



GamAll: Jogando além das fronteiras – Gamificação e Alfabetização Multimodal

Autor: Marcelo Bonoto Salaberri

Orientadoras:

- Doutora Cristina Sylla
- Doutora Maria Altina Silva Ramos



Tópicos

- 1) Contextualização
 - a) MoBeyBou no Brasil
- 2) Problema
- 3) Objetivo
- 4) GamAll
- 5) Enquadramento Teórico
- 6) Metodologia
- 7) Dinâmicas
 - a) Feedback
- 8) MBB + GamAll
- 9) Estudo Exploratório
- 10) Resultados
- 11) Trabalhos futuros e Conclusão

MØBÆYBØU





Problema

Necessidade de desenvolvimento de conteúdos multimodais para práticas de leitura com o público infantil, que envolvam expressões linguísticas, visuais, sonoras, gestuais e espaciais cada vez mais integradas.



Objetivo

O objetivo geral deste trabalho é conceitualizar e desenvolver um jogo que aprofunde e potencialize as competências fornecidas pela leitura da *Storyapp MoBeyBou* no Brasil.



GamAll

- Jogo baseado na *StoryApp MoBeyBou* no Brasil
- Elementos gráficos e sonoros (MBB)
- C# (Unity)
 - 7 meses
- Foco no público de 1º ciclo de ensino obrigatório



Enquadramento teórico

- Tecnologia da Informação e Comunicação
- Tecnologia Educativa e Educação
- Narrativas Digitais
- *Storyapp*
- Multimodalidade
- Diálogo Intercultural
- Gamificação
- *Game Design*



Metodologia

- *Design Based Research*
- Estudo Exploratório
- Observação Participante
- Entrevista
- Diário de Bordo
- Análise Temática

Dinâmicas



Dinâmicas



Feedback



Feedback de pontuação





MBB + GamAll

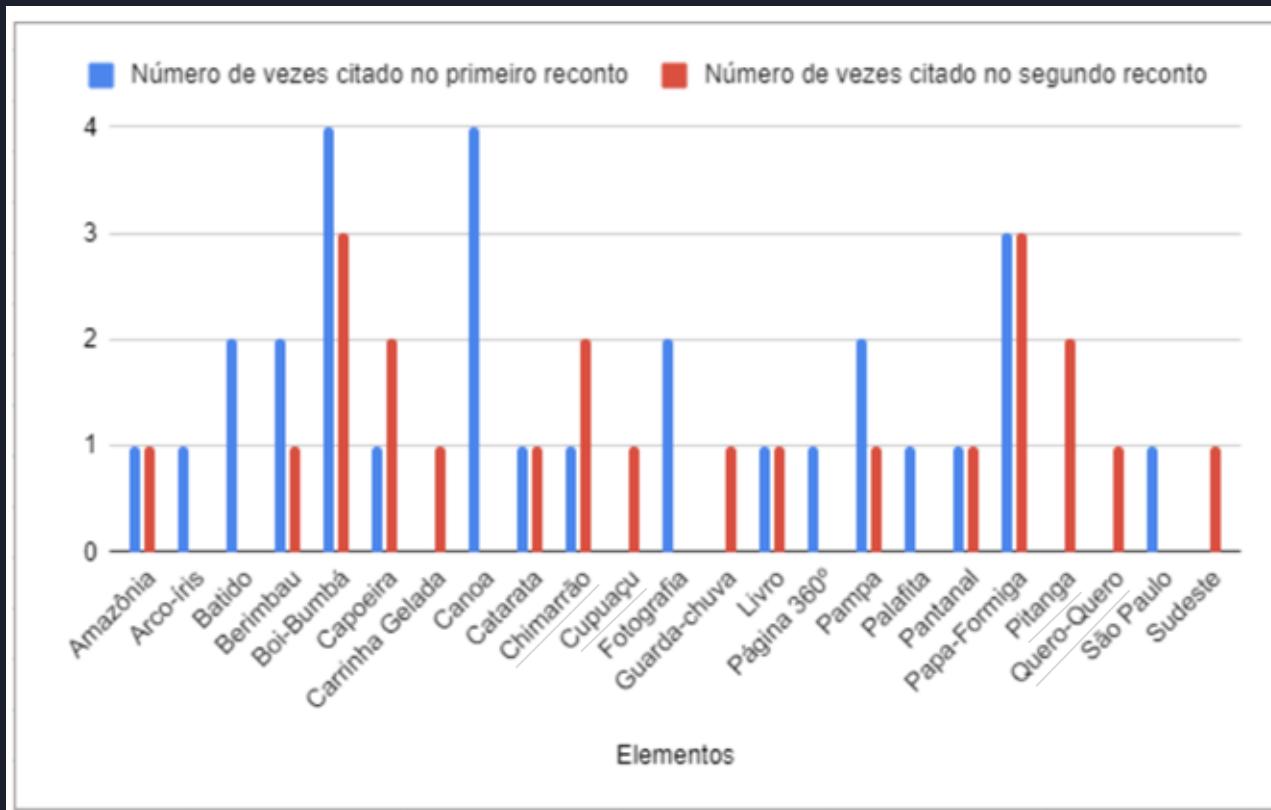


Estudo Exploratório

- Contexto da escola (escola de PT onde o MBB já estava inserido)
- Primeira iteração (Download da Storyapp MBB no Brasil)
 - Auxiliado na instalação dos telemóveis dos aluno
 - Feita iteração livre com a app
 - dia 25/06/2021
 - local (sala de aula, com a turma)
- Segunda iteração (Leitura em grupo da Storyapp + Reconto)
 - 7 Crianças individualmente (entre 7~10 anos)
 - Sem pré-requisitos, definidas pela professora da turma
 - dia 30/06/2021
 - local (leitura em sala de aula, reconto em individual no ginásio)
 - Ferramentas utilizadas (Tablets e celulares)
- Terceira iteração (Leitura + GamAll + Reconto)
 - 3 Grupos com as mesmas 7 crianças
 - 02/07/2021
 - Local (no ginásio)
 - Grupos definidos pela professora

Resultados

Elementos citados





Resultados Riqueza dos Recontos

Excerto 11:

Pesquisador: “O que ele viu?”

Aluno 6: “Comidas”

Pesquisador: “Lembras de algum sítio
onde ele tenha ido?”

Aluno 6: “Foi à cidade”

Excerto 12:

Aluno 6: “A lara encontrou um livro
sobre o Brasil, no meio da tralha”

Pesquisador: “O que eles aprenderam
sobre o Brasil?”

Aluno 6: “O berimbau, a capoeira.”

Aluno 6: “O boi.”

Aluno 6: “E depois foi dançar os dois.
Ele, o papa-formigas e o boi.”



Resultados

Identificação de elementos

Pesquisador - “Agora que tu já começou a lembrar, queres contar com as tuas palavras a história que a gente leu?”

Aluno 1 - “Vi um livro onde tinha todo mapa do mundo, depois foi para o brasil e ficou com 5 cores, depois veio do Kae e teve o chimarrão em um piquenique, depois foi para o 360°, depois foi para o papa-formigas gigante, depois foi para o boi bumbá, depois teve o elefante e fez o fim”

Excerto 4:

Pesquisador: “O que vocês tinham visto na história, mas não tinham percebido bem e agora vocês aprenderam, nome de algo ou algum som?”

Aluno 1: “O Chimarrão, também não sabia os nomes das frutas cupuaçu e pitanga”



Trabalhos futuros

- Bug
- Vídeo tutorial
- Níveis de dificuldade
- Mapa ao início
- Escolha de personagem
- Glossário
- GamAll para todos MBB
- GamAll 2.0



Conclusão

- Cativante (Hora do intervalo)
- Indicativos de um melhor reconto
- Indicativos de mais elementos citados
- Indicativos de expansão e reforço de conhecimentos fomentados pelo MBB



Muito Obrigado