



Projetos de Aprendizagem associados a elementos da Gamificação

Fabírcia Py Tortelli Noronha
Universidade La Salle

Luciana Backes (Orientadora)

Cledes Antonio Casagrande (Coorientador)

Tipo do trabalho

Consórcio

Tema

Educação

Palavras-chave

Construção do conhecimento, Projetos de aprendizagem, Gamificação, Programação.

RESUMO

OBJETIVO: Objetivo Geral: Compreender como ocorre a construção do conhecimento de programação no processo de ensino e de aprendizagem das disciplinas de Lógica de Programação e Linguagem de Programação I e II no curso de ensino superior de informática do IFRS - campus Porto Alegre a partir da metodologia de projetos de aprendizagem associada a elementos da gamificação. Objetivos específicos: a) Compreender como se dá processo de ensino e aprendizagem nas disciplinas de LP, LP I e LP II fundamentadas na metodologia de projetos de aprendizagem associada a elementos da gamificação; b) Propiciar situações de aprendizagem em que o estudante se sinta parte integrante e atuante no processo de construção do conhecimento; c) Identificar e analisar as potencialidades e os limites da metodologia de projetos de aprendizagem associada a elementos da gamificação, no desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento computacional; d) Analisar as implicações da metodologia de projetos de aprendizagem associada a elementos da gamificação na construção do conhecimento de programação no projeto final. **METODOLOGIA:** Este estudo, vinculado à linha de pesquisa Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação, do Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade La Salle (UNILASALLE), é de natureza qualitativa (não se preocupa com a representatividade numérica e, sim, com o aprofundamento da compreensão sobre o tema) com enfoque exploratório (intenção de proporcionar familiaridade com o problema pesquisado) e tem por orientação metodológica a pesquisa-ação (articulação entre teoria e prática). O grande diferencial que caracteriza a pesquisa é que a intervenção resulta de decisões do grupo, ou seja, da interação entre o pesquisador e os sujeitos pesquisados (VIANNA, 2001). Kemmis e McTaggart (1992) dividem a pesquisa-ação em duas fases. A primeira, denominada experimental e, a segunda, o aprimoramento da primeira. 1º Fase: Experimental Diagnóstico: Compreender a essência do problema e reconhecimento do grupo. Para isso, serão utilizados dados da dissertação de Noronha (2016); atividade diagnóstica com o Projeto Pipe para avaliar as habilidades cognitivas dos estudantes na resolução de problemas; e anotações no diário de campo do professor e pesquisador, tendo em vista observar e levantar dados sobre a identidade do grupo e as dificuldades encontradas no processo de ensino e aprendizagem. Planejamento da Ações: Modelo de intervenção. Elaborar estratégias de intervenção e avaliação junto ao grupo de modo a despertar o interesse nos alunos para o desenvolvimento dos projetos de aprendizagem associados a elementos da gamificação, provocando assim, o sentimento de pertencimento ao processo de ensino e aprendizagem. Para tal fim, levando em



conta o contexto do hibridismo tecnológico, serão propostos diferentes ambientes de aprendizagem, por meio de tecnologias analógicas e digitais na contextualização dos projetos gamificados. Intervenção: Mediação/ observação / registro / avaliação. Mediar o processo de ensino e aprendizagem sempre que necessário na perspectiva da metodologia de projetos de aprendizagem associados a elementos da gamificação, fazendo uso de tecnologias analógicas e digitais. E, assim, oportunizar o trabalho colaborativo e cooperativo entre os estudantes. Observar e registrar as interações de aprendizagem (diário de campo do pesquisador e do professor responsável pela disciplina e registro fotográfico). Avaliar o processo de ensino e aprendizagem nas interações no grupo e entre os grupos no desenvolvimento dos projetos e nas apresentações: 1º apresentação (ocorre a socialização das ideias) e 2º apresentação (mostra do projeto final e avaliação, conforme requisitos previamente acordados com os alunos). Reflexão/Reformulação: Planejamento para a 2º Fase Análise acerca das potencialidades e das limitações da prática pedagógica empregada na perspectiva da metodologia de projetos de aprendizagem associada a elementos de gamificação, no processo de ensino e de aprendizagem, a fim de reformular e aprimorar a abordagem para a 2º fase. 2º Fase: Aprimoramento Seguindo a mesma lógica da 1º fase ζ diagnóstico, planejamento das ações aprimoradas, intervenção e reflexão/análise dos dados ζ compreendemos a 2º fase como a possibilidade de lapidar e ressignificar a prática aplicada, por meio de um novo olhar e/ou um novo sentido acerca das ações de aprendizagem articuladas a fundamentação teórica. Isso ocorre por uma questão metodológica, visto que a pesquisa-ação pressupõe que se complete a 1º fase, se avalie os dados e os avanços para, posteriormente, num movimento de ação/reflexão, haver a proposição de novas ações de aprimoramento para a 2º fase. RESULTADOS: Ainda não possui CONCLUSÃO: Ainda não possui.