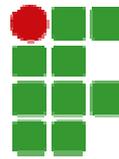




Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

O ENSINO HÍBRIDO E A GAMEFICAÇÃO COMO PROCESSO DO ENSINO DA GEOGRAFIA: A CAIXA SENSORIAL SENDO UTILIZADA PARA A CONSTRUÇÃO DO SABER.

Eixo Temático: Tecnologias de informação e comunicação aplicadas à educação

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Damázio, Thiago Joel Estevam¹
Lima, Renata Mantovani de²
Massamm, Débora³
Souza, Jocyare⁴

INTRODUÇÃO

A educação híbrida acontece no contexto de uma sociedade imperfeita, contraditória em suas políticas e em seus modelos, entre os ideais afirmativos e as práticas efetuadas. No âmbito do ensino, é uma abordagem pedagógica que combina atividades presenciais e atividades realizadas por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). O ensino híbrido segue uma tendência de mudança que ocorreu em praticamente todos os serviços e processos de produção de bens que incorporaram os recursos das tecnologias digitais. Nesta realidade, o estudante deve assumir uma postura mais participativa, resolvendo problemas, desenvolvendo projetos e criando oportunidades para a construção de seu conhecimento

Cabe ao professor cumprir a função de mediador, consultor do aprendiz e a sala de aula passa a ser o local onde ele tem a presença do aprendiz auxiliando-o na resolução de suas tarefas e na significação da informação, de modo que possa desenvolver as aprendizagens necessárias para viver na sociedade do conhecimento.

¹ Discente do Programa de Mestrado em Gestão, Planejamento e Ensino – UninCor

² Professora da Universidade de Itaúna (UIT)

³ Professora da Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

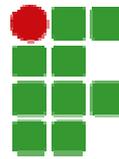
⁴ Professora da Universidade Vale do Rio Verde (UninCor)



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

No ensino híbrido, o estudante tem contato com as informações antes de entrar em sala de aula. A concentração nas formas mais elevadas do trabalho cognitivo que o aluno construiu ocorre em sala de aula, onde ele tem o apoio de seus pares e do professor. Híbrido significa misturado, mesclado, *blended*, como destaca Moran (2015 p.15): “a educação sempre foi misturada, híbrida combinando vários espaços, tempos, atividades, metodologias e público”.

Numa perspectiva crítica objetivamos analisar o Ensino Híbrido, sua importância e sua função para a sociedade e os processos de ensino e aprendizagem que configuram esta prática. Assim, o presente trabalho tem como objetivo geral criar uma proposição de ensino híbrido com gamificação no ensino fundamenta II, no Colégio de Aplicação do Instituto Superior de Ciências, Letras e Artes de Três Corações/ MG, sendo aplicado para os alunos do 9º. Como objetivos específicos foram estabelecidos:

- 1) apresentar a metodologia de ensino híbrido e suas características;
- 2) investigar quais atributos da gamificação podem ser utilizados em situações de ensino e aprendizagem;
- 3) investigar, junto aos professores do Colégio de Aplicação do Instituto Superior de Ciências, Letras e Artes de Três Corações/ MG, quais estratégias pedagógicas eles utilizam que poderiam ser entendidas como processos de gamificação;
- 4) Elaborar um plano de ensino híbrido com gamificação para a escola pesquisada.
- 5) utilizar as ferramentas LandscapAR e Google Meet na elaboração da Caixa Sensorial.

Desta forma, pretende-se trabalhar a prática docente que, ainda que implicitamente, poderiam ser caracterizadas como estratégias de gamificação.

A SITUAÇÃO PROBLEMA

Como trabalhar novas prática de introdução ao ensino híbrido, a gamificação e a construção da caixa sensorial através do sistema híbrido de ensino?

Esse projeto será desenvolvido nas turmas de 9º ano do ensino fundamental do Colégio de Aplicação da UninCor e se justifica diante da necessidade de introduzir

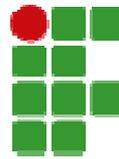


Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

novos



INSTITUTO FEDERAL
Sul de Minas Gerais
Campus Poços de Caldas

métodos e estratégias na educação para que o professor através do sistema híbrido de ensino, com a utilização das TDIC's, consiga facilitar e potencializar o processo de aprendizagem de seus alunos.

Propomos desenvolver a metodologia de criação da Caixa Sensorial, viabilizando

o acesso às ferramentas Google Meet e LandscapAR, em que terão a oportunidade de treinar movimentações, aplicação das imagens tridimensionais; permitindo-se experienciar as duas ferramentas em seu processo de aprendizagem nas atividades propostas.

ENSINO HÍBRIDO E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

As formas de ensinar e de aprender vêm evoluindo ao longo dos anos, pois o professor que já foi considerado o único detentor do saber, atualmente ocupa, ou pelo menos deveria, a função de mediador do conhecimento. Nesse contexto, ele não perde o seu papel fundamental na educação, visto que tem o contato direto com os alunos e, portanto, é o responsável pela mediação que gera conhecimento.

Cabe ao professor qualificar bem seus educandos. Ser um bom professor não é uma tarefa simples e, sobretudo para os dias atuais, é um desafio diário. Os alunos aprendem não somente no espaço escolar, mas aprendem em todo lugar e a todo momento. Daí a importância de se desenvolver a gamificação enquanto metodologia de ensino e aprendizagem na escola. Se retomarmos à história, identificaremos, usualmente, o fascínio do homem por jogos. A ludicidade é aliada forte, pois promove a interação entre as pessoas, o conhecimento do novo e a arte de lidar com desafios. A escola sempre usou os jogos como motivação ao ensino, sobretudo para os alunos da educação básica.

Nesse projeto o desafio de entender a globalização, sobretudo consequências regionais advindas do período pandêmico, desenvolvendo a Caixa Sensorial (A caixa sensorial, também conhecida como o mundo pequeno, é uma técnica muito útil para a educação, pois seu principal objetivo é estimular o aprendizado multissensorial em crianças e adolescentes). É um método inspirado na pedagogia de Maria Montessori, que se baseia na ideia de que os adolescentes aprendem fundamentalmente através dos

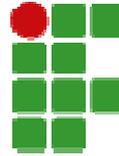


Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

seus

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

sentidos. Esta técnica visa estimular o desenvolvimento sensorial, a concentração, a imaginação e as habilidades motoras finas em crianças pequenas, para as quais recorre às diferentes sensações e instintos mais básicos) e utilizando as ferramentas *Google Meet* (solução para fazer chamadas de videoconferência corporativas; permite interlocução remota em tempo real) e *LandscapAR* (ferramenta avançada de redimensionamento de imagens para redes sociais, utilizada para projeções de figuras tridimensionais, será de grande valia para produzir os mapas e afins).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro do processo de ensino e aprendizagem o docente deve valorizar a importância da experiência de vida do aluno, o que implica fazer o resgate dos conhecimentos prévios. A importância desse processo é ver que o aluno trazendo esses conhecimentos adquiridos por diversas fontes, impacta no seu aprendizado, no seu olhar quanto ao que é ensinado.

Observa-se o movimento da construção do conhecimento a todo instante, e principalmente a construção de uma escola diferente, que vai muito além das paredes físicas de um estabelecimento. O papel do professor como mediador não é impor regras e sim estimular o aluno na busca do conhecimento.

Este trabalho traz a discussão novas formas de ensinar e aprender em dois vieses diferentes: o primeiro viés é o ensino híbrido que, a partir de modificações na forma de ensinar, permite novas formas de aprender; o segundo é a gamificação na educação que, no contexto deste trabalho, é a criação da Caixa Sensorial como ferramenta de ensino aprendizagem que será utilizada como instrumento para pensar a prática de ensino híbrido.

Referência

MORAN, José. Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. In: Moran, José. Mudando a educação com metodologias ativas. <<http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-comMetodologias-Ativas.pdf>>,2015. Acesso em 19/04/2021.