



EDUCAPLAY COMO FERRAMENTA EDUCATIVA AO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Aline Lucena de Brito ¹
Cazimiro de Sousa Campos ²
Kaliandra Maria da Conceição Freitas Mota Lima ³

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A educação “engessada” por vezes apresenta-se como uma barreira para o ensino, haja vista as grandes mudanças sociais que passamos, o público atendido anos atrás não é o mesmo. Atualmente, o uso de tecnologias tornou-se parte de nosso habitus (BOURDIEU, 2016), é inconcebível acreditar que não haja espaço para as ferramentas e instrumentos tecnológicos nas salas de aula (SANCHO & HERNANDEZ, 2006). “Em boa parte das instituições formais de ensino o uso de telefones celulares é restrito, por uma espécie de convenção social” (SACCOL; SCHLEMMER & BARBOSA, 2011, p.30) No entanto, o uso deveria ser melhor aproveitado nas salas de aula, oportunizando um momento de aprendizagem de forma interativa e familiar pelos estudantes (SAMPAIO & LEITE, 2010). O uso dos celulares, torna-se uma opção viável quando as instituições de ensino não dispõem de infraestrutura adequada de tecnologias da informação. Neste panorama, este trabalho propõe uma sequência de instruções para o uso educativo do site EducaPlay no processo de ensino e aprendizagem.

O QUE É O EDUCAPLAY?

Um site (<<https://www.educaplay.com/>>) com recursos educacionais que permite encontrar e criar ferramentas multimídias educacionais, possibilitando a

¹ Mestra em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Rio Grande do Norte, Brasil. E-mail: alineluccena@gmail.com

² Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Rio Grande do Norte, Brasil. E-mail: cazimirocampos@outlook.com

³ Mestra em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Rio Grande do Norte, Brasil. E-mail: kaliandrafreitas@gmail.com



produção de atividades do tipo: riddle, preencha os campos vazios, palavras cruzadas, diálogo, ditado, mapa interativo, palavras embaralhadas, frase confusa, apresentação de slide, jogo de correspondência, combinando jogo de colunas, jogo de correspondência do mosaico, jogo do alfabeto, quebra-cabeça, questionário, vídeo-quiz e coleção.

POTENCIAL EDUCATIVO DO EDUCAPLAY

Para a utilização do site é necessária conectividade com a internet. Dentre as principais vantagens do site, podemos destacar: 1) variedade de instrumentos para criação de atividades; 2) depois de publicada a atividade, é possível ver o ranking das melhores pontuações e o tempo de resposta; 3) pode ser acessado a partir de computadores, tablets ou celulares (smartphones); 4) para cada acesso a ordem de perguntas e respostas é modificado; 5) as atividades ficam disponíveis para que outros professores possam utilizar; 6) podem ser enviadas mensagens para o professor pela plataforma a partir do campo de comentários; 7) o site gera relatório de uso sem a necessidade do aluno estar logado usando o sistema de ticket; 8) é possível criar grupos de atividades; 9) as atividades podem ser produzidas para qualquer disciplina escolar,

PASSO A PASSO PARA USAR O EDUCAPLAY

Passo 1: Acesso ao site e cadastro



Figura 01: Página Inicial do EducaPlay
Disponível em: < <https://www.educaplay.com/> >



O professor deve realizar o cadastro por meio de e-mail e senha no botão “Create a Free Account” para começar a usar o site e produzir suas atividades, os estudantes não necessitam de cadastro para participarem das atividades, porém, para que haja contabilização de pontos para o ranking é preciso que os estudantes acessem os jogos com o login do site, e-mail ou conta do facebook. Após cadastro uma confirmação de conta é enviada para o e-mail cadastrado do usuário para que o mesmo possa fazer login em sua conta e utilizar as ferramentas disponíveis.

Passo 2: Criação de atividades



Figura.02: Criando atividades no EducaPlay
Disponível em:< <https://www.educaplay.com/>>

Após cadastro e login o usuário pode escolher os recursos gratuitos e os recursos pagos. Neste trabalho daremos ênfase aos recursos gratuitos. Usando o botão “New Activity” o usuário será direcionado para a página de início de criação de atividades.



Passo 3: Recursos de criação

Figura 03: Recursos de criação no EducaPlay
Disponível em: < <https://www.educaplay.com/> >

São 16 tipos de atividades disponíveis, após escolhido o tipo de atividade o usuário pode escolher o idioma em que a atividade será apresentada aos estudantes, deve-se adicionar o título da atividade e sua descrição para então prosseguir com a criação no botão “Next”.

No Quadro 01 temos a descrição das atividades que podem ser desenvolvidas através do site EducaPlay exposto abaixo:

Quadro 1: Atividades do EducaPlay e suas descrições

ATIVIDADE	DESCRIÇÃO
Riddle (Criar enigmas)	Enigma é uma atividade em que você deve encontrar uma palavra de acordo com algumas pistas determinadas. Educaplay enigmas são jogos rápidos que podem ajudar o jogador a rever os conceitos por meio de definições, sons e imagens.
Fill in the blanks (preencha os espaços em branco)	O preenchimento da atividade de espaços em branco consiste em preencher as palavras faltantes de um determinado texto. O texto pode ser frases, frases ou parágrafos incompletos. O nível de dificuldade varia de acordo com o número de palavras ausentes.



Crossword puzzle (palavras cruzadas)	Um jogo de palavras cruzadas é uma grade de quadrados que contém espaços em branco para palavras que se sobrepõem horizontalmente e verticalmente. Pistas são dadas para cada palavra. Quando o usuário clica em um dos quadrados em branco, será mostrada a pista para essa palavra. Em seguida, o usuário pode digitar na palavra. Na atividade de palavras cruzadas do Educaplay, existem três maneiras de dar a dica: com um texto, como é comumente usado; com um som ou com uma imagem.
Dialogue (diálogo)	Trata-se de uma atividade entre um ou mais personagens, existe a opção de silenciar o áudio para que o estudante faça a pronúncia, é possível fazer upload do áudio gravado.
Dictation (ditado)	A atividade de ditado, o usuário deve digitar um texto ditado exatamente como ela é falada.
Jumbled word (palavras embaralhadas)	Nesta atividade, o estudante recebe uma pista para uma palavra e cartas para desembaralhá-las para encontrar a resposta. A pista pode ser texto, uma imagem, um arquivo de áudio ou a combinação dos três.
Jumbled sentence (sentença embaralhada ou frase confusa)	Nessa atividade, o estudante recebe uma pista para uma sentença ou frase e palavras para decifrar. Você pode fazer o upload ou gravar um arquivo de áudio como uma pista adicional. Quando você criar a atividade, você pode escolher a maneira na qual o usuário deve decifrar as palavras: digitando as palavras; clicando as palavras na ordem correta; clicando e arrastando cada palavra ao seu devido lugar.
Matching game (jogo de correspondência)	A atividade de jogo de correspondência, ao estudante é dada uma lista de palavras que devem ser agrupados em categorias. As categorias podem ser pares de palavras, como sinônimos, países e capitais, ou definições e vocabulário. Ou podem ser grupos maiores, tais como tipos de animais ou partes do discurso. Há duas variações do jogo de correspondência. Quando você criar a atividade, você escolhe qual variação para usar: encontre os elementos de cada grupo ou encontre os elementos de um grupo selecionado aleatoriamente.
Wordsearch puzzle (quebra-cabeças)	Esta atividade é um quebra-cabeça no qual deve-se encontrar palavras escondidas, clicando e arrastando sobre as letras na grade. Quando criada a pesquisa por palavra, deve-se fornecer a lista de título e palavra. Também pode-se escolher as direções em que as palavras podem aparecer no quebra-cabeça.
Quiz (Questionário)	A atividade de teste consiste de um grupo de perguntas sequencialmente. As instruções para o teste são mostradas no topo da página junto com a pergunta. Cada pergunta pode incluir uma foto, bem como um elemento de vídeo ou áudio.
Interactive map (mapa interativo)	A atividade de mapa interativo permite aos estudantes identificar partes de uma imagem inserida (mapa, fotografia, colagem, etc.). Por exemplo, o estudante pode identificar os nomes dos rios no mapa ou localize os



	ossos do corpo humano em um esqueleto.
Slide show (apresentação de slides)	Os usuários podem exibir a apresentação de slides em sequência, usando o menu superior da atividade, ou eles podem usar o menu inferior para ir diretamente para um slide específico.
VideoQuiz	O conteúdo educativo que existe hoje na Internet é extenso. Especificamente, o YouTube tem uma quantidade significativa de vídeos educativos de alta qualidade. A atividade de vídeo Quiz dá-lhe a capacidade de intercalar perguntas interativas ao longo de um vídeo do YouTube. Ele também permite a combinação de vídeos.
Matching Columns game (combinando colunas de correspondência)	O objetivo desta atividade é combinar um item em uma coluna com o seu par em uma segunda coluna. Cada item pode ser texto, imagem ou áudio. O estudante identifica o par correspondente clicando sobre os dois itens que formam.
Matching Mosaic Game (jogo de correspondência do mosaico)	O objetivo desta atividade é combinar pares de itens. Cada item pode ser texto, imagem ou áudio. O usuário identifica o par correspondente clicando sobre os dois itens que formam.
Alphabet game (jogo do alfabeto)	Essa atividade consiste em adivinhar uma palavra para cada uma das letras do alfabeto, a partir de uma pista.

Fonte: Dados interpretados com base na interface do EducaPlay (<https://www.educaplay.com/>).

Essas informações estão disponíveis na aba “Types of Activities” com exemplos de utilização de jogos.

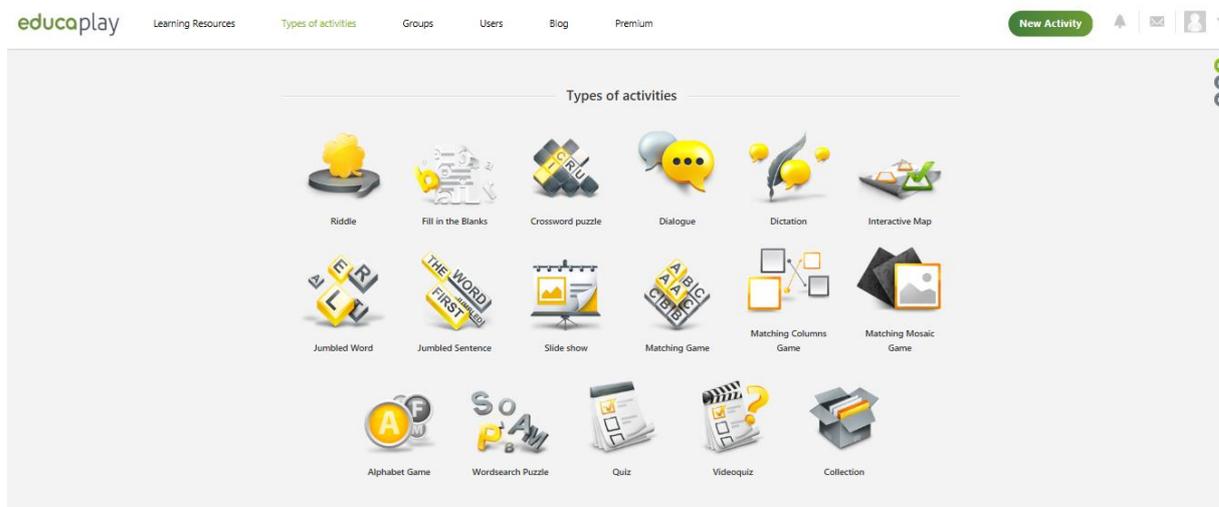


Figura 04: Opções de atividades.
Disponível em: < <https://www.educaplay.com/> >



CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ATIVIDADES DO EDUCAPLAY

As atividades disponíveis podem ser utilizadas para qualquer disciplina escolar e podem auxiliar os estudantes a compreenderem os conteúdos escolares e suas aplicações no cotidiano. É possível inclusive que sejam utilizadas como ferramentas para avaliação, a depender do objetivo da aula. Pode-se impor ainda um limite de tempo para a realização das atividades e com a presença de níveis de dificuldade. Assim acreditamos que o ambiente virtual pode propiciar a ação educativa através dessas ferramentas, para tanto, o professor como mediador do processo de ensino deve buscar a melhor forma de conduzir os estudantes no processo de conhecimento.

Nessa concepção, a escola deve repensar criticamente sua prática e função social, de modo que o professor passa a adotar postura e metodologia que se dão a partir da sua intervenção intencional docente, mediante um planejamento que articule a abordagem dos conteúdos com a avaliação (CARNEIRO & SILVEIRA, 2014). Ademais, ressalta-se que a integração da tecnologia só acontecerá, verdadeiramente, quando o professor vivenciar esse processo, aplicando-o em sala de aula. É nessa prática que, ao entrar em contato com a realidade, se percebe o papel político e social da ação pedagógica (COLL & MONEREO, 2010).

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, P. **El Sentido Práctico**. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2016.
- CARNEIRO, M. L. F. & SILVEIRA, M. S. Objetos de Aprendizagem como elementos facilitadores na Educação a Distância. **Educar em Revista**. Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4, 2014, p. 235-260.
- COLL, C. & MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010. 362p.
- SACCOL A., SCHLEMMER E. & BARBOSA J. **Mlearning e u-learning: Novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson, 2011.
- SAMPAIO, M. N. & LEITE, L. S. **Alfabetização tecnológica do professor**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.
- SANCHO, J. & HERNANDEZ, F. **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2006.