



Crescer em Rede - Encontro 10

Level Learn - “Gamificando” conteúdos e trabalhos em um ambiente virtual

- Lembra quando você era criança/adolescente e um amigo desafiava você para algum jogo, esporte ou outro?
- Quando um adolescente/jovem é desafiado ele se sente muito mais impelido a realizar determinada tarefa. Quando esse desafio pressupõe uma recompensa, um ranking a tarefa fica ainda mais prazerosa de ser cumprida. Não poderiam esses desafios serem levados para o cotidiano escolar, por meio de atividades com pontuações e “*rankeamentos*” distintos?



O que é?

Um ambiente para o professor transformar a disciplina em um game e motivar a aprendizagem dentro e fora de sala de aula.

Mas, como isso?

O professor cria missões e os alunos entram em uma competição que os levará a aprender ainda mais.

Não tem segredo

O LL gerencia o ranking, as moeda, os desafios e as regras. O professor só precisa fazer a chamada e corrigir as missões.

Quanto custa?

Nada. Então, não custa nada você entrar, né? Se você é professor, entre agora. Se você é aluno, fale do LL para os seus professores.

The logo for Level Learn is displayed within a dark blue rectangular box. The words "level learn" are written in a large, white, pixelated font. Below this, the phrase "um ambiente gratuito de gamification" is written in a smaller, white, lowercase sans-serif font.

level learn
um ambiente gratuito de gamification

Em 2016, O Professor Dr. Leandro Guarino lecionava para uma turma de pedagogia no UNIFATEA (Lorena) e estava abordando gamificação na educação. Então, ele propôs uma atividade aos alunos para criarem um *game* que valeria para as aulas e para uma posterior aplicação.

Os alunos propuseram regras com o que deveria ser pontuado no *game*. A partir da percepção dos alunos, o professor formatou as regras e desafios que estão contidos no Level Learn.

A ferramenta, em síntese, organiza os estudantes em um ambiente virtual, semelhante a uma sala de aula online, na qual o professor determina as atividades a serem realizadas (*on-line* ou *off-line*), bem como as pontuações que serão destinadas aos que realizarem tais atividades.

The screenshot displays the 'Gerenciar Turmas' (Manage Classes) interface of the Level Learn platform. On the left is a blue sidebar with navigation options: 'Level Learn', 'Usuários', 'Aluno', 'O jogo', 'Turmas' (selected), 'Release Notes', 'Feedbacks', and 'Sair'. The main content area is titled 'Gerenciar Turmas' and includes a '+ Adicionar Turma' button and a dropdown menu labeled 'Turma(s) aberta(s)'. Below this, there are two panels for class management. The left panel is for 'Educom 9º e Ensino Médio' and the right for 'Ensino Médio'. Both panels show 'Curso: Ensino Fundamental' and 'Meta: 965'. Each panel contains a grid of icons for various actions: 'Alunos', 'Missões', 'Lista de Chamada', 'Lançar moedas', 'Ranking', 'Desafios', 'Regras', 'Histórico', and 'Finalizar turma'. At the bottom, a footer states 'Level Learn, uma plataforma gratuita de gamification.' with social media icons for Facebook and YouTube.

Passo 1: Vamos jogar uma batalha filosófica, valendo pontos no Level Learn?;

Passo 2: Nessa atividade, a turma deverá ser dividida em grupos de até 5 pessoas;

Passo 3: Deverá ser distribuído para cada grupo, ao menos 3 filósofos, de escolas e pensamentos distintos;

Passo 4: A partir dessa premissa, cada grupo, a partir dos filósofos recebidos passará a compor perguntas e problemas levantados sobre o pensamento dos filósofos e suas escolas filosóficas. Aqui poderão contar com a ajuda da internet para pesquisar.

Para as pesquisas e a composição das perguntas, os grupos terão 20 minutos.

Passo 5: Enquanto os grupos vão montando as perguntas, o formador vai cadastrando na ferramenta as turmas, as missões, etc;

Passo 6: Nesse momento os grupos irão se enfrentar mediante sorteios e regras definidas pelo formador;

Passo 7: Ganharão pontos os grupos que ficarem em 1º, 2º e 3º lugar, somando moedas no Level Learn para os membros e, conseqüentemente aumentando o seu ranking.

Planeje, junto com os colegas deste encontro, uma estratégia para implementar esta ferramenta e esta estratégia junto aos alunos.

A avaliação do encontro será realizada via Formulário Google, com link a ser disponibilizado pelo formador do encontro

Compartilhe com os demais colegas os pontos que você anotou e que são os mais interessantes

Neste encontro tivemos a oportunidade de:

- Fazer uma reflexão inicial sobre os processos da Gamificação e a sua influência na Educação;
- Conhecer a ferramenta Level Learn e as suas possíveis aplicações;
- Vivenciar uma atividade de gamificação na prática, visando a sua implementação com o LL;
- Avaliar os processos educativos, tendo em vista a inserção de novas ferramentas/metodologias.

Esperamos vê-los em um próximo encontro e assim onde terão a oportunidade de conhecer outras estratégias de ensino que podem colaborar para criar oportunidades de aprendizagem significativa para os alunos. Até breve!