

GUIANDO A EDUCAÇÃO: AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO

FUNDAMENTAL 1



1º EDIÇÃO-BRASIL

USCS-UNIVERSIDADE DE SÃO CAETANO DO SUL

SÃO CAETANO DO SUL - 2024

DANIEL MENDES DE CARVALHO

CARLOS ALEXANDRE FELÍCIO BRITO



Guiando a Educação: Avaliação de Jogos Educativos para o ensino fundamental 1

1º EDIÇÃO-BRASIL

USCS-UNIVERSIDADE DE SÃO CAETANO DO SUL

SÃO CAETANO DO SUL - 2024

DANIEL MENDES DE CARVALHO
CARLOS ALEXANDRE FELÍCIO BRITO

Guiando a Educação: Avaliação de Jogos Educacionais para o ensino fundamental 1

FICHA CATALÓGRAFICA .

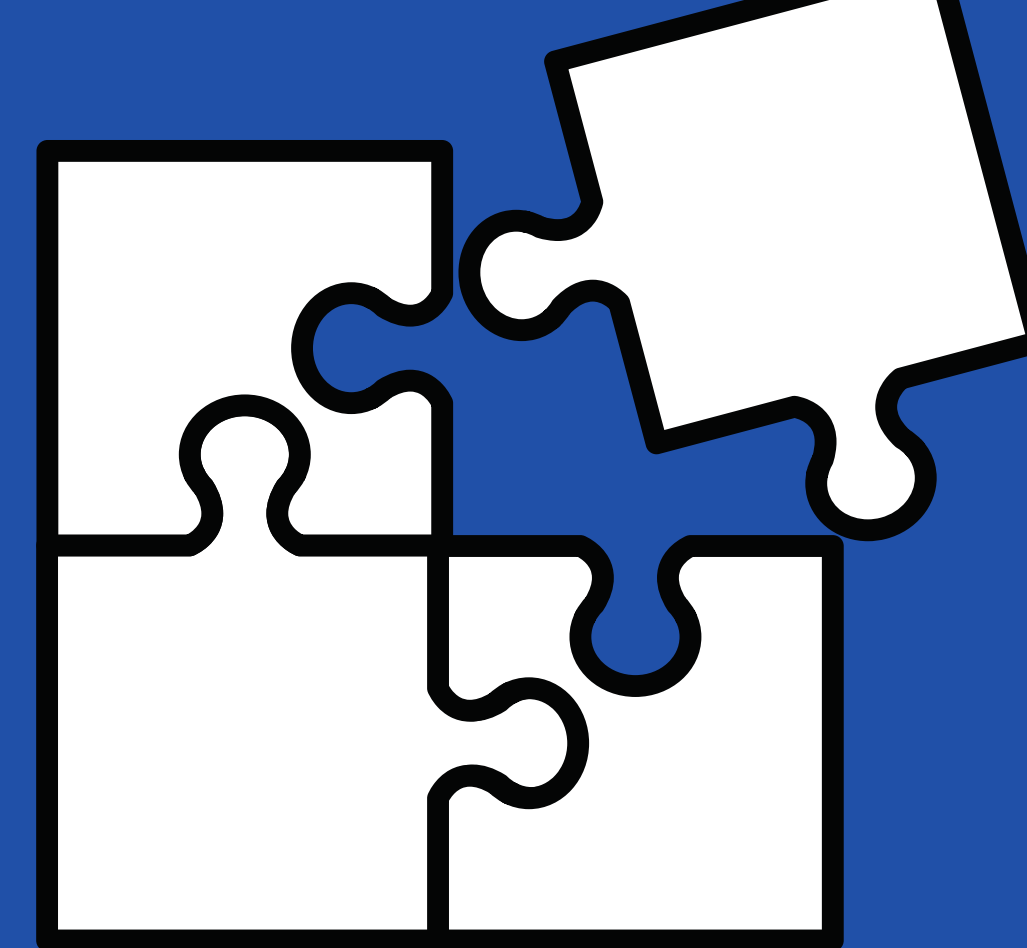
Carvalho, Daniel Mendes de. Brito, Carlos Alexandre Felício. GUIANDO A EDUCAÇÃO: AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL 1. 1ª Edição, 2024.

Guia Didático – Produto Educacional -USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Mestrado, 2024.

ISBN 978-65-00-99730-9

I. Jogos Educacionais; II Recurso Didático; III Percepções; IV Análise de dados.

APRESENTAÇÃO



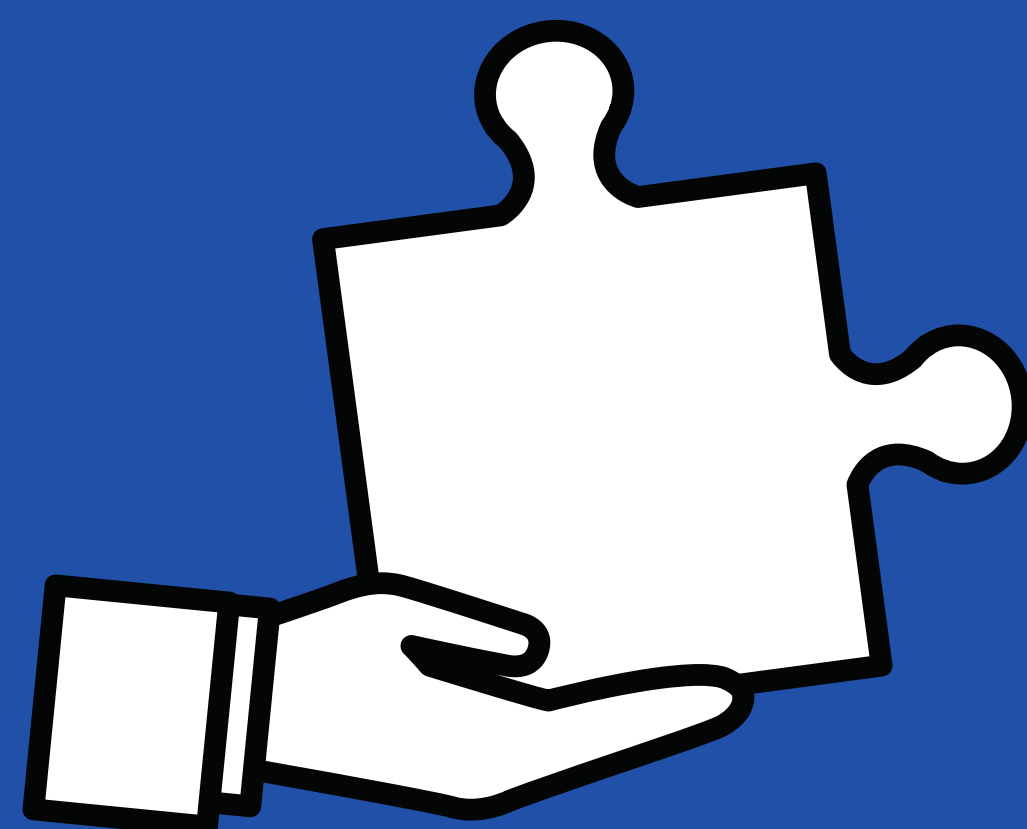
No contexto da pesquisa realizada no âmbito do ensino médio técnico brasileiro, conforme destacado por Brasil (CAPES, 2019), o Grupo de Trabalho de Produção Técnica apresenta informações pertinentes aos campos descritivos, focando especialmente na Produção Intelectual.

A Produção Intelectual em questão se configura como um recurso impresso disponibilizado no formato de e-book, com uma clara finalidade voltada para o âmbito educacional, mais especificamente como Material Didático. A responsabilidade pela promoção dessa produção recai sobre a Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS), especificamente produzido no âmbito do Mestrado Profissional em Educação, que atua como a Instituição Promotora do referido material

Quando à demanda que impulsionou a concepção deste recurso, destaca-se que ela provém de uma fonte externa, indicando um interesse e necessidade percebidos fora do contexto interno da instituição. Essa característica ressalta a relevância e aplicabilidade do material além dos limites da própria universidade.

Em relação aos Avanços Tecnológicos e Grau de Novidade presente da produção, observa-se uma classificação que destaca o carácter inovativo do trabalho. De acordo com a categorização proposta, a produção em questão é identificada como de alto teor inovativo, fundamentada no desenvolvimento a partir do conhecimento inédito, Este aspecto sugere uma contribuição significativa para o avanço do conhecimento no campo específico, indicando originalidade e potencial impacto na área educacional

Dessa maneira, a análise detahada desses elementos revela não apenas a natureza e origem da Produção Intelectual, mas também destaca seu carácter inovador e a relevância para a demanda externa, contribuindo para o avanço e aprimoramento do ensino médio técnico no contexto brasileiro.



PREFÁCIO

A produção resultante do trabalho realizado no Programa de Pós-graduação em Mestrado Profissional em Educação representa uma significativa contribuição para a área educacional. Os docentes autores, liderados por Daniel Mendes de Carvalho sob a orientação do Prof. Dr. Carlos Alexandre Felício Brito, conduziram o projeto de pesquisa intitulado "Validação de Instrumento de Avaliação de Jogos Educacionais para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental".

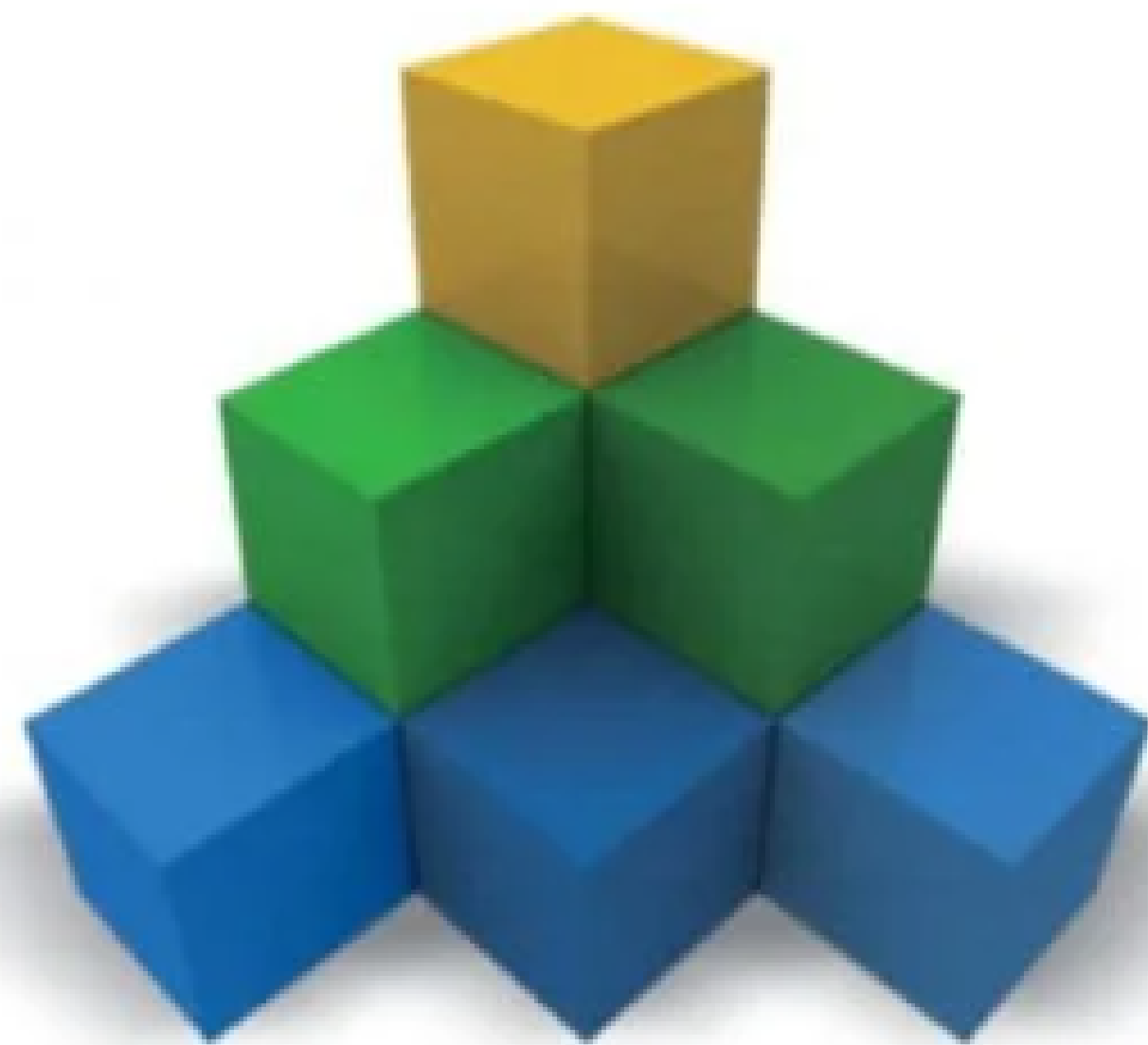
A aplicabilidade da produção tecnológica gerada é um aspecto de grande relevância. A capacidade de utilizar a produção técnica para alcançar objetivos específicos é avaliada considerando a facilidade e eficácia de sua implementação. Neste contexto, a abrangência da produção é delineada por meio da descrição de sua realização e potencial replicabilidade.

A descrição da abrangência realizada revela que o projeto de validação de jogos educacionais, foi desenvolvido regionalmente, mais especificamente no município de São Bernardo do Campo.



PREFÁCIO

A aplicação foi conduzida pelo professor Hugo Bustilho, envolvendo 17 alunos do ensino fundamental um. Ao discorrer sobre a abrangência potencial do estudo, destaca-se a relevância do impacto dos jogos educacionais alinhados com a BNCC, demonstrando indícios sobre as percepções dos alunos e a aplicabilidade do jogo educacional.



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE



DESCRIÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO



Este Guia Didático é fruto do Produto Educacional desenvolvido na dissertação de mestrado profissional pelo Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Educação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul. Destinado a professores interessados em integrar jogos educacionais em suas disciplinas do ensino fundamental, este projeto visa fornecer uma ferramenta valiosa.

O foco primordial deste produto é oferecer orientações sobre a aplicação prática dos jogos educacionais, assim como captar as percepções dos alunos em relação aos jogos utilizados. O guia aborda detalhadamente o processo da aplicação de questionários para avaliação, bem como a coleta e análise de dados por meio de instrumento como uma planilha dedicada para este objetivo.

Além disso, as seções subsequentes esclarecem conceitos fundamentais relacionados aos jogos educacionais e apresentam indicadores sobre as percepções dos alunos. O objetivo é não apenas enriquecer as práticas educacionais, mas também dinamizar as aulas, proporcionando aprendizagens significativas que motivem os alunos a se engajarem mais profundamente com o conteúdo através do uso de jogos educacionais.

Esperamos sinceramente que este guia se torne uma ferramenta útil para aprimorar o seu trabalho e contribuir para o sucesso educacional dos seus alunos.

Bom trabalho e boa diversão!



Prof. Me Daniel Mendes de Carvalho
Prof. Dr CarlosAlexandre Felício Brito

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	
1.1 A importância dos jogos educacionais	1
1.2 Desafios nos jogos educacionais	2
2. JOGOS EDUCACIONAIS E SUAS FUNÇÕES PEDAGÓGICAS	3
2.1 Aprendizagem divertida com jogos educacionais	4
2.2 Definição de Jogo	5
3.UMA PERSPECTIVA SOBRE O QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS	6
3.1 Como utilizar o questionário de avaliação de jogos educacionais	8
3.2 Decisões Após a Mensuração: Concluir ou Investigar Mais?"	11
4 REFERÊNCIAS	13



1 INTRODUÇÃO

1.1 A importância de jogos educacionais

Os jogos educacionais desempenham um papel relevante na melhoria dos métodos de ensino, especialmente com a implementação da BNCC (2017) no Brasil. Eles proporcionam um ambiente dinâmico e interativo que estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos. Ao integrar conceitos curriculares de forma lúdica, esses jogos promovem uma aprendizagem mais significativa e alinhada com as competências gerais da BNCC, como o pensamento crítico e a criatividade.



Fonte:FreePik

1.2 Desafios nos Jogos educacionais

Embora os jogos educacionais ofereçam várias vantagens, sua avaliação como ferramentas pedagógicas enfrenta desafios devido à falta de instrumentos específicos adaptados para medir seu impacto e eficácia. A escassez de ferramentas adequadas para essa avaliação é um obstáculo significativo. Superar esse desafio exige a criação ou adaptação de instrumentos que permitam aos educadores obter percepções valiosas sobre o impacto dos jogos no processo de ensino-aprendizagem. Isso possibilitaria uma abordagem educacional mais eficaz, envolvente e alinhada às necessidades dos alunos, maximizando os benefícios dos jogos educacionais.



Fonte:FreePik



2 JOGOS EDUCACIONAIS E SUA FUNÇÃO PEDAGÓGICA

Segundo Alvares (2004), os jogos educacionais são projetados com a dualidade de objetivos de entretenimento e facilitação da aquisição de conhecimento. Eles são concebidos para proporcionar diversão enquanto estimulam a aprendizagem de conceitos, conteúdos e habilidades integrados ao jogo. Além disso, os jogos educacionais podem oferecer uma série de vantagens como ferramenta educacional.



Fonte:FreePik

2.1 Aprendizagem divertida com jogos educacionais

Os jogos educacionais são projetados para ajudar os alunos a aprenderem conceitos e habilidades específicas enquanto se divertem. Eles podem ser usados para ensinar matemática, ciência, história, línguas estrangeiras e muito mais. Os jogos educacionais podem ser jogados em sala de aula ou em casa e podem ser construídos e personalizados para atender às necessidades individuais de cada aluno (Abrantes et al., 2022).



Fonte:Dall-E

2.2 Definição de Jogo

O termo 'jogo' é polissêmico, variando em significado de acordo com o contexto histórico e cultural. No entanto, conforme argumentado pelo filósofo Huizinga (2000), todo jogo possui uma função específica, sendo uma atividade voluntária realizada dentro de limites de tempo e espaço, seguindo regras consentidas, com um propósito intrínseco em si mesmo. Essa definição destaca a natureza lúdica e autossuficiente do jogo, motivada pelo prazer e pela busca de desafios.

LEVEL
UP

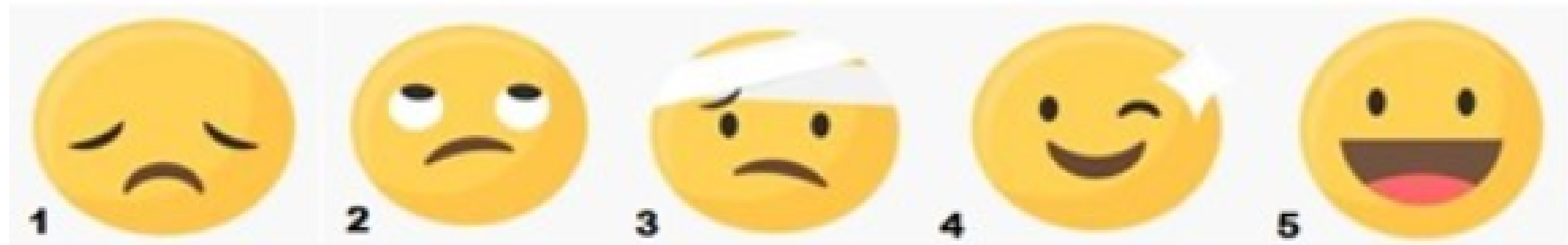
Fonte:Canva

3 Uma Perspectiva sobre o Questionário de Avaliação de Jogos Educacionais

O questionário é composto por 27 questões, abrangendo diversos domínios, como atenção, relevância, satisfação, imersão, desafio, interação social e conhecimento. Por meio dessas questões, professores podem compreender as percepções dos alunos em relação ao jogo aplicado em sala de aula.

Na imagem abaixo, é apresentada uma questão do questionário que avalia a opinião dos alunos sobre o jogo aplicado. A escala varia de "discordo totalmente" a "concordo totalmente", permitindo aos alunos expressarem seu nível de concordância ou discordância em relação ao jogo.

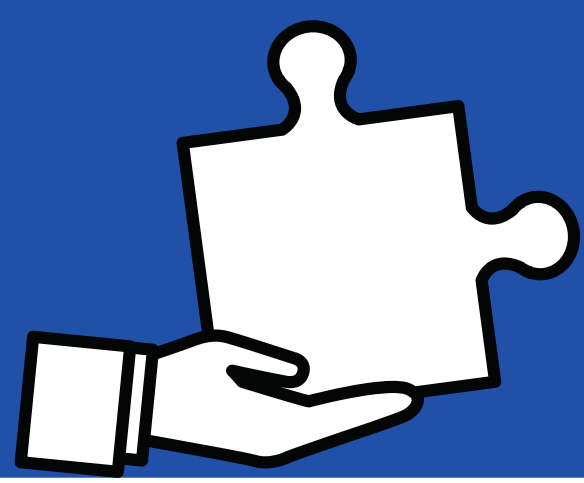
Houve algo interessante no início do jogo que chamou minha atenção. *



1 2 3 4 5

Discordo Totalmente Concordo Totalmente

Fonte:Elaborado pelo autor



No botão abaixo clique para acessar o questionário de avaliação do jogo educacional.

[LINK PARA PESQUISA](#)

Envie um email para dmc.mcarvalho@gmail.com para acessar a permissão o questionário, obter os resultados e a planilha de avaliação de jogos educacionais.

Pasta abaixo é o caminho para acessar o drive.



Abra a planilha em Excel com o nome "Avaliação de Jogos Educacionais"



Na aba Dados importados " Cole as informações obtidas pelo Google Form/Resultados
Neste exemplo será a linha ALUNO 1.

AVALIAÇÃO DE JOGOS EDUCACIONAIS																											
ALUNO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27
	ATENÇÃO		RELEVÂNCIA			SATISFAÇÃO			IMERSÃO				DESAFIO				INTERAÇÃO SOCIAL			CONHECIMENTO							
1	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	1	2	3	1	2	3	4	4	5
3	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	1	2	3	1	2	3	4	4	5
4	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	1	2	3	1	2	3	4	4	5
5	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	1	2	3	1	2	3	4	4	5
6	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	5	2	3	1	2	3	4	4	5
7	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	1	1	5	2	3	1	2	3	4	4	5
8	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	4	1	5	2	3	1	2	3	4	4	5
9	1	4	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	2	3	4	5	4	1	5	2	3	1	2	3	4	4	5
10	1	5	3	4	5	1	5	1	4	5	3	2	5	3	2	5	4	1	5	2	3	1	2	3	4	4	5
11	1	5	3	4	5	1	2	1	4	5	3	2	5	3	2	5	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
12	1	5	3	4	5	1	2	1	4	5	3	2	5	3	2	5	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
13	1	5	3	4	5	1	2	1	4	5	3	2	5	3	2	5	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
14	3	5	1	4	3	1	2	4	4	5	5	2	5	4	2	1	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
15	3	5	1	4	3	1	2	4	4	5	5	2	5	4	2	1	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
16	3	5	1	4	3	4	2	4	1	5	5	2	5	4	2	1	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
17	3	5	1	4	3	4	2	4	1	5	5	3	5	4	2	1	4	5	5	2	3	1	2	3	4	4	5
18	3	5	1	4	3	4	2	4	1	5	5	3	5	4	2	1	4	5	5	1	3	1	2	3	4	4	5
19	3	5	1	4	3	4	2	4	1	5	5	3	5	4	2	1	4	5	5	1	3	3	2	5	4	4	5
20	3	5	1	2	3	4	2	4	1	5	5	3	5	4	2	1	4	5	5	1	3	4	2	5	4	4	5
21	3	5	1	2	3	4	2	4	1	2	5	3	5	4	2	1	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
22	3	5	1	2	3	4	4	4	1	2	5	3	5	4	2	1	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
23	3	5	1	2	3	4	4	4	1	2	5	3	5	4	1	1	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
24	3	5	1	2	3	4	4	4	1	2	5	3	4	4	1	1	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
25	3	5	1	2	4	4	4	3	1	2	4	3	4	4	1	1	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
26	3	5	1	2	4	4	4	3	1	2	4	3	4	4	1	4	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
27	3	5	1	2	4	5	4	3	1	2	4	3	4	4	1	4	3	5	5	1	3	5	2	5	4	4	5
28	3	5	1	1	4	5	4	3	1	2	4	3	4	4	1	4	3	2	5	4	3	5	2	5	4	4	5
29	3	5	1	1	4	5	4	3	1	2	4	3	4	4	4	4	3	2	5	4	3	5	2	5	4	4	5
30	3	5	1	2	4	5	4	3	1	2	4	1	4	5	4	2	3	2	5	4	3	5	2	5	4	4	5
31	3	5	1	4	4	5	4	3	1	2	4	1	4	5	4	2	3	2	5	4	3	5	2	5	4	4	5
32	3	5	1	5	4	5	4	3	1	2	4	1	1	5	4	2	4	2	5	4	3	5	2	5	4	4	5

A planilha de avaliação de jogos educacionais pode acomodar até 32 alunos para registrar e analisar suas respectivas percepções.

Agora selecione a aba Resultados

RESULTADOS

Classificação associadas aos resultados dos alunos (Percepções)

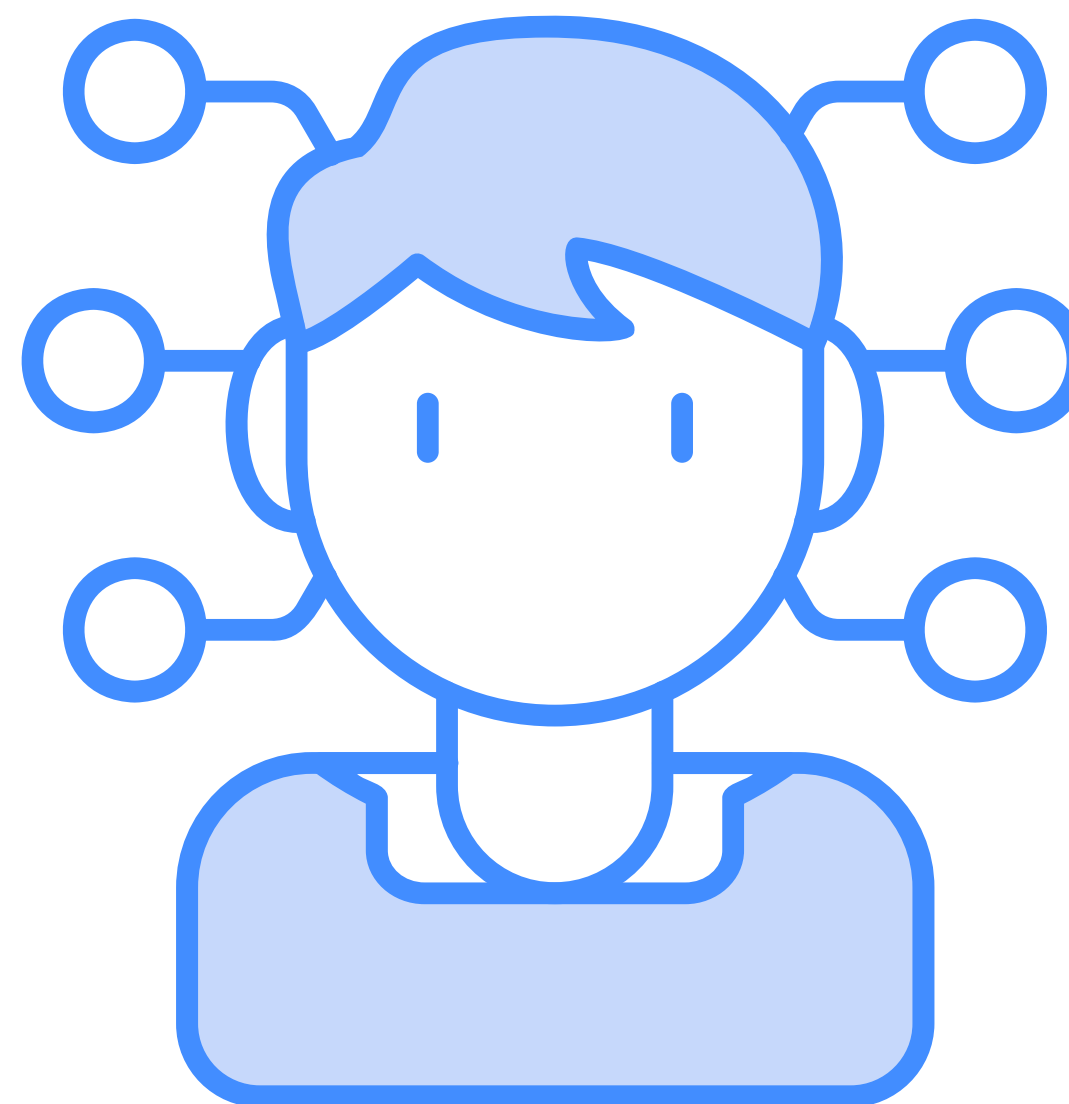
5	Concordo Totalmente
4,5	Concordo Totalmente com ressalvas
4	Concordo
3,5	Concordo com ressalvas
3	Nem concordo e nem discordo
2,5	Discordo com ressalvas
2	Discordo
1,5	Discordo fortemente
1	Discordo totalmente



ALUNO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27
1	ATENÇÃO		RELEVÂNCIA			SATISFAÇÃO			IMERSÃO			DESAFIO			INTERAÇÃO SOCIAL			CONHECIMENTO									
RESULTADO	3		4			3			4			4			4			4									
	Nem concordo e nem discordo		Concordo			Nem concordo e nem discordo			Concordo			Concordo			Concordo			Concordo									

Todos os resultados serão dados automaticamente, demonstrando qual foram as percepções dos alunos sobre o jogo.

Cada resultado irá ser apresentado abaixo de cada domínio, o nosso exemplo demonstra isto o aluno 1 obteve uma Atenção 3, Relevância 4, Satisfação 3, Imersão 4, Desafio 4, Interação Social 4 e Conhecimento 4.



Fonte: Canva

Cada domínio é avaliado em uma escala de 1 a 5, permitindo uma análise detalhada do feedback dos alunos, conforme quadro abaixo.

Classificação associadas aos resultados dos alunos (Percepções)	
5	Concordo Totalmente
4,5	Concordo Totalmente com ressalvas
4	Concordo
3,5	Concordo com ressalvas
3	Nem concordo e nem discordo
2,5	Discordo com ressalvas
2	Discordo
1,5	Discordo fortemente
1	Discordo totalmente



Fonte:Dall-E

3.2 Decisões Após a Mensuração: Concluir ou Investigar Mais?"

Após conduzir cuidadosamente a mensuração dos dados, o leitor pode optar por encerrar sua análise ou prosseguir para a leitura e exploração mais aprofundada do produto desenvolvido. Ao optar por parar por ali, ele pode concluir seu trabalho com uma avaliação preliminar dos resultados obtidos, destacando as principais descobertas e conclusões alcançadas até o momento.

Por outro lado, ao decidir por prosseguir, o leitor pode adentrar na leitura do produto desenvolvido, explorando minuciosamente cada detalhe e aspecto relevante. Isso envolverá uma análise cuidadosa das percepções dos participantes, a interpretação dos dados coletados e a correlação desses resultados com os objetivos propostos inicialmente. Ao fazê-lo, o leitor poderá obter uma compreensão mais abrangente e detalhada do impacto dos jogos educacionais no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental, enriquecendo assim sua pesquisa e contribuindo para o corpo de conhecimento existente na área educacional.

Para uma análise mais aprofundada, convido-o a explorar a dissertação:.

CARVALHO, Daniel Mendes de. Validação de Instrumento de Avaliação de Jogos Educacionais para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. 2024. 88 f. Trabalho Final de Curso (Mestrado Profissional em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, São Caetano do Sul, 2024



Fonte:Dall-E

4 REFERÊNCIAS

ABRANTES, A. L. R. C.; LIMA, B. A. de.; ANGELO, F. de M.; SOUZA, M. de F. de; SILVA, R. J. da; PINHEIRO, S. A.; BRITO, C. A. F.. Serious game: Tracking school knowledge. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 11, n. 13, p. e352111335406, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i13.35406. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/35406>. Acesso em: 18 mar. 2023.

ALVAREZ, A. M. T. Estudo dos Jogos Educativos Computadorizados (Aspectos Técnicos, Educacionais e Valorativos). 2004. 152 pgs. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Católica de Santos. Santos, 2004.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 mar 2023.

BRASIL. Grupo de Trabalho de Produção Técnica. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (org.). Relatório de Grupo de Trabalho. Brasília: Capes, 2019.

CARVALHO, Daniel Mendes de. Validação de Instrumento de Avaliação de Jogos Educacionais para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. USCS, 2024.

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 2000.