

Game Comenius 3

Denise Figueredo¹, Dulce Márcia Cruz², Fábio Medeiros³

¹Mestre em Educação - UFSC

²Professora Titular do Departamento de Metodologia do Ensino - UFSC, Coordenadora do Grupo de Pesquisa Edumídia

³Doutorando em Educação - UFSC

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) – Florianópolis, SC – Brazil

denisefgd@gmail.com, dulce.marcia@gmail.com, fmperoxido@gmail.com

Abstract. *This paper describes Game Comenius 3, an educational game created to promote the diversification of teaching resources and practices by encouraging the use of different media integrated into lesson planning. The game focuses on selecting different media and pedagogical strategies on three active methodologies: Problem-Based Learning, Flipped Classroom and Project-Based Learning. The constructivist approach encourages player participation in the construction of knowledge through problem solving, investigation and practical application of the content. It seeks to develop players' cognitive, social and emotional skills. It can be played in person, online and hybrid, with teacher mediation.*

Key-words: *Media-Education, Lesson Planning, Educational Game, Teacher Training.*

Resumo. *Este artigo descreve o Game Comenius 3, um jogo educativo criado para incentivar a diversificação de recursos e práticas didáticas pelo uso de diferentes mídias integradas ao planejamento da aula. O jogo foca na seleção de mídias e estratégias pedagógicas de três metodologias ativas: Aprendizagem Baseada em Problemas, Sala de Aula Invertida e Aprendizagem Baseada em Projetos. A abordagem construtivista estimula a participação do jogador na construção do conhecimento, por meio da resolução de problemas, investigação e aplicação prática do conteúdo. Busca desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos jogadores. Pode ser jogado em modo presencial, online e híbrido, com mediação do professor.*

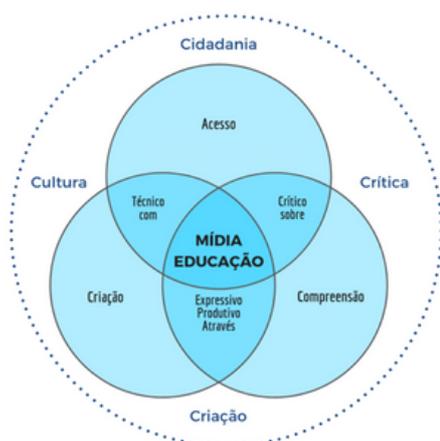
Palavras-chave: *Mídia-Educação, Planejamento de Aula, Jogo Educativo, Formação de Professores.*

GAME COMENIUS 3

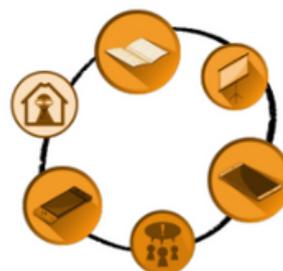
Jogo educativo para promover a diversificação de recursos e práticas didáticas incentivando o uso de diferentes mídias integradas ao planejamento da aula.

TEMÁTICA

Mídia-educação e planejamento de aula



Personalization



Lesson Planning



Classroom interaction and Quiz

PÚBLICO-ALVO

estudantes de licenciaturas e professores de modo geral

CONTEXTO

- Urgente e necessária formação para competências midiáticas de estudantes de licenciatura e professores;
- A pandemia trouxe pouca aprendizagem sobre jogos na educação;
- Não há jogos educativos para ampliar repertório lúdico desse público.

ABORDAGEM PEDAGÓGICA

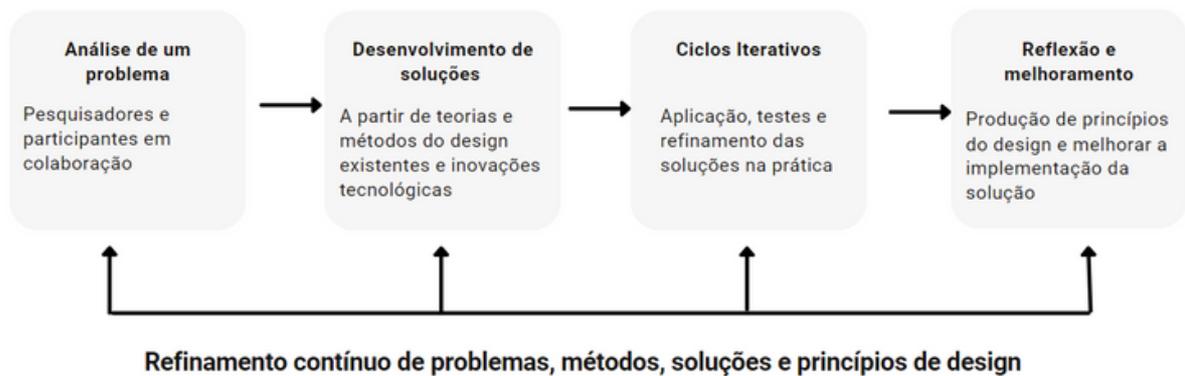
O jogo enfoca a seleção de diferentes mídias e estratégias pedagógicas. A abordagem construtivista estimula a participação do jogador na construção do conhecimento, por meio da resolução de problemas, investigação e aplicação prática do conteúdo. Busca desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos jogadores.

TIPO DE LICENÇA

Jogo disponível na plataforma do projeto, aberto e de uso gratuito. Disponível em: <https://gamecomenius.itch.io/comenius-3>

PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

Design Based Research (DBR)



MEDIAÇÃO

Pode ser jogado em modo presencial, online e híbrido, com mediação do professor. A mediação permite relacionar o jogo a conteúdos prévios, enriquecer as discussões em sala de aula, promovendo a participação ativa dos alunos/jogadores e ampliando o repertório e o letramento midiático de todos os envolvidos.

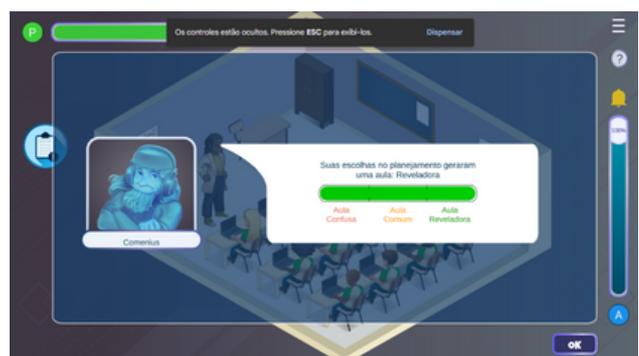
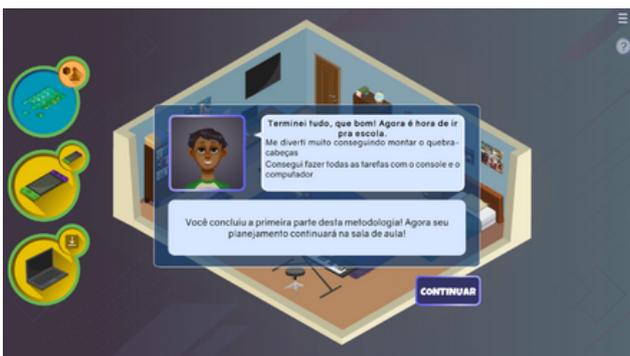
NÍVEIS

É possível jogar em qualquer ordem, mas é sugerido que os jogadores partam da metodologia mais simples para a mais complexa: Aprendizagem Baseada em Problemas (**ABP**), Sala de Aula Invertida (**SAI**) e a mais complexa Aprendizagem Baseada em Projetos (**ABProj**).

FUNCIONALIDADES DA APLICAÇÃO

- 1) Formação inicial como recurso para professores de Didática, Metodologias de Ensino; Mídia-educação ou Educomunicação; Teorias da Educação, dentre outras;
- 2) Formação continuada para atualizar prática pedagógica de professores em exercício, em todos os níveis e modalidades;
- 3) De modo geral, pode ser base para situações de aprendizagem como eventos, oficinas, workshops, etc.

FEEDBACKS



FLUXOGRAMA DA FASE SALA DE AULA INVERTIDA



Atividades em casa

O jogador controla um estudante e escolhe entre mídias e brincadeiras para realizar as atividades pedidas.



Sala de aula

São realizadas perguntas sobre o perfil da turma, nível de ensino, metodologia e as mídias selecionadas alternadas com interações entre professor e estudantes para simular o manejo em sala de aula.



Feedback

Após as atividades em sala de aula é mostrada uma ficha de desempenho, levando em consideração o planejamento, as escolhas durante a aula e a opinião dos estudantes de acordo com o perfil da turma.



Identificação de Turma

Escolha do nível de ensino, área de conhecimento e perfil da turma. Criação do avatar do professor e Lurdinha fala sobre metodologias ativas.



Planejamento

A partir do tema e conteúdo da aula jogador escolhe a metodologia, estratégias, mídias e demais recursos para cada etapa da atividade.

ALGUMAS TELAS

