IDEALIZADOR E PRODUTOR

Mestrando: ROBSON SIQUEIRA DA CUNHA

ORIENTADOR

Prof. Dr. LÚCIO ÂNGELO VIDAL

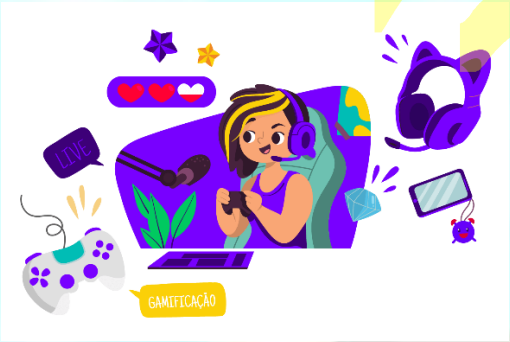
AGRADECIMENTOS

PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA EM CUIABÁ – MT

VÍDEOS



ROBSON SIQUEIRA DA CUNHA

LÚCIO ÂNGELO VIDAL

APRESENTAÇÃO

Este material é um encarte de 4 (quatro) vídeos que compõem o Produto Educacional (PE) “Gamificação na Educação Física em Cuiabá-MT”. Por meio deste encarte, objetiva-se apresentar os conteúdos dos vídeos, tornando-os mais acessíveis ao público em geral.

O referido PE é fruto da pesquisa de mestrado intitulada “Gamificação na Educação Física: Uma metodologia inovativa na busca do engajamento e aprendizagem dos alunos". Uma proposta de atividade que foi realizada no âmbito do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT), Campus Cuiabá - Cel. Octayde Jorge da Silva. Neste contexto, vincula-se à linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT).

Conforme tipologia da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES, 2020), o PE aqui apresentado enquadra-se na categoria vídeo didático/instrucional. A opção por este formato deu-se em decorrência do público-alvo desta pesquisa: estudantes do 9º ano, última etapa do ensino fundamental II de uma escola pública na cidade de Cuiabá-MT que futuramente pretendem cursar o ensino médio.

Os vídeos são ágeis e o público consegue interagir com mais facilidade, gerando assim, proximidade, principalmente por possibilitarem múltiplas linguagens (oral, escrita, imagética etc.) representam um instrumento pedagógico dinâmico em consonância com a estrutura da própria geração atual de jovens estudantes. Assim sendo, foram elaborados quatro vídeos, de curta duração, que compõem este PE.

RESUMO

PRODUTO EDUCACIONAL

TÍTULO: Gamificação na Educação Física em Cuiabá-MT

OBJETIVO: Colaborar com a compreensão promovendo uma reflexão sobre a gamificação na educação, funcionalidade, aplicabilidade e sua função como mediadora da interdisciplinaridade.

PÚBLICO-ALVO: Professores e profissionais da educação.

CATEGORIA: Vídeo didático/instrucional

EPISÓDIO 1

TTÍTULO: Apresentando a gamificação na Educação

OBJETIVO: Apresentar sobre os aspectos gerais sobre a gamificação.

DURAÇÃO: 7 minutos e 19 segundos

LINK: https://youtu.be/_xjtFFrpXtc

EPISÓDIO 2

TÍTULO: **Experiências com gamificação na escola contadas pelos alunos**

OBJETIVO: Promover a reflexão sobre o desenvolvimento dos estudantes durante a gamificação.

DURAÇÃO: 10 minutos e 17 segundos

LINK: https://youtu.be/hay3QpEHrtY

EPISÓDIO 3

TÍTULO: **Experiências com gamificação na escola contadas pelo pesquisador**

OBJETIVO: Mostrar que é possível desenvolver a aprendizagem usando a gamificação

DURAÇÃO: 4 minutos e 16 segundos

LINK: https://youtu.be/o93SVZkHoIU?si=QPUmFYh6Jm95PgBS

EPISÓDIO 4

TÍTULO: **Como gamificar na prática**

OBJETIVO: Compreender como foi realizado a gamificação na prática

DURAÇÃO: 8 minutos

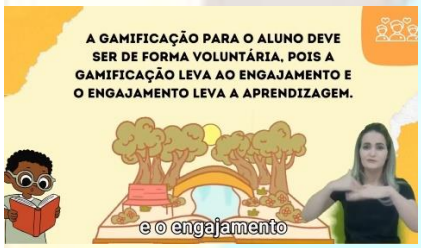
LINK: https://youtu.be/K1aielpFSOs?si=5HlmNM7uAzO9krz3

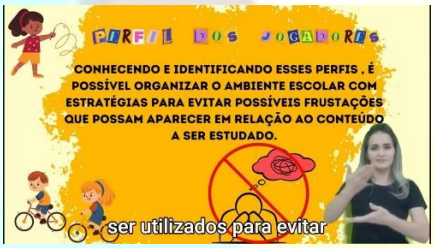
APRESENTANDO A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO - EPISÓDIO 1

Este primeiro vídeo/episódio tem como objetivo apresentar os aspectos gerais da gamificação, promovendo uma reflexão sobre o assunto e que poderá ser aplicado em todos os componentes curriculares. Foi apresentado os elementos gerais da gamificação, sua aplicabilidade e funcionalidade. Elementos esses que podem servir de auxílio para os profissionais da educação na construção do conhecimento e aplicação no ambiente de trabalho.

Link para acesso: https://youtu.be/_xjtFFrpXtc

Compilação de capturas de tela do episódio 1





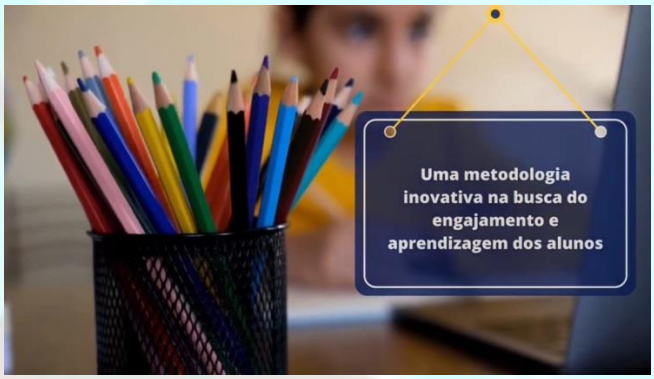
Fonte: Elaborado pelo pesquisador, 2023.

EXPERIÊNCIAS CONTADAS PELOS ALUNOS - EPISÓDIO 2

Neste segundo vídeo/episódio, o principal objetivo é promover a reflexão sobre o desenvolvimento dos estudantes durante as aulas gamificadas. Espontaneamente, os alunos apresentam o seu relato de experiência com a participação nas aulas. Relatam de que maneira a gamificação ajudou na construção do conhecimento e fortaleceu a fundamental participação nas aulas teóricas e práticas.

Link para acesso: https://youtu.be/hay3QpEHrtY

Compilação de capturas de tela do episódio 2



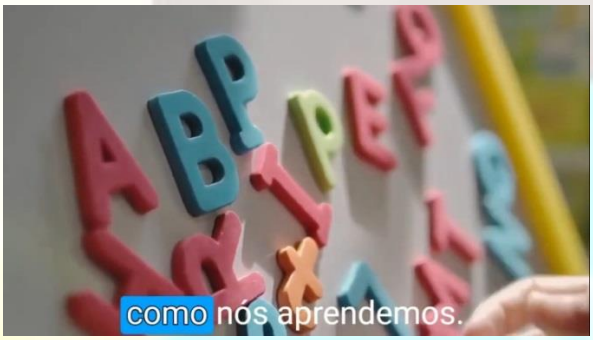
Fonte: Elaborado pelo pesquisador, 2023.

EXPERIÊNCIAS CONTADAS PELO PESQUISADOR- EPISÓDIO 3

Neste terceiro vídeo/episódio intitulado: “Experiências com Gamificação nas aulas de Educação Física”, contadas pelo pesquisador e professor titular da turma, relata das experiências e vivências com o desenvolvimento das aulas, apresentando os principais resultados em relação à prática da gamificação em sala de aula.

Link para acesso: https://youtu.be/o93SVZkHoIU?si=QPUmFYh6Jm95PgBS

Compilação de capturas de tela do episódio 3



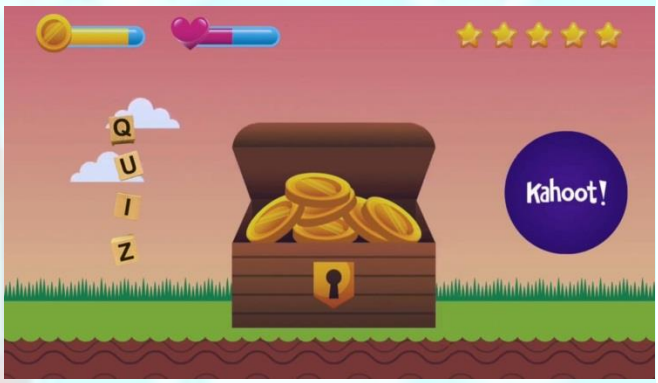
Fonte: Elaborado pelo pesquisador, 2023.

COMO GAMIFICAR NA PRÁTICA - EPISÓDIO 4

Neste quarto vídeo/episódio intitulado “Como gamificar na prática”, o pesquisador contará a sua experiência em realizar a gamificação nas aulas de Educação Física, dando possibilidades do seu uso em outra prática pedagógica pelos profissionais da educação.

LINK: https://youtu.be/K1aielpFSOs?si=5HlmNM7uAzO9krz3

Compilação de capturas de tela do episódio 4



Fonte: Elaborado pelo pesquisador, 2023.

REFERÊNCIAS

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Documento de área - Área 46** – Ensino. Brasília, DF: CAPES, 2020. Disponível em: https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/ENSINO.pdf Acesso em: 10 out. 2023.

You tube Studio: https://www.youtube.com/channel/UCDrmgxch66zN7OX3R2YKQuw