



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA GOIANO - CAMPUS URUTAÍ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA



Levi Santos Santana
Patrícia Espíndola Mota Venâncio

Ambiente Virtual de Aprendizagem com jogos eletrônicos educativos em aulas de Educação Física: por uma cultura digital

Descrição técnica de um produto educacional

2023

Urutaí-GO

JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS

Nome de usuário ou senha errados. Por favor tente outra vez.

Jogos Eletrônicos Educativos de Educação Física

ⓘ O uso de Cookies deve ser permitido no seu navegador ⓘ

Esta é a sua primeira vez aqui?

Para ter acesso completo a este site, você primeiro precisa criar uma conta.

Você possui uma conta?

Identificação / email

Senha

Lembrar identificação de usuário

Esqueceu o seu usuário ou senha?

DESCRIÇÃO TÉCNICA

PRODUTO EDUCACIONAL

Título: Ambiente Virtual de Aprendizagem com jogos eletrônicos educativos em aulas de Educação Física

Autor: Levi Santos Santana

Orientadora: Patrícia Espíndola Mota Venâncio

Tipo de Produto: recurso pedagógico

Subtipo de Produto: Ambiente Virtual de Aprendizagem

Público alvo: Professores e alunos do ensino fundamental II

Locus de implementação do Produto Educacional: Colégio Estadual da Polícia Militar de Goiás em Goiânia-GO

Palavra-chave: Tecnologia educacional, Ambiente virtual de aprendizagem, Educação física

Idioma: Língua portuguesa

INSTITUIÇÃO

Vínculo do Produto Educacional: Dissertação de Mestrado Profissional "Ambiente Virtual de Aprendizagem com jogos eletrônicos educativos em aulas de Educação Física"

Instituição Associada: Instituto Federal de Educação e Tecnologia Goiano - Campus Urutaí

Programa de Ensino: Programa de Pós-Graduação em Ensino para a Educação Básica - PPG - ENEB

Linha de Pesquisa: Metodologia de Ensino e Tecnologias

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Validação: O Produto Educacional foi ofertado e avaliado por professor e alunos de Educação Física do ensino fundamental II e, em seguida, validado pela banca de defesa da Dissertação ao qual está vinculado

Disponibilidade: Irrestrita, desde que preservados os direitos autorais, sendo proibida a comercialização do produto

Divulgação: formato digital

PRODUTO EDUCACIONAL

Este trabalho acadêmico tem o objetivo de descrever um Ambiente Virtual de Aprendizagem com jogos eletrônicos educativos de Educação Física, Produto Educacional (PE) desenvolvido no Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino para a Educação Básica (PPGENEB) do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí.

O Produto Educacional em questão foi criado buscando atender todos os critérios estabelecidos pela CAPES para sua devida validação. Sobre esse assunto, um Grupo de Trabalho (GT) instituído durante o Seminário de Meio Termo (SMT) ocorrido entre os dias 26 e 27 de agosto de 2019 na CAPES elaborou um documento que descreve uma metodologia para avaliar a produção Técnica e Tecnológica a ser aplicada de forma abrangente em todas as áreas de avaliação (FREITAS, 2021).

Com base no entendimento estabelecido, as Instituições de Ensino Superior começaram a apresentar, para os programas de mestrado profissional na área de Ensino, um formulário de avaliação (ficha de validação) de Produto/Processo Educacional (PE) muito semelhante à concepção proposta pelo GT de Produção Técnica da CAPES, envolvendo a análise dos seguintes critérios:

Complexidade: Compreende-se como uma propriedade relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional. Aqui, é avaliada a relação do PE com a questão de pesquisa, a forma de aplicação e análise com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados. Esse item da ficha de validação é o mais próximo de uma avaliação mais qualitativa do PE, embora o peso da análise incida sobre o que está escrito na Dissertação/Tese e não no Produto Educacional em si;

Impacto: Considera-se a forma como o PE foi utilizado e/ou aplicado nos sistemas educacionais, culturais, de saúde ou CT&I (Ciência, Tecnologia e Inovação). É importante destacar se a demanda foi espontânea ou não;

Registro – Diz respeito a catalogação do PE, por meio da qual é possível fornecer dados relativos à direitos autorais, propriedade intelectual e confidencialidade, tais como ISBN, ISSN, registro em bibliotecas, licença Creative Commons, entre outros;

Aplicabilidade: Relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o produto educacional possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas. Deve-se analisar a aplicação ou aplicabilidade do PE;

Acesso: Relaciona-se à forma de acesso ao PE, analisando-se de possui e qual tipo de acesso;

Aderência: Compreende-se que PE deve ter origens nas atividades oriundas das linhas e projetos de pesquisa do PPG;

Inovação: Considera-se que o PE é/foi criado a partir de algo novo ou da reflexão e modificação de algo já existente revisitado de forma inovadora e original (RIZZATTI *ET AL.*, 2020).

Ao longo deste tópico, o AVA com jogos eletrônicos será descrito pormenorizadamente de maneira que, ao final, seja possível inferir que todas as categorias acima mencionadas foram prontamente atendidas para fins da sua validação.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem apresentado como Produto Educacional neste estudo é baseado no Moodle (**M**odular **O**bject **O**riented **D**istance **L**Earning), um software gratuito que atua como uma sala de aula online, constituindo um ambiente virtual de suporte ao processo de ensino e aprendizagem, integrando-se aos sistemas de gestão educacional conhecidos como Learning Management System (LMS) traduzido para língua pátria como Sistema de Gerenciamento de Aprendizagem (SGA) (RIEDNER; MACIEL, 2019).

O registro da Dissertação do Mestrado Profissional em Ensino para a Educação Básica vinculada ao Produto Educacional em questão será feito no repositório do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí.

O layout do AVA foi cuidadosamente pensado e desenvolvido de forma a chamar de relance a atenção dos usuários pelo visual. No menu superior, foi disposto o nome da plataforma (Jogos Eletrônicos Educativos), que faz inferência ao conteúdo nela contido.

Dentre as características que dão um tom de modernidade ao AVA, podem ser mencionadas: interface visual atraente; banco de jogos selecionados; ferramentas de monitoramento e feedback e ambiente de competições e desafios prático e de fácil navegabilidade.

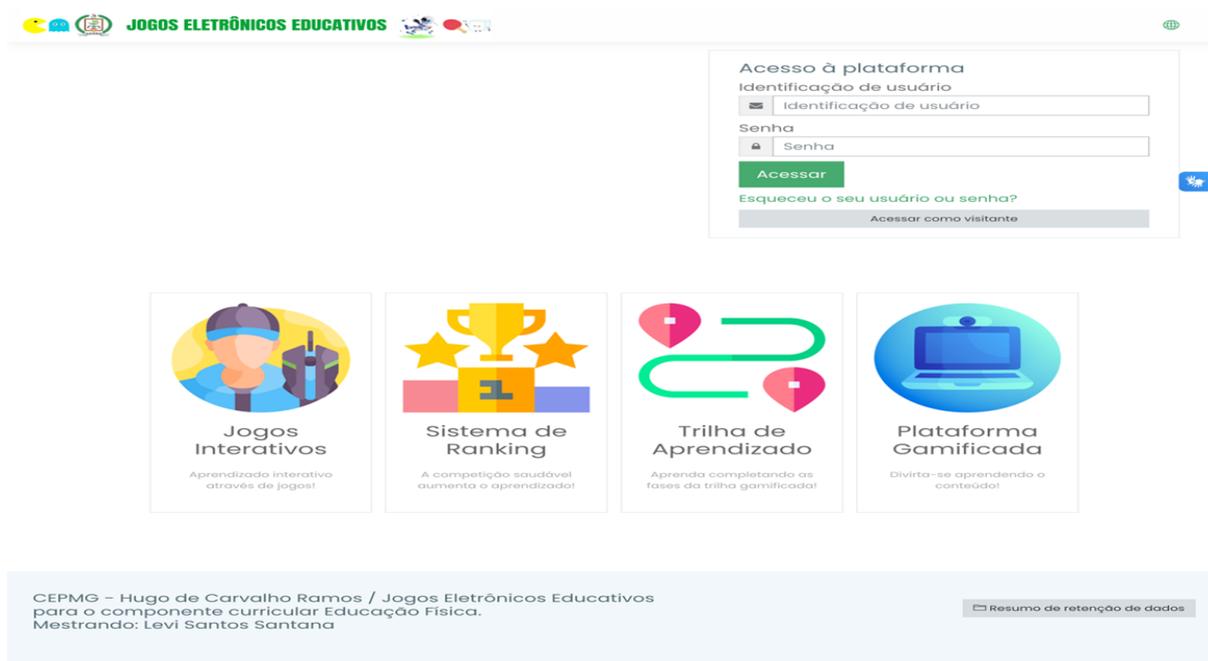
Trata-se de uma ferramenta tecnológica criativa desenvolvida com o objetivo principal de aprimorar as aulas de Educação Física destinadas aos alunos dos anos finais do Ensino Fundamental. O endereço eletrônico para acesso ao AVA é <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>.

Ao utilizar esse endereço, o usuário será direcionado para uma página que consta na lateral direita campos a serem preenchidos para acesso à plataforma e, na parte inferior, uma breve descrição acompanhada de figuras ilustrativas que indicam o conteúdo do AVA.

Como foi dito, para acessar à plataforma o usuário terá que colocar nos campos especificados sua identificação de usuário e senha, previamente cadastrados pelo administrador da plataforma, e clicar no ícone Acessar, a fim de ser direcionado à página inicial do curso, nome dado no Moodle para o AVA já customizado para uso (**Imagem 1**).

Esse Ambiente Virtual customizado foi cuidadosamente criado, pensando na faixa etária dos usuários que iriam fazer uso dele. Daí a facilidade na sua navegabilidade, que se dá quase que totalmente com base na intuição desenvolvida com o auxílio de textos claros, precisos e concisos, bem como em figuras e imagens que facilitam a compreensão do percurso a ser seguido para a prática exitosa dos jogos eletrônicos disponíveis.

Imagem 1 – Página de acesso ao AVA com jogos eletrônicos educativos



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Por sugestão do professor participante da pesquisa, foram inseridos no AVA jogos eletrônicos de penalty, futsal, basquete, atletismo, handebol e tênis de mesa. Estes jogos foram preparados com base em modelos obtidos no site gratuito <https://scratch.mit.edu/>. A escolha da plataforma Scratch se deu por ela permitir a customização de jogos eletrônicos com uma abordagem interativa e educativa para o componente curricular de Educação Física. Ao explorar a diversidade de modelos disponíveis no Scratch, foram feitas adaptações na estrutura dos scripts (instruções para execução de tarefas programadas) para atender às demandas específicas do contexto educacional. Além disso, incorporando elementos de design, o foco foi enriquecer a experiência do usuário, tornando os jogos mais envolventes e alinhados com os objetivos pedagógicos a serem alcançados. O trabalho realizado resultou em atividades lúdicas e educativas, proporcionando aos alunos uma abordagem inovadora e estimulante nas aulas de Educação Física.

Pela página inicial do curso, é possível verificar que a proposta integra jogos eletrônicos em uma plataforma digital de forma pedagogicamente estruturada para promover o engajamento, a aprendizagem ativa e o desenvolvimento integral dos estudantes nas aulas de Educação Física. Após logado na plataforma virtual com o uso da identificação de usuário e senha previamente cadastrados pelo administrador, o usuário tem acesso à página onde se encontram disponibilizados na parte central os jogos eletrônicos correspondentes à algumas modalidades esportivas sugeridas pelo docente participante da pesquisa, quando da criação do PE, bem como algumas outras funcionalidades como o bloco de navegação à esquerda e o bloco de ranking à direita (**Imagem 2**).

Imagem 2 – Página inicial do AVA com jogos eletrônicos educativos

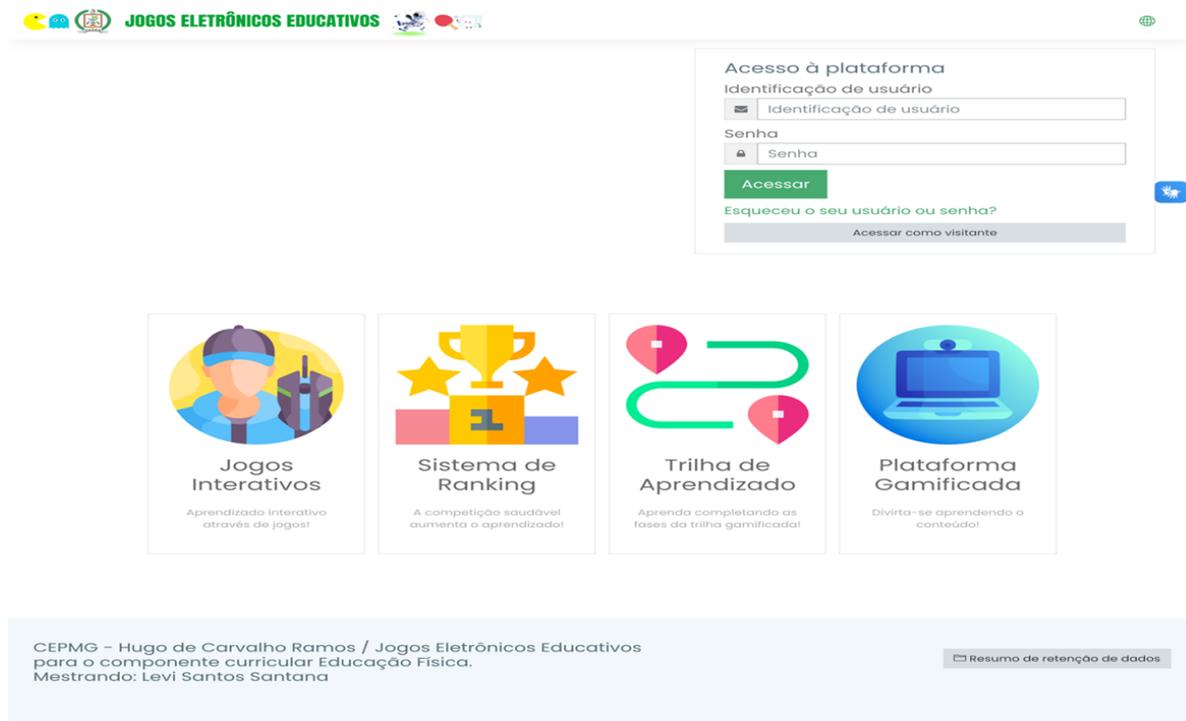


Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Uma vez logado no AVA, o usuário terá a possibilidade de se inscrever em quaisquer dos jogos disponíveis, bastando para isso dar um click com o mouse sobre o desenho ou nome do jogo ou, ainda, sobre a palavra “Acesso” localizada abaixo do jogo que se pretende jogar. Dessa forma, haverá o direcionamento para a página de autoinscrição, que será realizada uma única vez no primeiro acesso ao jogo. Abaixo foi tomado como exemplo a inscrição no jogo Penalty. Os procedimentos que serão descritos deverão ser seguidos de igual maneira para

interação com todos os demais jogos disponíveis na Ambiente Virtual de Aprendizagem (Imagem 3).

Imagem 3 – Página de autoinscrição no jogo eletrônico educativo



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

A inscrição no jogo se dará por meio de um click com o mouse sobre a palavra “inscreva-me”, que está na parte central da plataforma em letras na cor branca sobre um fundo verde. Fazendo isso, haverá o direcionamento para outra página que possui uma série de informações e atividades de relevante importância para o jogador.

Consta na primeira metade desta página, por exemplo, as regras de pontuação para ascensão na hierarquia militar (Ranking – Patente), que vai de soldado a coronel, explicação de penalidades máximas dos esportes e instruções do jogo de forma clara, precisa e concisa, facilitando, assim, a compreensão da dinâmica do jogo pelo usuário. Para iniciar o jogo, basta dar um click na imagem que fica logo abaixo da expressão “Boa sorte e aproveite o jogo!”. Ao fazer isso, o usuário, que começará o jogo como Soldado, estará apto para interagir com o jogo e receber as correspondentes pontuações que lhe garantirão a ascensão na hierarquia militar (Imagem 4).

Imagem 4 – Página com informações do jogo eletrônico – 1/2

JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS

PENALTY

Página Inicial Jogos PENALTY Ativar edição

REGRAS DE PONTUAÇÃO

1. Visualizar o jogo:
 - Pontuação: 25 pontos
 - Descrição: Basta abrir o jogo e dar uma olhada no conteúdo para receber essa pontuação inicial.
2. Iniciar tentativa de questionário:
 - Pontuação: 25 pontos
 - Descrição: Ao começar a responder um questionário disponível no jogo, você ganha essa pontuação.
3. Finalizar questionário:
 - Pontuação: 25 pontos
 - Descrição: Ao responder e enviar todas as perguntas do questionário, você recebe essa pontuação.
4. Visualizar o fórum:
 - Pontuação: 3 pontos
 - Descrição: Ao acessar o fórum do jogo e visualizar as discussões dos outros jogadores, você ganha esses pontos.
5. Postar mensagem no fórum:
 - Pontuação: 4 pontos
 - Descrição: Você receberá essa pontuação por cada mensagem postada no fórum.
6. Visualizar mensagem:
 - Pontuação: 2 pontos
 - Descrição: Ao visualizar as mensagens postadas pelos outros participantes no fórum, você ganha esses pontos.

PENALIDADES MÁXIMAS DOS ESPORTES

No Futebol de Campo, o pênalti, também conhecido como penalty, penalidade máxima ou grande penalidade, é a penalização máxima que uma equipe sofre devido a uma infração cometida durante uma partida. O tiro penal é cobrado em sua marca própria, dentro da grande área.

No Handebol, existem várias punições para faltas. Pode acontecer de o árbitro marcar a falta e determinar o tiro de 7 metros ou o tiro livre. A penalidade máxima do handebol é cobrada da linha do tiro de 7 metros.

No Basquete, existem diferentes tipos de falta que devem ser considerados pela arbitragem. O lance livre é uma cobrança executada sem marcação concedida a uma equipe quando sofre falta durante um arremesso, em situações de falta coletiva quando uma equipe tem 5 faltas, falta antidesportiva ou falta técnica. O lance livre é cobrado no semicírculo, atrás da linha de lance livre. O jogador que sofre a falta é quem deve cobrar o lance livre, ou no caso de falta técnica, o jogador previamente designado pelo treinador.

ALAMAR PENALTY

Instruções do jogo:

- Você tem 80 segundos para acertar a estrela no centro do gol e ganhar 1 ponto a cada acerto.
- Fique atento, pois o gol pode começar a se movimentar na tela, tornando o desafio mais difícil.
- Use as setas do teclado para mover o jogador para a direita ou esquerda e posicionar-se para fazer o chute.
- Pressione a tecla de espaço para chutar em direção ao gol e tentar acertar a estrela.
- Além disso, há moedas espalhadas pelo campo. Acertar uma moeda concede 20 pontos e você terá a oportunidade de responder uma pergunta bônus.
- Faça o máximo de pontos possível dentro do tempo limite.
- Ao final da partida, pressione a bandeira VERDE para jogar novamente.
- Divirta-se e mostre suas habilidades de pontaria e conhecimento nas perguntas bônus!

Boa sorte e aproveite o jogo!

Ranking - Patente

Participe das atividades para ganhar pontos de experiência e avançar de patente!

Soldado

TOTAL 0^{XP}

próximo nível em 20^{XP}

RECOMPENSAS RECENTES

Informações Ranking Relatório Configurações

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Na segunda metade da mesma página, foram disponibilizados um questionário avaliativo com questões de múltiplas escolhas e um fórum de discussão sobre o conteúdo ensinado pelo professor em sala de aula (**Imagem 5**).

Imagem 5 – Página com informações e atividades do jogo eletrônico – 2/2

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY

Instruções para responder o questionário:

1. Clique no link do questionário avaliativo fornecido.
2. Na página do questionário, procure pelo botão ou link que diz "Tentar responder o questionário agora" e clique nele.
3. Leia cada pergunta cuidadosamente e escolha a alternativa que melhor responda à pergunta.
4. Certifique-se de gerenciar bem o tempo disponível, pois você terá 10 minutos para concluir o questionário.
5. Ao chegar à última pergunta, você verá o botão "Finalizar tentativa". Clique nele para finalizar suas respostas.
6. Após finalizar a tentativa, uma opção de "Enviar tudo e terminar" será exibida. Clique nessa opção para concluir o questionário.
7. Parabéns! Você completou o questionário. Agora é só aguardar a avaliação dos seus resultados.
8. Ao finalizar o questionário, clique no botão "Voltar para a página do jogo" para retornar a essa página e prosseguir com as atividades.

O LINK para o QUESTIONÁRIO está localizado logo abaixo!

Lembre-se de ler atentamente cada pergunta, escolher a resposta que você acredita ser a correta e gerenciar seu tempo de forma eficiente. Boa sorte e aproveite o questionário avaliativo!

 [QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY](#)

FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO

Ao clicar no link abaixo, você poderá compartilhar o conhecimento adquirido sobre o conteúdo, acompanhar as publicações dos demais participantes, responder e debater novas ideias! Entrar no fórum lhe dará 3 pontos; a cada mensagem postada sobre o que aprendeu aqui você receberá 4 pontos; a cada visualização das mensagens postadas pelos outros participantes você receberá 2 pontos.

Aqui estão as instruções para usar o fórum:

Para criar uma postagem:

- Clique no botão "Acrescentar um novo tópico de discussão".
- Escreva o nome do assunto no campo apropriado.
- Digite sua mensagem no campo de texto.
- Clique em "Enviar mensagem ao fórum" para publicar sua postagem.

Para navegar pelo fórum:

- Utilize o menu localizado na parte superior da plataforma.
- Clique nas opções desejadas para acessar diferentes áreas do fórum.
- Para visualizar outras postagens dos participantes, clique em "CRIE E DISCUTA O CONTEÚDO SOBRE...".
- Para voltar à página inicial do conteúdo estudado, clique no nome do JOGO em destaque.

Certifique-se de seguir essas instruções ao utilizar o fórum para aproveitar ao máximo as funcionalidades disponíveis.

 [FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO](#)

CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos /
Jogos Eletrônicos Educativos para o
componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

[Resumo de retenção de dados](#)

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Para acessar o questionário avaliativo e o fórum, basta dar um click com o mouse sobre estas expressões localizadas logo abaixo das instruções para usar estas ferramentas.

Vale lembrar que a participação do usuário em cada uma dessas atividades garante pontos para ascensão na hierarquia militar.

O questionário consiste em um recurso que permite a elaboração de perguntas com respostas predefinidas, sendo corrigidas automaticamente pelo sistema com base em um gabarito estabelecido pelo professor. É possível configurar o questionário para categorizar as perguntas em uma base de dados, além de definir parâmetros como período de disponibilidade, feedback automático, atribuição de notas, entre outras opções. O simples acesso a ele garante pontuação ao usuário e, conseqüentemente, ascensão na carreira militar de Soldado a Cabo, visualizada por meio do bloco Ranking – Patente (**Imagem 6**).

Imagem 6 – Página do questionário avaliativo do jogo eletrônico educativo

JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS

PENALTY

Página inicial Jogos(s) PENALTY QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY

Tentativas permitidas: 1
Duração máxima: 10 minutos

Tentar responder o questionário agora

Seguir para... Próximas atividades

FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO ►

Ranking - Patente

Participe das atividades para ganhar pontos de experiência e avançar de patente!

Cabo

TOTAL 25ºP

próximo nível em 25ºP

RECOMPENSAS RECENTES

25ºP Módulo do curso agora visualizado

Informações Ranking

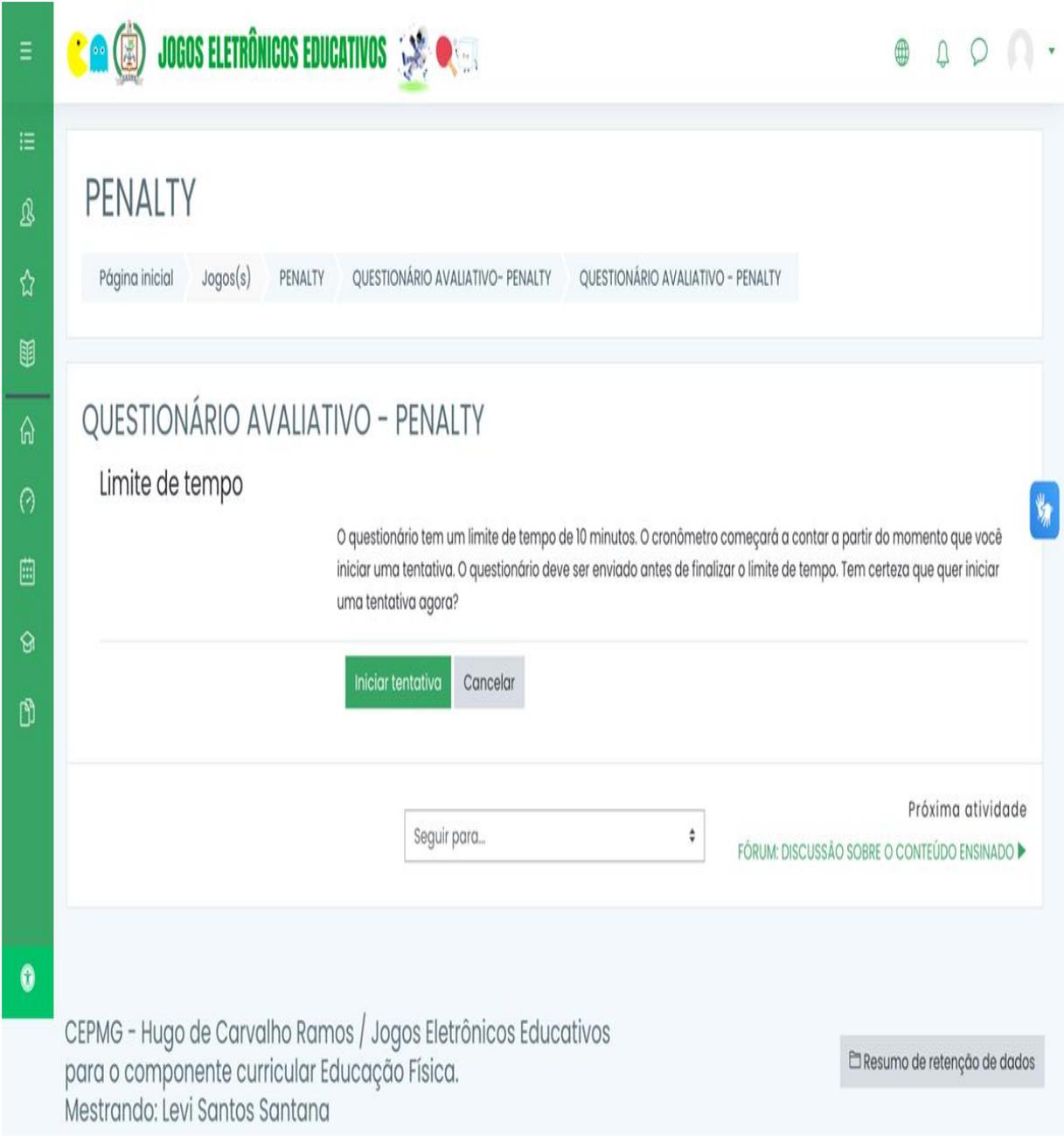
CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

Resumo de retenção de dados

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

O AVA permite configurar o número de tentativas permitidas para o usuário responder o questionário, valendo para fins de pontuação final a nota mais alta alcançada nas tentativas. Como pode se perceber, o AVA em descrição foi configurado para permitir apenas uma tentativa. Quando o usuário dá um click com o mouse sobre a expressão “Tentar responder o questionário agora”, aparece uma nova página informando sobre o limite de tempo que ele tem para responder o questionário (**Imagem 7**).

Imagem 7 – Página com informações sobre o tempo para responder o questionário



The screenshot displays the AVA interface for a 'PENALTY' quiz. The page title is 'PENALTY' and the breadcrumb trail is 'Página inicial > Jogos(s) > PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY'. The main heading is 'QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY' with a sub-heading 'Limite de tempo'. The text states: 'O questionário tem um limite de tempo de 10 minutos. O cronômetro começará a contar a partir do momento que você iniciar uma tentativa. O questionário deve ser enviado antes de finalizar o limite de tempo. Tem certeza que quer iniciar uma tentativa agora?'. Below this text are two buttons: 'Iniciar tentativa' (green) and 'Cancelar' (grey). At the bottom, there is a dropdown menu labeled 'Seguir para...' and a link for the next activity: 'Próxima atividade FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO'. The footer contains the text: 'CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física. Mestrando: Levi Santos Santana' and a button for 'Resumo de retenção de dados'.

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Ao clicar em “Iniciar tentativa”, o usuário será direcionado à página onde consta o questionário com as perguntas elaboradas pelo professor. Cada pergunta é seguida de quatro alternativas de respostas, devendo o usuário escolher e marcar com o auxílio do ponteiro do mouse apenas a que entender ser a correta (**Imagem 8**).

Imagem 8 – Página do questionário

The screenshot displays the 'PENALTY' quiz page. At the top, the header includes the logo 'JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS' and navigation icons. The main content area is titled 'PENALTY' and contains three questions:

- Questão 1:** No Futebol de Campo o pênalti, penalty, penalidade máxima ou grande penalidade ou penáti é a penalização máxima, que uma equipe sofre por conta de uma infração cometida durante uma partida. Em qual parte do campo o pênalti é cobrado?
a. No centro do campo (selected)
b. Na lateral do campo
c. Dentro da grande área
d. No canto do campo
- Questão 2:** No Handebol há várias punições para essas faltas. Como é chamada a penalidade máxima do handebol?
a. Pênalti
b. Tiro de 7m
c. Tiro indireto
d. Lance na área
- Questão 3:** No Basquetebol é concedida a uma equipe ao sofrer falta durante um arremesso, em todas as situações de falta quando uma equipe tem 5 faltas coletivas, falta antidesportiva ou falta técnica, o:
a. Arremesso direto
b. Arremesso lateral
c. Tiro de canto
d. Lance livre

On the right side, there is a 'Navegação do questionário' section with a progress indicator (1, 2, 3) and a 'Finalizar tentativa ...' button. Below the questions, there is a 'Finalizar tentativa ...' button and a 'Próxima atividade' section with a dropdown menu and a link to 'FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO'. At the bottom, the footer contains the text: 'CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física. Mestrando: Levi Santos Santana' and a 'Resumo de retenção de dados' button.

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Uma vez marcada a alternativa de resposta correspondente a cada uma das perguntas e clicado em “Finalizar tentativa...”, surgirá uma página onde consta o resumo de tentativas. Nesta página, o usuário terá as opções de “retornar à tentativa” para, por exemplo, fazer alguma modificação nas respostas, ou “enviar tudo e terminar” (**Imagem 9**).

Imagem 9 – Página do resumo de tentativas

PENALTY

Página inicial > Jogos(s) > PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY > Resumo de tentativas

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY

Resumo de tentativas

Questão	Status
1	Resposta salva
2	Resposta salva
3	Resposta salva

[Retornar à tentativa](#)

Tempo restante 0:03:11

Esta tentativa precisa ser enviada até sábado, 20 Jan 2024, 21:00.

[Enviar tudo e terminar](#)

Próxima atividade

Seguir para... [FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO](#)

CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

[Resumo de retenção de dados](#)

Ao escolher a opção “Enviar tudo e terminar, o usuário será direcionado a uma página que lhe permitirá fazer uma revisão das suas respostas, identificando os acertos e erros, bem como o gabarito com a resposta correta. Nesta mesma página, ele terá as opções de “Terminar revisão” ou “Voltar para a página do jogo”, bastando para tanto clicar com o ponteiro do mouse sobre uma dessas opções (**Imagem 10**).

Imagem 10 – Página de revisão do questionário

The screenshot displays the 'PENALTY' revision page. The header includes the title 'PENALTY' and a breadcrumb trail: 'Página inicial > Jogos(s) > PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY'. The main content area is divided into three question sections:

- Questão 1:** Correto. Attingiu 3,34 de 3,34. The question asks about the location of a penalty kick. The correct answer is 'Dentro da grande área' (b).
- Questão 2:** Incorreto. Attingiu 0,00 de 3,33. The question asks about the maximum penalty in handball. The correct answer is 'Tiro de 7m' (a), but the user selected 'Tiro indireto' (c).
- Questão 3:** Incorreto. Attingiu 0,00 de 3,33. The question asks about the type of foul during a basketball shot. The correct answer is 'Lance livre' (a), but the user selected 'Arremesso direto' (d).

At the bottom right of the main content area, there is a green button labeled 'Terminar revisão'. Below the main content, there is a dropdown menu 'Seguir para...' and a link for the next activity: 'Próxima atividade FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO'. The footer contains the text: 'CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física. Mestrando: Levi Santos Santana' and a button for 'Resumo de retenção de dados'.

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Ao clicar em “Terminar a revisão, surgirá uma nova página com o feedback final da resposta ao questionário e a correspondente nota (**Imagem 11**).

Imagem 11 – Página de feedback final do questionário

PENALTY

Página inicial > Jogos(s) > PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO- PENALTY > QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - PENALTY

Tentativas permitidas: 1
Duração máxima: 10 minutos

Resumo das suas tentativas anteriores

Estado	Nota /	Revisão	Comentários
Finalizada	3,34	Revisão	Para retornar à página do jogo, clique no botão:
Enviada(s) sábado, 20 Jan 2024, 21:06			VOLTAR PARA A PÁGINA DO JOGO

A sua nota final neste questionário é 3,34/10,00.

Feedback final

Para retornar à página do jogo, clique no botão: **VOLTAR PARA A PÁGINA DO JOGO**

Não são permitidas outras tentativas

[Voltar ao curso](#)

Seguir para... ▼

Próxima atividade
[FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO ►](#)

Ranking - Patente

Participe das atividades para ganhar pontos de experiência e avançar de patente!

2º Sargento

TOTAL **75XP**

próximo nível em 25XP

RECOMPENSAS RECENTES

25XP Tentativa do questionário entregue	7m
25XP Tentativa do questionário iniciada	9m
25XP Módulo do curso visualizado	9m

[Informações](#) [Ranking](#)

CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

[Resumo de retenção de dados](#)

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

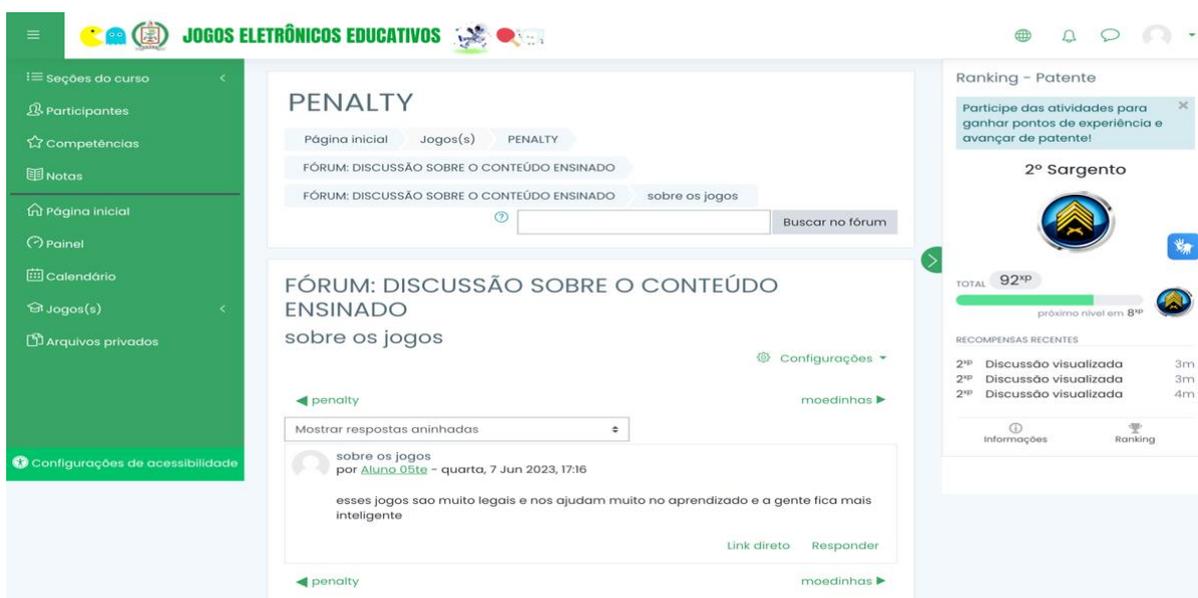
Além do questionário, como mencionado anteriormente, há a ferramenta fórum que se destaca como um meio propício para a interação entre todos os participantes de um curso online, permitindo a criação de tópicos de discussão, a inclusão de arquivos, o recebimento de notificações por e-mail e até mesmo a configuração da avaliação das mensagens. A condução e garantia da mediação nas discussões são responsabilidades atribuídas aos professores e tutores (**Imagem 12 e 13**).

Imagem 12 – Página do fórum: discussão sobre o conteúdo ensinado



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Imagem 13 – Página de respostas dos alunos no fórum



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

O AVA permite, ainda, que o próprio aluno verifique o seu desempenho em notas, após responder cada um dos questionários disponíveis, sendo um por jogo, bastando clicar com o ponteiro do mouse sobre a seta apontada para baixo localizada no canto superior direito da tela. Fazendo isso, aparecerá uma sequência de opções de navegabilidade, dentre as quais se encontrará a opção “Notas” (**Imagem 14**).

Imagem 14 – Página de acesso às notas no perfil do aluno

The screenshot displays the AVA interface for a student named 'aluno 14'. The main content area is titled 'TÊNIS DE MESA' and shows the results of an 'QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - TÊNIS DE MESA'. The assessment was completed on Saturday, January 20, 2024, at 23:25, with a score of 3,33 out of 10,00. The interface includes a navigation menu on the left, a top header with the logo 'JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS', and a right sidebar with user options like 'Perfil', 'Notas', and 'Ranking'. A 'Feedback final' section provides instructions to return to the game page via a highlighted button. The bottom of the page contains contact information for CEPMG and the course coordinator, Levi Santos Santana.

QUESTIONÁRIO AVALIATIVO - TÊNIS DE MESA

Tentativas permitidas: 1
Duração máxima: 10 minutos

Resumo das suas tentativas anteriores

Estado	Nota / 10,00	Revisão	Comentários
Finalizada	3,33	Revisão	Para retornar à página do jogo, clique no botão: VOLTAR PARA A PÁGINA DO JOGO
Enviada(s) sábado, 20 Jan 2024, 23:25			

A sua nota final neste questionário é 3,33/10,00.
Feedback final
Para retornar à página do jogo, clique no botão: **VOLTAR PARA A PÁGINA DO JOGO**

Não são permitidas outras tentativas

[Voltar ao curso](#)

Próxima atividade
Seguir para... **FÓRUM: DISCUSSÃO SOBRE O CONTEÚDO ENSINADO**

CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

Ao dar um clique sobre a palavra “Notas”, o usuário será direcionado à página onde constam todas as notas auferidas por ele nos questionários (**Imagem 15**).

Imagem 15 – Página de notas no perfil do aluno

The screenshot displays a user interface for 'JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS'. The main content area shows the profile of 'aluno 14' with a 'Mensagem' icon. Below the profile, there is a section titled 'Cursos que estou cursando' containing a table of courses and their respective grades. To the right, a 'Ranking - Patente' section shows a progress bar for 'Coronel' with a total score of 467 points and a list of recent achievements.

Nome do curso	Nota
PENALTY	3,34
FUTSAL	6,66
BASQUETE	3,34
ATLETISMO	6,66
HANDEBOL	3,33
TÊNIS DE MESA	3,33

Ranking - Patente

Participe das atividades para ganhar pontos de experiência e avançar de patente!

Coronel

TOTAL 467^ºP

RECOMPENSAS RECENTES

- 25^º Tentativa do questionário entregue 11m
- 25^º Tentativa do questionário iniciada 12m
- 25^º Módulo do curso visualizado 12m

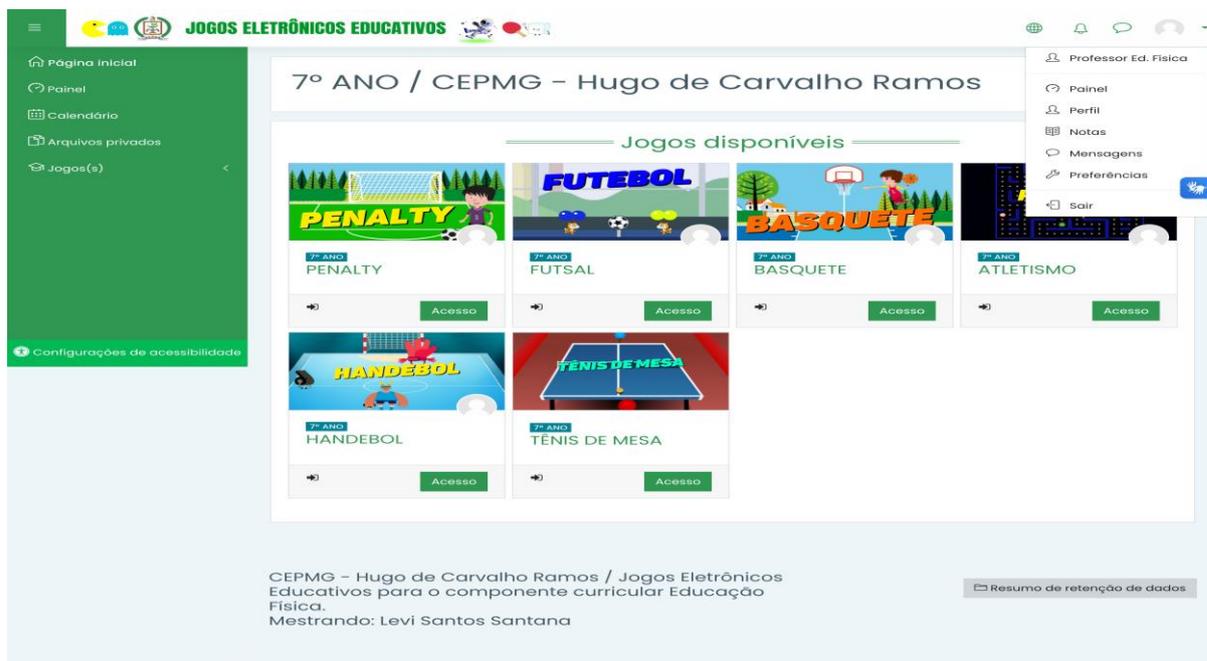
CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

Resumo de retenção de dados

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Vale ressaltar, por fim, que, a partir da interação dos alunos com a plataforma de jogos eletrônicos, pelo perfil do professor há a possibilidade de, por meio do Ambiente Virtual, visualizar e emitir relatórios das notas que os alunos tiraram em cada um dos jogos disponíveis, a fim de identificar as performances individuais e gerais das turmas na realização das atividades propostas no AVA. Para ter acesso às notas, basta clicar com o ponteiro do mouse sobre a seta apontada para baixo localizada no canto superior direito da tela. Fazendo isso, aparecerá uma sequência de opções de navegabilidade, dentre as quais se encontrará a opção “Notas” (**Imagem 16**).

Imagem 16 – Página de acesso às notas dos alunos no perfil do Professor Ed. Física



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Ao dar um clique sobre a palavra “Notas”, o professor será direcionado à página onde constam todos os cursos (jogos) que está lecionando (coordenando) (**Imagem 17**).

Imagem 17 – Página de cursos (jogos) lecionados (coordenados) no perfil do Professor Ed. Física



Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

Ao clicar com o ponteiro do mouse sobre o nome do jogo, será apresentada um relatório contendo todas as notas auferidas pelos alunos no questionário alusivo ao jogo selecionado (**Imagem 18**).

Imagem 18 – Página contendo o relatório de notas dos alunos no jogo

The screenshot displays the 'JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS' interface. The main heading is 'PENALTY: Ver: Preferências: Relatório de notas'. Below this, there is a breadcrumb trail: 'Página inicial > Jogos(s) > PENALTY > Notas > Administração de notas > Relatório de notas'. A button 'Ativar edição' is visible on the right. The 'Relatório de notas' section includes filters for 'Ver', 'Configurações', 'Escala', 'Letras', 'Importar', and 'Exportar'. Below the filters, there are tabs for 'Relatório de notas', 'Histórico de notas', 'Relatório de resultados', 'Relatório geral', 'Visão única', and 'Relatório do usuário'. The text 'Todos os participantes: 37/37' is displayed. There are two dropdown menus for 'Nome' and 'Sobrenome', both set to 'Todos' and showing an alphabet grid. A table below shows the results for the 'PENALTY' game.

					PENALTY
Nome / Sobrenome	Identificação de usuário	Endereço de email	Cidade/Município	QUESTIONÁRIO AVALIATI...	Σ To
aluna 05ta	aluna05ta	aluna05ta@gmail.com	Goiânia		6,67
Aluno 05TA	aluno05ta	aluno05T@example.com	Goiânia		6,67
Aluno 05ta	aluno05ta	aluno0447T@example.com	Goiânia		10,00
Média geral					5,26

Fonte: <https://cepmghcrjee.com.br/jde/>

É possível, também, a extração de Relatório por curso (jogo), onde consta a ordem de classificação com base na pontuação alcançada por cada um dos usuários do Ambiente Virtual de Aprendizagem (**Imagem 19**).

Imagem 19 – Página contendo o relatório de Ranking – patente dos usuários do AVA

14/06/2023, 21:54

Relatório do curso

7º ANO / CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos

Ranking - Patente

[Informações](#)
[Ranking](#)
[Relatório](#)
[Níveis](#)
[Pontos](#)
[Configurações](#)
[XP](#)

Relatório [Log](#)

Nome Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Sobrenome Todos A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6

Nome / Sobrenome	Nível	Total	Progresso
Aluno aluno11a	17	639º	nível máximo
Aluno aluno14d	17	636º	nível máximo
Aluno aluno15a	17	589º	nível máximo
Aluno aluno15d	17	573º	nível máximo
Aluno 05a	17	513º	nível máximo
Aluno aluno14d	17	512º	nível máximo
Aluno aluno15a	17	510º	nível máximo
Aluno 33a	17	503º	nível máximo
Aluno 15a	17	499º	nível máximo
aluno aluno17b	17	493º	nível máximo
Aluno 12a	17	489º	nível máximo
Aluno 32a	17	482º	nível máximo
Aluno aluno18a	17	478º	nível máximo
Aluno aluno18b	17	475º	nível máximo

<https://cepmghcr.com/de/blocks/ip/index.php/report1>

1/2

14/06/2023, 21:54

Relatório do curso

Nome / Sobrenome	Nível	Total	Progresso
Aluno 25a	17	462º	nível máximo
Aluno 34b	17	462º	nível máximo
aluno 05a	16	438º	próximo nível em 12º
Aluno 20a	16	437º	próximo nível em 13º
Aluno 31f	16	428º	próximo nível em 22º
Aluno 19a	15	396º	próximo nível em 4º

1 2 3 4 5 6

CEPMG - Hugo de Carvalho Ramos / Jogos Eletrônicos Educativos para o componente curricular Educação Física.
Mestrando: Levi Santos Santana

Resumo de retenção de dados

<https://cepmghcr.com/de/blocks/ip/index.php/report1>

2/2

Com o escopo de evidenciar o caráter de inovação do Produto Educacional aqui descrito, foram realizadas buscas em Repositórios de algumas Instituições de Ensino Superior selecionadas, buscando por Dissertações/Produtos Educacionais na área de ensino vinculadas ao uso de Ambiente Virtual de Aprendizagem (Plataforma, Repositório) com jogos eletrônicos de Educação Física para os anos finais do Ensino Fundamental, em Programas de Mestrado Profissional com publicação entre 2019 e 2023.

Nos levantamentos, foram utilizados os descritores entendidos como os que mais guardavam relação como o objetivo deste estudo, quais sejam: Ambiente Virtual (e seus sinônimos Plataforma e Repositório), jogos eletrônicos, Educação Física e Ensino Fundamental, realizando combinações dos termos com o uso do operador booleano “AND”, todavia, não houve resultados para os descritores estabelecidos nesta busca.

Em razão disso, foram excluídos os descritores Educação Física e Ensino Fundamental, ocasião na qual a busca retornou com dois resultados de Dissertação/Produto Educacional: uma produzida no âmbito do programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da UEG e a outra do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II.

Pelo fato de no campo de mestrados profissionais da área de ensino terem sido encontrados apenas dois trabalhos científicos sobre o tema ora pesquisado, foram feitas buscas no âmbito de mestrados profissionais na área de novas tecnologias digitais na educação, retornando como resultado mais um trabalho científico produzido no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica da UF Santa Maria.

Ao todo, então, foram encontradas apenas três Dissertações, cujos Produtos Educacionais a elas vinculados correspondiam a Repositórios, entretanto, nem um deles alusivos a jogos eletrônicos de Educação Física.

Para melhor compreensão da tipologia dos PEs encontrados, a partir das buscas realizadas nos Repositórios acima mencionados, os dados coletados foram apresentados em forma de Tabela, levando-se em consideração os seguintes descritores: IES, Programa de Pós-Graduação (PPG), quantidade (QDE) e tipo do Produto Educacional (Tipo de PE) (**Tabela 1**).

Tabela 1: Tipologia de Produtos Educacionais encontrados

IES	PPG	QDE	TIPO DE PE
COLÉGIO PEDRO II	Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica	em 01	Repositório digital de aplicativos interativos

UEG	Mestrado Profissional em Ensino de Ciências	01	Repositório de Objetos de Aprendizagem
UF SANTA MARIA	Mestrado Acadêmico em Educação Profissional e Tecnológica	01	Repositório digital para Podcasts Educativos

Fonte: autoria própria.

O Produto Educacional apresentado como Repositório digital de aplicativos interativos de dispositivos móveis para uso na Educação Infantil no Mestrado Profissional em Práticas em Educação Básica do Colégio Pedro II corresponde a um Catálogo Online composto por aplicativos digitais selecionados de acordo com a pertinência de sua proposta aos objetivos para a Educação Infantil alocados em um site. A Dissertação que faz alusão ao mencionado Produto Educacional pode ser acessada por meio do link: https://www.cp2.g12.br/blog/mpcp2/files/2017/03/2013_produtoeducacional_ALINE-MUSSE.pdf. Entretanto, o endereço eletrônico <https://sites.google.com/site/aplicativosparaei/>, que segundo o autor desta Dissertação daria acesso ao site do PE, figura na internet como site não encontrado. (**Imagem 20**).

Imagem 20 – Site não encontrado



Fonte: <https://sites.google.com/site/aplicativosparaei/>

Pelo fato do PE acima mencionado ter estado hospedado em um site e não em uma plataforma digital como o Moodle, ele não possuía nenhuma das ferramentas e

funcionalidades capazes de proporcionar o ensino e aprendizagem nos moldes do Ensino a Distância (EaD) como o Ambiente Virtual de Aprendizagem produto desta Dissertação.

A Dissertação que faz alusão ao PE apresentado como Palipalan no Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da Universidade do Estado de Goiás (UEG) pode ser acessada por meio do link: https://cdn.ueg.edu.br/source/mestrado_profissional_em_ensino_de_ciencias_195/conteudo_compartilhado/10757/Dissertacao_Juliana_Vasconcelos.pdf. O Produto Educacional retratado nesta Dissertação corresponde a um Repositório de Objetos de Aprendizagem desenvolvido a partir do software DSpace que pode ser acessada por meio do link: <http://www.repositorio.ppec.ueg.br:8080/>. O DSpace é uma plataforma de código aberto projetada para desenvolver repositórios digitais. Seu principal propósito é criar repositórios acadêmicos institucionais, promovendo a divulgação de trabalhos científicos de autores associados a uma instituição. Ele disponibiliza documentos que frequentemente já foram previamente publicados em outras fontes. Esta plataforma também não possui as ferramentas e funcionalidades existentes no Moodle que são de fundamental importância para o êxito do ensino e aprendizagem virtual.

Por último, o Repositório digital para Podcasts Educativos no Mestrado Acadêmico em Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) corresponde a uma proposta de criação de um local de armazenamento virtual onde os usuários podem facilmente localizar de forma acessível e confiável o conteúdo desejado, além de ter facilidade para armazenar e compartilhar seus próprios podcasts. A Dissertação que faz alusão a esta proposta pode ser acessada por meio do link: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/15968/DIS_PPGEPT_2018_BOTTON_LUCIA_NE.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Por se tratar de um mestrado acadêmico, não há Produto Educacional vinculado à Dissertação produzida, entretanto, foi possível notar na proposta uma semelhança ao Ambiente Virtual de Aprendizagem criado como Produto Educacional nesta pesquisa: a previsão da existência de um fórum, ambiente de colaboração e cooperação para indivíduos interessados em compartilhar informações, oferecer sugestões, expressar elogios, esclarecer dúvidas e realizar outros tipos de contribuições relacionadas aos recursos disponibilizados.

Os resultados apresentados demonstram que pouco se tem produzido cientificamente sobre o tema em pauta, isto é, o uso de um Ambiente Virtual de Aprendizagem com jogos eletrônicos educativos nas aulas de Educação Física, apesar de envolver uma ferramenta educacional que tem o potencial de estimular o interesse e a satisfação no processo de

aprendizagem entre os alunos e, ao mesmo tempo, motivar a atuação dos professores por meio de uma inovação tecnológica.

Diante do que até aqui foi exposto, pode se inferir que a escassa literatura que se debruça sobre a temática deste estudo atrelada ao fato da inexistência de um AVA (Plataforma, Repositório) que contenha jogos eletrônicos que possibilitem o ensino e/ou a fixação de conteúdos de Educação Física para o Ensino Fundamental reforça o caráter inovador do Produto Educacional que foi criado como requisito para a obtenção do título de mestre no Programa de Mestrado Profissional em Ensino para a Educação Básica do Instituto Federal Goiano, Campus Urutaí-GO.