EDITORA MANUAL
LIVRO: DESENVOLVENDO O APRENDIZADO – PRÁTICAS E ESTRATÉGIAS EVOLUTIVAS – VOLUME 2
ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579
ORGANIZADORES: Afonso Henrique Souza de Assis; Phelipe da Silva Santos e Rafael Durant Pacheco

CAPÍTULO 7

MÍDIAS DIGITAIS EM CARÁTER EDUCACIONAL POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rafael Crizanto de Sousa Silva

Resumo:

Este artigo tem por objetivo ressaltar a importância das mídias digitais em sala de aula, exemplificar possibilidades de aprendizagens através de suas interações e explanar uma prática bem-sucedida de seu uso através da gamificação na educação infantil. Sua proposta se debruça em recortes teóricos e reflexões acerca de novas propostas para o ensino e dinâmicas de aprendizagens para a nova geração discente. O presente trabalho é uma pesquisa bibliográfica e a coleta de informações foi realizada através do levantamento e análise de ideias trazidas por outros artigos e livros que abordam algum viés da temática de prática de sala de aula para a nova geração, utilização de plataformas, aplicativos e games em sala de aula, bem como também interações e linguagens para o público discente. Conclui-se, portanto, que as mídias digitais alinhadas ao contexto de sala de aula através da prática docente, pode potencializar as aprendizagens dos alunos, sendo capaz de integrar numa mesma mídia diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Potencialidades. Possibilidades. Geração. Intenções. Aprendizagem.

Abstract:

This article aims to highlight the importance of digital media in the classroom, exemplify learning possibilities through their interactions and explain a successful practice of their use through gamification in early childhood education.Its proposal focuses on theoretical excerpts and reflections on new proposals for teaching and learning dynamics for the new student generation.The present work is a bibliographical research and the collection of information was carried out through the survey and analysis of ideas brought by other articles and books that address some bias of the theme of classroom practice for the new generation, use of platforms, applications and games in the classroom, as well as interactions and languages for students.It is concluded, therefore, that digital media aligned with the classroom context through teaching

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

practice can enhance student learning, being able to integrate different areas of knowledge in the same media.

Keywords: Potentialities. Possibilities. Generation. Intentions. Learning.

INTRODUÇÃO

Adentrar na realidade do nosso alunado e trabalhar com recursos que já são usuais por essa nova geração, faz com que a visão que se tem de sala de aula precise buscar cada vez mais proximidade com estes instrumentos de aprendizagem.

Nossos alunos entram em apps, jogam, pontuam entre si, interagem das mais diversas formas nas redes sociais e buscam naturalmente com toda a complexidade dos instrumentos tecnológicos e mídias digitais.

Desse modo, a prática de sala de aula precisa levar em consideração que para atingir esse determinado público infanto-juvenil é necessário que se busque uma linguagem viável e funcional de comunicação, informação, explicação e entendimento, onde que por meio dela haverão interações, conexões, parcerias, desenvolvimento, enfim aprendizagens.

Neste sentido, a prática docente volta-se então para um importante recurso tecnológico que auxilia na compreensão dos conteúdos, diversifica as interações da relação professor-aluno e auxilia no processo de ensino-aprendizagem do público discente.

Observando este cenário, a proposta deste artigo é ressaltar a importância da utilização das mídias digitais em sala de aula, exemplificar as possibilidades de aprendizagens através da interação com uma ou mais mídias digitais, e explanar a implementação de uma prática de uso bem sucedido da mídia digitais através da gamificação na educação infantil; para isso tem sua metodologia voltada de modo bibliográfico para referenciais teóricos dentro da educação como diferentes propostas paras sala e aula, adaptação de currículo às demandas do aprendente, bem como também as orientações em documentos nacionais da educação; e se fundamenta através de recortes teóricos de Valente, Aguiar e Passos. Dessa forma nos capítulos que se seguem, é possível entender um pouco mais sobre a importância da utilização das mídias digitais hoje na

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

seção 1; conhecer os principais tipos de mídias digitais utilizados pela nova geração na seção 2; e conhecer o modo com que foi implementado a gamificação em turmas de pré-escola, como prática bem-sucedida das mídias digitais na seção 3.

MÍDIAS DIGITAIS E SUA IMPORTÂNCIA EDUCACIONAL HOJE

Quer seja na visão discente, docente ou gestora, a tecnologia hoje está completamente inserida entre os processos educacionais. Na elaboração de um ambiente virtual, na estruturação de uma aula multimodal ou na apresentação de um trabalho online, a educação atual se vale de diversos mecanismos tecnológicos e digitais para informar, comunicar, fazer com que os laços relacionais entre o aluno, mestre e instituição, sejam estreitados e corroborem para um bom desenvolvimento da vida acadêmica.

Dessa forma, enxergar a educação sem os conectivos tecnológicos hoje, é caminhar para trás a partir do momento em que as mídias digitais, quando usadas de modo planejado e direcionado, podem auxiliar em grande parte do projeto educativo do nosso aluno, pois através dela temos por exemplo a possibilidade de acessar um ambiente virtual de aprendizagem em qualquer lugar e em qualquer horário, é possível ter acesso a uma gama extensa e diversificada de materiais digitais, também pode-se ter acesso e contato com professores e suas teses das mais variadas áreas do conhecimento; além de claro, oferecer uma maior acessibilidade às pessoas com deficiência, e tantos outros pontos que trazem o aluno para perto do processo de aprendizagem.

Ainda do ponto de vista docente, recursos da mídia digital podem ser vistos como grandes alinhadores do processo de planejamento curricular, uma vez que é possível utilizar de um aplicativo, uma plataforma ou um game que integre um ou mais conteúdos em sua utilização, com apresentação de feedbacks, gráficos de desempenho e devolutivas em relatórios.

Buscar alinhar a prática de sala de aula com o surgimento das novas tecnologias é também uma necessidade docente e gestora, onde que em uma classe de alunos heterogêneos,

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

singulares, com expectativas, anseios, metas e objetivos próprios, encontrar um "link" que se conecte a todos os alunos para o entendimento deste com a disciplina ofertada, torna-se um longo e delicado processo. O que pode ser traduzido e interpretado nas altas taxas de reprovação, altos índices de notas abaixo da média, descontentamento do professor e da turma e uma série de outras cobranças que pressionam quem se encontra de frente para sala de aula e gestão escolar. No entanto, quando o interesse por planejar, organizar e ministrar uma aula munida de diversos recursos e mídias digitais do cotidiano do aluno parte do professor, consequentemente o interesse e engajamento discente também alavanca para uma aprendizagem mais significativa e diferenciada.

MÍDIAS DA NOVA GERAÇÃO E SUAS INTERCONEXÕES

É possível observar hoje uma série de mídias que invadem os mais diversos locais de interação. A igreja, os eventos oficiais, a residência dos nossos alunos e até mesmo a escola, está imerso em diferentes mídias que geram uma interação através de redes sociais como o

Facebook, Instagram, Twitter e WhatsApp, bem como também as plataformas de músicas e podcast como Spotify e ainda os canais de vídeos como o YouTube, e por fim, jogos de aplicativos e plataformas online.

Além das diferenças de público, idade, interesses e grupos de interação, ainda existe um direcionamento do conteúdo a ser oferecido em todas estas mídias, geralmente pré estabelecido pelo usuário, mas com atualizações constantes e aprimoradas de modo a oferecer ao próprio usuário uma sensação de bem estar e acolhimento prazeroso pela plataforma escolhida.

No campo educacional, o que ocorre é uma variabilidade na utilização de tais mídias, pelo planejamento e metodologia docente, onde que o professor ao planejar a sua estratégia de melhor assimilação do conteúdo abordado, precisa necessariamente levar em conta os objetivos

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

a serem alcançados, as habilidades a serem estimuladas e as competências a serem desenvolvidas pelo aluno em determinada área do conhecimento.

Observando através dessa ótica docente, o professor pode se valer de uma ou mais mídias para poder alcançar as devolutivas de uma forma mais integrada, construtiva, significativa e mais prática que outras mídias, como por exemplo a utilização do GPS do aplicativo Google para demonstrar como é possível se orientar com o auxílio do rosa dos ventos em bússola, ou fomentar discussões no campo filosófico e sociológico através das entrevistas de vídeo na plataforma YouTube, ou utilizar da gamificação do jogo Minecraft para introduzir misturas de elementos químicos ou frações matemáticas; enfim, tais mídias amplificam a potência do ensinar e se conectam com o interesse em aprender de forma diferente e comum a essa mesma geração, tornando desse modo para Valente (2014), uma combinação muito rica em benefícios para a aprendizagem dos alunos em amplos aspectos.

Dentro da minha área de atuação, se faz muito necessário o recurso visual e a interação como forma de estimular o interesse, tendo em vista que é na Educação Infantil muitas vezes a fase de primeiro contato da criança com o mundo externo.

Uma mídia digital que percebo uma grande interação e aceitação na minha área de atuação é o graphogame. Um aplicativo formulado com o suporte pedagógico através de itinerários formativos e trilhas de atividades, com dinâmicas de recompensas e pontuações.

A sua estratégia de gamificação acaba por fazer com que a criança entre com o seu usuário na plataforma interativa e avance seguindo os comandos de inicialização, onde que , familiarizado com o mundo virtual, já realize suas primeiras missões que envolvem assimilação das letras, sons, alfabeto, sílabas, palavras e frases , bem como também números, operações matemáticas, cores, formas geométricas e demais conteúdos pedagógicos que vão se adaptando ao nível de assimilação e fase de aplicação, tornando esse contato com a tecnologia uma experiência prazerosa e de significativa aprendizagem. Uma outra mídia que também traria significativas devolutivas num acompanhamento dos avanços dos alunos, seria a utilização da plataforma YouTube para a reprodução dos vídeos de contações de histórias, músicas e danças relacionadas ao tema da semana abordado em sala de aula.

EDITORA MANUAL
LIVRO: DESENVOLVENDO O APRENDIZADO – PRÁTICAS E ESTRATÉGIAS EVOLUTIVAS – VOLUME 2
ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579
ORGANIZADORES: Afonso Henrique Souza de Assis; Phelipe da Silva Santos e Rafael Durant Pacheco

PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para iniciar o relato da minha experiência com o uso bem-sucedido de mídias digitais, acredito que cabe uma breve contextualização de todo o cenário a ser observado em prol da execução plena da proposta.

Diante dos avanços nas últimas décadas, muitas áreas da sociedade precisaram se adaptar às gerações, e continuaram a se desenvolver em todos os seus campos por intermédio da tecnologia, trazendo até mesmo, novas formas de aprender, através de apps, plataformas digitais, jogos e etc. Assim sendo, é de extrema importância ter um olhar atento para esses avanços e se lembrar de realizar sempre uma contextualização de onde viemos, onde estamos e as potencialidades das quais aonde podemos chegar com tais campos, principalmente quando se trata de contextualizar tais assuntos para uma nova geração que está adentrando no espaço escolar pela primeira vez, na educação infantil.

É uma das competências de quem faz a educação acontecer, estimular a curiosidade intelectual, a investigação e a elaboração de hipóteses, usar da imaginação e criatividade para criar soluções, inclusive no âmbito tecnológico como nos é apresentado nos documentos nacionais (Brasil, 2018) e cabe ao docente saber estimular para que a criança possa, imersa no mundo das tecnologias digitais de informação e comunicação, exercer o seu protagonismo de forma crítica, significativa, reflexiva e ética em suas escolhas. O que nos lembra claramente nos textos de Aguiar & Passos (2014) sobre como o conhecer precisa se adaptar às demandas do aprendente, sendo necessário saberes, chamando sempre a atenção do aluno através da curiosidade e garantindo o espaço para a fundamentação da sua autonomia.

Dessa forma, é possível traçar não uma rota, mas um norte em como iniciar com uma pré-alfabetização na educação infantil de um modo leve, orientado, bom, construtivo e saudável para com esses alunos, sem esquecer que será através das interações e das brincadeiras que será estruturada a aprendizagem nesta etapa da educação (Brasil, 2010).

Atento a isso, pude observar uma difícil problemática numa determinada instituição onde atuei como coordenador pedagógico, onde me perguntava como era possível iniciar o

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

trabalho de pré-alfabetização de modo a não avançar etapas da aprendizagem e ainda estimular a busca orientada por novos conteúdos curriculares através de interações e brincadeiras.

A proposta de solução se deu através de atividades orientadas junto aos docentes e instrutora de informática educativa por meio da gamificação interativa do Graphogame.

O projeto tinha como principais objetivos implementar o uso de uma tecnologia que fosse educativa, consciente e saudável para a nova geração de alunos e que auxiliasse no trabalho com a pré-alfabetização de modo a utilizar da sala de informática e tecnologias da instituição como ambiente de interação de equipes no mundo virtual; avançar os alunos de pré escola 1 em nível cognitivo de leitura pré silábico para o nível silábico; e por fim, avançar os alunos de pré escola 2 em nível cognitivo de leitura silábico para o nível silábico-alfabético.

Dessa forma, já no segundo bimestre de implementação foi possível notar uma melhora significativa da assimilação curricular através do jogo e dos demais recursos de suporte; conseguimos um aprimoramento docente, bem como também um engajamento familiar em prol de uma saudável competição pela obtenção de medalhas virtuais. Os resultados foram bastante satisfatórios para a equipe gestora, equipe docente, pais e principalmente para os alunos que gostaram bastante desta experiência imersiva direcionada no mundo virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da observação do atual público dentro das salas de aula, se faz necessário que acompanhemos seus engajamentos, interesses e linguagens para uma comunicação mais eficiente nesse processo de ensino-aprendizagem.

Ao final deste artigo, foi possível perceber que as mídias digitais oferecem um grande auxílio para esse estabelecimento de comunicação midiática visual ser também campo de dinâmicas de aprendizagens e integração de diferentes áreas do saber.

ISBN: 978-65-981790-2-1 DOI: 10.29327/5335579

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguiar, I. A. & Passos, E. (2014). A tecnologia como caminho para uma educação cidadã. Disponível em: https://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2014/Artigo%20A%20TECNOLOGIA%20COMO%20CAMINHO%20PARA%20UMA%20EDUCACAO%20CIDADA.pdf Acessado em 07 de setembro de 2023.

Brasil. (2010). Ministério da Educação.Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf Acessado em 07 de setembro de 2023.

Brasil. (2018).Ministério da Educação. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acessado em 07 de setembro de 2023.

Valente, J. A. (2014) Blended Learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. Disponível em https://www.scielo.br/j/er/a/GLd4P7sVN8McLBcbdQVyZyG/?format=pdf&lang=pt Acessado em 07 de setembro de 2023.