

**Gamificando a sala de aula:
experiências em turmas do infantil e anos iniciais do ensino fundamental**

*Gamifying the classroom:
experiences in classes for children and early years of elementary school*

Ana Gardenia Lima Martins MENDES¹

Nataniel MENDES²

João Batista BOTTENTUIT JUNIOR³

Resumo

Este artigo apresenta a estratégia da gamificação trabalhada com crianças da Educação Básica. A metodologia se perfaz em um estudo descritivo de abordagem qualitativa, compreendendo um público composto por 24 alunos da turma do Infantil III, e 28 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental. Através de um diário de bordo obteve-se informações que destacam as peculiaridades de cada turma, a importância do conhecimento prévio dos alunos e as adequações pertinentes tanto à escola quanto às necessidades de cada turma. Relata ainda as dificuldades de se implementar a gamificação de modo mais concreto, visto a falta de recursos nos ambientes escolares trabalhados. Conclui-se que com estas informações sobre as vantagens de se trabalhar a ludicidade por meio da gamificação é possível obter orientações, percepções e caminhos que possibilitem adotar novas estratégias e metodologias que enriqueçam a sala de aula e auxiliem o processo de ensino e aprendizagem de modo significativo, com ou sem o uso das tecnologias digitais.

Palavras-chave: Gamificação. Ludicidade. Educação Infantil. Ensino Fundamental.

Abstract

This article presents the gamification strategy worked with Basic Education children. The methodology is based on a descriptive study with a qualitative approach, comprising an audience composed of 24 students from the Infantil III class, and 28 students from the 3rd year of Elementary School. Through a logbook, information was obtained that highlighted the peculiarities of each class, the importance of students' prior knowledge and the pertinent adjustments both to the school and to the needs of each

¹ Doutoranda em Ciências da Educação, área das Tecnologias educativas – Universidade do Minho. Historiadora na Prefeitura Municipal de São Luis-MA. E-mail: anagardenia_lm@hotmail.com

² Doutorando em Ciências da Educação, área das Tecnologias educativas – Universidade do Minho. Professor do Instituto Federal do Maranhão. E-mail: nataniel@ifma.edu.br

³ Doutor em Ciências da Educação. Professor dos Programas de Pós-graduação em Cultura e Sociedade (Mestrado Acadêmico) e Gestão de Ensino da Educação Básica (Mestrado Profissional), da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). E-mail: joaobj@gmail.com

class. It also reports the difficulties of implementing gamification in a more concrete way, given the lack of resources in the school environments worked on. We conclude that with this information on the advantages of working on playfulness through gamification, it is possible to obtain orientations, perceptions and paths that make it possible to adopt new strategies and methodologies that enrich the classroom and assist the teaching and learning process in a significant, with or without the use of digital technologies

Keywords: Gamification. Playfulness. Child education. Elementary School.

Introdução

O percurso histórico da educação nos mostra que apesar dos diversos discursos de inovação através de novas metodologias, estratégias e práticas pedagógicas, muito do tradicional ainda povoa nossas salas de aula. Sabe-se, ainda, que atuar na educação, primando pela sua qualidade, requer a conscientização de que esta não está restrita à transmissão de informações, mas compreende uma construção dialógica de seres e saberes articulados que envolvem diversas áreas.

Ciente disso, quando se fala em Educação Básica, logo se pode pensar no alicerce da educação, ou seja, a base fundamental daquilo que é universal e crucial para a formação de um cidadão crítico e consciente, pois são essas primeiras etapas que irão assegurar a continuidade da sua evolução e o caminhar do seu conhecimento. Partindo desse ponto de vista, além da importância dos estudos nessas fases iniciais da vida, a preocupação sempre esteve em como, quais práticas pedagógicas e quais os caminhos capazes de estimular o desejo pelo conhecimento desse público.

Como ponto de partida positivo, é de conhecimento de todos que as crianças se sentem estimuladas pelas brincadeiras e pelas novidades. A questão das brincadeiras, da ludicidade, é algo muito explorado pelos estudiosos da área (LUCKESI, 2014; KISHIMOTO, 2003), visto que tais atividades estão intrinsecamente relacionadas ao cotidiano das crianças e, assim, redimensionadas ao seu contexto escolar e à sua comunidade. Não há dúvidas que explorar a ludicidade é importante para constituir, socializar e favorecer o desenvolvimento cognitivo infantil.

Neste sentido é possível observar um conjunto amplo de possibilidades e metodologias de ensino e aprendizagem na educação básica, entre eles ganha destaque especial aqueles capazes de ativar a motivação dos alunos e mobilizá-los para a

realização das tarefas de maneira mais efetiva. Entre estes modelos podemos citar aquele que foi objeto deste estudo, a gamificação. Segundo Moura (2019, p.64) “de modo genérico, o termo gamificação consiste em introduzir aspetos e características semelhantes aos jogos em contextos que não são jogo, como a sala de aula”.

Nessa linha de raciocínio e diante das inovações tecnológicas e educacionais buscou-se neste trabalho analisar a questão da ludicidade através utilização dos elementos da gamificação. Diante da realidade dos estabelecimentos, ou seja, das escolas trabalhadas, verificou-se que a implementação a partir de uma perspectiva mais digital, tecnológica, não seria possível.

A relevância deste estudo destaca-se na percepção de que a abordagem lúdica no processo de ensino e aprendizagem nas primeiras etapas do ensino é uma prática significativa. E, diante de um cenário tão informatizado, o lúdico também passa por uma releitura, não retirando algum elemento, mas complementando-o. É nesse viés que entra o debate sobre os jogos no processo de ensino e aprendizagem, tanto no que diz respeito aos jogos sérios (*serious games*), quanto à gamificação.

Desse modo, a par das possibilidades e dicas de como introduzir a gamificação na sala de aula, surgiu a problemática que permeia o desenvolvimento deste trabalho:

Quais possibilidades e dificuldades acerca da utilização de elementos de games por meio da gamificação na sala de aula em turmas da Educação Infantil e Fundamental?

Apoiando-se nessa problemática, constituiu-se como objetivo implementar as estratégias de gamificação com alunos da Educação Infantil (EI) e do Ensino Fundamental (EF), verificando potencialidades e dificuldades em sua aplicação.

A ludicidade e as contribuições para o desenvolvimento cognitivo

Sabe-se que o lúdico faz parte do desenvolvimento e do cotidiano das crianças, pois tais atividades se caracterizam pelo prazer, pela curiosidade, interação, descoberta, encantamento e imaginário, possibilitando que se apropriem de representações diversas por meio de muitas fontes e desenvolvam suas relações sociais.

Desse modo, trabalhar o lúdico na EI significa respeitar essa fase da vida. Assim, percebe-se a importância educativa do brincar, e entre essas brincadeiras estão os jogos. Kishimoto (2003) indica que, diferente do simples ato de brincar, no qual

geralmente a criança toma certa distância da vida cotidiana e entra no mundo imaginário, nos jogos há uma maior preocupação na construção da representação mental e da realidade, visto que a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Através dos jogos, as crianças começam a lidar com as consequências que envolvem essa atividade, como as sensações de perda e ganho, de responsabilidades, comparações e propósitos.

Nessa linha de pensamento Piaget e Inhelder (2002, p. 43) destacam que o comportamento humano não é inato ou resultado de condicionamentos, porém, faz parte de um construto da interação entre o meio e o indivíduo. Nessa perspectiva cognitivista, os autores compreendem o jogo como “uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança, sendo classificados segundo três grandes estruturas: do exercício, do símbolo e da regra”

Baseando-se na Psicologia genética, Piaget (2003) relaciona a natureza do jogo com etapas de desenvolvimento do indivíduo a partir de quatro estágios.

- 1) Estágio sensório-motor (de 0 a 2 anos): o jogo caracteriza-se pelos exercícios ou funcionais, tendo relação com os aspectos motores da criança. No caso dos jogos relacionados a exercícios se constituem por repetição de gestos, enquanto os jogos funcionais se relacionam movimentos como abrir e fechar os braços, mexer em objetos e provocar sons.
- 2) Estágio simbólico (2 a 4 anos): de ordem intencional que provocam manifestações motoras. É a fase do faz de conta. O autor destaca que é também a fase do egocentrismo, e sobre isso, o jogo pode trabalhar essa postura, promovendo o relacionamento sadio e afetivo para a melhoria do equilíbrio emocional.
- 3) Estágio intuitivo (4 a 6/7 anos): caracterizado pelos exercícios psicomotores e também do simbolismo, onde os jogos têm um sentido funcional e utilitário.
- 4) Estágio da operação concreta (7 a 12 anos): caracteriza-se pela sistematização do conhecimento, exercícios físicos e funcionais. “Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente” (ALMEIDA, 2003, p. 51)

Como se pode observar, Piaget analisa as contribuições das atividades lúdicas, e mais precisamente do jogo, por um viés biológico, destacando por fases de desenvolvimento dos indivíduos.

Por outra linha de análise, não menos importante, cabe destacar tais contribuições pelo ponto de vista do sujeito cultural, social e histórico abordado por Vygotsky (1984). O autor considera os jogos como instrumentos mediadores do processo de desenvolvimento infantil, capazes de interferir na zona de desenvolvimento proximal propiciando um avanço mais rápido nas capacidades e habilidades das crianças, principalmente no que diz respeito à criatividade frente à competitividade e sua própria necessidade de sobrevivência. Além disso, de acordo com Vygotsky (1984), essa mediação que os jogos possibilitam entre os adultos, ferramentas de jogos e crianças, e/ou entre crianças, ferramentas de jogos e crianças é muito importante no tocante à aprendizagem, desenvolvimento da socialização e da afetividade, propiciando grande desenvolvimento cognitivo e social.

Compreendendo as possibilidades e as vantagens inerentes à ludicidade e as contribuições dos jogos para o desenvolvimento cognitivo das crianças, é necessário que as escolas possibilitem o espaço, tempo e recursos, e que os educadores busquem atuar como mediadores, no sentido de que suas práticas pedagógicas estejam de acordo com as fases educacionais e, assim, sejam realmente estimulantes e significativas no processo de ensino e aprendizagem.

Gamificando a sala de aula

Buscando um trabalho que envolva a ludicidade, mas indo além das atividades do brincar, pretende-se conhecer e compreender a gamificação como base para experiências que possam estimular e tornar o ambiente escolar como um espaço prazeroso e divertido sem esquecer o seu foco principal, a construção do conhecimento.

Fundamentando-se nas teorias de aprendizagem de Vygotsky e Piaget, pode-se dizer que é válido propor um ambiente educativo, gamificado/lúdico, que auxilie na promoção de atividades que incentivem a autonomia e a exploração do meio.

Alves (2009) diz que o jogo impulsiona o homem, desenvolvendo sua criatividade e imaginação. A competição saudável, a socialização e a interação são fundamentais para a sociabilidade do ser. Nesse sentido, gamificar o espaço da sala de

aula é incentivar o protagonismo, desenvolver habilidades e promover práticas colaborativas. Nesse sentido, considera-se que trabalhar a gamificação na sala de aula é colaborar para que haja uma prática pedagógica mais estimulante, aproveitando-se inclusive do conhecimento prévio dos alunos, onde estes possam apresentar e desenvolver melhor suas habilidades a partir de um processo com regras, disciplinador e, ao mesmo tempo, instigante.

O uso de elementos de gamificação também se demonstra como uma estratégia que poderá ser relativamente fácil de ser implementada, visto não demandar recursos onerosos. Na realidade, a gamificação se ajusta ao ambiente e aos recursos que lhe são viáveis. O que mais se requer para sua efetivação é um bom planejamento e a criatividade, pois sua flexibilidade e adequabilidade se dão conforme a necessidade.

Existem vários processos educativos que passam por fora das instituições escolares. Quando ingressam na escola, os alunos já possuem muitos conhecimentos, pois “qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia” (VYGOTSKY, 1998, p. 110).

A busca pela inovação pedagógica no sentido de obter sucesso no processo de ensino e aprendizagem é uma discussão sempre em pauta. Superar as práticas tradicionais e garantir um ensino de qualidade é um desafio para todos, principalmente para aqueles que lidam diretamente com os alunos, os professores, e muitas vezes, mesmo diante de inúmeras tentativas reconhecem que suas ações não conseguem estimular o seu público.

Muitas são as dificuldades, sobretudo, para aqueles que trabalham em escolas públicas com uma realidade problemática que possibilitam poucos recursos, mas que precisam desenvolver suas atividades e suplantar o fracasso escolar. Por outro lado, atualmente, as práticas pedagógicas têm sido auxiliadas pelo avanço tecnológico, propiciando maior poder de troca de informações e experiências que podem ser adotadas, mas a utilização das tecnologias digitais como ferramentas em sala de aula, como observado, ainda não compreende todo o cenário escolar do nosso país.

A gamificação, de acordo com Martins e Berni (2014) significa a utilização dos elementos dos jogos no desenvolvimento de outros artefatos, buscando maior motivação e engajamento dos usuários. O autor também apresenta a definição de Kapp (2012) que compreende a gamificação como uma estratégia que utiliza a mecânica, estética e raciocínio correntes nos jogos, como forma de engajar as pessoas, conduzi-las na

solução de problemas e promover os processos de aprendizagem. Para Martins (2018), a gamificação busca integrar dinâmicas de jogos (ranking, pontos...) dentro de um serviço, comunidade ou campanha, a fim de incentivar um determinado comportamento, atitude ou habilidade dos indivíduos.

De acordo com o site Escolaweb (2017, s/p), para introduzir a estratégia da gamificação em sala de aula é interessante utilizar:

1. Medalhas, bottons, distintivos ou adesivos de motivação

Promover competições e incentivar a realização das lições por meio de condecorações. Pode-se inclusive fazer competições entre salas.

2. Notas por meio de ludificação

Avaliar os alunos por meio de atividades. A nota final dos alunos dependerá de quantos pontos eles acumularam durante o bimestre. Isso incentiva os alunos a irem cada vez melhor, para passarem do nível de iniciantes até o nível de mestres, como nos jogos. Estabeleça um ranking de pontuação para cada nível, e observe como seus alunos se esforçarão para atingir o nível máximo.

3. Jogos de videogame nas aulas

O uso de videogames permite aos alunos uma experiência única e personalizada. Por meio dessa ferramenta, eles podem falhar, superar obstáculos, persistir e ganhar. [...] Os pequenos incentivos – como passar uma fase – e os grandes, como ganhar o jogo, por exemplo – ensinam aos alunos o valor da persistência e funcionam como grandes motivadores. Busque por jogos que façam parte do conteúdo curricular de sua matéria ou que sejam condizentes com os objetivos que deseja que os alunos apreendam.

4. Um pouco de competição

Estipular uma espécie de torneio entre os alunos. [...] Os torneios fazem com que a autoestima se eleve e deixam os alunos ansiosos para demonstrar o que sabem. Até mesmo alunos introvertidos beneficiam-se deste tipo de competição.

5. Jogos de tabuleiro

Os jogos de tabuleiro são divertidos e emocionantes. Adapte jogos convencionais ou crie seus próprios tabuleiros.

6. Lições de casa recreativas

Propiciar atividades como caça ao tesouro, missões com pistas para serem desvendadas ou passatempos como duplex, criptogramas ou problemas de lógica.

Uma das principais motivações para o uso da gamificação na educação é se questionar: por que o que eu estou fazendo não pode ser divertido? Então, é importante se pensar como é possível deixar as coisas mais divertidas, o que não quer dizer que seja, sobretudo, brincadeira. É necessário ter intenção, um propósito de aprendizagem.

Desse modo, utilizar o jogo na sala de aula, ou mais precisamente, gamificar a sala de aula, significa utilizar os jogos para além do lúdico, aplicando-o numa aplicação pedagógica mais criteriosa, científica, com propósito num processo organizado, capaz

de analisar suas etapas, evoluções, avanços e concretizações. Antunes (2013) leciona que para o uso de jogos pedagógicos, deve se atentar ao rigor do planejamento e da aplicação clara e progressiva, selecionando bem os jogos para que se assegure a qualidade e não a quantidade nas aplicações. Para o autor, é importante que o educador esteja preparado, consciente de como usar os elementos da gamificação para alcançar os resultados de forma significativa. Se o propósito é romper as barreiras tradicionais e possibilitar a criatividade, autonomia e estimular a aprendizagem através de ações mais agradáveis, considera-se interessante que os educadores conheçam e apliquem as estratégias de gamificação em sala de aula.

Reconhecer o público e suas especificidades inerentes tanto às questões das faixas etárias, do seu estágio de desenvolvimento, do seu contexto, ter noções sobre seus conhecimentos prévios é imprescindível para que haja um planejamento adequado e que seja capaz de inserir estratégias alinhadas e capazes de obter resultados promissores no processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

Considerando as atividades e intervenções realizadas na EI e nos anos iniciais do EF, respectivamente, este artigo compreende-se como um estudo descritivo, tipo relato de experiência, de abordagem qualitativa. Para Gil (2019), os estudos descritivos têm por finalidade expor em detalhes as características de determinada população ou fenômeno.

Sobre o relato de experiência, Teixeira (2008, p. 43) define como “uma experiência/vivência, como, por exemplo: a aplicação de uma técnica, a realização de uma atividade etc.”. Complementando, Lopes (2015) afirma que este tipo de estudo “parte das experiências humanas, devendo conter tanto impressões observadas quanto conjecturadas, e é importante para a descrição de uma vivência particular que suscita reflexões novas sobre um fenômeno específico”.

A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos (MINAYO, 2016). A escolha por essa trilha metodológica se dá pelo reconhecimento da importância de registro de ações, participações e intervenções inovadoras que como afirmam Schneuwly e Dolz (2010)

através dos relatos de experiências comportam o entendimento de conteúdos aliado à interpretações e produções do que foi vivido, constituindo-se assim, como importante ferramenta das narrativas de professores.

Caracterização da amostra, local e contexto da pesquisa

As experiências aqui relatadas aconteceram em duas escolas públicas municipais localizadas na região periférica da cidade de São Luis – MA, que de modo geral, atende uma população de baixa condição econômica. A experiência foi realizada em duas turmas, sendo uma da EI, Infantil III, que contou com a participação de 24 alunos, e uma turma do EF I, 3º ano, constituída por 28 alunos, durante o segundo semestre de 2018 e o primeiro semestre de 2019.

O uso das estratégias de jogos na Educação Infantil

Para a implementação da gamificação buscou-se trabalhar de modo ajustado à rotina escolar preestabelecida, que se constituía das seguintes etapas:

- 1- Acolhida (Oração, música e oficina das letras);
- 2- Agenda (verificação e correção das atividades de casa);
- 3- Leitura do dia;
- 4- 1º momento: L.O.E (Linguagem oral e escrita)
- 5- 2º momento /Intervalo (lanche e roda de brincar/recreação);
- 6- - Momento (Artes visuais, Natureza e Sociedade, Musicalização).

Além disso, também foi ajustada conforme os conteúdos propostos nos planos de aulas, previamente elaborados pelas professoras e coordenação pedagógica, assim como, os recursos disponibilizados pela escola. Em relação aos recursos, é preciso destacar que a escola não se utiliza de mídias digitais e não faz uso de rede de Internet para os trabalhos escolares. E foi percebendo isso que se optou por trabalhar a gamificação, ou seja, inovar através dos elementos de jogos, sem necessariamente ter que recorrer às mídias tecnológicas, como nos casos dos jogos digitais.

O primeiro passo foi “transformar” a sala de aula em um ambiente gamificado. Para tal finalidade, elaborou-se um cartaz, denominado “Incentivo semanal”, com a lista dos alunos e os dias da semana. Esse cartaz funcionava como um ranking em que para cada atividade realizada com sucesso, os alunos recebiam uma estrelinha que conforme

a somatória. Ao final de cada mês, eles tinham direito a escolher um presente (caderno de desenho ou pintura, apontadores, lápis, lápis de cor e borrachas).

Ao final da experiência, os alunos conforme o número de estrelinhas, ou seja, maior pontuação alcançada subiram ao podium e receberam as medalhas de destaque pelo ótimo desempenho nas realizações das atividades. No caso, esses foram os elementos utilizados para gamificar o ambiente da sala de aula, mas para que a gamificação fosse uma estratégia realmente implementada, buscou-se aplicá-la em todas as atividades realizadas.

Figura 1: Recursos: Incentivo semanal e podium



Fonte: Os autores

Após a explicação do cartaz do Incentivo semanal, logo se iniciaram as primeiras atividades. Para cada ação ou atividade, determinava-se um número de estrelinhas: atenção, comportamento, participação/interação, tarefas de casa.

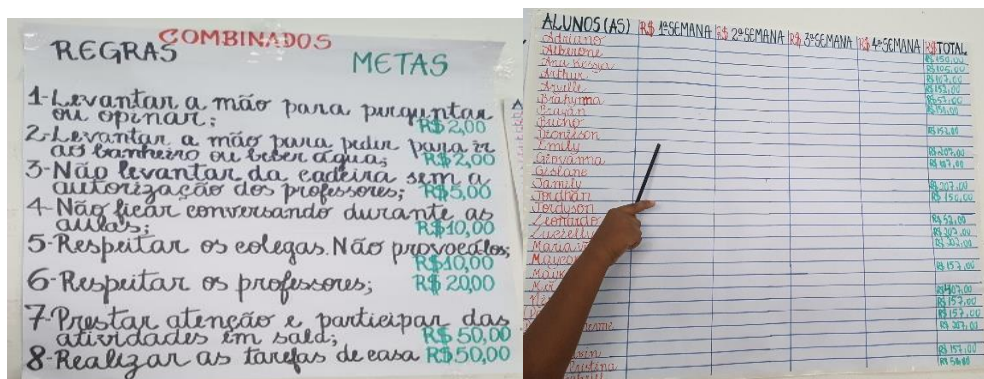
A gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Esta turma mostrava-se muito preocupante, os alunos eram muito indisciplinados, conversavam alto, deslocavam-se o tempo inteiro e pouquíssimos prestavam atenção às aulas. Então, para este caso, decidiu-se adotar estratégias não somente voltadas as atividades e participação, mas, sobretudo, sobre disciplina, comportamento que, de algum modo, contribuiriam no processo de ensino de aprendizagem. Vale ressaltar que nesta experiência, foi solicitada pela coordenação e professora, que se trabalhasse um projeto de leitura, visto que a maioria dos alunos dessa turma ainda não conseguia ler. Desse modo, todas as aulas e a experiência da gamificação focou nas atividades de leitura e na disciplina dos alunos.

A primeira aula foi uma explicação sobre a aplicação do projeto e suas propostas. Foram apresentados dois cartazes: um com as “Regras/Combinados/Metas”, e outro com a lista dos nomes dos alunos e um espaço para os valores que receberiam a cada regra atendida. O objetivo desse projeto era conseguir a atenção e a participação dos alunos, e assim fossem alcançadas melhorias nas habilidades e desenvolvimento de aprendizagem das leituras selecionadas.

Diferentemente do “Incentivo semanal” utilizado na turma da EI, a primeira ideia foi utilizar dinheiros/cédulas de brinquedo, como recompensa para o cumprimento das regras. Sendo que ao final da experiência, os alunos teriam poder de compra em itens disponíveis em uma caixa de prêmios. Essa caixa era constituída de vários produtos (brinquedos, materiais escolares e alimentos).

Figura 2: Recursos: cartazes de regras e valores obtidos por alunos



Fonte: Os autores

Ao final da experiência, no 1º momento, foi feita a releitura do Cartaz Combinado/Regras/Meta; no 2º momento realizou-se a somatória do cumprimento das regras por alunos (atividades de casa, participação nas atividades...); no 3º momento, a distribuição dos valores (dinheiros de brinquedos); no 4º momento, a Exposição e venda dos produtos (caixas de bombons, brinquedos, jogos, materiais escolares...).

Análise das experiências

Inicialmente, vale destacar que a vivência no ambiente escolar, e essas experiências são momentos cruciais para que possamos aprimorar nosso aprendizado teórico e concretizá-los na prática, e, além disso, implementar inovações, auxiliando o

processo de ensino e aprendizagem e o conhecimento de todos os envolvidos. Apesar de terem sido experiências curtas em ambientes pouco conhecidos, o primeiro passo foi exatamente buscar o máximo de informações tanto sobre a rotina da escola, fatores internos e externos que implicavam diretamente no contexto escolar.

Para o desenvolvimento das atividades, priorizou-se o respeito ao contexto escolar e o bom diálogo com a professora que repassou informações importantes sobre os alunos para conhecer e saber lidar com suas dificuldades. Freshi e Freshi (2013) explicam que todas as relações dentro da escola são refletidas diretamente no rendimento do profissional. Ter boas relações com o grupo de trabalho e com os alunos é fundamental para que o trabalho seja completo e para que o ato de ensinar seja prazeroso. Se alguma dessas relações não estiver equilibrada, o trabalho ficará prejudicado.

Como já dito, entre as principais dificuldades nas duas turmas onde as atividades foram desenvolvidas, foi o alto número de alunos em cada turma e o histórico negativo da turma do 3º ano, tanto em relação à indisciplina e respeito quanto às dificuldades de aprendizagem. Inclui-se a falta de equipamentos de informática e de internet para ampliar atividades com novas tecnologias. De modo geral havia poucos recursos além do quadro e pincel.

Diante do exposto, a implementação da gamificação trouxe alguns pontos positivos, como:

1. Aprendizado e elaboração de recursos variados para serem utilizados nas atividades e para gamificar o ambiente de sala de aula;
2. Motivação e participação dos alunos diante das propostas;
3. Aplicação de uma proposta inovadora para a escola;
4. Laços de afetividade com os alunos, professores e demais funcionários;
5. A práxis em si.

Freire (1996, p. 62) explica que “a teoria sem a prática vira 'verbalismo', assim como a prática sem teoria, vira ativismo. No entanto, quando se une a prática com a teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade”.

Importante também ter uma ideia sobre os conhecimentos prévios dos alunos para que as estratégias e conteúdos trabalhados estivessem de acordo com o nível de conhecimento dos alunos. A partir disso, a escolha pelo uso da estratégia de jogos foi exatamente trabalhar uma rotina mais motivadora que disciplinasse e incentivasse os

alunos, para que os estudos se tornassem algo prazeroso.

Na turma da EI, a implementação da gamificação em sala de aula foi bem aceita pelas professoras, e os alunos mostraram um maior estímulo para a realização das tarefas que foram propostas. De modo positivo também, durante um encontro com os pais dos alunos, três mães elogiaram, informando que perceberam que os seus filhos demonstraram maior interesse em realizar as tarefas escolares em casa.

No entanto, perceberam-se pequenos contratemplos que exigiram diálogo, principalmente relacionados às vitórias e derrotas. Alguns alunos sentiram-se frustrados por não conseguirem sucesso em algumas atividades, não alcançando os melhores resultados e conseqüentemente pouco poder de escolha em relação aos prêmios. Visto isso, observou-se que a questão da competição para essa faixa etária é algo que deve ser bem trabalhado.

Outro ponto verificado nessa turma foi sobre a ansiedade em relação aos ganhos. Mesmo diante das explicações, de como seria o recebimento das estrelinhas/pontuações, eles insistiam em receber por atividades que não contavam, exigiam prêmios iguais, sendo que para cada colocação a premiação era diferenciada.

Nesse sentido, sobre os elementos pertinentes à competição Kaneta e Böhme (2012, p. 4) destacam o seguinte:

Na psicologia do desenvolvimento, a discussão teórica e conceitual da cooperação e competição tem como base a caracterização dos comportamentos como sendo pró ou antissociais, sendo que para muitos autores, comportamentos pró-sociais são aqueles que representam ações ou atividades consideradas como socialmente positivas, visando atender às necessidades e ao bem-estar de outras pessoas, como, por exemplo, o altruísmo, a generosidade, a cooperação, os sentimentos de empatia e simpatia; por outro lado, comportamentos antissociais incluem ações ou atividades consideradas como socialmente negativas, voltadas, por exemplo, à destruição ou ao prejuízo de outras pessoas, e relacionadas a comportamentos egoístas, competitivos, hostis e agressivos.

Quanto à implementação da gamificação na turma do 3º ano do Ensino Fundamental não foram percebidos problemas relacionados à competitividade, os alunos demonstraram empolgação diante dos desafios impostos pelos jogos, e principalmente quando pontuavam, auxiliaram os colegas e gostaram das atividades desenvolvidas em equipes. Observou-se colaboração, compreensão diante das conquistas obtidas pelos outros colegas e satisfação pelos seus próprios ganhos. Essa boa atuação, interação e colaboração pode ser observada na abordagem relacional da

aprendizagem com o desenvolvimento humano lecionado por Vigotsky (1984, p. 95) ao explicar que:

[...] ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros.

Esses benefícios advindos da gamificação também são relatados na experiência realizada por Pedro e Isotanni (2016, p. 86-87) que verificaram o seguinte:

Foi observado um demasiado interesse pelos pontos e ranking [...] e os alunos ficavam eufóricos quando ultrapassavam os colegas no ranking. [...] os alunos demonstraram mais vontade em resolver as questões [...]. Além disso, a concentração dos alunos nas atividades foi maior. Foi notória a competição entre os alunos [...]. Durante essa atividade, os alunos demonstraram mais diversão, comemorando quando acertavam uma questão e quando ganhavam um novo *badge*.

Um ambiente mais organizado e posturas mais disciplinadas também foram perceptíveis durante o uso das estratégias de jogos. Os alunos foram muito participativos, atenderam bem aos itens propostos, realizaram todas as atividades recomendadas e, desse modo, considera-se que todo o processo de ensino e aprendizagem foi enriquecido por essa mecânica de jogos. A professora da turma e as professoras das turmas vizinhas informaram que se surpreenderam com o comportamento dos alunos durante a implementação da gamificação.

Após demonstradas as observações, identificados os problemas encontrados e os benefícios alcançados a partir da estratégia de gamificação nessas duas turmas. É interessante ampliar o conhecimento sobre outras experiências para que se possa aprimorar o método e, assim, continuar promovendo aprendizagens.

Considerações finais

Diante do exposto, considera-se que tais experiências foram ações inovadoras nos ambientes aplicados. E, apesar de terem sido implementadas em um curto período, foram, de fato, intervenções transformadoras, que alcançaram seus propósitos: a motivação, o engajamento, e um cenário onde os alunos foram mais atenciosos e participativos, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem.

No que se refere às finalidades específicas, as compreensões teóricas foram delineadas a partir dos estudiosos da área tanto da gamificação, como dos importantes teóricos da aprendizagem. Desse modo, buscou-se alinhar o entendimento sobre gamificação no processo educacional, a partir da linha da ludicidade, sendo esta, uma temática altamente discutida como importante via de aprendizagem. Analisou-se e verificou-se que o uso dos elementos de gamificação como estratégia de estímulo à atenção e participação nas aulas em alunos na EI e EF I, realmente foi positiva. No entanto, também se observou algumas dificuldades e diferenças na aplicação, até mesmo porque foram implementadas em ambientes e públicos de faixa etária distintos.

É preciso destacar ainda que, a princípio, antes de conhecer os ambientes, várias possibilidades a estas aplicações foram traçadas, e todas elas contemplavam o uso de mídias, buscando integrar tecnologias digitais aos cenários em questão. Mas, ao reconhecer os cenários e constatar os ínfimos recursos disponíveis, buscou-se alternativas, sem em nenhum momento, desistir da estratégia da gamificação. De tal modo, tornou-se um desafio reelaborar o que já estava planejado, para adequá-lo à realidade encontrada.

Todos os alunos da EI demonstraram maior motivação, participação e interatividade após implementação da gamificação, além de maior rendimento nas tarefas para realização em casa. No entanto, no início, alguns alunos apresentaram dificuldades em relação à compreensão das regras, sobre vitórias e derrotas, sentimento de frustração por não alcançarem os melhores resultados e isso teve que ser bem trabalhado com muito diálogo e explicações.

Os alunos do 3º ano do EF se mostraram muito estimulados pela gamificação, destacando maior colaboração e integração da turma tanto para a rotina em sala quanto para as atividades. Compreenderam bem as regras, a questão da competitividade e das recompensas conquistadas.

Baseando-se nisso, e admitindo que tais intempéries fazem parte do cotidiano da maioria dos educadores, as experiências aqui relatadas, apresentam a gamificação como uma estratégia significativa, mas também demonstram que implementar novas metodologias e estratégias, buscando transformar a sala de aula é possível.

A partir das experiências elencadas é interessante dizer que os recursos utilizados são bem simples e até comuns ao ambiente de sala de aula. Para a gamificação, bastou apenas integrar a dinâmica própria do processo de gamificação se

utilizando dos seus elementos característicos – personificação, objetivos, regras, pontuação e recompensas. Os recursos digitais sempre são bons atrativos para as crianças, e para escolas que tenham disponibilidade desses recursos, a gamificação pode ser ampliada, complementando esse aprendizado lúdico, podendo direcionar conforme os objetivos almejados.

Referências

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. 11.ed., Edições Loyola: São Paulo, 2003.

ALVES, L. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008. Disponível em:<http://eft.educom.pt>. Acesso em 22 dez 2018.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ESCOLAWEB. **6 estratégias para o uso da gamificação em sala de aula**. Disponível em: <https://www.escolaweb.com.br/blog/6-estrategias-para-o-uso-da-gamificacao/>. Acesso em 22 dez 2018.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: **Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo. Ed.Paz e Terra (coleção leitura), 1996.

FRESHI, E. M; FRESHI, M. relações interpessoais: a construção do espaço artesanal no ambiente escolar. **Revista de Educação do IDEAU**. Vol. 8, nº 18 –Jul/Dez 2013.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

KANETA; BÖHME. A capacidade de competição. In. **Seminário Esporte e desenvolvimento humano a competição em jogo**. PRODHE/CEPE-USP, 2012. Disponível em: <http://www.cepe.usp.br/wp-content/uploads/SeminarioEDH-acompeticaoemjogo.pdf>. Acesso em abr 2019.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**.San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T.M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo, Brasil: Pioneira, 2003.

LOPES, M. V. O. **Sobre estudos de casos e relatos de experiências**. Disponível em: <http://www.redalyc.org/html/3240/324027983001/>. Acesso em 16 jun 2019.

MARTINS, R. F. **Gamificação na sala de aula**. Webinar. Disponível em:<https://youtu.be/VU3-dR2BJDI>: Acesso em 18 dez 2018.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. Revista Entre ideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

MARTINS, R. F; BERNI, E. Interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento com conceitos de gamificação para dispositivos móveis. In. **E-Book: Gamificação na educação**. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

MINAYO, M. C. S. (Org). **Pesquisa Social – teoria, método e criatividade**. Ed. Vozes, Petrópolis, 2016.

PEDRO, L. Z.; ISOTAN, I. Explorando o Impacto da Gamificação na Redução do Gamingthe System em um Ambiente Virtual de Aprendizagem. In. **Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016)** V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016).

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Tradução Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva. 24 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

PIAGET, J; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. 18 ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 2002.

PRENSKY, M. **The Games Generations:how learners have changed**. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>. Acesso em 13 mai 2018.

SCHNEUWLY, B; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado das Letras, 2010.

TEIXEIRA. E. **As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa**. Petrópolis - RJ. Editora Vozes, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

MOURA, A. Estratégias de gamificação para envolver os alunos na aprendizagem de obras literárias. In. Dias, Paulo; Moreira, Darlinda; Quintas-Mendes, António (Coord.), **Inovar para a qualidade na educação digital**. Lisboa: Universidade Aberta, pp. 63-76, 2019.