprendizagem no curso.

Para este trabalho foram selecionados apenas a interpretação dos resultados das questões sobre os eixos Relevância e Reflexão Crítica.



DEC no curso

Os desafios dos primeiros 3 Levels foram planejados na etapa de Preparação do DEC, os outros foram sendo elaborados a partir das negociações, avaliações e necessidades de ajustes na etapa de Execução, alguns ajustes eram nos níveis de dificuldades dos desafios Extras para que os cursistas pudessem avançar juntos quando formaram os clãs.

Toda semana havia a publicação de um Gamenews, o podcast do curso com as novidades sobre o universo da Cultura gamer da semana.

As reflexões eram explicitadas, principalmente, nos Encontros Online durante a execução de todo o curso.

Apresentação e Funcionamento do Curso

Informações sobre o curso

Com base nas etapas de preparação, execução e reflexão, a abordagem metodológica do curso apresenta-se como *desafios* e os conteúdos apresentam-se como *temas*. As interações são mediadas pelos Encontros *Online* e pelos Fóruns temáticos.

Encontros *Online*

Os Encontros *Online* ocorrem todas quartas feiras, das 21h às 21h30, e sextas-feiras, das 21h às 21h30. São sempre gravados e disponibilizados no link "Encontros *Online*" no menu lateral.

Desafios

Durante o curso, você terá de enfrentar desafios, a serem **vencidos individualmente e/ou em grupo**. As regras, os materiais de apoio e as orientações para a realização de cada desafio serão informados no respectivo *level*.

Fóruns

Ao longo do curso, você também poderá utilizar os Fóruns Temáticos para indicar temas e dúvidas a serem abordados pelos professores nos Encontros *Online*.

Apresentação e Funcionamento do Curso

Avaliação

A avaliação de seu processo de aprendizagem não é linear e está baseada nos desafios a serem cumpridos, bem como nos *badges* a serem conquistados.

Para ser aprovado(a) no curso, você deve realizar no mínimo cinco desafios e o desafio final, observando que cada um deles tem um nível de complexidade diferente.

A cada *level*, os desafios serão propostos de forma alternada. Em uma semana, teremos os desafios de nível 1 e 2; na semana seguinte, teremos um desafio extra, e assim sucessivamente. Você pode optar por fazer somente o desafio 1, somente o desafio 2 ou os dois, não importando a ordem de realização.

Importante: somente na primeira semana os dois desafios são obrigatórios e envolvem estratégia de ambientação no curso.

Você deve estar se perguntando: e o desafio extra?

Se desejar, pode encará-lo! Mas não esqueça: você precisa, obrigatoriamente, ter feito os dois desafios anteriores (nível 1 e nível 2). Afinal, o objetivo é que você se desafie e tente coisas novas e interessantes, para além da proposta básica de aprendizagem.



Cultura Gamer no design

- HOME
- AVISOS
- DESAFIOS
- APOIO TÉCNICO
- FALE COM OS PROFESSORES
- ENCONTRO ONLINE
- FÓRUMS
- GAMETECA
- BADGES E NOTAS

Bem-vindo ao curso
Games digitais no ensino de línguas: linguagem e cultura

Olá cursista,
A partir de agora você será desafiado a explorar os elementos da linguagem e da cultura que envolvem os games digitais. Durante dez semanas de curso estaremos juntos para vencer este desafio e a sua maior vitória é chegar ao final deste processo de aprendizagem motivado a utilizar outras estratégias de ensino em suas aulas de línguas. A partir de agora, convidamos você a começar esta jornada navegando pelos *space invaders*, abaixo...ops! Você já viu esse símbolo antes? Bom, ele é um dos ícones da linguagem e da cultura *gamer* que vamos explorar neste curso e vamos conversar sobre ele na aula inaugural. Agora, para saber mais sobre este curso, orientamos que você **comece acessando a apresentação** e a qualquer momento, você pode pedir ajuda ao apoio técnico se tiver problemas e falar com os professores se tiver dúvidas, para isto, navegue pelos botões da lateral.

Que comecem os desafios!

Até mais!
Cris e Ricardo

Clique ou toque nos botões abaixo para navegar

APRESENTAÇÃO	AULA INAUGURAL	SEMANA 1	SEMANA 2
SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 9	SEMANA 10

- Home
- Avisos
- Apoio Técnico
- Fale com os Professores
- Encontros *online*
- Fóruns
- Gamoteca
- Badges

Use os cards abaixo para acessar o conteúdo do curso.

PPT Apresentação	Lv1 Level 1	Lv2 Level 2
Lv3 Level 3	Lv4 Level 4	Lv5 Level 5

Assista à aula que preparamos para você!

Vídeo



Descobertas



Teaching vocabulary with The Sims

Rooms in a house

Furniture

The Sims FreePlay gameplay

The beginning! "Sims FreePlay" Ep 1 por AwaioCamez

Warning: the narrator says bad language all the time! :D

Parts of the face

Clothing

Deutsch lernen!

Podcast "Games and politics"

Kann man Deutsch lernen mit Spielen? Podemos aprender alemão jogando?

É possível aprender com jogos?

Proposta de atividade

Proposta de atividade

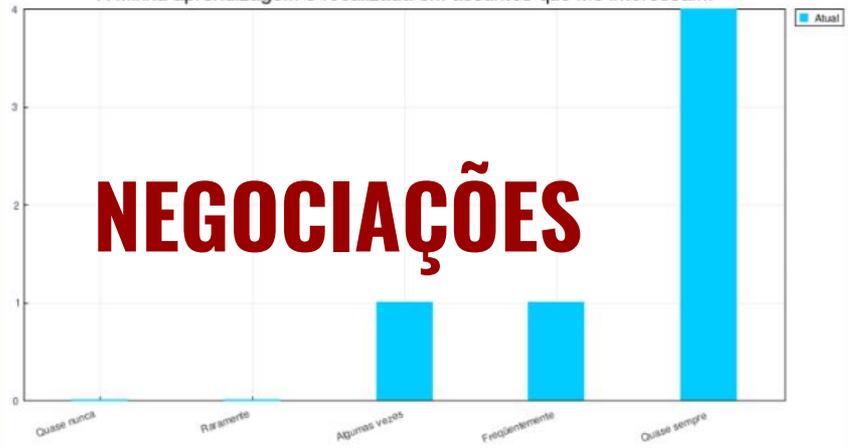
O que eu estou aprendendo é importante para a prática da minha profissão.

ENGAJAMENTO



A minha aprendizagem é focalizada em assuntos que me interessam.

NEGOCIAÇÕES



Descobertas



Durante o curso eles puderam escolher desafios temáticos mais próximos de suas realidades e interesses, pois as atividades eram organizadas em níveis e também em experiências opcionais.

Em cada Encontro Online, novas negociações, ajustes, opção por realizar os desafios em grupo ou sozinho: a maioria optou pelos desafios em grupo a partir do 5 Level.

Os “clãs” criaram podcasts, um desafio extra



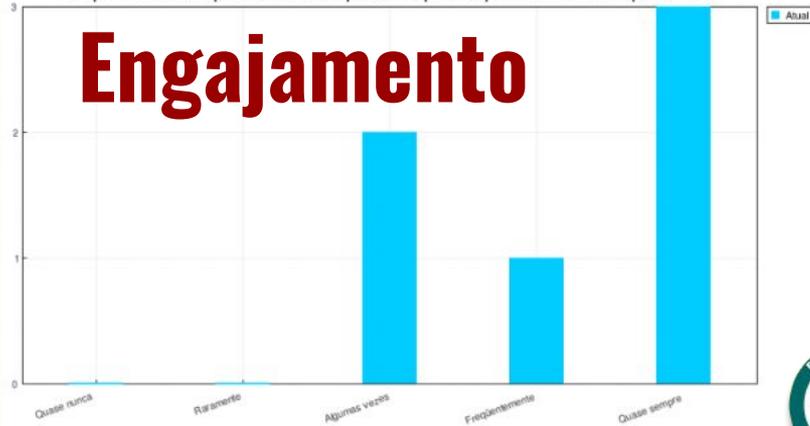
Descobertas



A maioria dos cursistas responderam que quase sempre o que estavam aprendendo era importante para a sua prática profissional, nas respostas dissertativas descreveram que estavam vivenciando experiências que podem, também, servir como modelo para sua própria prática. Conheceram várias tecnologias e mídias.

O que eu estou aprendendo é importante para a prática da minha profissão.

Engajamento



GRUPO STEAM

Professores Gamers ProfGamers1

7 amigos neste grupo

Convidar amigos

Visão geral Anúncios Discussões Eventos Membros Comentários Curador

SOBRE PROFESSORES GAMERS

Professores Gamers I

Este grupo é composto por professores interessados no universo gamer

4 MEMBROS 0 EM JOGO 1 ONLINE

0 NA CONVERSA Entrar na conversa

Fundado em 5 de setembro de 2016

DISCUSSÕES POPULARES VER TODOS

- Gameplays Sherazade 14/nov/2016 às 23:26 0
- Peach Princess Sherazade 8/nov/2016 às 13:08 0
- Relatando a Jogatina CrisVader 4/nov/2016 às 0:42 0

Denunciar grupo Sair do grupo

FERRAMENTAS DE ADMINISTRAÇÃO

Considerações



- Com um design que permita que o professor/design volte a qualquer estágio e faça as alterações no curso de acordo com as necessidades e feedback dos alunos, ocorre um maior engajamento de todos envolvidos, pois o processo pedagógico passa a ser centrado nas relações entre professores e alunos, e não somente no professor ou no aluno.
- O DEC articulado à gamificação permite aos professores e estudantes explorar e vivenciar experiências satisfatórias de aprendizagem, sendo possível extrapolar o uso da tecnologia pela tecnologia ou mesmo o uso da gamificação pela gamificação. Exige autonomia e desenvolvimento da fluência tecnológica dos dois.
- Proposta com limitações de quantidade de estudantes, não sendo possível numa educação de massa, mas viável para disciplinas e cursos em que a ênfase é nas relações humanas, num processo educacional e não só instrucional.
- Tanto o desenvolvimento do curso, quanto o estudo exploratório serviram como base para o desenho de uma proposta de pesquisa de Doutorado envolvendo Cultura Gamer e DEC, ainda há um estudo em andamento para a interpretação dos textos da questão dissertativa, utilizando a AHFC (Abordagem Hermenêutico-Fenomenológica Complexa) de Freire (2012,2017).

Referências

- [1] ALVES, F. 2015. Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: Do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora.
- [2] FREIRE, M. M, 2013. Complex Educational Design: A Course Design Model Based On Complexity. Campus-Wide Information Systems, Vol. 30, no. 3.
- [3] GOMEZ, M. V. 2004. Educação em Rede: Uma visão emancipadora. São Paulo:Cortez: Instituto Paulo Freire- Guia da escola cidadã.
- [4] WERBACH, K.; HUNTER, D. 2012. For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.
- [5] SÁ, C. F.; SILVA, D.V.R. 2017. Design Educacional Complexo e Gamificação: cultura e linguagem gamer em projetos educacionais online.SB GAMES: CURITIBA.