

***Um produto para jogar um conteúdo matemático e estudar um  
jogo social***

## SUMÁRIO

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 1 INTRODUÇÃO .....      | 3  |
| 2 OBJETIVOS.....        | 4  |
| 3 DESENVOLVIMENTO ..... | 5  |
| 4 CONCLUSÃO .....       | 11 |
| 5 REFERÊNCIA .....      | 11 |

## TABELA DE FIGURAS

|                                                                                            |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1: <i>Print screen</i> da página do Google docs para criação de um formulário ..... | 6  |
| Figura 2: <i>Print screen</i> da página do Google docs para criação de um formulário ..... | 6  |
| Figura 3: <i>Print screen</i> da página do Google docs para criação de um formulário ..... | 8  |
| Figura 4: <i>Print screen</i> da página do Facebook para criação de um grupo .....         | 8  |
| Figura 5: <i>Print screen</i> da página do Facebook para criação de um grupo .....         | 9  |
| Figura 6: <i>Print screen</i> da página do Facebook para criação de um grupo .....         | 10 |

## 1 INTRODUÇÃO

O mestrado profissional diferencia-se dos demais cursos de Pós-Graduação em virtude do público alvo, suas características quanto aos conhecimentos específicos em diferentes áreas e o trabalho final: o produto final. Em decorrência da portaria normativa, número 7, de 22 de junho de 2009, ampliou-se as possibilidades do formato de apresentação do trabalho de conclusão, pois antes se finalizava o mestrado com a entrega de uma dissertação, agora o mestrando pode optar, conforme o artigo 10 da portaria, também entre:

(...) revisão sistemática e aprofundada da literatura, artigo, patente, registros de propriedade intelectual, projetos técnicos, publicações tecnológicas; desenvolvimento de aplicativos, de materiais didáticos e instrucionais e de produtos, processos e técnicas; produção de programas de mídia, editoria, composições, concertos, relatórios finais de pesquisa, softwares, estudos de caso, relatório técnico com regras de sigilo, manual de operação técnica, protocolo experimental ou de aplicação em serviços, proposta de intervenção em procedimentos clínicos ou de serviço pertinente, projeto de aplicação ou adequação tecnológica, protótipos para desenvolvimento ou produção de instrumentos, equipamentos e kits, projetos de inovação tecnológica, produção artística; sem prejuízo de outros formatos, de acordo com a natureza da área e a finalidade do curso, desde que previamente propostos e aprovados pela Capes (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2009).

Pensando nisso, acrescentou-se neste trabalho o passo a passo desenvolvido na pesquisa, enfatizando momentos destacados pelos sujeitos participantes, jovens da geração Z envolvidos com o Site de Rede Social *Facebook*, o jogo social *Criminal case* e o conteúdo matemático Equações do 1º grau.

## 2 OBJETIVOS

Para criar o tutorial sobre o uso de um jogo eletrônico juntamente com um grupo em um Site de Rede Social buscou-se por objetivos para delinear os passos do trabalho final, isto é, o produto proporcionando um método diferenciado para o ensino e a aprendizagem de matemática.

O produto atual pretendeu mostrar uma possibilidade de utilizar um jogo social instituindo um modo diferenciado para aprender matemática, agregando assim, momentos de diversão e prazer, focando na prática do raciocínio lógico dos educandos de forma desafiadora e estimulante.

Portanto, o produto tem como especificidades, as ações consequentes:

- Apresentar um tutorial sobre a criação de um questionário online;
- Citar os passos para a criação de um formulário;
- Apresentar um tutorial sobre a criação de um grupo no Site de Rede Social Facebook;
- Mencionar os tópicos necessários para a criação do grupo no Facebook;
- Mostrar através de *print screen* os campos para preenchimento;
- Enfatizar que a criação de um grupo em um Site de Rede Social pode proporcionar uma aprendizagem colaborativa;
- Ressaltar que a utilização de um jogo social cativar o educando de forma encantadora;

### 3 DESENVOLVIMENTO

Primeiramente, pensou-se em como integrar um jogo eletrônico de um Site de Rede Social com um conteúdo matemático do 7º ano. Partindo dessa dúvida, optou-se por criar um grupo no site do SRS *Facebook* como um espaço para o debate entre o conteúdo matemático e o jogo, através de questionários online. Assim, apresentamos a seguir alguns passos para a construção de uma pesquisa similar.

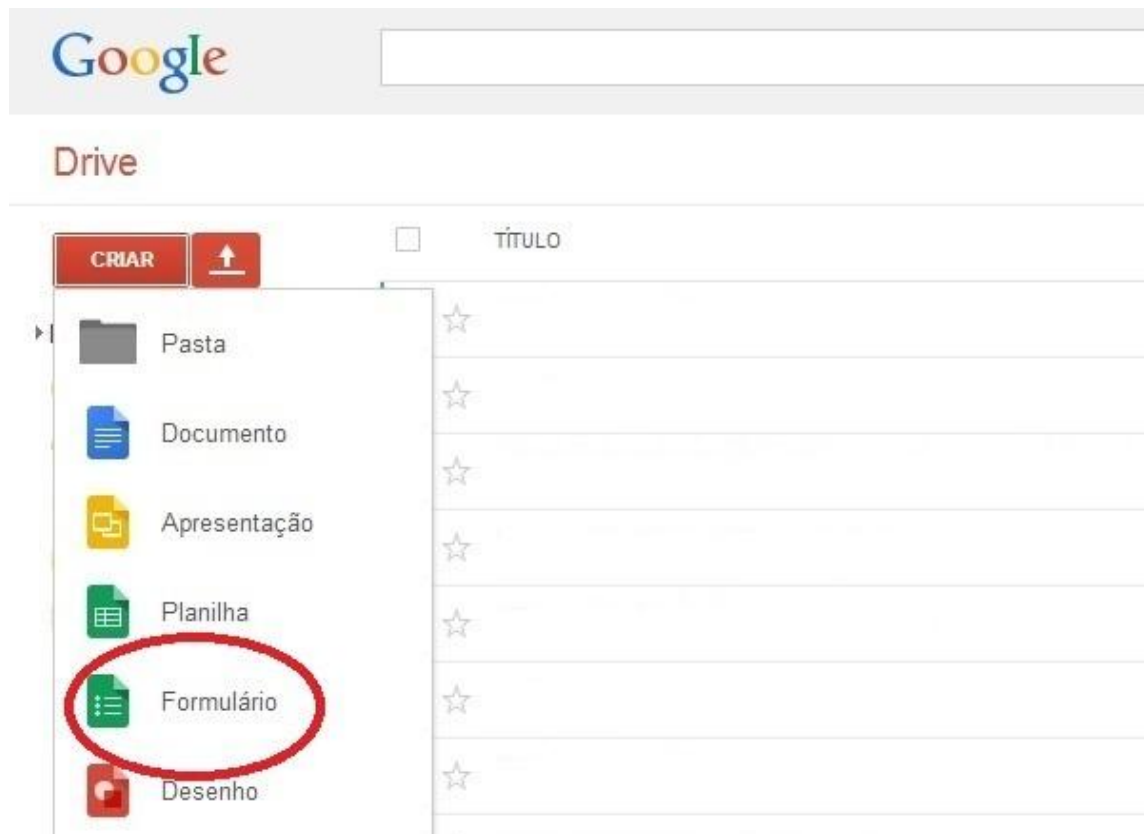
**Passo 1:** criação do questionário online com intuito de conhecer os sujeitos. O primeiro passo é estabelecer as perguntas que serão feitas aos alunos, como por exemplo:

- Você acessa a internet?
- Com que frequência?
- Que rede social você utiliza?
- Quanto tempo você fica conectado?
- Você joga jogos sociais?
- Qual o jogo de sua preferência?

Definidas as questões, cria-se o formulário acessando a página do Google drive<sup>1</sup> e clicando em **criar**, o ícone apresentará várias opções conforme mostra a figura a seguir:

---

<sup>1</sup> Página do Google Drive. Disponível em: < <https://drive.google.com/>>. Acesso em: 22 fev. 2014.



**Figura 1: Print screen da página do Google docs para criação de um formulário**

Fonte:

[https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxIH\\_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit](https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxIH_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit)

Arquivo pessoal.

Em seguida, abrirá uma página onde as questões serão formuladas, conforme pode ser visto na figura:

**Figura 2: Print screen da página do Google docs para criação de um formulário**

Fonte:

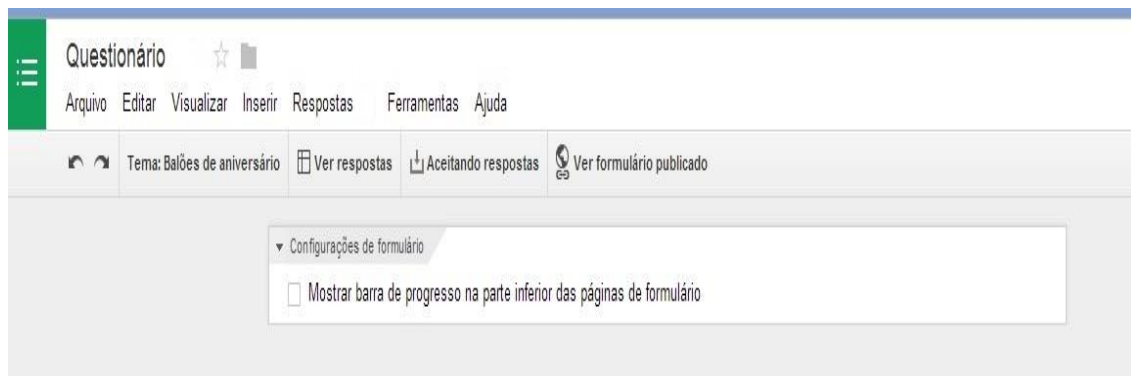
[https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxlH\\_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit](https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxlH_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit)

Arquivo pessoal.

**Passo 2:** neste passo é possível escolher o título e o tema do questionário, e no campo **Título da pergunta** escrever as perguntas que serão feitas aos alunos. No campo **Texto de ajuda**, você poderá escrever um texto que ajude o sujeito a responder a questão, e no campo **Tipo de pergunta**, escolher a melhor opção de respostas (texto, parágrafo, múltipla escolha, caixas de seleção, escolha de uma lista, escala, grade, data e horário). Antes de clicar no ícone **Concluído**, você pode escolher se a resposta deve ser obrigatória.

**Passo 3:** ao clicar no ícone **Enviar formulário** abrirá uma nova página com um quadrado contendo indicações sobre compartilhar link por meio de link da página do Google, *Facebook* ou *Twitter*. Abaixo, em um retângulo, há um envelope indicando **Enviar formulário por e-mail**, no qual pode ser digitado o nome ou endereço de email do sujeito ou do grupo que serão os sujeitos da observação.

**Passo 4:** as respostas enviadas pelos sujeitos podem ser lidas conforme são postadas, e podem ser visualizadas no formato de tabela de Excel. Outra opção é clicar no ícone **Respostas**, e em seguida, **Resumo das respostas**, que irá gerar uma nova página com o resumo e um gráfico informando o número de respostas diárias, com ou sem a data. Um ícone importante é o **Aceitando respostas**, que tem a função de receber as respostas. Ao clicar nele, aparecerá **Não está aceitando respostas**, e assim, não serão mais aceitas respostas dos sujeitos. O último ícone disponível, **Ver formulário publicado**, permite visualizar o questionário feito, com finalidade de avistar a página que os entrevistados irão visualizar. Estes ícones podem ser vistos na figura a seguir:



**Figura 3: Print screen da página do Google docs para criação de um formulário**

Fonte:

[https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxIH\\_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit](https://docs.google.com/forms/d/1K0GrAhBauxIH_KU4RE8i2WkBEjpFGts1GZnyorsM4vQ/edit)

Arquivo pessoal.

**Passo 5:** para criar um grupo no *Facebook* é necessário ser um usuário dessa rede. Clique em **Grupos**, conforme mostra a figura abaixo, e depois em **Criar Grupo**.



**Figura 4: Print screen da página do Facebook para criação de um grupo**

Fonte: <https://www.facebook.com/addgroup?ref=bookmarks>

Arquivo pessoal.

**Passo 6:** ao clicar no ícone abrirá uma página, com o campo superior em branco, onde deve ser digitado o nome do grupo. Em seguida, no próximo campo, **Membros**, devem ser incluídos os sujeitos que participarão do grupo. Ao escrever o nome do sujeito, aparecerá o link do usuário e, ao clicar nele, o sistema automaticamente envia um convite para participar do grupo. Ainda

nessa página você pode escolher o nível de privacidade do grupo:

- Aberto – qualquer pessoa pode ver o grupo, quem está nele e o que os membros publicam.
- Fechado – qualquer pessoa pode ver o grupo e quem está nele, mas somente os membros podem ver as publicações.
- Secreto – somente os membros podem ver o grupo, quem está nele e o que é publicado.

Todos os ícones citados acima podem ser visualizados na figura:

**Figura 5: Print screen da página do Facebook para criação de um grupo**

Fonte: <https://www.facebook.com/addgroup?ref=bookmarks>

Arquivo pessoal.

Após preencher todos os campos citados, o próximo passo é clicar no ícone **Criar** para concluir a criação do grupo. Abrirá uma nova página contendo várias imagens, você pode escolher uma para representar o grupo ou clicar em **Pular**, caso não opte por escolher uma imagem para representar o grupo.

**Passo 7:** clicando no ícone \* em seguida em **Configurações do grupo** você pode fazer alterações no grupo criado. Na figura seguinte podemos ver **Aprovação de adesão**, **Endereço do grupo**, **Descrição**, **Marcações**, **Publicando permissões** e **Aprovação de publicações**. Após confirmar todos esses ícones, clique em **Salvar**.



Aprovação de adesão ☒ Qualquer membro pode adicionar ou aprovar membros.  
☐ Qualquer membro pode adicionar membros, mas é necessário que um administrador os aprove.

---

Endereço do grupo

---

Descrição   
 Possíveis membros podem ver a descrição se a privacidade estiver definida para aberta ou fechada.

---

Marcações   
 As marcações têm informações sobre o tema do grupo. Saiba mais

---

Publicando permissões ☒ Membros e administradores podem publicar no grupo.  
☐ Apenas administradores podem publicar no grupo.

---

Aprovação de publicações ☐ Todas as publicações do grupo devem ser aprovadas por um administrador.

**Figura 6: Print screen da página do Facebook para criação de um grupo**

Fonte: <https://www.facebook.com/addgroup?ref=bookmarks>

Arquivo pessoal.

**Passo 8:** Feitas todas as alterações desejadas, agora é hora de começar a postar, curtir, comentar, trocar ideias e discutir sobre o conteúdo, o jogo e os momentos em comum entre eles.

**Passo 9:** Escolha o jogo eletrônico ou jogo social a ser utilizado em sua pesquisa, bem como o conteúdo a ser relacionado. É importante que haja semelhança entre eles que os alunos possam trocar ideias entre o jogo e o conteúdo.

## 4 CONCLUSÃO

Esse tutorial foi construído passo a passo com o intuito de demonstrar o caminho percorrido para a execução do projeto da dissertação e, com ele, que novas ideias e novos pesquisadores possam desfrutar da construção da aprendizagem colaborativa jogando em Site de Rede Social em parceria com seus alunos.

Através do grupo no *Facebook* é possível trocar opiniões com os sujeitos, ideias sobre momentos do jogo e estratégias para passar de nível, além de oportunizar a resolução de um problema do conteúdo de forma colaborativa no ambiente virtual. Além disso, através de momentos semelhantes entre o jogo social e o conteúdo, o sujeito poderá adquirir um novo olhar sobre o conteúdo, relacionando-o com momentos vividos no jogo social.

Após a troca de ideias e da construção da aprendizagem colaborativa através do grupo no *Facebook*, é possível fazer uma análise final da aprendizagem, da opinião dos sujeitos sobre a utilização dessa ferramenta e da sincronia entre o jogo e o conteúdo. Com um novo formulário, seguindo as instruções já citadas, pode-se fazer perguntas finais e estabelecer um comparativo com o questionário inicial.

Ao final tem-se um material completo sobre um conteúdo estudado de forma diferenciada, a utilização de um grupo em um Site de Rede Social e a prática de um jogo social para a construção de uma aprendizagem colaborativa que cativa o aluno da geração Z.

## 5 REFERÊNCIA

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Portaria normativa n.º 7, de 22 de junho de 2009. Dispõe sobre o mestrado profissional no âmbito da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. *Diário Oficial da União*, Brasília, ano CXLVI, n.117, p.31-32, 2009.