CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL NOVAS TECNOLOGIAS
DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Rosangela Fernandes Sant´Anna

O ENSINO DA HISTORIA DA ARTE CÊNICA NO CENTRO CULTURAL ARTE E RELAX NA ZONA OESTE DO RIO DE JANEIRO - UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADA

Rio de Janeiro
2020

Rosangela Fernandes Sant´Anna

O ensino da história da arte cênica no centro cultural Arte e Relax na Zona Oeste do Rio de Janeiro - Um estudo de caso a partir da gamificação como ferramenta pedagógica aplicada

Dissertação apresentada à coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca da linha de pesquisa de Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação não Formal.

Orientadora: Prof. Regina C. P. Moraes

Coorientador: Marcos Antônio da Silva

Rio de Janeiro

2020

S231e Sant'anna, Rosangela Fernandes
O ensino da história da arte cênica no Centro Cultural Arte e Relax na zona oeste do Rio de Janeiro -- um estudo de caso a partir da gamificação como ferramenta pedagógica aplicada / Rosangela Fernandes Sant'anna. – Rio de Janeiro, 2020.

76 f.

Orientadores: Regina Celia Pereira de Morais e Marcos Antônio da Silva.
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2020.

1.Gamificação. 2. Pesquisa Ação. 3. Ensino aprendizagem. I. Morais, Regina Celia Pereira de, prof. orient. II. Silva, Marcos Antônio da, prof. orient. III.Título.

CDD 371.344

(Rosângela Fernandes Sant´Anna)

O Ensino da Historia da Arte Cênica no Centro Cultural Arte e Relax na Zona Oeste do Rio de Janeiro - Um Estudo de Caso a Partir da Gamificação Como Ferramenta Pedagógica Aplicada

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca abaixo assinado atesta que os membros da banca participaram de forma remota desta defesa de dissertação.

Examinada por:

Professora Regina Celia Pereira de Moraes
Orientadora

Professora Verônica Eloi Almeida
Membro Interno

Professor Raphael Argento
Membro Externo

Professora Regina Carmela E. Resende
Membro Externo

Rio de Janeiro

2020

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Rosemery Fernandes Sant´Anna, meu exemplo de vida, força de trabalho e vigor.

Minha filha Beatriz Sant´Anna Pereira, que me motiva a ser melhor a cada dia e que me apresentou o amor incondicional.

Mary Jane Fernandes Sant´Anna, minha irmã, amiga e parceira de todas as horas.

Dhandara Sant´Anna e Elciene da Silva, que assumiram meus compromissos profissionais e pessoais para que eu tivesse tempo e tranquilidade de me dedicar por dois anos a todo o processo de mestrado.

Aos amigos Jack Santtoro e Renata Leite, que me ajudaram a coordenar todo o processo pratico desta pesquisa, cuidando da infra estrutura.

Claudio Joaquim Braga, pela sua generosidade, apoio técnico e amizade, sem ele este trabalho não seria possível.

A minha orientadora Regina C. P. Moraes, que tem um coração que não cabe dentro do peito, pessoa única e incansável e que auxiliou em minha primeira publicação acadêmica e que foi fundamental em todas as etapas desta dissertação, me apontando caminhos, me desafiando e comemorando comigo cada vitória alcançada.

A Professor Marco Antônio da Silva, detentor de um conhecimento enorme e que sempre avaliou cada aluno respeitando seus níveis de conhecimento e limitações.

Aos meus colegas da turma de mestrado que me ensinaram cada um a seu jeito, repartindo conhecimentos e vida.

Aos examinadores da banca, pela atenção dedicada a este estudo.

Dedico esta dissertação ao meu companheiro, Elio Sergio Pereira, que me incentivou em cada etapa da minha formação e estando presente nos meus principais momentos pessoal e profissional e o mais importante, acreditando nos meus sonhos, levando ao pé da letra o juramento de estar comigo na alegria e na tristeza.

“E quando estiveres perto eu arrancarei os seus olhos e os colocarei no lugar dos meus.
E tu arrancará os meus olhos e os colocará no lugar dos teus.
Então eu te verei com teus olhos e tu me verás com os meus.”
Jacob Levy Moreno

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama de Pesquisa ação 30
Figura 2 - Integrantes da turma, alunos voluntários 34
Figura 3 – Sequência Didática da Primeira Roda de Conversa 37
Figura 4 - Jogo Interagir 38
Figura 5 - Imagem da capa do WhatsApp 39
Figura 6 - Sequências Didáticas da Segunda Roda de Conversa 40
Figura 7 - Todos os Cards do jogo da memória F 41
Figura 8 - – Jogo da memória 42
Figura 9 - Sequencias didáticas e resultados da terceira Roda de Conversa 43
Figura 10 - Roleta do saber 44
Figura 11 - Sequencia didática e resultados da quarta Roda de Conversas 44
Figura 12 - Jogo da forca 45
Figura 13 - Sequências Didáticas e resultados da quinta Roda de Conversa 46
Figura 14 - Sequencia didática e resultados da sexta Roda de Conversa 47
Figura 15 - Jogo Caminhos do saber 48
Figura 16 - Sequencias didáticas e resultados da sétima Roda de Conversa 49
Figura 17 - jogo Caça palavras 49
Figura 18 - Sequencia didática e resultados da oitava Roda de Conversa 50
Figura 19 - Jogo quebra cabeça 51

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Brasileiros com acesso a internet em 2017 19
Gráfico 2 - JOGADORES DE GAMES BRASIL -PGB 19
Gráfico 3- Gráfico 3 - JOGADORES DE GAMES BRASIL –PGB 2 19
Gráfico 3 - Gráfico do total de PIDs por região 21

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

MEC – MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.....18
MIC – MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO 18
PIDS - PONTOS DE INCLUSÃO DIGITAL 21
MID – MAPA DA INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL.....21
ZDP – ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL..... 22
DRT - DELEGACIA REGIONAL DO TRABALHO.....23
EAD – EDUCAÇÃO A DISTANCIA.....25
PGB – PESQUISA GAMES BRASIL 19
R. – RESPOSTA 36
TCLE - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO.....36

RESUMO

Neste trabalho pretende-se mostrar a eficácia da gamificação aplicada a uma sequência didática numa escola de artes na Zona Oeste do Rio de Janeiro. O que resultou num produto educacional, um e-book que será utilizado por alunos e professores como ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem.

Este trabalho mostra que a gamificação que vem ganhando visibilidade por sua capacidade de criar experiências significativas quando aplicada em contextos da vida cotidiana, recentemente também foi observada sua aplicação na educação, o que justificou uma pesquisa aprofundada a fim de descobrir os melhores caminhos para a sua utilização. Nesta pesquisa a gamificação foi empregada para reverter um quadro de baixo rendimento escolar.

Por decorrência de uma parca literatura sobre o tema, ainda há o errôneo entendimento do game como simples entretenimento. Apontaremos suas funções, características e funcionalidade na educação.

Após a conceituação segue uma descrição da utilização da gamificação em um ambiente de aprendizagem numa aplicação prática. Para isso foi elaborada uma sequência didática que foi posta em prática para um grupo de voluntários, utilizando o método de Pesquisa Ação no curso especifico de Artes Cênicas onde o lúdico é a base do aprendizado, a matéria foi a teoria da história do teatro, uma vez que essa linha de aprendizagem já trabalha a natureza criativa do ser humano. O resultado desta pesquisa apontou caminhos dessa aplicação para outros cursos e linhas de conhecimento pois a gamificação resulta em inovação e numa abordagem diferenciada no ensino- aprendizagem, um recurso moderno e eficaz no século 21.

Palavras-chave: Gamificação, Pesquisa Ação, Ensino Aprendizagem. Tecnologia Digital, Arte Cênica, História da Arte

ABSTRACT

This project aims to show the effectiveness of gamification applied to a didactic sequence in an art school in the West Zone of Rio de Janeiro. That resulted in an educational product, an e-book that will be used by students and teachers as a facilitating tool in the teaching and learning process.

This work shows that the gamification has been gaining visibility due to its ability to create meaningful experiences when applied in contexts of day to day routine, recently also have been observed it's application in education, which justified an in-depth research to discover the best paths for its use.

In this research, gamification was used to reverse a history of low school performance. Due to a lack of literature on the subject, there is still a misunderstanding of the game as simple entertainment. We will indicate its functions, characteristics and functionality in education.

After conceptualization, a description of the use of gamification in a learning environment in a practical application follows. For that, a didactic sequence was elaborated and put into practice for a group of volunteers, using the Action Research method in the specific Performing Arts course where ludic is the basis of learning, the subject was the theory of theater history, since this way of learning already works the creative nature of the human being. The result of this research pointed to ways of applying this to other courses and ways of knowledge, since gamification results in innovation and a differentiated approach to teaching and learning, a modern and effective resource in the 21st century.

Keywords: Gamification, Action Research, Teaching Learning. Digital Technology, Scenic Art, Art History

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15
1.1 As tecnologias digitais neste contexto de gamificação 17
2 JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA DO TEMA 20
3 BASES DA PESQUISA 23
3.1 Problema 24
3.2 Crença Norteadora 25
3.3 Objetivo geral 26
3.4 Objetivos específicos: 26
4 DESENHO DA PESQUISA 27
4.1 Metodologia 28
4.2 Materiais e Métodos 30
4.3 Site e. futuro 30
4.4 Seleção da amostra 31
4.5 Risco da pesquisa 32
4.6 Benefício da pesquisa 32
5 DISCUSSÃO E RESULTADOS 33
5.1 Rodas de conversa e sequencias didáticas 33
5.2 Primeira Roda de Conversa 33
5.3 Segunda Roda de Conversa 37
5.4 Terceira Roda de Conversa 40
5.5 Quarta Roda de Conversa 41
5.6 Quinta Roda de Conversa 43
5.7 Sexta Roda de Conversa 44
5.8 Sétima Roda de Conversa 46
5.9 Oitava Roda de Conversa 47
6 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS 48
6.1 Avaliação por Questionários 49
6.2 Avaliação por observação 49
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 52

REFERÊNCIAS 53

ANEXOS 60
ANEXO 1 - PARECER APROVAÇÃO PLATAFORMA 60
ANEXO 2 – TCLE E CONVITE INSTITUCIONAL 66
ANEXO 3 – DECLARAÇÃO DO DESENVOLVEDOR DO SITE 69
ANEXO 4 – QUESTIONARIOS 70
Questionário de Avaliação de conteúdo (Formato de Quiz) 70
Questionário de avaliação da pesquisa (com identificação) 71
Questionário de avaliação do professor/ mediador (sem identificação) 72
ANEXO 5 – LINK DE ACESSO AO JOGOS 73
ANEXO 6 – TEXTOS 74
Texto 1 – Introdução a mitologia e o mito de Dionísio 74
Texto 2: A origem do teatro e Téspis o primeiro ator 75
Texto 3 - Etimologia - Palavras herdadas da Mitologia Grega 76
Texto 4 - Literatura grega 76

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa aborda a utilização de uma tecnologia digital para o aprendizado colaborativo com a finalidade de inverter um quadro de baixo rendimento escolar no Centro Cultural Arte Relax uma escola de artes integradas para capacitação artística.

Estamos vivendo um fenômeno multimídia que promove a integração de diversos veículos de comunicação em forma de interatividade, porem ciente de que está não é uma realidade para uma camada da periferia e interior do Brasil, ainda assim vivemos hoje experiências e vivencias nunca antes experimentadas como a pesquisa on line, vídeo aulas, interação on line e full time.

Se trata da Terceira Revolução Industrial, que resultou em uma Revolução Técnico-Científica-Informacional, que proporcionou um progresso tecnológico unindo ciência e indústria.

> A Terceira Revolução Industrial ocorreu em meados do século XX, a partir da década de 1950. Nesse momento, diversos campos do conhecimento começaram a sofrer mudanças em consequência do avanço tecnológico vivido nesse período e jamais visto anteriormente.
> As indústrias que desenvolveram alta tecnologia começaram a se sobressair em relação às indústrias que se destacavam nas fases anteriores. Assumiram posição de destaque nesse momento, a robótica, genética, informática, telecomunicações, eletrônica, entre outros. (Souza, 2020)

Claro que esse fenômeno pode ser notado no nosso dia a dia, nas nossas relações pessoais e profissionais.

Através da minha experiência de 20 anos de magistério, percebo que em pleno século 21 os processos pedagógicos alcançaram avanços tímidos com poucos elementos tecnológicos sendo utilizados para aplicação de conteúdos em sala de aula, portanto precisamos inovar os nossos processos de ensino e de aprendizagem.

> O ato de lecionar para uma sala repleta dos estudantes é, frequentemente, reportado como um dos maiores desafios atuais por boa parte dos professores, pois os métodos de ensino tradicionais têm extrema dificuldade em envolver indivíduos com as características da Geração Z, o que dificulta imensamente o processo de aprendizagem e a relação professor-aluno. Esses estudantes têm acesso simples e extremamente rápido à informação - não necessariamente de boa qualidade - e dificuldade em se manterem atentos e focados em uma única atividade por longos períodos.
> (QUINTANILHA, 2017, p.2)

Este estudo objetivou um experimento inédito na instituição Arte e Relax ao inserir jogos digitais no processo educacional especificamente na matéria teórica História das Artes Cênicas, foi analisada sua funcionalidade e se de fato resultou em algo enriquecedor para o processo de aprendizagem. A pesquisa foi realizada com 10 voluntários (não alunos da Instituição) para testar a viabilidade da gamificação em pessoas aleatórias escolhidas por suas diversidades.

Pretendeu-se ainda, analisar o engajamento dos sujeitos com o ensino aplicado através de novas metodologias digitais.

A tecnologia digital popularizou-se e são inúmeros os recursos para aplicação em sala de aula. Entretanto a falta de formação dos professores, entre outros fatores, é um entrave ao avanço no âmbito educacional.

> Dada a formação insuficiente, torna-se mais difícil explorar as potencialidades pedagógicas das novas tecnologias. E em muitos casos, isso pode levar a uma certa resistência com relação ao seu uso, fazendo com que métodos mais tradicionais sigam sendo reproduzidos.
> (FONTOURA,2018)

Entretanto o aprendizado informal e lúdico é uma abordagem que proporciona motivação ao aluno de qualquer faixa etária, grau de escolaridade e matéria a ser estudada.

> Ludificação, também chamado de Gamificação, é o uso de técnicas de design de jogos que utilizam mecânicas de jogos e pensamentos orientados a jogos para enriquecer contextos diversos normalmente não relacionados a jogos. Tipicamente aplica-se ludificarão a processos e aplicações com o objetivo de incentivar as pessoas a adotá-lo ou influenciar a maneira como são usados.
> (WIKIPÉDIA, 2019)

Este estudo apresentou como base a aprendizagem significativa a partir dos conhecimentos que o aluno já possuía, levando em conta suas individualidades onde bagagem cultural e social interferiram para construção de novos conhecimentos e o professor foi mediador neste contexto é também pesquisador.

> A aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se, de maneira substantiva (não-literal) e não-arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo".
> (MOREIRA, MASINI ,1982, p.7)

Os jogos são elementos atrativos que levados a sala de aula resultaram numa quebra de um padrão convencional que aguçou a criatividade e curiosidade do educando.

1.1 As tecnologias digitais neste contexto de gamificação

É fundamental apresentar a tecnologia digital como uma alternativa para construção do saber, apontando a riqueza que advém com o mundo virtual a sala de aula, que com certeza é um mundo de possibilidades a ser explorado levando a sala de aula a outro patamar.

> Os jogos digitais configuram-se em artefatos culturais contemporâneos, baseados em tecnologias da microinformática". Os jogos digitais ou videogames apresentam importância destacada mundialmente e neste artigo será considerado o termo "jogos digitais". Em muitos casos os jogos digitais podem ser bastante adequados para a criação de cenas do passado histórico de forma mais convincente do que aquela transmitida pelo texto histórico e por fontes da história.
> (ARRUDA, 2009, p 46).

O professor tem a missão de trazer inovações tecnológicas digitais ou não para a sala de aulas e buscar sempre seu próprio aprimoramento tendo a consciência de que é um eterno aprendiz.

As inovações são constantes quando se trata de tecnologia digital, logo o educador deve se permitir aprender para ensinar.

> A modernidade trouxe consigo uma aceleração nesses processos, tornando-os mais dinâmicos, seja na esfera ideal ou material. Coube aos professores, portanto, identificar nesses movimentos ferramentas que auxiliem-nos em seu trabalho.
> (MEOTTI; RAMOS, 2016, p. 16).

Os jogos desenvolvidos para a aplicação da gamificação foram elaborados através da plataforma E-futuro uma rede social educativa desenvolvida por professores especialistas para professores e alunos de todos os anos letivos. Ocasionou um impacto inicial esperado, a seguir houve o momento de acomodação e curiosidade,

O educador que pretende utilizar o jogo como ferramenta educativa deve ter a clareza de que é um processo que exige revisão, avaliação e reaplicação. Um constante feedback como forma de diagnóstico e avaliação na aprendizagem colaborativa.

Esta pesquisa propôs um estudo da autonomia do aluno e avaliou sua adaptação e desenvolvimento neste processo.

A partir do aumento de usuários de games digitais, ocasionou o advento de grandes campeonatos de E-sports, praticados gamer profissionais, também conhecidos como cyber atletas é um fenômeno da nossa atualidade.

Ao propor a gamificação como ferramenta pedagógica não houve a intenção de menosprezar a educação convencional e sim apontar um "ferramenta parceira" que trabalhou o desenvolvimento cognitivo no aprendizado escolar.

A desigualdade social que nosso país enfrenta reflete-se na exclusão digital de boa parte da população. Claro que existem diferentes outras razões para o não uso da tecnologia digital, porem a falta de infraestrutura para o acesso ainda é um fator recorrente. Por isso é muito importante ações que buscam resolver esse problema.

O MEC (Ministério da Educação) publicou no diário oficial da união, no dia 2 de Julho de 2020 o programa de Inovação Educação Conectada que fornece recursos financeiros às escolas públicas de educação básica.

> Critérios técnicos para o repasse direto de recursos financeiros às escolas públicas para que estas tenham acesso as novas tecnologias:
> a) contratação de serviço de acesso à internet;
> b) implantação de infraestrutura para distribuição do sinal de internet nas escolas; e
> c) aquisição ou contratação de dispositivos eletrônicos.
> Art. 2º Os critérios técnicos para repasse de recurso seguem a ordem de elegibilidade, inclusão, classificação e confirmação. (MEC, 2020)

O fato é que mesmo com todas as desigualdades de acesso, a tecnologia é uma realidade e quanto mais urbana a cidade, maior a infraestrutura digital.

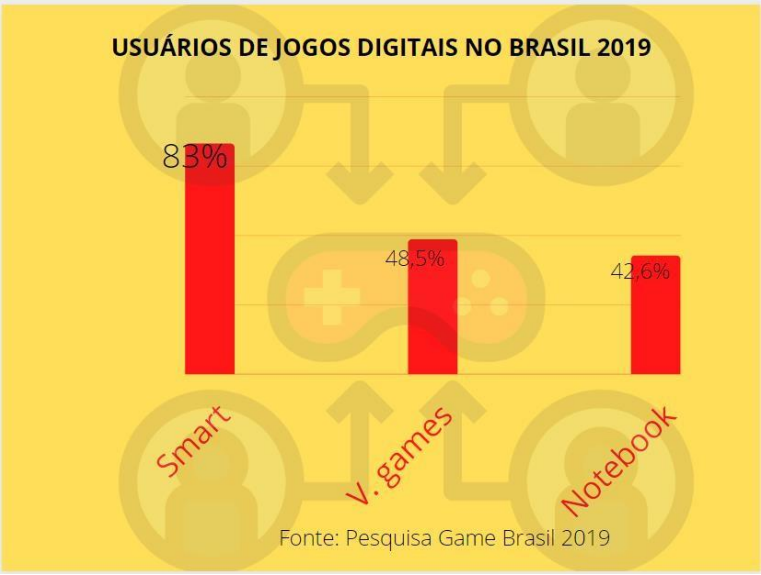
> O consumo de jogos digitais expandiram-se, alcançaram um patamar de popularidade muito grande, e estão cada vez mais presente em nosso cotidiano. O que antes era privilégio de alguns, tem se tornado algo popular e, em alguns casos, quase obrigatório. Há vários programas governamentais visando promover essa inclusão digital, tais como o Banda Larga nas Escolas, Cidades Digitais, ProInfo Integrado, Telecentros.
> (RODRIGUES, 2015, p.949)

O jogo digital apresentou um crescimento importante nos últimos anos é o que aponta o Segundo Censo da Industria Brasileira de Jogos Digitais realizado pelo Ministério da Cultura (MINC)

> O estudo indicou crescimento do mercado de jogos eletrônicos brasileiros em todas as regiões do Brasil. De 2014 a 2018, o número de desenvolvedoras passou de 142 para 375, um aumento de 164%. Apesar de as empresas ainda se concentraram no Sul e Sudeste, as regiões Norte e Centro-Oeste foram as que apresentaram o maior crescimento proporcional de novos empreendimentos nos últimos quatro anos. (MINC 2020)

O PGB, Pesquisa Game Brasil, realizou em fevereiro de 2019 um mapeamento sobre as principais plataformas usadas são: Smartphone (83%), videogame (48,5%) e notebook (42,6%).

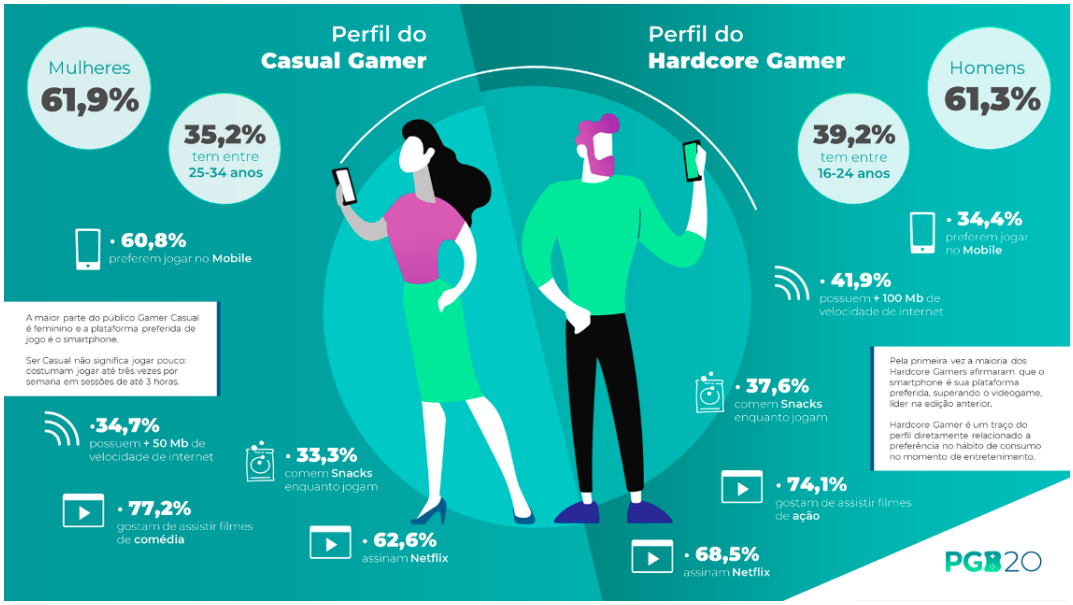
Gráfico 2 - JOGADORES DE GAMES BRASIL -PGB



O estudo do PGB em 2020 aponta a as diferenças entre o Gamer Casual (Jogadores fortuitos) e um Hardcore Gamer (jogadores radicais).

A maior parte do público de Gamer Casual é feminino e a plataforma preferida de jogo é o smartphone. E o Hardcore Gamers afirmaram que o smartphone também tem é sua plataforma preferida, superando o videogame, líder na edição anterior em 2019.

Gráfico 3 - JOGADORES DE GAMES BRASIL –PGB 2



2 JUSTIFICATIVA DA RELEVÂNCIA DO TEMA

Este trabalho justifica-se pela quebra de paradigmas, porem não se trata da mudança de um formato convencional para um inovador e sim a inserção de um novo formato acrescentando tecnologia digital a tecnologia vigente . Para isso se fez necessário embasar a importância da gamificação como inovação educacional que realmente acrescentasse algo relevante ao processo de aprendizado.

Somos um país com internautas frequentes e ocasionais, porem estamos no ranking de maiores usuários de internet além de grandes consumistas de tecnologia. Esse argumento mostra que o brasileiro já está familiarizado com as tecnologias digitais e não haverá um período de adaptação e estranhamento para sua utilização desta tecnologia em sala de aula.

> O Brasil é o país da América Latina que faz os maiores esforços para não ficar atrás na corrida tecnológica. Com o maior número de usuários conectados à internet, ou seja, 9,8 milhões, é o 9º colocado no ranking mundial, ficando à frente de países como Rússia (10º) e França (11º). Entretanto, somente 5,7% da população têm acesso à internet. Neste mesmo estudo do MCT, intitulado Internet Comercial3, existe a estimativa que a internet movimentará 3,2 bilhões de dólares em 2003, cerca de oito vezes mais do que em 2000, quando alcançou a cifra de 390 milhões de dólares.
> (PANTOJA, FERREIRA , 2020, p.10)

O Game é visto comumente como um fator de distração e entretenimento. Logo nos aprofundar, fundamentar e apresentar resultados é importante para que se inicie a mudança.

Os recursos digitais tecnológicos nas instituições de ensino tem sido empregado em sua maior parte para preparação de aulas como por exemplo em apresentações de slides, exibição de filmes, passeios virtuais e não para aplicações em sala como ferramenta de apoio educacional onde o aluno além de recebedor utilizador de conteúdos. Intervém como agente ativo também da criação, experimentação, critica do material pedagógico.

Ao mesmo tempo em que o governo tem a preocupação de inserir a inclusão digital nas escolas, o próprio Ministério da Educação (MEC) reconhece a dificuldade dessa inserção.

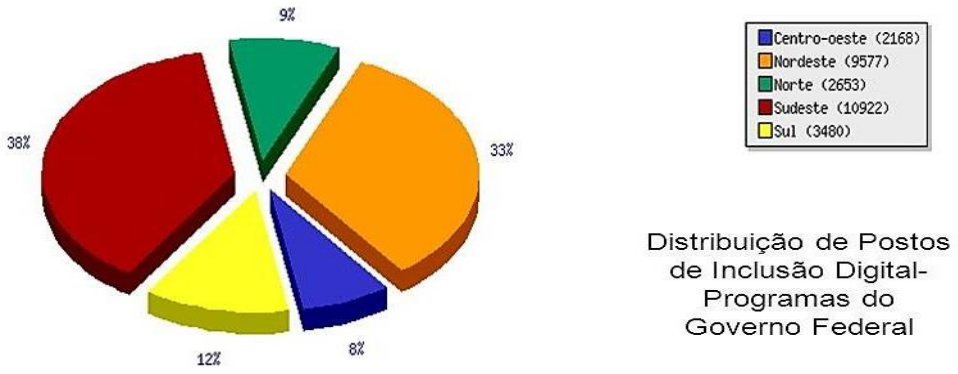
> A cultura digital precisa ser reconhecida pela escola, com a incorporação das tecnologias ao currículo, como recurso pedagógico que favoreça o processo de ensino-aprendizagem. O uso pedagógico das tecnologias, associado ao conteúdo específico de cada disciplina do currículo, é um dos maiores desafios. Outro é a formação inicial e continuada dos educadores. (MEC,2018)

Não só os educadores , mas também as instituições de ensino de um modo em geral ainda resistem ao uso de recursos tecnológicos como ferramentas de auxílio à aprendizagem, não só por conta do apego a uma forma convencional de trabalho, mas pelo errôneo pensamento de acreditarem ser oneroso e sua implantação complicada por conta da infraestrutura deficiente nas instituições de ensino.

Em vista deste fator, os educadores precisam utilizar recursos tecnológicos práticos que já estão inseridos no ambiente escolar. Daí a gamificação entra com uma solução pratica, que não necessita de recursos financeiros dispendiosos.

O gráfico a seguir apresenta de forma contundente o resultado sobre o levantamento de pontos de inclusão digital (PIDs) no Brasil e de forma quantitativas através das regiões : Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste e Sul.

Gráfico 4 - Gráfico do total de PIDs por região



Apesar da região sudeste ser a que mais recebe incentivo digital, ainda assim é tímida a inclusão de novas tecnologias em sala de aula que propiciam novas experiências na forma de ensinar e aprender, desenvolve conteúdos e capacita para um aprendizado autoral.

Segundo o MID (2003), os domicílios com acesso a internet no Brasil passou de 8% em 2003 para 38% em 2012, Somo 63º e sexto lugar na América Latina, mesmo assim há uma resistência do uso de ambientes virtuais em sala de aula.

Nesta pesquisa foram testados diferentes indivíduos com graus diferenciados de acesso e de familiaridade com o mundo digital. Para isso o processo de pesquisa foi realização com voluntários de diferentes campos profissionais, naturalidade diversas e faixa etárias que variam entre 20 até 70 anos.

A finalidade de promover interculturalidade e se ter uma avaliação isenta da sua funcionalidade. Sem perder o foco principal do curso que foi testar a qualidade da Gamificação para o estudo das aulas teoricas, para posteriormente ser aplicada nos cursos profissionalizante do Centro Cultural intitulado Arte e Relax e revertendo assim um quadro de baixo rendimento escolar.

> A chegada das tecnologias móveis em sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios". Logo, cabe ao professor repensar conceitos, rever sua prática e promover avaliações que retratem esse momento na educação, possibilitando saberes e aprendizados para seus alunos. (MORAN 2013, p.30)

O jogo é importante para ampliar o cognitivo e emocional humano, Lev Vygotsky apresenta em suas teorias de aprendizagem no conceito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), a perspectiva sócio histórica, que considera o desenvolvimento psicológico humano como fruto da interação entre o homem e o meio social e cultural em que vive.

> O ser humano desenvolve-se pelo aprendizado que envolve interferência direta ou indireta de outros seres, assim, a mediação faz diferença. Mediação e proposição são significantes para o resultado do aprender, pois, interfere na relação de aprendizagem, e faz as funções psicológicas superiores desenvolverem-se no ser. (VYGOTSKY, 1991, p. 91)

3 BASES DA PESQUISA

3.1 Problema

O Centro Cultural Arte e Relax tem em sua grade de programação o Curso de Artes Cênicas, que tem a finalidade de profissionalização de atores, para isso o aluno precisa concluir o curso que tem duração de 8 meses e atuar em três projetos teatrais durante o período de aprendizado, para assim solicitar O DRT (Delegacia Regional do Trabalho) O significa ter registro profissional regulamentado na carteira de trabalho.

O curso é dividido por turmas iniciantes, intermediarias e avançadas.

Após a constatação de que o curso de Artes Cênica do Centro Cultural Arte Relax (Curicica/RJ) disponibiliza 10 (dez) matérias para a formação e dentre elas 8 (oito) matérias práticas e apenas 2 (duas) teóricas que são História das Artes Cênicas e Dramaturgia e que popularmente estas são conhecidas como as "matérias chatas" motivo principal das notas baixas e medianas, havia a necessidade de mudar esse triste padrão estabilizado.

Logo problema que se quis investigar foi: O baixo rendimento dos alunos do curso de formação de atores especificamente nas aulas teóricas.

Por conseguinte, as perguntas que orientaram a pesquisa e sua análise foram:

- A gamificação será capaz de mudar um quadro de baixo rendimento escolar?
- Quais são as possibilidades pedagógicas a serem exploradas?
- Quais são as condições necessárias ao desenvolvimento desta metodologia?
- No final alcançarei o objetivo? Alunos proativos que se tornaram aprendizes e mentores.

> A questão motivacional talvez esclareça a razão de alguns estudantes gostarem e aproveitarem a vida escolar, revelando comportamentos adequados, alcançando novas capacidades e desenvolvendo todo o seu potencial. Outros demonstram pouco interesse nas atividades, muitas vezes fazendo-as por obrigação, ou de forma pouco responsável e, em alguns casos, desprezando uma grande parte da vida escolar.
> (GARRIDO, 1990)

GAMING THE SYSTEM

Outra consequência recorrente da falta de motivação do aluno é uso de ambientes virtuais aproveitado da forma indevida. O Gaming the System, que são comportamentos indesejáveis que tentam burlar regras.

Na tradução literal significa "jogando com o sistema" para obter vantagens ou criando atalhos.

Por exemplo, utilizar serviços online de buscas, para encontrar conteúdos prontos e replica-los. Produção acadêmica feita por um “Ghost writer”, na tradução literal escritor fantasma. Uso de tutores Inteligentes não como apoio educacional e sim para resolução rápidas de problema obtendo resposta imediatas. E outros inúmeras formas errôneas do uso de ambientes virtuais.

> O Gaming the System pode ser definido com “a tentativa de ter sucesso em um ambiente educacional explorando as propriedades do sistema, em vez de aprender conteúdo e tentar usar esse conhecimento para obter a resposta correta.(BAKER, 2016, p. 35)

3.2 Crença Norteadora

Para modificação deste cenário de baixo rendimento escolar, havia a necessidade de integrar aos métodos de ensino em uso, novas tecnologias digitais com ênfase na gamificação para um aprendizado mais significativo, prazeroso, autoral e eficaz para os educandos.

Segue tabela 2019 do rendimentos escolar da turma regular de Artes Cênicas, para um comparativo do desempenho médio nas matérias práticas e teóricas, durante todo o período letivo.

CURSO ARTES CÊNICAS- TURMA 13N –Mês/ano: 03/19 – 10/19

MATÉRIAS PRÁTICAS	MEDIA NOTAS
Danças	9,5
Laboratório teatral	9,0
Canto, dicção e oratória	9,3
Figurino e maquiagem	9,8
Interpretação para tv	9,9
Teatro I - Esquetes	8,9
Teatro II- Montagem	9,4
MATÉRIAS TEÓRICAS	**MÉDIA EM NOTAS**
Hitoria da Arte	5,8
Dramaturgia	6,2

Fonte: Centro Cultural Arte Relax

Partindo da certeza de que a Gamificação seria um fator motivacional para diminuição do baixo rendimento escolar e interesse do educando, houve a necessidade ter um entendimento do que quer dizer Motivação.

A Motivação tem o intuito de promover no individuo relaxamento, engajamento e estimulo para alcançar um determinado objetivo.

> Do latim moveres, a motivação é o processo psicológico que influencia a direção e a persistência de um comportamento por meio de um conjunto de fatores psicológicos, de ordem fisiológica, intelectual e afetiva, que determina um certo tipo de conduta, fator de estudo que busca entender o porque do comportamento e de determinadas ações dos seres humanos e animais. A raiz da palavra motivação é a da palavra motivo e da palavra ação, o que sugere exatamente o impulso que leva a um determinado comportamento, e está ligada diretamente aos desejos, necessidades e vontades do individuo.
>
> (CHIAVENATO, 1985, PG 29)

O ritmo acelerado do nosso cotidiano pede soluções rápidas e práticas para os problemas, o tempo é precioso, estudamos com aplicativos, usamos podscasts para receber notícias filtradas em tempo real, nos reunimos em vídeo conferencias. Logo ensinar e aprender com o uso das novas tecnologias digitais, vai de encontro as necessidades de uma sociedade cada dia mais conectada.

> O ambiente de aprendizagem escolar é um lugar previamente organizado para promover oportunidades de aprendizagem e que se constitui de forma única na medida em que é socialmente construído por alunos e professores a partir das interações que estabelecem entre si e com as demais fontes materiais e simbólicas do ambiente (MOREIRA, 2007).

A parte mais desafiadora, a nível pessoal para o educador neste projeto, foi ter o entendimento do que é LIDERANÇA. Foi fundamental ter perceptibilidade de estar muitas vezes em nível de igualdade com seus alunos no que diz respeito a conhecimentos e não ser o unicamente o desenvolvedor de conteúdo.

Por outro lado há uma liderança velada, uma vez que é o professor é o mediador que conduz o processo e é a linha direta com todos para o suporte técnico. O mediador por vezes executa até o trabalho de interceder entre partes, por conta deste trabalho um tipo de concorrência que é inerente ao Jogo e ocasionar algumas discordâncias de convivência. Cabe a este mediador/professor, amortecer impactos e tornar o ambiente receptivo e propicio ao aprendizado.

3.3 Objetivos geral

Analisar a utilização da gamificação como processo facilitador de aprendizagem no ensino de Disciplinas teóricas no curso de Artes Cênicas, com voluntários de diferentes contextos sociais e setores profissionais.

3.4 Objetivo especifico.

-Avaliar métodos e tecnologias que se adeque ao nível cognitivo dos alunos para superar o baixo rendimento em aulas teóricas do curso de Artes Cênicas; identificando e superando assim os problemas que dificultam o aprendizado.

- Implementar as aulas teóricas de Artes Cênicas com metodologias e tecnologias digitais que estimulem a interações e facilite o aprendizado.

- Estimular no aluno a percepção de si mesmo no desenvolvimento da inteligência para superar o baixo rendimento escolar no Curso de Artes Cênicas.

O intuito é que se desenvolva múltiplas capacidades do educando, tendo o objetivo de desenvolver um ser pensante e curioso.

> A educação necessita de novas estratégias para atrair interesse dos estudantes que se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013)

4 DESENHO DA PESQUISA

Ciente de que não se trata apenas de entretenimento, a gamificação promete utilizar o jogo para tornar o aprendizado mais prazeroso, foi avaliado se de fato o game proporcionou também um trabalho colaborativo, e se sua escolha obteve real relevância para contribuição do aprendizado.

O educando deve ter a clareza da diferença entre a brincadeira , que é uma atividade livre e o jogo que tem regras pré definidas, tarefas e finalidade.

> O jogo é uma atividade mais estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, etc. Uma particularidade importante do jogo é o seu emprego tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma agregação mais exclusiva com o universo infantil.
> (PORTAL DA EDUCAÇÃO,)

Os elementos fundamentais da gamificação, são: Desafios , recompensas e o ranking.
Desafios: Envolve o aluno numa atividade que o instiga e testa seu conhecimento, ainda mais com aumento de dificuldades e novos elementos para envolver e tornar dinâmico o aprendizado.

> O aumento da dificuldade de uma atividade deve ser feito conforme a habilidade do aluno. A ideia é proporcionar níveis de dificuldade para os desafios, o qual auxiliará no crescimento e avanço pessoal do aluno, fazendo com que cada um siga seu próprio ritmo de aprendizagem. (Fardo, 2013, P. 205)

Recompensas são consequências da realização de um desafio, prêmios simbólicos que tem o objetivo de reconhecer o esforço e a contribuição do aluno no desenvolvimento do seu conhecimento.

> Essas recompensas são obtidas através da realização de uma atividade proposta. Se dão por via de pontos, bônus, até moedas virtuais, medalhas ou emblemas as quais podem ser revertidas em algum benefício
> (MARTINS, FERNANDES, 2016; P.11)

Ranking , descrito por Martins e Fernandes (2016) como uma forma de qualificar e quantificar a execução dos alunos, definindo seu lugar em forma de classificatória.

Esse conceito não seria aplicado, pelo entendimento de que promove competitividade entre os alunos e a ideia central é que o mesmo se desafie e crescer individualmente, porem o ranking é uma consequência do jogo e a competitividade saudável é totalmente positiva.

A ideia de um experimento onde acertos e erros não são considerados e sim as tentativas, só foi possível porque mesmo em situações onde havia grupos x grupos, ou competição onde os indivíduos competiam individualmente entre si, havia ranking , pontuação, porem acima de tudo espirito esportivo.

Com o intuito de utilizar recursos tecnológicos ao alcance dos alunos, optou-se pelo E-futuro que possui excelentes ferramentas para montagem de uma sequência didática.

A Disciplina: História das Artes Cênicas

Matéria desenvolvida: Mitologia Grego Romana e a origem do teatro.

Propósito Geral da Disciplina: Desenvolver, através de recursos digitais práticos formas colaborativas que contribuam para o aprendizado da teoria das artes Cênicas com o uso da Gamificação.

O Diagnóstico e a Avaliação:

- A gamificação com instrumento para o aprendizado para a verificação de sua eficiência para o ensino teórico.
- A autonomia para criação e contribuição do saber.
- Avaliações para identificar as dificuldades e progresso dos alunos e a sua visão sobre o processo.

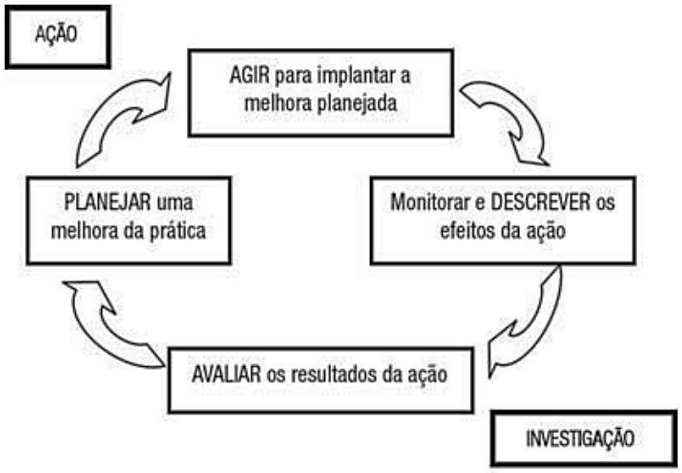
4.1 Metodologia

Este projeto trabalhou com uma pesquisa-ação porque foi um trabalho de campo, feito de forma colaborativa, onde o desenvolvimento do material pedagógico foi em parte confeccionado pelos integrantes desse experimento que atuaram como pesquisadores e avaliadores. E como meta também verificou percepção dos alunos dessa nova forma de ensino, analisou os pontos positivos e negativos dessa proposta educacional que são: provocar interação, integração e interculturalidade. Além de apontar à professores de qualquer seguimento educacional, caminhos para aplicação dessa linguagem digital em suas aulas teóricas. Kemmis e Mc Taggart entendem o conceito de pesquisa-ação da seguinte forma

> Pesquisa-ação é uma forma de investigação baseada em uma autorreflexão coletiva empreendida pelos participantes de um grupo social de maneira a melhorar a racionalidade e a justiça de suas próprias práticas sociais e educacionais, como também o seu entendimento dessas práticas e de situações onde essas práticas acontecem.(KEMMIS, TAGGART, P.248)

David Trip desenvolveu um diagrama que representa as fases , ou seja o ciclo básico de uma pesquisa ação, ou investigação ação.

Figura 1 - Diagrama de Pesquisa ação



Ao aprofundar o estudo sobre pesquisa ação, os princípios fundamentais são totalmente coerentes com a linha de trabalho que se quer atingir com este estudo que tem por natureza ser descritiva e exploratória, como especificado por Thiollent a seguir.

> a) há uma ampla e explícita interação entre pesquisadores e pessoas implicadas na situação investigada;
> b) desta interação resulta a ordem de prioridade dos problemas a serem pesquisados e das soluções a serem encaminhadas sob forma de ação concreta;
> c) o objeto de investigação não é constituído pelas pessoas e sim pela situação social e pelos problemas de diferentes naturezas encontrados nesta situação;
> d) o objetivo da pesquisa-ação consiste em resolver ou, pelo menos, em esclarecer os problemas da situação observada;
> e) há, durante o processo, um acompanhamento das decisões, das ações e de toda a atividade intencional dos atores da situação;
> f) a pesquisa não se limita a uma forma de ação (risco de ativismo): pretende-se aumentar o conhecimento dos pesquisadores e o conhecimento ou o "nível de consciência" das pessoas e grupos considerados. (THIOLLENT, 1996, p. 15)

A Metodologia se desenvolveu através da pesquisa ação, a partir das seguintes fases:

- Desenvolver Rodas de Conversas com os alunos no ensino de Artes Cênicas, usando tecnologias digitais;

- Propor nestas Rodas o desenvolvimento de Sequências Didáticas para estimular o desenvolvimento da inteligência,

- Avaliar a partir de uma Sequência Didática com uma amostra de alunos, o papel das novas metodologias e tecnologias digitais para o aprendizado em sala de aula,

- Desenvolver e disponibilizar um E-Book sobre este método de ensino de Artes cênicas embasado no uso de Rodas de Conversas e tecnologias digitais.

4.2 Materiais e Métodos

A pesquisa pautada por encontros presenciais por meio de 8 rodas de conversa na sede do Centro Cultural Arte e Relax localizado na Zona Oeste do Rio de Janeiro e encontros online através da rede social whats App.

Foram usados como material de apoio Projetor e televisão (apresentação de slides e vídeos) e tecnologias móveis como celulares e tablets para aplicação dos games.

Essa investigação contou com material pedagógico com a utilização de recursos tecnológicos simples de acesso livre a todos os alunos que participaram deste processo.

> Neste contexto, aparece um novo formato de educação, no qual giz, quadro e livros não são mais os únicos instrumentos para dar aulas que os professores possuem, necessitando assim desenvolver um conjunto de atividades didático-pedagógica a partir das tecnologias disponíveis na sala de aula e as que os alunos trazem consigo. (RAMOS, 2012, P.5)

4,3 Site E. futuro

O site E.futuro é uma rede social que possui gratuitamente, jogos educativos e games online e of line, aprendizado colaborativo, espaço literário e interação online, que foram utilizados para formular uma estratégia de ensino.

A escolha se deu por conta da plataforma ser gratuita e de fácil, não necessitando que alunos, professores e tampouco instituições precisem arcar com custos posteriores.

Pensando num aprendizado que será disponibilizado democraticamente para instituições com ou sem alto poder aquisitivo.

O E-futuro[1] é uma Rede Social Educativa e nesse espaço é possível criar jogos educativos sem precisar programar e compartilhar em: Redes sociais, sites, blogs, classroom e nas Plataformas de EAD.(Educação a distância)

A plataforma permite também que se crie turmas, adicione conteúdos e gerencie alunos tudo de forma simplificada atendendo a todos os níveis de conhecimento digitais. Outra vantagem é que não é imprescindível que se tenha um laboratório para utilização apenas um celular para utilizar os inúmeros jogos educativos existentes na plataforma, onde professores e alunos podem criar seus próprios jogos personalizados.

O site E.futuro foi essencial para todo o processo, pois possui jogos que já são familiares a usuários de games físicos ou virtuais como quebra cabeças, palavras cruzadas e jogo da forca e outros jogos populares.

[1] E Futuro - https://www.efuturo.com.br/ Idealizador: Cláudio Joaquim Braga dos Santos)

E o desenvolvedor Claudio Joaquim Braga, generosamente se disponibilizou a dar suporte e apoio técnico a qualquer momento que solicitado. (ANEXO 3)

4.4 Seleção da amostra

O critério de Inclusão nesta pesquisa da qual participarão 10 selecionados para o curso livre aconteceu da seguinte forma.

O grupo deveria ser composto por voluntários de diferentes campos profissionais, naturalidade e considerando um gradiente com faixas etárias entre 20 até 70 anos.

Este critério foi adotado para através de uma clientela diversificada obter uma avaliação de vários pontos de vista e promover uma integração entre pessoas com ritmos e entendimentos diferenciados. Estes voluntários são: funcionários, ex alunos e convidados de fora da instituição, que aceitaram a proposta de testar uma tecnologia que se aprovada pelo grupo, seria inserida na metodologia de ensino do Centro Cultural Arte e Relax.

Esta opção de diversidade entre os voluntários tem as seguintes finalidades:

1. Não interferir no calendário anual da Instituição. Pois esta pesquisa foi realizada fora do período escolar, no período de férias e horários alternativos.
2. Implantar este novo método de ensino nas aulas teóricas da Escola Arte e Relax de Artes, somente depois de devidamente aplicado e testado.

Figura 2 - Integrantes da turma, alunos voluntários

Seleção da Amostra

NOME	IDADE	PROFISSÃO	NATURALIDADE
Integrante 1	50 anos	Professora de balé	Rio de Janeiro
Integrante 2	21 anos	Estudante de letras	Rio de Janeiro
Integrante 3	70 anos	Empresário	Minas Gerais
Integrante 4	30 anos	Ator Profissional	Curitiba
Integrante 5	22 anos	Estudante de Marketing	Goiânia
Integrante 6	49 anos	Musico	Rio de Janeiro
Integrante 7	52 anos	Professora de História	Rio de Janeiro
Integrante 8	28 anos	Professora de Artes	Ceará
Integrante 9	30 anos	Engenheiro	Rio de Janeiro
Integrante 10	49 anos	Produtora de Eventos	Rio de Janeiro

Fonte: Autoria própria

4.5 Riscos da pesquisa

1. Pode-se gerar dúvidas sobre os resultados finais, portanto os voluntários devem ter a certeza de que não serão expostos.

2 - Por conta da autonomia que se pretende ofertar aos voluntários há o risco de se desvirtuar o objetivo para uma discursão politica, religiosa , preconceitos e outros assuntos que desvie o foco da pesquisa.

3- Como parte do trabalho serão feitos em pequenos grupos, haverá o risco deste se tornar uma disputa não saudável entre grupos.

4- Mesmo se tratando de um trabalho voluntario, o participante pode requerer recompensas, ou algum tipo de gratificação.

4.6 – Benefícios da Pesquisa

Benefício primário

Mostrar que a gamificação é uma forma eficiente de aprendizado da teoria da arte cênica e de qualquer outra matéria, pois traz engajamento e uma forma lúdica de aprendizagem.

Benefício secundário

Criar uma nova cultura na escola Arte Relax em que a gamificação com a implantada em prol da aprendizado.

5 DISCUSSÃO E RESULTADOS

5.1 Rodas de conversa e sequencias didáticas

Essa investigação contou para criação de todo o material pedagógico com a utilização de recursos tecnológicos simples, de acesso livre a todos os integrantes que participaram dessa pesquisa.

Este é um projeto piloto para criação de uma gamificação e que resultou num manual pedagógico, um e-book que além de ser implantado no calendário anual das turmas da instituição (Centro Cultural Arte e Relax) a partir de 2021. Será também disponibilizado a professores e instituições de ensino interessados em levar novas tecnologias para sala de aula.

O modelo formal de cadeiras enfileiradas, originou-se do século XIX, logo podemos afirmar que nossas salas de aula pararam no tempo.

> Carteiras enfileiradas, quadro-negro na frente, professor de pé discursando e alunos sentados escutando. A sala de aula como conhecemos na maior parte do mundo teve sua origem na era da Revolução Industrial(XIX): foi concebida com a ideia de aplicar o modelo das fábricas no ambiente escolar. (BARROSO, 2017)

Ao aplicar a pesquisa foi usado o modelo circular onde não há primeiro nem ultimo e todos se veem em total igualdade, foi o ideal para o desenvolvimento de um trabalho onde todos eram aprendizes e detentores do saber.

As aula on line foram aplicadas através do grupo em rede social e a pesquisa individual para seleção e criação de material didático, foi feita por todos os integrantes deste experimento.

A seguir a sequência didática e decorrências de cada roda de conversa e resultados parciais.

5.2 Primeira Roda de Conversa

Sequência Didática da Primeira Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	Recursos	Objetivos	Impressões em sala	Atividade para ser feita em casa.
- Dinâmicas para entrosamento - Apresentação do projeto. - Aplicação do Primeiro game - Debate da experiência.	- Celular, - Projetor - Internet - Caderno - Caneta	_Acolhimento -Apresentação da pesquisa - Criação do Grupo de trabalho no WhatsApp.	Houve entendimento e interesse em fazer parte do projeto e muitas sugestões entusiasmadas.	Tarefa on line: Criar para turma um jogo interagir, tema livre

Fonte: Autoria própria.

Iniciamos o trabalho com um acolhimento, os voluntários foram recebidos com um cooffe bleak, neste momento já iniciou uma atmosfera informal de apresentações e conversas amenas.

Logo após foi aplicada a dinâmica, corporal e uma exposição individual com a finalidade de apresentação que facilitou a memorização dos nomes de todos e também alcançando o objetivo de entrosamento e quebra de formalidade.

A seguir fiz minha apresentação profissional.

Sou docente na Instituição desde 2010, Graduada em Arte Cênica, Graduada em Licenciatura para teatro, Pós graduada em Roteiro para Cinema, Atriz e Diretora profissional.

E expliquei de forma detalhada do que se tratava a pesquisa e suas ramificações.

Não obstante, este esclarecimento já foi especificado anteriormente (Anexo 2) em forma de Convite Institucional e TCLE (Termo de Consentimento Livre Esclarecido)

Após os esclarecimentos, foram sanadas as seguintes dúvidas:

A) (Indivíduo 3) Todos os encontros serão presenciais?

R. Não, haverá também encontros on line via Whatsapp.

B) (Indivíduo 8) Se quisermos usar jogos fora da plataforma E.Futuro estamos liberados?

R. Não, a nossa pesquisa é totalmente pautada e embasada pelo jogos da plataforma E. futuro.

c) (Indivíduo 9) Haverá outros profissionais envolvidos no trabalho fora o professor?

R. Teremos o apoio de Cláudio Joaquim Braga dos Santos, fundador do E.futuro para todo apoio e desenvolvimento de novos jogos. (Anexo 3)

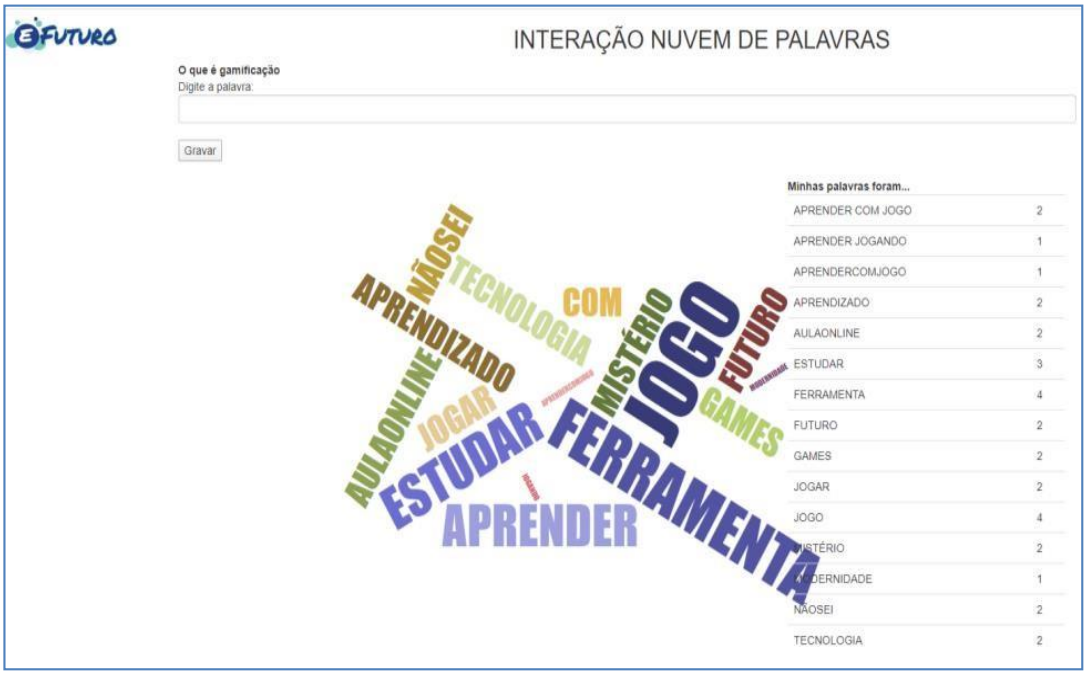
Após essas etapas foi apresentado o primeiro jogo, *INTERAGIR* (Anexo 5) para avaliar o conhecimento da turma sobre o assunto a ser estudado.

O jogo interagir que consiste em responder uma pergunta de forma on line em uma palavra. Todas as resposta aparecer em tempo real de forma de nuvem de palavras.

Pergunta enviada: O que é gamificação?

Conclusão: Mesmo sendo uma turma mista com idades variadas, havia pouco conhecimento e familiaridade com o game como instrumento de aprendizagem.

Figura 3 - Jogo Interagir



Fonte: Site E. futuro

A partir das palavras que foram se formando, foi debatido os assuntos e os porquês da palavra colocada.

Finalizando foi aplicado o passo a passo para desenvolvimento do jogo.

Foi criado nosso grupo de WhatsApp, onde o professor seria na sua posição de mediador único, “administrador do grupo”.

Figura 4 - Imagem da capa do WhatsApp



Fonte: Foto do celular

Em conjunto foram criadas regras de conduta para comunicação no grupo.

1. Seja simpático e gentil.
2. Nenhum discurso de ódio ou bullying será permitido.
3. Nenhuma promoção ou spam.
4. Respeito à privacidade de todos.
5. Nada de bom dias e memes desnecessários

Foi permitido posteriormente se necessário pudesse ser inserido, novas normas e regras para o um convívio tranquilo.

O trabalho de casa foi enviado no mesmo dia, a noite com a comunicação pelo grupo de WhatsApp. Neste mecanismo , pode-se saber quem acessou, que horas e ter o controle do trabalho fora de sala.

Trabalho solicitado: A criação do jogo interagir com tema livre.

5.3 - Segunda Roda de Conversa

Figura 5 - Sequências Didáticas da Segunda Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	Recursos	Objetivos	Impressões em sala	Atividade para ser feita em casa.
-Aplicação dos jogos criados pelos alunos. - Debate filme Hercules - Texto Introdução a mitologia e mito de Dionísio -Jogo da memória.	- celular, - projetor - Internet - caderno - caneta	-Introdução aula de teoria das Artes Cênicas	Acomodação a um novo ritmo de aprendizado com autonomia e tarefas diversificadas.	-Duvidas até o momento, ser enviado em modo particular para a professora sanar individualmente. -Assistir vídeo disponibilizado link no grupo WhatsApp

Fonte: Autoria própria.

Como trabalho de casa, foi pedido que os alunos criassem seu próprio jogo Interagir e assistissem o filme de animação Hercules (Disney, 1997) disponível no Youtube .

O jogo Interagir funcionou como uma dinâmica inicial, que cada um elaborou de um tema especifico.

Segue os temas criados pelos indivíduos:
Individuo 1 - Qual o seu prato preferido?
Individuo 2 - O que você gosta?
Individuo 3 -Quem sou eu?
Individuo 4 - O que te irrita?
Individuo 5 - Quantos anos sinto que tenho?
Individuo 6 - Esquerda, direita ou centro?
Individuo 7- Bolsonaro ou Lula?
Individuo 8 - Como se sente hoje?
Individuo 9 - Com quem mais se identificou na turma?
Indivíduo 10 – Uva passas no arroz, a favor ou contra?

A finalidade era testar os conhecimentos da funcionalidade e domínio do jogo por parte dos indivíduos.

O teor das perguntas funcionaram também como uma dinâmica inicial, que ajudaram a turma a se conhecer um pouco melhor e que venceu de vez melindres e timidez.

Em seguida debatemos o filme, Hercules, que tem todos os elementos da mitologia. A aceitação da turma foi positiva por ser lúdico e as informações serem dispostas de forma bem humorada.

Enviei em tempo real (durante a aula) para o grupo de WhatsApp o texto **Introdução a mitologia e o mito de Dionísio** (Anexo 6) com a finalidade de complementar o aprendizado.

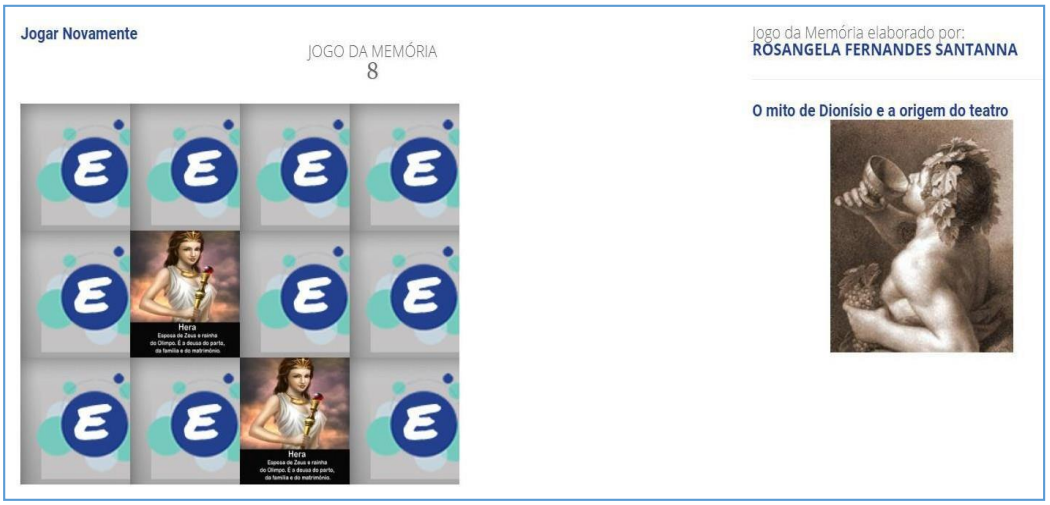
Em seguida foi aplicado individualmente *O JOGO DA MEMÓRIA* (Anexo 5) com personagens da mitologia e suas características, para complementar o entendimento. Esta atividade tornou-se um desafio, onde todos queriam terminar o jogo rapidamente e manifestavam-se ao acabar.

Figura 6 - Todos os Cards do jogo da memória



Fonte: Criação Integrante 5

Figura 7 - – Jogo da memória



Fonte: Criação Integrante 5

Finalizando foi aplicado o passo a passo para desenvolvimento do jogo. Onde todos tiveram a o oportunidade der criar seu jogo com tema: O mito de Dionísio. O Jogo acima exemplificado foi criação de um dos integrantes da pesquisa que agregou informações em cada card e substituiu as imagens anteriores por um único banco de imagens para padronizar o jogo.

O trabalho de casa foi comunicação pelo grupo de WhatsApp diretamente com a professora para uma revisão individual a partir de dúvidas dos alunos. Os seguintes alunos enviaram as seguintes dúvidas que foram resolvidas como se segue.

Individuo 2
Deu um feedback de um erro de digitação na descrição do jogo.
"Foi agradecida a contribuição e corrigido o erro"

Individuo 5
Solicitou esclarecimentos sobre o funcionamento do jogo da memória. perguntou se havia um limite de card a ser inserido para criação de um jogo da memória.
"Foi respondido que o limite são 10 cards que serão duplicados. Porem esclarecido que a sua dúvida poderia ser compartilhada para o grupo em aula"

Individuo 7
Solicitou que suas anotações fossem feitas por bloco de notas do celular e não caderno físico.

"Não foi negado, mas esclarecido que o motivo da sugestão de usar caderno e caneta era para não invalidar o aprendizado formal e sim ter na tecnologia digital uma ferramenta parceira"

Individuo 8

"Disponibilizou um link de um vídeo que relata em forma de animação com duração de 3 minutos um pequeno filme, intitulado: Baco Deus do vinho (fonte youtube) para ser usado em aula"

"Prontamente atendida a solicitação e agradecida a contribuição.

Indivíduos 1, 3, 4 6, 9, 10 não se manifestaram"

5.4 Terceira Roda de Conversa

Figura 8 - Sequencias didáticas e resultados da terceira Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	**Recursos**	**Objetivos**	**Impressões em sala**	**Atividade para ser feita em casa.**
- Assistir Link vídeo youtube - Texto origem do teatro grego e Téspis - Aplicação do Jogo roleta do saber	- celular, - projetor - Internet - caderno - caneta	-Avançar no conteúdo pedagógico e na Experimentação e entendimento do desenvolvimento do jogo.	Já estão familiarizados com o ritmo, diversificado de trabalho.	-Texto disponibizados no WhatsApp -Criar um vídeo de no máximo 30 segundos, sendo um personagem mitológico

Fonte: Autoria própria

Todos os alunos receberam pelo grupo de WhatsApp o link do vídeo: Baco, deus do Vinho (Contribuição de Individuo 8) assistimos também em grupo.

Também foi enviado material pedagógico no espaço Repositório o whatsApp. O texto sobre **A origem do teatro e Téspis, O primeiro ator ,** (anexo 6).

Após leitura, houve debate sobre o texto e vídeo.
Após o grupo dividido em duplas, competiram no jogo: *ROLETA DO SABER*, (anexo 5) respondendo o conteúdo até aqui aplicado.

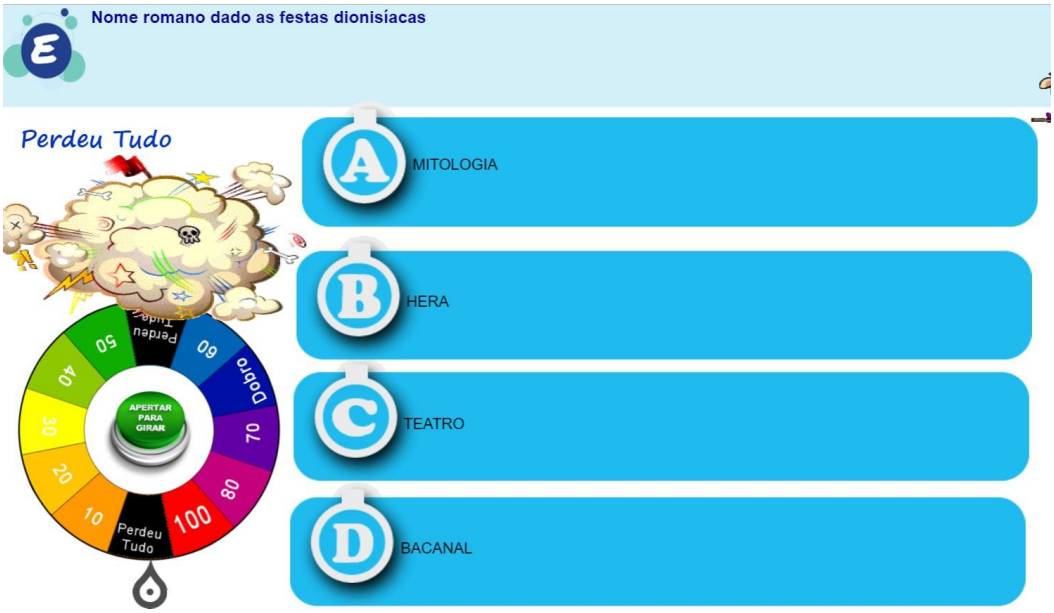
Foi bastante positivo pelo entrosamento, trabalho de equipe e troca de conhecimento.

O observei que todos já estavam familiarizados com o processo de gamificação sem o estranhamento inicial, ou seja bastante adaptados, experimentando e sugerindo entre si ações.

Como avaliação foi aplicado o Jogo Roleta do saber, onde todos competiram individualmente.

O jogo consiste em perguntas que respondidas de forma satisfatória vai somando pontos, porem além da resposta assertiva para avançar no jogo, existe a questão do acaso, onde ao rodar a roleta se descobre um ônus ou bonus. E o jogador pode ponto, passa a vez, dobra a pontuação... O que resultou em muitas risadas, espirito esportivo e troca de conhecimento.

Figura 9 - Roleta do saber



Fonte: Site E Futuro

5.5 - Quarta Roda de Conversa

Figura 10 - Sequencia didática e resultados da quarta Roda de Conversas

Atividades desenvolvidas	**Recursos**	**Objetivos**	**Impressões em sala**	**Atividade para ser feita em casa.**
-Revisão utilizando o Jogo da forca -Pesquisa on line,	- celular, - projetor - Internet - caderno - caneta	-avançar no conteúdo pedágio e na Experimentação e entendimento do desenvolvimento de jogos.	A partir de uma Imagem , o aluno explicaria verbalmente o tema	- Indivíduos 1, 2, 3, 4, 5, a partir dos textos disponibilizados no repositório do grupo. Criar individualmente um jogo para ser aplicado para a turma.

Fonte: Autoria própria

Assistimos as apresentações gravadas de cada aluno que em vídeo representaram um deus da mitologia, indivíduo 1,3,4 e 9 interpretaram Dionísio, indivíduo 2 interpretou

Hermes, indivíduo 5 interpretou Zeus, indivíduo 6 Hera , indivíduo 8 Minerva e indivíduo 10 Ades.

Todos muito criativos e com total domínio do conteúdo, não foram avaliadas as interpretações cênicas, figurinos, direção, tempo de cena e sim o conhecimento e domínio da matéria para posterior execução e criação do próximo game.

Foi feita a seguir uma revisão de conteúdo através do ***JOGO FORÇA*** (anexo 5) criado em sala, que funciona da seguinte forma são sugeridas letras para formar uma palavra ao acertar a palavra irá se formando , ou errar um boneco será gradativamente formado e se completo o jogador perde o jogo, acrescentamos a pedido do (indivíduo 5) que ao acertar deve-se discursar sobre o tema (palavra acertada.)

Em seguida pesquisamos sobre a estrutura dos espaços de representação teatral e principais autores da época, (na Grécia) e o material selecionado foi disponibilizado pelos indivíduos 3 e 10, no repositório pedagógico WhatsApp, Obras teatrais de Esquilo, Sófocles e Aristófanes.

Figura 11 - Jogo da forca



Fonte: Site E Futuro

5.6 - Quinta Roda de Conversa

Figura 12 - Sequências Didáticas e resultados da quinta Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	**Recursos**	**Objetivos**	**Impressões em sala**	**Atividade para ser feita em casa.**
-Jogos criados por 5 integrantes sendo aplicados. -Roda de conversa, sobre os jogos. (criticas elogios e sugestões)	- celular, - caderno - caneta	-Colocar em pratica o conhecimento dado aos alunos.	As críticas e elogios aos colegas que apresentaram o trabalho foram construtivas	- Indivíduos 6, 7, 8, 9, 10 A partir dos textos disponibilizados no repositório do grupo. Criar individualmente um jogo para ser aplicado na turma. -Repositório texto sobre etimologia;

Fonte: Autoria própria.

A tarefa de casa foi que indivíduos 1, 2, 3, 4, 5, a partir dos textos disponibilizados no repositório do grupo, criassem individualmente um jogo para ser aplicado na turma.

Este grupo criou jogos que já foram desenvolvidos em sala.

Individuo 1, 2 – Aplicaram o jogo roleta do saber.

Usando como base o filme Hercules, desenvolvendo um jogo com perguntas sobre curiosidades do filme.

Indivíduo 3 – Força

Usado como base o mito de Dionísio , usando os nomes dos principais personagens mitológicos que cercam a saga do Deus do teatro.

Individuo 4– Interagir

Não usou um texto especifico, fixou-se em palavras chaves que usamos até então.

Indivíduos 5 – Jogo da memória.

Também usou o mito de Dionísio , para criar cards com os personagens principais.

O resultado foi positivo e houve um movimento do “próximo grupo “ em fazer melhor, transformando a experiência numa concorrência saudável.

Após a aplicação , debatemos sobre o trabalho de casa indivíduo que comandou a aplicação do jogo e de forma geral críticas construtivas e aprendizado satisfatório.

5.7- Sexta Roda de Conversa

Figura 13 - Sequencia didática e resultados da sexta Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	**Recursos**	**Objetivos**	**Impressões da pesquisa em sala**	**Atividade para ser feita em casa.**
-Aplicação jogos dos alunos -Debate sobre os trabalhos apresentados - Jogo Caminhos do saber	- celular, - projetor - Internet - caderno - caneta	-Avançar no conteúdo pedágio e entendimento do desenvolvimento no do jogo.	-Críticas construtivas - percepção da adaptação ao trabalho.	- Repositório texto sobre literatura grega

Fonte: Autoria própria**.**

A tarefa de casa foi que indivíduos 6, 7, 8, 9, 10, a partir dos textos disponibilizados no repositório do grupo, criassem individualmente um jogo para ser aplicado na turma.

Este grupo a exemplo do grupo anterior, criaram jogos que já foram desenvolvidos em sala.

Individuo 6 Interagir

Perguntando sobre a origem do teatro grego e Téspis o primeiro ator, algumas respostas foram além do que foi apresentado em textos trazendo novas informações.

Indivíduo 7, 10 Jogo da memória.

Bem parecido com o aplicado para a turma ao aprender o desenvolvimento do jogo em questão. Usando personagens mitológicos, Deuses e mortais já mencionados.

Individuo 8 Forca

Informações de peças dos autores, citados disponibilizados no repositório WhatsApp,

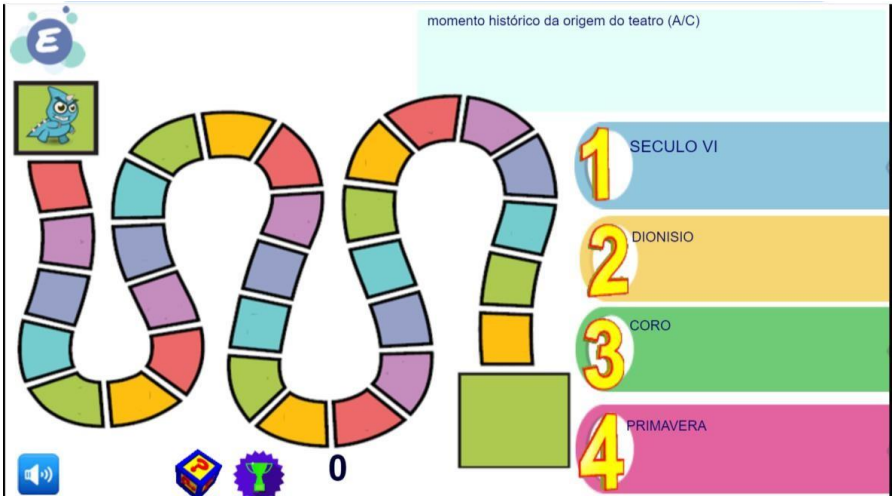
Indivíduos 9 Roleta do saber

Foi utilizada etimologia, origem das palavras e acrescentada palavras novas.

O resultado foi positivo como já havia entrosamento e intimidade com os jogos, houve gratas surpresas e uma aula bem proveitosa, onde nitidamente foi aprimorado o ensinamento.

Após a aplicação , debatemos sobre críticas construtivas sobre como proceder para tonar mais desafiador e como complementar com o aprendizado convencional utilizando uma tabela, bloco de notas para escrever os resultados. Encerramos com o game *CAMINHOS DO SABER* (anexo 5) trabalho envolvendo toda a turma.

Figura 14 - Jogo Caminhos do saber



Fonte: Site E.futuro

7.1 - Sétima Roda de Conversa

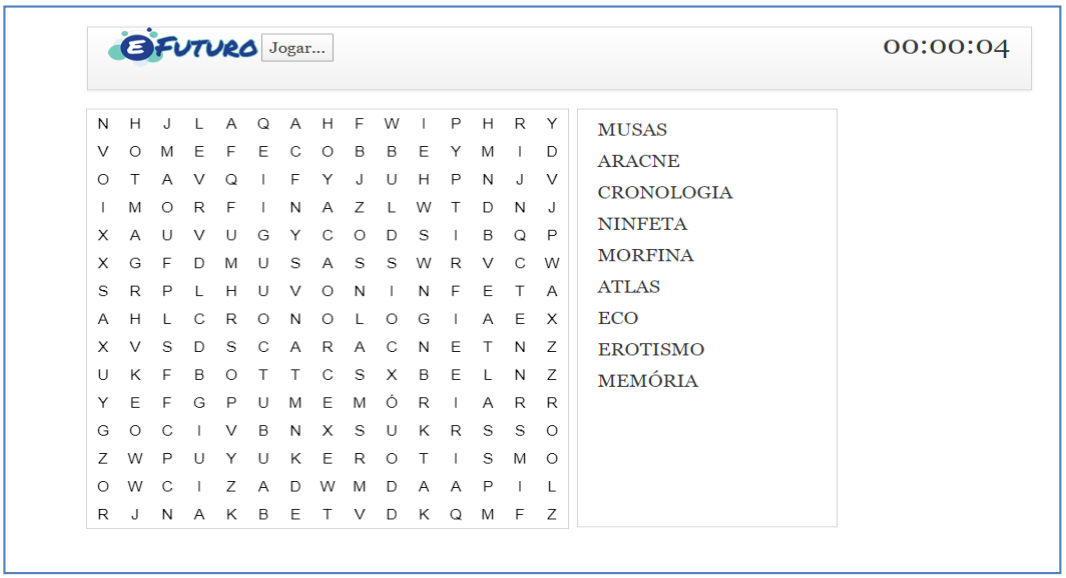
Figura 15 - Sequencias didáticas e resultados da sétima Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	Recursos	Objetivos	Impressões da pesquisa em sala	Atividade para ser feita em casa.
-Jogo : caça palavras - Debate	- Celular	- Encerrar com as ultimas tarefas e trocas com a turma.	- Domínio total do aprendido e das técnicas de gamificação.	- Uma mensagem em vídeo para a turma, apontando um momento especial do trabalho. Ser enviada a professora em modo particular.

Fonte: Autoria própria.

Uma leitura em grupo do texto literatura grega (anexo 6) Após leitura em grupo, foi aplicado o game CAÇA PALAVRAS (anexo 5) , que complementou o aprendizado.

Figura 16 - jogo Caça palavras



Fonte: Site E. futuro

No final uma roda de conversa para discutir o aprendizado do dia e sobre todo o processo.

Resultado dessa roda é que todos se sentiram durante o processo desafiados, motivados e cientes da importância desse processo para a Instituição que os convidou ,

logo a responsabilidade de levar um conteúdo de qualidade é para todos um desafio e um privilégio.

7.2 - Oitava Roda de Conversa

Figura 17 - Sequencia didática e resultados da oitava Roda de Conversa

Atividades desenvolvidas	Recursos	Objetivos	Impressões da pesquisa em sala
-Cooffee break de despedida. -Avaliações -Vídeo com as impressões dos alunos. -Jogo surpresa.	- celular, - projetor - Internet - caderno - caneta	-coleta de informações adicionais e encerramento da turma.	A pesquisa está pronta para ser utilizada no Centro cultural arte Relax.

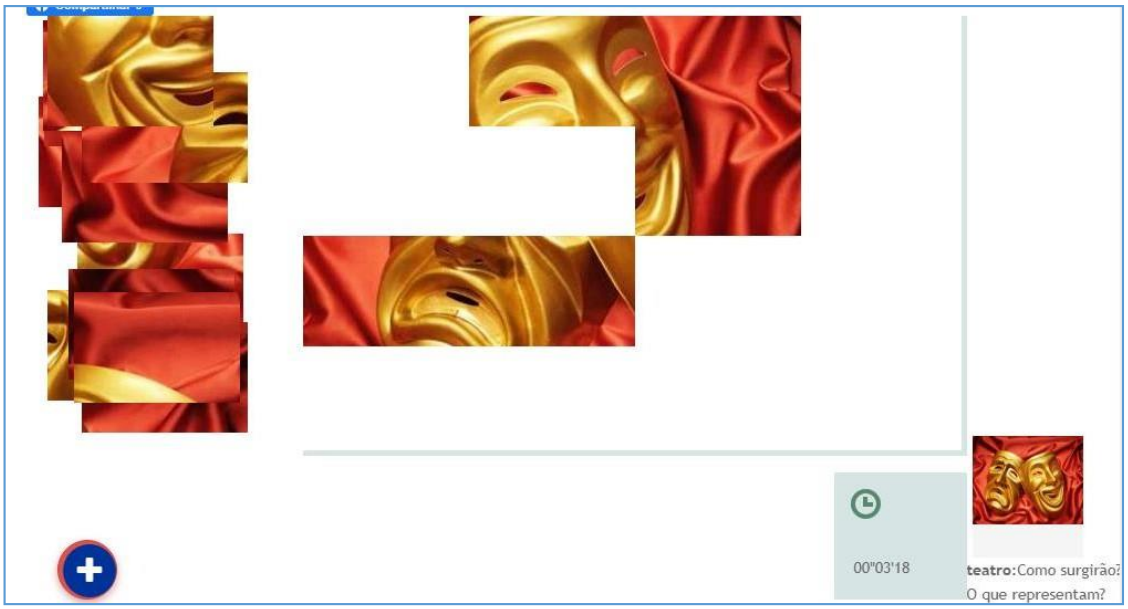
Fonte: Autoria própria.

O encontro já contava com um tom de despedidas emocionadas, o coffee break foi uma gentileza da Instituição, assim como foi no primeiro encontro.

Em seguida fizemos nossa última roda de conversas e já editado previamente, (pelo individuo 1) exibimos o vídeo de despedida dos alunos.

E para encerrar o jogo surpresa *QUEBRA CABEÇA* (anexo 5), onde a imagem a ser descoberta seriam as máscaras do teatro.

Figura 18 - Jogo quebra cabeça



Fonte: Site E-Futuro

Após completo a tarefa de montagem conversamos sobre a sua origem das máscaras e o que representam.

6 AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

As avaliações (anexo 4) foram feitas em forma de *Quiz* as avaliações sobre todo o período de trabalho.

Foram aplicados aos alunos voluntários 3 questionários em formato de quiz, o primeiro de avaliação do conteúdo pedagógico. O segundo de avaliação do professor/mediador que foi feito de forma sigilosa evitando constrangimento, garantindo a isenção do julgamento e a terceira avaliação do projeto avaliou pontos positivos e negativos de todo o processo.

> Após a coleta de dados, a fase seguinte da pesquisa é a de análise e interpretação. Estes dois processos, apesar de conceitualmente distintos, aparecem sempre estreitamente relacionados: A análise tem como objetivo organizar e sumariar os dados de tal forma que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua

> ligação a outros conhecimentos anteriormente obtidos (GIL, 2008, p. 156).

6.1 Avaliação por Questionários (anexo 6)

Primeiro questionário (conteúdo pedagógico)

"A avaliação do conteúdo pedagógico foi Satisfatória"",

"Nenhuma crítica"

"Foi por diversas vezes enaltecida a oportunidade de todos poderem contribuir em pesquisas para acrescentar o acervo pedagógico da instituição".

Segundo questionário (professor/mediador)

"A atuação do professor foi elogiada"

"Apreciaram a informalidade ou seja proximidade com a turma, o feedback rápido e o conhecimento da matéria".

"Houve uma crítica sobre o extremo zelo em mediar conflitos"

"Consideram que as discussões mesmo que acaloradas, resultam em algo positivo, pois em meio ao caos também surgem grande ideias".

Terceiro questionário (projeto)

"A oportunidade de integrar um projeto que fará a diferença".
"Quebras de conceitos pré estabelecidos sobre os jogos".
"Conhecimento tecnológico recebido".

Sugestões dos alunos

"Rodas de conversas devem ser uma matéria opcional e aberta ao publico na instituição".

"Que o grupo Whats App, não se seja deletado e que em alguns meses se conectem para uma nova roda com um novo tema".

6.2 Avaliação por observação

O recurso usado foi a observação.

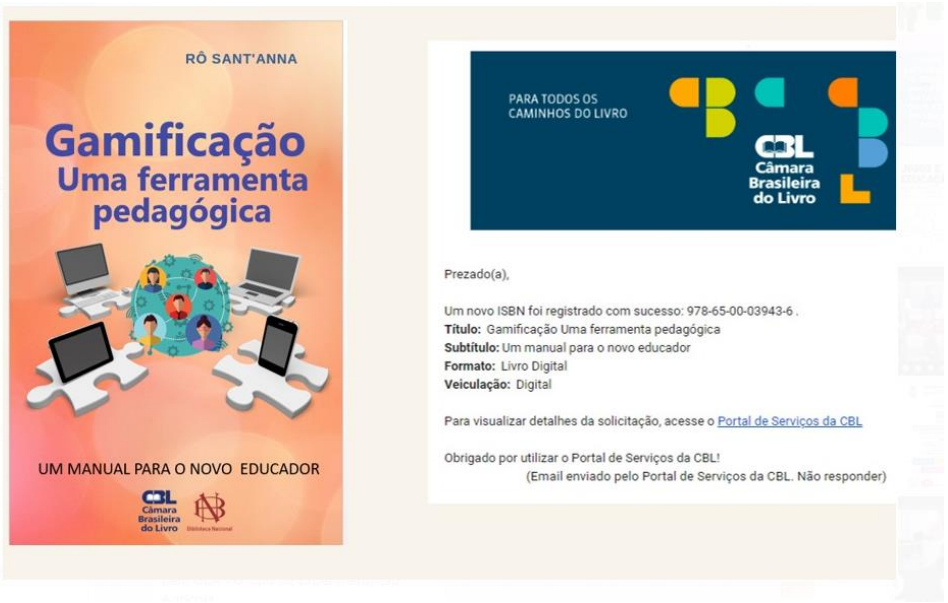
Nesta análise foi comprovado que a resolução individual de problemas e no trabalho em grupo foi alcançada com êxito.

O sistema de ranking, que é um resultado inerente do jogo, coloca o aluno em constante motivação para continuar na liderança ao mesmo tempo que promove uma competição que deve ser observada para que esta não tome um patamar não esportivo.

No momento em que os alunos se tornaram familiarizados com os comandos de acesso, criação e execução dos jogos, houve um desinteresse pelas instruções preliminares que precediam as tarefas.

Desenvolvimento e Publicação do E-Book na Proximal

Em paralelo com o desenvolvimento da Dissertação, já nas etapas finais de avaliação da pesquisa, teve o início a elaboração deste E-Book. Ele foi disponibilizado na Plataforma Proximal junto com esta Dissertação. O E-book é uma tecnologia digital que apresenta as bases da pesquisa e um resumo metodológico de tudo o que foi idealizado e realizado no projeto.



O Centro Universitário UniCarioca tem como referência este Banco de Dissertações de acesso público que é a Plataforma Proximal, na qual ficam depositados Dissertações e tecnologias desenvolvidas pelos alunos do Mestrado em Novas Tecnologias Digitais em Educação, para amplo conhecimento e consulta de professores, pesquisadores e da sociedade em geral.

> (...) A despeito da existência ou não de uma estrutura adequada, o professor deve criar uma aula motivadora a partir dos meios disponíveis. Nesse aspecto, a gamificação pode funcionar como uma ferramenta interessante, uma vez que há diversas possibilidades de jogos que utilizam apenas um computador e os celulares dos próprios alunos (...) (BRAGA, 2019, p. 47).

Nós trouxemos nesta Dissertação alguns recursos tecnológicos digitais, jogos do Site E-Futuro, para minimizar as lacunas do aprendizado dos alunos, ou seja, s tecnologias digitais podem ser um recurso de apoio para os professores.

Destacou-se no E-book a Introdução, as bases da pesquisa, o Desenho da Pesquisa, a Metodologia e um extrato das Sequências Didáticas e Rodas de Conversas que foram implementadas junto aos alunos. Trouxemos também no E-Book as considerações finais.

Esperamos que esta tecnologia digital possa inspirar professores e pesquisadores a tornarem suas aulas mais atrativas para melhorar o desempenho de seus alunos.

Objetivo alcançado no experimento especificado nesta dissertação, os meus alunos voluntários se apropriaram do conhecimento que lhes foi transmitido, colaboração e trocaram experiências durante o processo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação provou ser uma “ferramenta parceira” que trabalha o desenvolvimento cognitivo no aprendizado escolar porque cumpriu a tarefa engajamento e a motivação do aluno, pois o ambiente lúdico, promove a competição saudavel, o trabalho em equipe de forma colaborativa.

O compromisso da educação é levar conhecimento com motivação, fazendo com que o aluno não use a tecnologia digital de forma mecânica, sem a intenção de aprendizado e somente para cumprir metas e tarefas utilizando o popularmente conhecido “copia e cola” de forma mecânica, não levando em conta o aprendizado de longo prazo.

Esse comportamento é conhecido como ”gaming the system” trapacear o sistema.
Portanto é fundamental apresentar ao aluno outras alternativas para uso do os ambientes virtuais, comumente utilizados como entretenimento.

A gamificação entra em cena como um aprendizado de produção autoral que utiliza elementos estética, design e enredo.
Pois é um aprendizado de qualidade que desenvolve cognição, desafia a curiosidade e a colaboratividade.

O jogo tem subsídios motivacionais como pontuação, níveis a ser alcançados e premiações. E subsídios de colaboração como competição e engajamento.

Porem é fundamental que o educador faça um estudo preliminar que avalie os jogos mais apropriados, pois o conhecimento sobre a matéria aplicadas e os níveis de dificuldades do jogo deve fluir gradativamente.

Uma conclusão fundamental é que este processo de estudos foi feito para um tema especifico, logo todas as sequências didáticas foram desenvolvidas de acordo com o a matéria em questão, História da Arte Cênicas.

Portanto esta pesquisa relata um experimento especifico, mas aponta caminhos para que outros pesquisadores possam desenvolver seus projetos. Sendo facilmente adaptados a qualquer matéria ou níveis escolares.

Portanto, concluo que é fundamental apresentar ao aluno alternativas para uso do os ambientes virtuais e que farão ambos educandos e educadores mergulharem em um mundo de possibilidades infinitas.

REFERÊNCIAS

ARAUJO Lindomar Silva, Historia do teatro, Info Escola, 2006, Disponível em https://www.infoescola.com/artes/historia-do-teatro/ acesso em 17/01/2020

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores? - Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG - Belo Horizonte, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-84YTDL Acesso em: 23/08/2019.

BACO DEUS DO VINHO – Canal Casa do Vinho Famiglia Martini , 2017 , Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hUZm2nZs3xw/ Acesso em 03/01/2020

BAKER, R,S, Desing - Intelligent tutors that adapt to when students game the System, 2006, Pittdburgh PA,USA . P. 35

BRAGA, Claudio Joaquim dos Santos, E-Futuro, Rio de Janeiro, Disponível em : https://www.efuturo.com.br/. Acesso em 2019/2020.

BRAGA, Karla Meneses Caeiro, O uso de colaboração, tecnologia e afetividade no contexto de um curso de graduação em Direito. UniCarioca. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://proximal.unicarioca.edu.br/portal/o-uso-de-colaboracao-tecnologia-e-afetividade-no-contexto-de-um-curso-de-graduacao-em-direito/ Acesso em 23/08/2019

CHIAVENATO Idalberto, I Teoria Geral da Administração, 9ª EDIÇÃO, Atlas,1985
P. 29

ETIMOLOGIA – Palavras Herdadas da Mitologia Grega, Citalia Restauro, 2018 Disponível em:https://citaliarestauro.com/palavras-de-origem-grega-e-seus-significados/ Acesso em 11/01/2020

FARDO,M. L. A Gamificação Aplicada e Ambientes de aprendizagem, Renote, 2013 v. 11, P, 440

Fardo, M. L. , A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem, Revista Novas Tecnologias na Educação – RENOTE, 2013v. 11, N. 1. P. 205

FONTOURA, Juliana, Quais os desafios dos professores para incorporar as novas tecnologias no ensino, REVISTA EDUCAÇÃO, ano 2018. Disponível em: < https://revistaeducacao.com.br/2018/05/09/quais-os-desafios-dos-professores- para-incorporar-as-novas-tecnologias-no-ensino/>. Acesso em: 31/07/2020

ROMERO, María Pilar Egea, Motivacion, emocion y accion educativa., 2018 Disponivel em https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/9726/1/Motivacion_PilarEgea_LeccMag_UCEUSP_2018.pdf acesso em 09/09/2019

GIL, A. C., Métodos e Técnicas de Pesquisa Social., 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008, P. 156

HERCULES DISNEY –Desenhos animados oficiais, 1997 Disponível em:https://www.youtube.com/watch?v=ko4Y2XpHbbI&list=PLGaPSFcVWgctijbCtarRw7 JOt9FHw1Aux Acesso em: 10/01/2020

MOTTA Calos Eduardo Varella, Site Info Escola, Disponível em: https://www.infoescola.com/literatura/grega2/, Acesso em 24/01/2020

MARTINS, Raiane dos Santos; FERNANDES, Kleber Tavares, Gamificação como Fator Motivacional Para Diminuição das Taxas de Evasão nos MOOC., – Centro Universitário Face, Natal, . 2016

PANTOJA, Sônia ; FERREIRA. Rosângela, Evolução da Internet no Brasil e no Mundo, Ministério da Ciência e Tecnologia, Secretaria de Política de Informática e Automação; DISPONIVEL EM https://www.faeterj-rio.edu.br/downloads/bbv/0032.pdf Acesso em: 03/08/2020

MEOTTI, Diego; RAMOS, Hilário. Jogos Eletrônicos no Ensino de História, XIII Encontro Regional de História, Coxim MS, Revista Cultura Pensante, 2016. P. 16

MID , Mapa da Inclusão Digital no Brasil, Disponível em: http://sismid.ibict.br/mapa Acesso em 22/12/2019

MORAN J Manuel - Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologia - UFRG . V3, N. 1 - Setembro 2000) - P, 137

MORAN, Manuel Moran J, Novas Tecnologias e mediação pedagógica, 21ª.rev.e atual. Campinas, SP: Papirus, 2013. P. 30

MOREIRA, Marco Antonio; MASINI, Elcie F. Salzano. Aprendizagem Significativa: a teoria de David Ausubel. Editora Moraes: São Paulo, 1982. P 07

MOREIRA, Adelson F. Ambientes de Aprendizagem no Ensino de Ciência e Tecnologia. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2007. P. 25

BASSO Murilo , Como no século 19: Nossas salas de aula pararam no tempo, Gazeta do povo, 2017, Disponível em: https://www.gazetadopovo.com.br/educacao/como-no-seculo-19-nossas-salas-de-aula-pararam-no-tempo-arjn56m7xzsmdid2inpnhu8cv/ Acesso em 02/08/2020.

PORTARIA nº 9, de 2 de julho de 2020, Diário oficial da União, Disponivel em: https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-9-de-2-de-julho-de-2020-265058940 Acesso: 01/08/2020.

SANTANA Ana Lucia, Introdução a mitologia e o mito de Dionisio, Portal info escola, Disponível em :https://www.infoescola.com/mitologia-grega/dionisio/ Acesso em 10/01/2010

PRINCIPAIS diferenças entre o Gamer Casual e um Hardcore Gamer, Pesquisa Games Brasil 2020, Disponível https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/ Acesso em : 01/08/2020.

DEFINIÇÃO dos termos - brinquedo, brincadeira e jogo, Portal da educação, 2013, Disponível em: https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/definicao-dos-termos-brinquedobrincadeira-e-jogo/35529 Acesso em 28/08/2019

CURSO capacita professores para o uso de recursos tecnológicos portal, MEC, Disponível em: http://portal.mec.gov.br/busca-geral/222-noticias/537011943/30991-curso-capacita-professores-para-o-uso-de- recursos-tecnologicos/ Acesso em 18/05/2019

QUINTANILHA, Luiz Fernando - Inovação pedagógica universitária mediada pelo *Facebook* e *YouTube*: uma experiência de ensino-aprendizagem direcionado à geração-Z , Revista Educar, ISSN 0104-4060 2017, Nº 65 p. 02

RAMOS M. R. Vieira - O uso de tecnologias em sala de aula, Revista Lenpes – Pibid de Ciencias Sociais – UEL, -Edição Nº. 2, Vol. 1, dez. 2012. P, 05

2º CENSO da Indústria Brasileira de Jogos Digitais aponta crescimento de games no Brasil, 2018 Disponível em: http://cultura.gov.br/2o-censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais-aponta-crescimento-de-games-no-brasil-2/ Acesso em 01/08/2020

ESCOLA pública , International Congress of Critical Applied Linguistics Brasília, Brasil – Outubro 2015, P .949

S, Vygotski L, A formação social da mente. 631. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes editora Ltda., 1991.p. 153

SOUSA, Rafaela. "Terceira Revolução Industrial"; *Brasil Escola*. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/geografia/terceira-revolucao-industrial.htm. Acesso em 02 de agosto de 2020.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da Pesquisa-Ação. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

SKINNER, B. F., Ciência e Comportamento Humano, São Paulo, Editora Martins Fontes, 2003

ANEXOS

ANEXO 1 - PARECER APROVAÇÃO PLATAFORMA

SECRETARIA MUNICIPAL DE SAÚDE DO RIO DE JANEIRO - SMS/RJ

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O ENSINO DA HISTORIA DA ARTE CÊNICA NO CENTRO CULTURAL ARTE E RELAX NA ZONA OESTE DO RIO DE JANEIRO - UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADA

Pesquisador: ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA

Área Temática:

Versão: 4

CAAE: 27416719.6.0000.5279

Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.121.487

Apresentação do Projeto:

Conforme apresentado pelo pesquisador responsável:

Resumo:

Neste trabalho pretende-se mostrar a eficácia do jogo aplicado a uma sequência didática, numa escola de artes na Zona Oeste, periferia do Rio de Janeiro. Mostrando que está visão é válida sobretudo em se tratando de um curso especifico, Artes Cênicas, tendo como objeto de estudo a teoria da história do teatro, uma vez que essa linha de aprendizagem já trabalha a natureza criativa do ser humano. Apontamos caminhos para essa aplicação para outros cursos e linhas de conhecimento pois a gamificação resulta em inovação e numa abordagem diferenciada no ensinoaprendizagem, um recurso moderno e eficaz no século 21. Além de uma sequência didática, aplicada em voluntários através de uma pesquisa ação, mostraremos o estado da arte nessa área ainda pouco explorada.

Metodologia Proposta:

Este projeto trabalhará com uma pesquisa-ação porque é um trabalho de campo, que será feito de forma colaborativa, onde o desenvolvimento do material pedagógico será em parte confeccionado pelos integrantes desse experimento e atuarão como pesquisadores e avaliadores. E tem como

Endereço: Rua Evaristo da Veiga, 16, 4º andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.031-040
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2215-1485 **E-mail:** cepsmsrj@yahoo.com.br

meta também verificar a percepção dos alunos dessa nova forma de ensino, analisar os pontos positivos e negativos dessa proposta educacional,
provocar interação, integração e interculturalidade. Além apontar aos professores de qualquer seguimento educacional, caminhos para aplicação dessa linguagem digital em suas aulas teóricas.

Critério de Inclusão:
O critério de Inclusão nesta pesquisa da qual participarão 10 alunos selecionados para o curso livre acontecerá da seguinte form. O grupo será composto por voluntários de diferentes campos profissionais, naturalidade e considerando um gradiente com faixas etárias que variam entre 20 até 70 anos. Esta opção tem as seguintes finalidades: 1.Não interferir no calendário anual da Instituição. 2.Implantar este novo método de ensino nas aulas teóricas da Escola Arte e Relax de Artes, depois de devidamente aplicado e testado.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:
Analisar a utilização da gamificação como processo facilitador de aprendizagem no ensino de Disciplinas teóricas no curso de Artes Cênicas, com voluntários de diferentes contextos sociais e setores profissionais.

Objetivo Secundário:
- Avaliar o estado da arte de métodos e tecnologias que se adeque ao nível cognitivo dos alunos para superar o baixo rendimento em aulas teóricas do curso de Artes Cênicas; identificando e superando assim os problemas que dificultam o aprendizado.
- Implementar as aulas teóricas de Artes Cênicas com metodologias e tecnologias digitais que insimulem a interações e facilite o aprendizado.
- Estimular no aluno a percepção de si mesmo no desenvolvimento da inteligência para superar o baixo rendimento escolar no Curso de Artes Cênicas. O intuito é que se desenvolva múltiplas capacidades do educando, tendo o objetivo de desenvolver um ser pensante e pró ativo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:
Toda pesquisa pode envolver riscos, ainda que mínimos. Podem ser riscos subjetivos, associados a esta pesquisa. Os riscos aqui envolvidos podem ser indiretos. Assim: o projeto poderia se tornar pessoal demais para alguns dos participantes ou ainda pode criar expectativas altas, e irreais, quanto ao retorno social, por aprender a lidar com tecnologias digitais. Mas estas questões serão

debatidas e dirimidas nas Rodas de Conversas, com diálogo, escuta atenta e afeto.

Benefícios:
Todos terão acesso aos resultados de cada etapa. No primeiro encontro serão definidos por todos de forma democrática, regras de conduta e respeito mútuo. Todos trabalharão com diferentes parcerias a cada etapa, garantindo assim a máxima troca de experiência possível. Por se tratar de um trabalho voluntário a contrapartida é fazer parte de um processo que propõe a realização de um trabalho que mudará a forma convencional de
aprendizagem.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:
Para análise deste projeto foram apresentados os seguintes documentos na Plataforma Brasil:
Folha de Rosto para pesquisa envolvendo seres humanos: adequado
Projeto de Pesquisa: adequado
Orçamento e fontes de financiamento: adequado
Declaração negativa de custos: adequado
Termo de Consentimento Livre e Esclarecido: adequado
Cronograma: adequado
Anuência da Instituição cenário: adequado
Currículos dos pesquisadores: adequado
Instrumentos de coleta de dados: adequado

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:
O protocolo de pesquisa apresenta todos os elementos necessários e adequados à apreciação ética e as pendências emitidas no parecer anterior foram atendidas.

Recomendações:
Não há.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:
O projeto está bem delineado, sendo claro na sua relevância e proposições.

Considerações Finais a critério do CEP:
Sr.(a) Pesquisador(a),

Atentamos que o pesquisador deve desenvolver a pesquisa conforme delineada no protocolo

aprovado, exceto quando perceber risco ou dano não previsto ao sujeito participante ou quando constatar a superioridade de regime oferecido a um dos grupos da pesquisa que requeiram ação imediata (item V.3., da Resolução CNS/MS Nº 466/12). Qualquer necessidade de modificação no curso do projeto deverá ser submetida à apreciação do CEP/SMS-RJ como emenda. Deve-se aguardar o parecer favorável do CEP/SMS-RJ antes de efetuar a modificação. Atentar para a necessidade de atualização do cronograma da pesquisa.

Caso ocorra alguma alteração no financiamento do projeto ora apresentado (alteração de patrocinador, modificação no orçamento ou copatrocínio), o pesquisador tem a responsabilidade de submeter uma emenda ao CEP/SMS-RJ solicitando as alterações necessárias. A nova Folha de Rosto a ser gerada deverá ser assinada nos campos pertinentes e anexada novamente na Plataforma Brasil para análise deste CEP/SMS-RJ.

O CEP/SMS-RJ deve ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes que alterem o curso normal do estudo (item V.5., da Resolução CNS/MS Nº 466/12). É papel do pesquisador assegurar medidas imediatas adequadas frente a evento adverso grave ocorrido (mesmo que tenha sido em outro centro) e ainda enviar notificação à ANVISA – Agência Nacional de Vigilância Sanitária, junto com seu posicionamento. Eventuais modificações ou emendas ao protocolo devem ser apresentadas a este CEP/SMS-RJ, identificando a parte do protocolo a ser modificada e suas justificativas.

Acrescentamos que o participante da pesquisa tem a liberdade de recusar-se a participar ou de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo ao seu cuidado (item IV.3 .d., da Resolução CNS/MS Nº 466/12) e deve receber uma via do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, na íntegra, por ele assinado (item IV.5.d., da Resolução CNS/MS Nº 466/12).

Ressaltamos que o pesquisador responsável por este Protocolo de Pesquisa deverá apresentar a este Comitê de Ética um relatório das atividades desenvolvidas no período de 12 meses a contar da data de sua aprovação (item X.1.3.b., da Resolução CNS/MS Nº 466/12).

Caso haja interrupção do projeto ou não publicação dos resultados, solicitamos justificar fundamentalmente ao CEP/SMS-RJ.

De acordo com o OFÍCIO CIRCULAR Nº 8/2020/CONEP/SECNS/MS com as orientações para a condução de pesquisas e atividades dos CEP's durante a pandemia provocada pelo SARS-COV-2 e enquanto perdurar o estado de emergência de saúde pública decorrente da Covid-19, recomenda-se que os CEP's e toda a comunidade científica adotem, para a condução dos protocolos de pesquisa, envolvendo seres humanos, as orientações da CONEP observando, ainda, no que couber,

as diretrizes adotadas pela Agência Nacional de Vigilância Sanitária (Anvisa).

Quando se tratar de pesquisas com seres humanos em instituições integrantes do Sistema Único de Saúde (SUS), os procedimentos não deverão interferir na rotina dos serviços de assistência à saúde, a não ser quando a finalidade do estudo o justificar, e for expressamente autorizado pelo dirigente da instituição.

As pesquisas realizadas em instituições integrantes do SUS devem atender aos preceitos éticos e de responsabilidade do serviço público e de interesse social, não devendo ser confundidas com as atividades de atenção à saúde.

Em razão da Pandemia, a realização da pesquisa ficará a critério do gestor da Unidade de Saúde avaliar caso seja necessária a suspensão, a interrupção ou o cancelamento da pesquisa devido às demandas de serviços decorrentes da Covid-19. Caso haja a suspensão, interrupção ou cancelamento da pesquisa, caberá aos investigadores a submissão de notificação via Plataforma Brasil, para apreciação do Sistema CEP/CONEP. Para as pesquisas realizadas em instituições educacionais, ficará à critério do gestor/ diretor fazer a devida avaliação.

Este parecer possui validade de 12 meses a contar da data de sua aprovação.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1463180.pdf	17/06/2020 19:37:10		Aceito
Cronograma	PB_CRONOGRAMA_REVISADO_17_6.pdf	17/06/2020 19:26:58	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PB_PreProjetoPlataformaBrasilRosangelaFernandes_17_06.pdf	17/06/2020 19:21:02	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Outros	CURRICULUM_VITAE_REGINA_C_P_MORAES.pdf	17/06/2020 18:51:42	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Outros	RESPOSTAAOPARECERCONSUBSTANCIADO_17_6.pdf	17/06/2020 18:40:28	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Outros	PB_TermodeCompromissodeUtilizacaodeDadosTCUD_17_6_2020.pdf	17/06/2020 18:38:02	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de	PB_Modelo_Termo_de_ConsentimentoLivreeEsclarecido_17_6_2020.pdf	17/06/2020 18:34:23	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito

Ausência	PB_Modelo_Termo_de_ConsentimentoLivreeEsclarecido_17_6_2020.pdf	17/06/2020 18:34:23	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Orçamento	PB_ORCAMENTO_REVISADO_17_6.pdf	17/06/2020 18:27:50	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DECLARACAO_NEGATIVA_DE_CUSTOS.pdf	11/02/2020 10:32:43	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Outros	INSTRUMENTOS_DE_COLETA_DE_DADOS.pdf	11/02/2020 10:26:19	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	ANUENCIAINSTITUCIONAL.pdf	11/02/2020 10:24:40	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Folha de Rosto	FOLHADEROSTO.pdf	20/01/2020 19:47:04	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito
Outros	Curriculopesquisador.pdf	31/10/2019 18:05:03	ROSANGELA FERNANDES SANT ANNA	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

RIO DE JANEIRO, 29 de Junho de 2020

Assinado por:
Salesia Felipe de Oliveira
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Evaristo da Veiga, 16, 4º andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.031-040
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2215-1485 **E-mail:** cepsmsrj@yahoo.com.br

ANEXO 2 – TCLE E CONVITE INSTITUCIONAL

Secretaria Municipal de Saúde
Comitê de Ética em Pesquisa
Rua: Evaristo da Veiga, 16 - 4º andar - Sala 401
Centro - RJ
CEP: 20031-040
Telefone: 2215-1485
E-mail: cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br
Site: http://www.rio.rj.gov.br/web/ sms/comite-de-etica-em- pesquisa

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

O ENSINO DA HISTORIA DA ARTE CÊNICA NO CENTRO CULTURAL ARTE E RELAX NA ZONA OESTE DO RIO DE JANEIRO. UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADA

Prezado, você está sendo convidado para participar da pesquisa supracitada, desenvolvido pelo aluno de Mestrado Profissional da UNICARIOCA, ROSANGELA FERNANDES SANT´ANNA.

Este estudo tem o objetivo geral Analisar a utilização da gamificação como processo facilitador de aprendizagem no ensino de Disciplinas teóricas no curso de Artes Cênicas, com voluntários de diferentes contextos sociais e setores profissionais.

Nesse sentido, sua participação no estudo se deve ao fato de você um grupo composto por voluntários de diferentes campos profissionais, naturalidade e considerando um gradiente com faixas etárias que variam entre 20 até 70 anos.
Essa pesquisa pode ser suspensa a qualquer momento, seja por sua desistência (sua participação é voluntária, portanto você tem plena autonomia para decidir se quer ou não participar, além de ser garantido o esclarecimento constante e seu direito de desistir da participação a qualquer momento – antes ou após a entrevista) ou porque a amostra atingiu o critério de saturação. Vale ressaltar que não haverá qualquer bônus financeiro pela sua participação.

Sua participação consistirá na realização de um curso livre, contendo entrevistas, experimentação e criação de jogos, além de relatório.

Os dados coletados serão armazenados digitalmente em meio seguro e somente o grupo de pesquisa pode acessá-los. Ressalto que não será solicitado e nem feita nenhuma identificação sua ou de outros participantes da pesquisa nas publicações científicas, apresentações em conferências, relatórios e/ou teses que apresentem os resultados dessa pesquisa. Todo material coletado será mantido em arquivo por pelo menos 5 anos, conforme Resoluções 466/2012 e 510/2016, e orientações do comitê de ética em pesquisa com seres humanos.

Os resultados do estudo serão divulgados em publicações técnicas e científicas, como dissertações, artigos em periódicos indexados, capítulos de livros e/ou notas técnicas. Vale ressaltar que todo material publicado a partir dos resultados deste

estudo seguirá os preceitos éticos e legais previstos nas Resoluções 466/2012 e 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. Abaixo, seguem os principais resultados esperados.

Dada a natureza qualitativa do estudo, não foram identificados previamente potenciais causas de desconforto ou riscos físicos. Destacamos então, o risco de você se sentir desconfortável ao compartilhar, durante as entrevistas, informações sobre os tópicos explorados, por estar ocupado com suas tarefas ou por não achar adequado. A entrevista será realizada em uma sala de aula multimídia. Com o mesmo intuito de reduzir riscos, é garantido o seu direito de não não realizar qualquer atividade que lhe cause desconforto, e a qualquer momento você pode solicitar não mais participar do estudo.

É nosso dever lhe informar que se houver algum dano, comprovadamente decorrente da presente pesquisa, você terá direito à indenização, através das vias judiciais, como dispõem o Código Civil, o Código de Processo Civil, na Resolução nº 466/2012 e na Resolução nº 510/2016), do Conselho Nacional de Saúde (CNS). Embora o presente estudo não lhe traga benefícios diretos, seus resultados devem colaborar para uma discussão qualificada, tornando-se útil para que as esferas de gestão sejam capazes de formular e implementar políticas e estratégias que contribuam para um aprimoramento da aplicação de aulas teóricas usando a gamificação.

Este termo está sendo produzido em duas vias iguais, uma para você e outra para o grupo de pesquisa responsável pelo estudo. Nesse documento, consta o telefone e o endereço do PESQUISADOR e do comitê de ética que avaliou este estudo. O Comitê de Ética é a instância que tem por objetivo defender os interesses dos participantes da pesquisa e garantir que padrões éticos sejam seguidos.

Por fim, agradecemos a sua participação nesse estudo, e destacamos que a qualquer momento, durante a pesquisa ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação ou sobre a pesquisa, bem como retirar sua participação, através dos meios de contato explicitados neste termo.

Como forma de garantir a integridade das informações contidas neste documento, solicitamos que rubrique todas as páginas e assine a última folha, onde consta, também, os contatos da coordenação do estudo, além de identificação e assinatura do pesquisador que realiza esta pesquisa.

Em 28/01/2029.

CONTATOS

Rosangela Fernandes Sant´Anna (UNICARIOCA) – Pesquisadora
Contato: ROSANGELA FERNANDES SANT´ANNA
Av. Lucio Costa, 3360, bloco 08, Ap. 3201 Barra da Tijuca CEP 22630010_ RJ
mestradorosangela19@gmail.com (21) 96429 8107

CEP (Comitê de Ética em Pesquisa)
Rua: Evaristo da Veiga, 16 - 4º andar - Sala 401Centro - RJCEP: 20031-040
cepsms@rio.rj.gov.br ou cepsmsrj@yahoo.com.br Telefone: 2215-1485

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa, e concordo em participar.

_____

PARTICIPANTE
NOME LEGIVEL

PESQUISADOR
ROSANGELA FERNANDES SANT´ANNA

ARTE E RELAX PRODUÇÕES ARTÍSTICAS E EVENTOS LTDA
Rua Clara Nunes, 055 – Oswaldo Cruz Rio de Janeiro RJ
CNPJ 11100006/0001-38

CARTA CONVITE

Prezado, [redacted] você está sendo convidado para participar da pesquisa O ENSINO DA HISTORIA DA ARTE CÊNICA NO CENTRO CULTURAL ARTE E RELAX NA ZONA OESTE DO RIO DE JANEIRO - UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADA coordenada pela pesquisadora ROSANGELA FERNANDES SANT´ANNA.

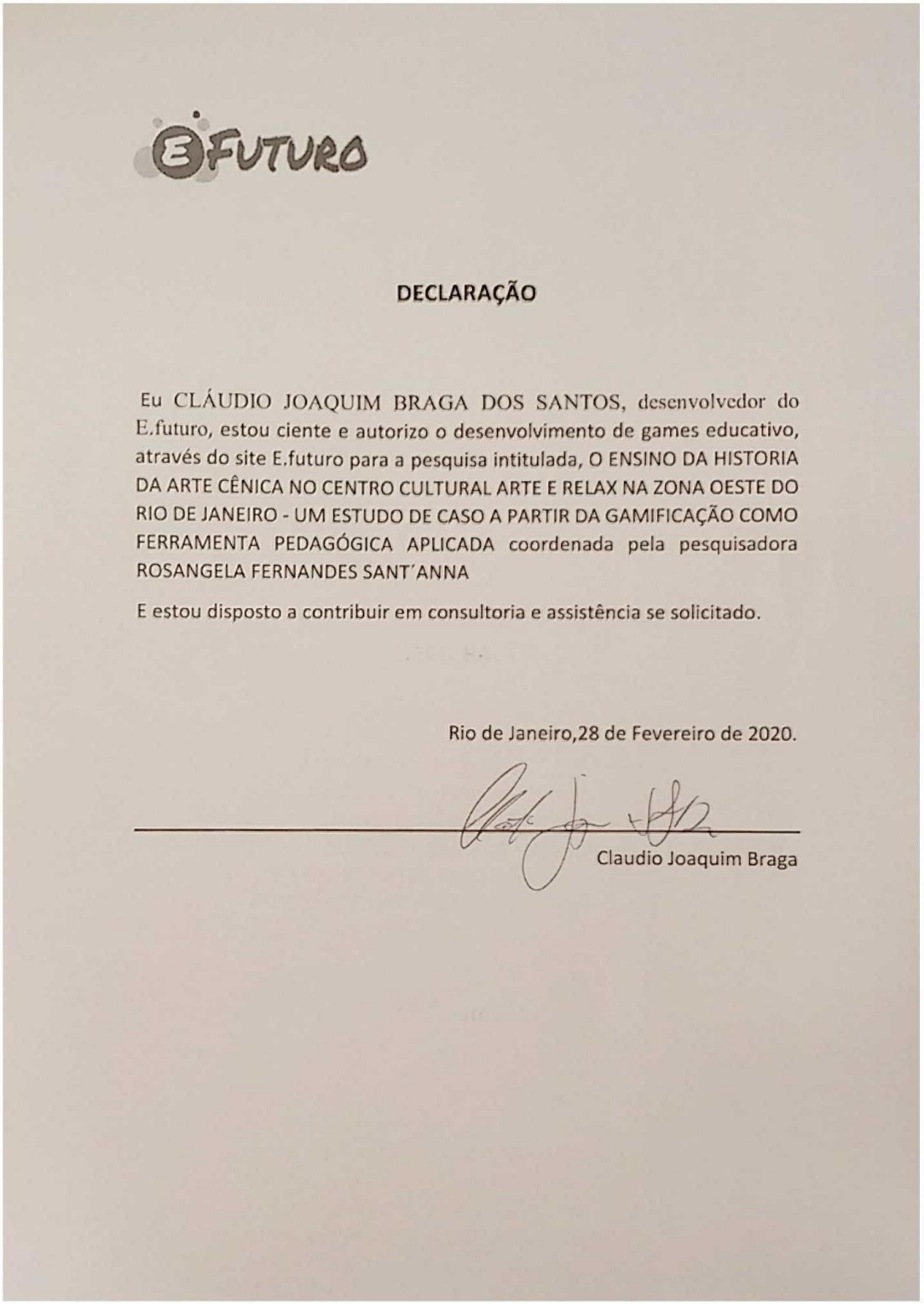
Você fará parte e um grupo de 10 voluntários, que juntos desenvolverão uma estudo com o objetivo geral de Analisar a gamificação como processo facilitador de aprendizagem no ensino de Disciplinas teóricas no curso de Artes Cênicas.

Rio de janeiro 03 de Fevereiro de 2020.

Centro cultural Arte e Relax

Elio Sergio Pereira – Diretor
Identidade: 2.332.153 - IFP

ANEXO 3 – DECLARAÇÃO DO DESENVOLVEDOR DO SITE



DECLARAÇÃO

Eu CLÁUDIO JOAQUIM BRAGA DOS SANTOS, desenvolvedor do E.futuro, estou ciente e autorizo o desenvolvimento de games educativo, através do site E.futuro para a pesquisa intitulada, O ENSINO DA HISTORIA DA ARTE CÊNICA NO CENTRO CULTURAL ARTE E RELAX NA ZONA OESTE DO RIO DE JANEIRO - UM ESTUDO DE CASO A PARTIR DA GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA APLICADA coordenada pela pesquisadora ROSANGELA FERNANDES SANT´ANNA

E estou disposto a contribuir em consultoria e assistência se solicitado.

Rio de Janeiro,28 de Fevereiro de 2020.

Claudio Joaquim Braga

ANEXO 4 – QUESTIONARIOS

Questionário de Avaliação de conteúdo (Formato de Quiz)

1- Qual a origem da palavra teatro?

2- Como pode ser ser descrito o mito de Dionísio?

3- O que é mitologia?

4 - Qual a função do coro e do corifeu?

5- Qual destes personagens são da mitologia grega?

6- O que são bacantes?

7- Ésquilo, Sófocles e Eurípides, foram os principais...

8- Quem é denominado, segundo a mitologia, como o primeiro ator e por que?

9 –Em que período A.C , começaram a serem encenadas tragédias e comédias?

10 – O que tem em comum Platão, Aristófanes e Sócrates?

Questionário de avaliação da pesquisa (com identificação)

1- Descreva em poucas palavras como foi para você estudar Artes Cênicas via Internet, tecnologias digitais, E-Futuro, Rodas de Conversas?

2- Você gostaria que outros professores na escola utilizassem tecnologias digitais e novas metodologias para aprender outras matérias?

3- Como você se sentiu fazendo parte desse mundo virtual interagindo com seus colegas ? Comente.

4- Qual atividade foi mais significativa para o aprendizagem com o uso da gamificação?

5- Uma sugestão ou critica.

Questionário de avaliação do professor/ mediador (sem identificação)

1- O Professor foi claro ao explicar os objetivos e metodologia de desenvolvimento da pesquisa?

2- Havia domínio da matéria aplicada?

3- A metodologia foi coerente com a avaliação?

4- Foi disponibilizado material de apoio e suporte técnico, suficientes para o desenvolvimentos das aulas?

5- Sobre a relação interpessoal, o professor mantem um clima cordial em sala e tem motivação em ensinar?

ANEXO 5 – LINK DE ACESSO AO JOGOS

Jogo interagir
https://www.efuturo.com.br/pagina_nuvem.php?codigo=114_833

Jogo da memória
https://www.efuturo.com.br/jogo_memoria_internauta.php?id=2677

Roleta do saber
https://www.efuturo.com.br/jogosseducoficial/roletadosaberpalavras/index.html?Chave=1352PALAVRAS_Efuturo_434

Jogo da forca

https://www.efuturo.com.br/jogosseducoficial/forca_personalizado/index.php?Chave=1312PALAVRAS_Efuturo_903

Caminhos do saber

https://www.efuturo.com.br/jogosseducoficial/caminhopalavrasmonstro/index.html?Chave=1352PALAVRAS_Efuturo_434

Quebra cabeça
https://www.efuturo.com.br/jogarquebracabeca.php?cdJogo=894

ANEXO 6 – TEXTOS

Texto 1 – Introdução a mitologia e o mito de Dionísio

Deus grego, **Dionísio**, identificado a Baco, divindade romana, era filho de Zeus e da princesa tebana Semele, filha de Cadmo. Ele foi o único ser divino gerado por uma mortal. Ela foi seduzida por Zeus, que se disfarçou de homem. Hera, irmã e esposa do Deus de todos os deuses, possuída pelo ciúme, armou uma cilada para a mãe de Dionísio. Fazendo-se passar pela ama de leite da princesa, ela a convenceu a pedir uma prova a Zeus de quem ele realmente era, ou, segundo outra versão, requerer-lhe que se apresentasse diante dela com suas vestes mais brilhantes.

Zeus foi obrigado a cumprir a promessa feita à amada, mesmo consciente do que aconteceria, porque havia jurado pelo Estige, o rio da imortalidade, voto este que nem mesmo uma divindade poderia romper. Como ele esperava, Semele transformou-se em pó, pois não suportou seu brilho. Tudo que ele pode fazer foi salvar seu filho, retirando-o do ventre materno e gerando-o em sua própria coxa, até seu nascimento.

Após a concepção, a criança foi as dríades, das horas e das ninfas. Algumas lendas também mencionam a possibilidade de Dionísio ser filho de Perséfone, a soberana dos Infernos. Ao crescer, o deus foi enlouquecido por Hera, inconformada com a traição de seu marido. Ele passou então a circular por todos os recantos do Planeta. Ao encontrar a deusa Cibele, na Frígia, ela lhe concedeu a cura e o formou dentro das cerimônias religiosas que ela cultivava.

Foi então que ele se tornou o deus do vinho e da vegetação, quando Sileno lhe transmitiu a arte de produzir o vinho, de semear a vinha, cortar os galhos e colher as uvas. Desta forma, ele assumiu o papel de revelar aos mortais os segredos do cultivo da videira.

No mitos romanos ele se transforma em Baco, que se metamorfoseia em um leão, com a missão de derrotar e se alimentar dos gigantes que tentavam atingir o céu.

Sua fama como deus do vinho e do prazer rendeu-lhe vários festivais teatrais em sua honra. Ele é sempre conectado também com atividades prazerosas, como o erotismo e as orgias. (bacanais). Fonte: Info escola

Texto 2: A origem do teatro e tespis o primeiro ator

O **teatro** teve sua origem no século VI a.C., na Grécia, surgindo das festas dionisíacas realizadas em homenagem ao deus Dionísio, deus do vinho, do teatro e da fertilidade. Essas festas, que eram rituais sagrados, procissões e recitais que duravam dias seguidos, aconteciam uma vez por ano na primavera, períodos em que se fazia a colheita do vinho naquela região.

O teatro grego que hoje conhecemos surgiu, segundo historiadores, de um acontecimento inusitado. Quando um participante desse ritual sagrado resolve vestir uma máscara humana, ornada com cachos de uvas, sobe em seu tablado em praça pública e diz: "Eu sou Dionísio!". Todos ficam espantados com a coragem desde ser humano colocar-se no lugar de um deus, ou melhor, fingir ser um deus, coisa que até então não havia acontecido, pois um deus era para ser louvado, era um ser intocável. Este homem chamava-se **Téspis**, considerado o primeiro ator da história do teatro ocidental.

Ele arriscou transformar o sagrado em profano, a verdade em faz-de-conta, o ritual em teatro, pela primeira vez, diante de outros, mostrou que poderíamos representar o outro. Este acontecimento é o marco inicial da ação dramática.

Paralelos a este acontecimento sociocultural, vão surgindo os prédios teatrais gregos, que eram construções ao ar livre, formadas em encostas para facilitar o escalonamento das arquibancadas. O prédio teatral grego era formado, basicamente, da seguinte estrutura: arquibancada, orquestra, thumelê, proscênio e palco.

A arquibancada era feita de pedras e sua utilização pelos cidadãos gregos era democrática, dali todos podiam assistir com a mesma qualidade de visão as tragédia, comédias e sátiras. A orquestra era o espaço central circular onde o coro, formado por dançarinos, se apresentava. O thumelê era uma pedra fincada no centro da orquestra destinada as oferendas para o deus Dionísio. O proscênio destinava-se ao corifeu, líder do coro, era o espaço entra o palco e a orquestra, e o palco, construído inicialmente de madeira e mais tarde em pedra, era o espaço destinado à exposição dos cenários e para troca de figurinos e máscaras. Podemos encontrar diferentes vestígios desta cultura artística em nosso teatro contemporâneo, bastando um estudo aprofundado por diferentes olhares estéticos.

Fonte: Info escola

Texto 3 - Etimologia - Palavras herdadas da Mitologia Grega

Já alguma vez parou para ver como algumas palavras do português têm raízes nas histórias dos deuses gregos…? Aqui estão alguns exemplos…

Palavras de origem grega | **ECO**

Um eco é um reflexo de som e o seu nome vem de uma ninfa.Eco era uma ninfa da montanha que frequentemente distraía Hera com as suas histórias, enquanto Zeus prosseguia nas suas aventuras amorosas com as outras ninfas sedutoras. Este esquema não durou muito tempo e, quando Hera descobriu, amaldiçoou Eco, tirando-lhe a sua voz e condenando-a a repetir apenas as palavras que as outras pessoas dissessem… Tal como um eco… eco… eco…

palavras de origem grega | CRONOLÓGICO E CRÓNICA

Estas palavras vêm do nome do deus do tempo, o titã Cronos, pai de Zeus.

Uma cronologia expõe uma sucessão de eventos temporais; a crónica descreve eventos que decorrem num determinado período de tempo. Ambas palavras estão directamente relacionadas com tempo, daí a sua associação a Cronos.

Palavra de origem grega | **HIPNOSE**

A hipnose é um estado de passividade, em que uma pessoa se encontra, similar ao sono e que é induzido por um hipnotizador.A palavra deriva directamente de Hipnos, o deus grego do sono, que habitava uma caverna escura, onde o sol não penetrava. É curioso verificar que o seu correspondente romano, Somnus, deu origem a "insónia" e todas as palavras desta derivadas.

Palavra de origem grega | **MORFINA**

Hipnos tinha um filho, Morfeu, que era o deus dos sonhos, com a capacidade de assumir forma humana e de aparecer nos sonhos dos comuns mortais. Do nome deste deus saiu o nome de uma substância analgésica conhecida, a morfina, que induz as pessoas a um estado de quase adormecimento. Parece que está num sonho…

Palavras de origem grega | **NARCISISMO**

Este é bem conhecido. A psicologia moderna definiu o excesso de amor-próprio como narcisismo, inspirando-se no mito de Narciso. Descrito como personagem da mitologia grega que era tão belo e amava a si unicamente. Certo dia, estava junto de um lago e perdeu-se a admirar o seu próprio reflexo. De tão apaixonado afogou-se tentando alcançar a si próprio.

Fonte Info escola

Texto 4 - Literatura grega

A **literatura grega** antiga tem início com a criação da escrita, por volta do século VIII a.C, e divide-se em três períodos: arcaico (até o fim do século VI a.C.), clássico (séculos V e IV a.C.), e helenístico (a partir do século III a.C.).

O primeiro período retrata uma época em que os gregos já elaboravam poemas para serem cantados ou recitados. Os temas abordados eram principalmente os mitos, baseados em uma fusão da memória histórica com o folclore e a religião.

Com a evolução das manifestações literárias, surgem os épicos atribuídos a Homero , a Ilíada e a Odisseia , que narram históricas mitológicas, respectivamente sobre a Guerra de troia e a Viagem de retorno do herói Ulisses (em grego, Odisseus).

Ainda na tradição épica, situa-se a poesia didática de Hesiodo (c. 700 a.C.), que abordou temas diferentes do antecessor Homero, como na Teogonia, que narra a genealogia dos deuses e dos mitos associados à criação do universo, valendo-se da influência mitológica do Oriente Médio.

Neste período, surgiram também os diversos tipos de poesia lírica, oriundos das ilhas do Mar egeu e da Jônia, no litoral da Anatólia.

Arquíloco de Paros (século VII a.C.) é conhecido como o primeiro poeta a utilizar a elegia de uma forma mais confessional, influenciando os sucessores também em aspectos formais (métrica).

No campo do teatro, a tragédia e a comédia têm origem na Grécia dórica por volta de 600 a.C.

No fim do século VII a.C., surgem os Códigos Legais, considerados a primeira manifestação em forma de prosa. No campo da Literatura, o primeiro representante foi Ferécides de Siros (c. 550 a.C.), que escreveu uma narrativa sobre a criação mitológica do mundo, seguido por Hecateu de Mileto (c. VI a.C.), que abordou a geografia do Mediterrâneo e terras próximas, e o lendário Esopo (c. VI a.C.), que teria escrito uma série de fábulas de sentido moral que, posteriormente, foram copiadas por outros autores.

No segundo período, o Clássico, os gêneros literários atingiram seu ápice, com as tragédias de Sófocles, Ésquilo e Euripides, , as comédias de Aristófanes e a lírica coral de Píndaro .

Fonte Info escola