

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Elias Gonçalves de Andrade¹

Eliana Maria da Silva²

Divina Carla Alves Dia³

Ludmila Cassia de Almeida Pereira⁴

Dinorah Krieger Gonçalves⁵

RESUMO: Este artigo traz discussões acerca das características das aulas gamificadas e como estas podem ser inseridas no contexto da educação básica. A gamificação é um conceito novo, oriundo das novas tecnologias associadas à educação. A partir desse novo conceito, o professor pode utilizar os conceitos dos games (jogos), utilizados na internet, no trabalho cotidiano em sala de aula. Quando se lê o termo gamificação, se associa inicialmente à necessidade dos computadores, smartphones e outros hardwares ligados à tecnologia, mas a gamificação traz um conceito amplo e que pode ser utilizado em diferentes contextos de ensino. O objetivo Geral da pesquisa, portanto, é apresentar o conceito de gamificação e como pode ser sua utilização nas turmas da Educação Básica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, qualitativa, que analisou a temática em questão a partir do material produzido e publicado no Brasil. A pesquisa conclui que a gamificação é uma proposta eficaz e interessante de trabalho na Educação Básica, capaz de trazer benefícios significativos à aprendizagem das crianças nessa etapa de escolarização.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Básica. Aprendizagem.

3268

RESUMO: Este artigo discute as características das aulas gamificadas e como elas podem ser inseridas no contexto da educação básica. A gamificação é um novo conceito, decorrente das novas tecnologias associadas à educação. A partir desse novo conceito, o professor pode utilizar os conceitos de jogos, utilizados na internet, no cotidiano de trabalho em sala de aula. Quando se lê o termo gamificação, ele é inicialmente associado à necessidade de computadores, smartphones e outros hardwares ligados à tecnologia, mas a gamificação traz um conceito amplo que pode ser utilizado em diferentes contextos de ensino. O objetivo geral da pesquisa, portanto, é apresentar o conceito de gamificação e como ele pode ser utilizado nas aulas da Educação Básica. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, qualitativa, que analisou a temática em questão a partir do material produzido e publicado no Brasil. A pesquisa conclui que a gamificação é uma proposta de trabalho eficaz e interessante na Educação Básica, capaz de trazer benefícios significativos para a aprendizagem das crianças nessa fase da escolarização.

Palavras-chave: Gamificação. Educação de base. Aprendizagem.

¹Graduado licenciatura em Pedagogia; História. Especialização em Psicopedagogia, Clínica e Institucional; especialização em Supervisão, Orientação e Gestão escolar com ênfase em psicologia educacional e História e Geografia. Mestrando em Educação pela UNINQ.

²Licenciatura Plena em Pedagogia, especialização em Informática na Educação e experiência em Coordenação Pedagógica e Gestão de Recursos Humanos. Mestrando em Educação pela UNINQ.

³Graduação Licenciatura em Ciências Biológicas, Pós-Graduação Lato Sensu Análises Clínicas, com carga horária de 450 horas; Pós-Graduação em Gestão Escolar com Ênfase em Supervisão e Orientação Educacional.

⁴Ciências Biológicas Pedagogia Pós-graduação: Gestão, Supervisão, Orientação com Ênfase em Psicologia.

⁵Orientadora Prof.ª Educação

INTRODUÇÃO

Atualmente, as tecnologias vêm inovando na forma como os professores abordam o conteúdo para os alunos. Isso porque a sociedade está evoluindo e, com ela, a prática docente também precisa se reinventar e acompanhar as novas demandas sociais. A educação é um espaço de construção de conhecimento e trocas significativas. Esse espaço pode formar crianças que desenvolverão posturas mais autônomas e críticas a partir da consideração da realidade em que vivem e da adaptação das estratégias de ensino a essa realidade (FREIRE, 1996).

Dentre as diversas variáveis encontradas na tecnologia, os jogos em português podem ser ajustados ao cotidiano, inserindo aspectos da comunidade onde o aluno mora para trabalhar em sala de aula. Essa postura é fundamental para desenvolver significados com o trabalho em sala de aula e fazer com que os alunos internalizem os conceitos de forma expressiva (SILVEIRA, 2012).

Nesse contexto, a pesquisa questiona o que é gamificação e como ela pode ser inserida no contexto da Educação Básica. Seu Objetivo Geral é apresentar o conceito de gamificação e como ele pode ser utilizado nas aulas da Educação Básica; e como Objetivos Específicos estudar o conceito e as características da gamificação; analisar como a gamificação pode ser inserida na Educação Básica; e citam os benefícios do uso da gamificação nas aulas da Educação Básica.

3269

Assim, a pesquisa se justifica porque aprender a utilizar esses mecanismos no cotidiano escolar foi um desafio, mas os professores puderam conhecer diversas ferramentas que facilitaram seu trabalho nesse período, principalmente os aplicativos e redes sociais, que disseminaram práticas, atividades, ideias, informações.

Além disso, muitas crianças já estão familiarizadas com as redes sociais e aplicativos, fato que contribui muito para a inserção de atividades relacionadas aos mecanismos digitais. Em relação ao Jogos ou jogos em português, nota-se que grande parte das crianças já tem contato com esses jogos e que os praticam em casa de forma intuitiva, visando a diversão.

Gamificação significa adotar o processo lógico, regras e designs de jogos para auxiliar no aprendizado divertido, atraente, significativo e motivador, enriquecendo as atividades desenvolvidas em cada etapa do aprendizado. Na Educação Básica, a gamificação pode representar um ensino efetivo e relevante para a aprendizagem das crianças, mesmo dos mais novos, por isso, tratar dessa temática é relevante e pode contribuir para a prática pedagógica voltada para a nova realidade social.

TECNOLOGIAS EM ESPAÇOS EDUCATIVOS

Atualmente, a tecnologia tem um espaço privilegiado na sociedade. As sociedades mais desenvolvidas são aquelas que conseguiram desenvolver seus processos tecnológicos, seja no ambiente educacional, empresarial, acadêmico ou de saúde. Os sistemas tecnológicos hoje têm uma importância marcante nos processos de desenvolvimento da sociedade. Sem ele, muitos avanços sociais não seriam possíveis.

A tecnologia foi essencial para o processo de industrialização e disseminação de conhecimentos fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem. Foram os avanços tecnológicos que possibilitaram produzir, em larga escala, a troca de conhecimento entre várias sociedades, culminando no que atualmente chamamos de cultura digital, ou seja, aquela disseminada a partir da internet, comum nas diversas sociedades do mundo (BIANCO, 2014).

A escola é um ótimo espaço de processamento e divulgação da cultura da comunidade onde está inserida e é a partir dessa cultura, influenciada por mecanismos digitais, que a escola incorpora a internet, as redes sociais, os smartphones, os tablets, os aplicativos, os jogos, no cotidiano do ensino. Essas variáveis podem ser utilizadas cotidianamente, relacionando-as com as estratégias de ensino construídas para o trabalho com a turma (CARVALHO e FORT, 2017).

A cultura da sociedade em que a criança está inserida, portanto, também está relacionada aos mecanismos digitais que podem ser decisivos na adaptação dos conteúdos escolares para garantir uma aprendizagem mais autônoma e prazerosa. Nesse processo, os jogos são fundamentais para os espaços de ensino, permitindo que as crianças utilizem os mecanismos básicos desses jogos em situações cotidianas de aprendizagem.

3270

DOS JOGOS TRADICIONAIS À GAMIFICAÇÃO

Os jogos tradicionais existem desde os primórdios da humanidade. Com a expansão da internet no século passado, o conceito de jogo cresceu exponencialmente, tornando-se relevante para a sociedade atual e passando a ser utilizado como fonte de emprego e renda.

Apesar de sua origem nos Estados Unidos, no Brasil, a internet ganha traços característicos da cultura brasileira, ressaltando a importância do talento dos jogadores para a construção de novas formas de domínio dos jogos. Atualmente, os jogos são conhecidos em todo o mundo e muitas pessoas jogam online, interagindo com pessoas de diferentes culturas e sociedades.

A popularização do *Jogos* no Brasil faz com que o país aprimore e incorpore os conceitos básicos desses jogos em outras áreas sociais, como na produção de mídia e também na educação. Na verdade, o *Jogos* exercem grande influência na língua portuguesa, desencadeando a construção de palavras, gírias e verbetes que migram da internet para o cotidiano das pessoas. Um exemplo disso é "Buff / Nerf: poder aprimorado / poder perdido; GG (Bom Jogo): bom jogo, bem jogado; GLHF (Boa sorte e divirta-se): Boa sorte e divirta-se; POG/ POGChamp (ótima jogada, impressionante)" (UEMURA, 2020, p. 1).

É possível perceber que as brincadeiras fazem parte do dia a dia das crianças, fazendo com que elas passem a conviver com uma nova cultura. Nos jogos, a criança também aprende a lidar com ferramentas tecnológicas, manuseando e controlando tablets, smartphones, computadores, XBOX e outros dispositivos que são usados durante esses jogos.

Com o uso do aprendizado baseado em jogos, os alunos aprendem enquanto jogam. Assim, tornando o processo de aprendizagem mais interessante, causando um efeito positivo no desenvolvimento cognitivo. Os jogos são combinados com as aulas tradicionais porque o processo de aprendizagem tradicional pode ser monótono e a aprendizagem baseada em jogos pode melhorar a motivação dos alunos para aprender. A aprendizagem baseada em jogos não se refere apenas ao uso de jogos para revisão e reforço de conceitos (KIANE, 2019, p. 1).

Nesse sentido, pode-se dizer que os mecanismos utilizados em casa para a aprendizagem precisam ser estimulados em sala de aula como uma oportunidade única de trabalhar com a realidade das crianças e os subsídios que elas estão acostumadas a utilizar no dia a dia.

É verdade que os jogos se tornaram instrumentos de formação e transformação social, ajudando as classes menos favorecidas a terem oportunidades de trabalho e crescimento, direta ou indiretamente, em partidas online, criação de jogos e conteúdos relacionados a elas. Os jogos trazem inovações aos processos de aprendizagem e representam importantes oportunidades de aquisição de conhecimento com base nos conceitos desses jogos (BUSARELLO, ULBRICHT e FADEL, 2014).

A palavra gamificação refere-se diretamente aos jogos. Por causa dessa proximidade, muitas pessoas acreditam que é um jogo de fato ou uma metodologia que transforma algo em um jogo. O termo corresponde ao uso de mecanismos ou elementos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos e/ou despertar engajamento entre um público específico, em um contexto fora dos jogos (BIAVA, 2017, p. 2).

A gamificação não é apenas pegar um jogo pronto e usá-lo em sala de aula, mas usar os conceitos, estratégias, objetivos, níveis, pontuação e sistemas de premiação desses jogos para trabalhar o conteúdo em sala de aula. É verdade que jogos como *minecraft*, que se baseia em estratégias de formação de um ambiente, por exemplo, pode ser utilizada na gamificação, no entanto, desafiar os alunos a aprender e resolver os problemas propostos é a peça-chave do

processo de aprendizagem baseado nessa estratégia (LORENZONI, 2020).

De acordo com Lorenzoni (2020 p. 1) "os conceitos básicos dos jogos podem ser compreendidos por todos", por isso, na Educação Básica a gamificação é uma estratégia viável que representa uma forma divertida de aprender. Nessas aulas, a gamificação facilita o aprendizado ao mesmo tempo em que favorece o protagonismo dos alunos e as estratégias criativas de ensino.

CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DA GAMIFICAÇÃO

A gamificação pode ser traduzida como a inserção de recursos de jogos na educação. Essa nova metodologia surge no contexto das tecnologias digitais, nas quais os jogos são cada vez mais utilizados em todo o mundo, representando não apenas uma forma de entretenimento, mas uma fonte de renda e carreira na sociedade atual. Além disso, os jogos são estratégias eficazes para que as pessoas pensem e resolvam problemas, e podem ser introduzidos em sala de aula a partir dessa perspectiva, ou seja, aprender a resolver e resolver para aprender.

Kiane (2019), revela que a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação têm pequenas diferenças, pois os jogos tradicionais podem incluir muitos recursos de resolução de problemas, adicionando elementos de competição e oportunidade, individual e coletiva; enquanto a gamificação é "a prática de usar elementos de design de jogos, mecânica de jogos e pensamento de jogos em atividades não relacionadas a jogos para motivar os participantes" (KIANE, 2019, p. 2).

A gamificação traz à tona representações importantes na vida das crianças, e as ajuda a compreender o mundo ao seu redor e as atividades que as cercam, mostrando-se um importante instrumento no processo de ensino-aprendizagem, que pode ser utilizado na Educação Básica. A criança constrói conceitos e atribui significados à realidade em que vive, fortalecendo sua compreensão desses espaços, bem como sua capacidade de criação (BRAGA e ARAÚJO, 2016).

Para Vygotsky (1988), jogos, brinquedos e brincadeiras revelam-se estruturas influentes no desenvolvimento das crianças, tornando-as capazes de "aprender e agir em uma esfera cognitiva, em vez de em uma esfera visual externa, dependendo de motivações e tendências externas, e não por incentivos de objetos externos" (VYGOTSKY, 1988, p. 109). Ou seja, a partir das brincadeiras, as crianças conseguem compreender as propostas de ensino de forma cognitiva, a partir de inferências relacionadas aos desafios e sistemas de recompensa utilizados em tais propostas.

Como as crianças passam grande parte do seu tempo sob a influência das novas tecnologias, seja assistindo na TV, usando plataformas de vídeo disponíveis na internet e usando jogos, nessas situações, há aprendizado e aprendizado concreto, que passa a fazer parte da vida.

Os jogos hoje vão além de suas ferramentas físicas e são incorporados à cultura social e à própria escola, tornando-se cada vez mais relevantes no dia a dia dos estudos, principalmente por meio do uso desses jogos durante as atividades em sala de aula. Esse processo, denominado gamificação, compreende o uso dos jogos como uma ferramenta nova, gratuita e popular, que vem revolucionando o trabalho pedagógico com crianças na Educação Básica e se mostrando uma metodologia eficaz para o trabalho com crianças nessa fase da aprendizagem (CASTELLS, 2009).

TRABALHO DOCENTE E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

O papel do professor é essencial para o desenvolvimento de estratégias que promovam metodologias baseadas em atividades baseadas na gamificação em sala de aula, pois quando o professor acredita que tais estratégias são capazes de garantir a aprendizagem integral, utiliza jogos em suas propostas de ensino. Assim, é a compreensão do professor sobre a gamificação e sua importância para a aprendizagem que garantirá a inserção de tais estratégias no cotidiano escolar.

3273

Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 1) esclarecem que:

[...] A gamificação é baseada no conceito de estimular o pensamento de forma sistemática como em um jogo, a fim de resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco em motivar e engajar um determinado público.

A gamificação trabalha estratégias relacionadas à motivação do comportamento que se deseja desenvolver na criança, ou seja, contribui para o desenvolvimento cognitivo quando estimula a criança a pensar em estratégias para resolver jogos de forma eficiente, pois cria um importante ambiente de aprendizagem.

Além disso, a gamificação faz com que a criança aprenda com facilidade, se identifique com a escola e transforme o ambiente onde vive, pois nesses momentos, é preciso garantir atividades que remetam à realidade dos alunos da Educação Básica, para que ela possa se desenvolver compreendendo a realidade em que vive e buscando meios de adaptação e transformação (LORENZONI, 2020).

Isso significa que, dentro da sala de aula, o professor pode incentivar a criança a entender como sua comunidade foi formada, por que certos costumes são mantidos, quais são os significados dos símbolos que ela usa para brincar. Uma das propostas efetivas relacionadas à gamificação é o uso da ludicidade atrelada à tecnologia escolhida para o trabalho (MOLINARI, 2019).

Nas aulas da Educação Básica, essa reflexão é acentuada pela análise de propostas que chegam a todos os alunos, permitindo que eles sejam autônomos, criativos e capazes de conhecer o mundo e a si mesmos. O papel do professor é garantir o engajamento da turma nesse processo, com a finalidade de auxiliar o desenvolvimento das crianças a partir do trabalho individual e em grupo, com ênfase na importância das brincadeiras para o desenvolvimento de suas características mais particulares, incluindo a compreensão do mundo que as cerca e as estratégias que criam para resolver seus problemas cotidianos (BENJAMIN, 2012).

A integração desse processo favorece o profissional a refletir sobre sua prática e desenvolver uma desenvoltura a partir das características da gamificação, conseguindo criar mecanismos a partir dessa nova metodologia a partir dos cinco campos de experiência da Educação Básica dispostos na Base Nacional Comum Curricular, a saber: o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; ouvir, falar, pensar e imaginar; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações, cantar, brincar, animar a aprendizagem das crianças e o aluno que é o foco principal do trabalho pedagógico (BNCC, 2017).

3274

Kramer (2006) explica que a Educação Básica não é apenas uma etapa de passatempo, mas de oportunidades para desafiar a criança a resolver 'dificuldades' e 'problemas' por meio da diversificação e ampliação das experiências de aprendizagem, que valorizam a iniciativa, a criatividade e a autonomia. A gamificação é uma oportunidade única de vivenciar tais experiências, fazendo com que a criança vivencie diversas propostas de trabalho a partir de sua realidade.

Segundo Lorenzoni (2020, p. 1):

A gamificação tornou-se uma das apostas da educação no século 21. O termo complicado significa simplesmente usar elementos de jogos de uma forma que envolva as pessoas a atingir um objetivo. Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela trabalha para despertar o interesse, aumentar a participação, desenvolver a criatividade e a autonomia, promover o diálogo e resolver situações-problema. Para fazer uso da gamificação, portanto, não é necessário usar jogos prontos – embora sejam uma das possibilidades.

Na gamificação, o jogo busca melhorar o desempenho dos alunos em uma determinada habilidade que se deseja desenvolver. Embora a tecnologia seja a base para a inserção da gamificação nos espaços de ensino, é possível trabalhar o conceito sem necessariamente utilizar celulares, computadores ou internet, por exemplo. Isso porque a gamificação permeia o jogo e se torna uma estratégia de trabalho docente, podendo ser desenvolvida a partir de mecanismos simples de trabalho, como o uso de um desafio, por exemplo.

O que importa neste caso é usar o conceito básico do jogo, ou seja, ser uma atividade estruturada, com um objetivo pré-determinado, com regras, pontuação, níveis, prêmios. Nessas oportunidades, o professor pode fazer com que a criança use esses instrumentos para aprender, tornando-se um especialista na habilidade trabalhada, enquanto evolui no jogo utilizado.

Sieves (2020), esclarece que a gamificação pode trazer diversos benefícios para a classe, entre eles, "incentivar o protagonismo, desenvolver habilidades e promover práticas colaborativas" (SIEVES, 2020, p. 1). Incentiva o protagonismo porque contribui para que a criança faça suas próprias inferências em relação ao processo de ensino-aprendizagem. Nesse processo, são desenvolvidas habilidades na organização de informações, resolução de problemas, criação de estratégias, elementos importantes para o amadurecimento da criança na Educação Básica.

3275

Os benefícios da gamificação na educação são melhor experiência de aprendizagem; melhor ambiente de aprendizagem; *Feedback instantâneo*; promove mudanças comportamentais e pode ser aplicado à maioria das necessidades de aprendizagem (KIANE, 2019, p. 1).

Além disso, a interação é outra habilidade importante desenvolvida nesses momentos. Por meio dele, a criança consegue conviver e interagir com os colegas, estabelecendo práticas colaborativas que ajudarão o grupo a vencer o jogo ou desafio sugerido. Essas habilidades também são importantes para a tomada de decisão, um processo relevante para a aprendizagem e para o desenvolvimento do raciocínio lógico, tão necessário para a vida em sociedade (BUSARELLO, ULBRICHT e FADEL, 2014).

Para o professor, inserir a gamificação em suas estratégias de ensino a partir de atividades condizentes com o nível da turma, mediando todo esse processo, é uma forma de auxiliar no desenvolvimento das crianças desde a Educação Básica até as turmas mais avançadas.

GAMIFICAÇÃO NA SALA DE AULA

A gamificação pode ser trabalhada em qualquer conteúdo, adaptando-se às propostas de trabalho da turma onde as intervenções serão aplicadas. Na Educação Básica, as formas geométricas podem ser utilizadas para explorar o simples reconhecimento de formas, cores, separação de formas, jogos para montar caminhos (como amarelinha), montagem de desenhos (casas, carros, bonecas, etc.) com formas, entre outros (BNCC, 2017). As formas geométricas também permitem o uso do Tangram em sua forma original (o quadrado em sete peças) e o uso posterior com a formação de animais a partir das peças, tornando a aula divertida e interativa:

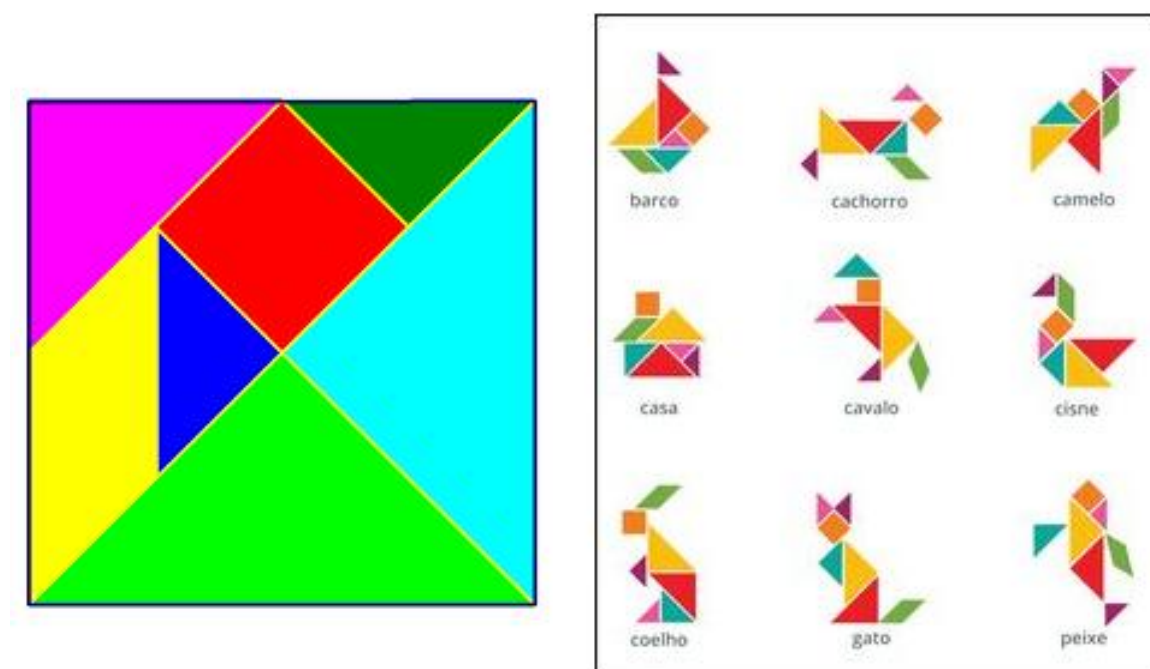


Figura 1: Tangram

Fonte: Parmeggiani (2019).

Os jogos envolvendo o Tangram permitem que as crianças reconheçam as diferentes formas geométricas que o formam e também estimulam a criatividade, permitindo que elas construam, desconstruam o Tangram e os diferentes desenhos possíveis com suas peças. O Tangram também pode ser montado em uma única cor ou em cada parte de uma cor e isso chama a atenção das crianças (PARMEGGIANI, 2019).

O Tangram pode ser manuseado fisicamente com formas geométricas construídas em diferentes materiais (plástico, E.V.A, sisopor, papelão, madeira) e também ser montado e colorido com o uso de computadores, tablets e smartphones, em aplicações simples como *Pintar*:

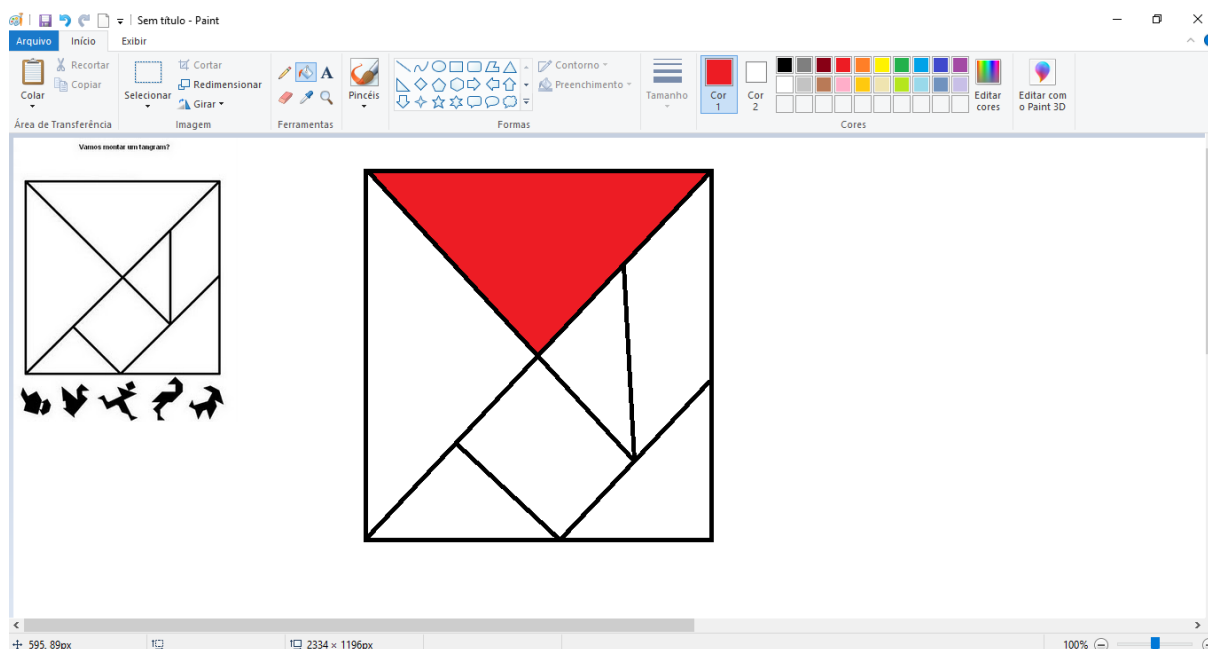


Figura 2: Tangram sem pintura.

Fonte: os autores.

As crianças gostam de manusear ferramentas tecnológicas e a construção do Tangram mostra-se uma alternativa eficaz para o aprendizado dos conceitos básicos de formas geométricas, a partir da gamificação, expostos na atividade como o desafio de desenhar e/ou colorir o Tangram. No momento, o professor também pode pedir às crianças que escolham na barra de tarefas do Paint quais formas geométricas são necessárias para construir o Tangram, quais peças necessárias para formas, figuras, etc.

Em escolas que possuem poucos computadores, o professor pode realizar atividades alternativas, levando o Tangram físico para fazer com um determinado grupo, enquanto outro fica no computador. As crianças mudam os espaços de trabalho até que todos tenham acesso às partes físicas e também ao manuseio da Pintura.

Além de aprender sobre as peças e aprender relacionado à própria Geometria, também é possível fazer com que as crianças trabalhem a coordenação motora, quando precisam controlar a mão no peito do rato para desenhar e pintar as figuras. Nesse processo, a gamificação contribui para o trabalho com diversas habilidades, garantindo o aprendizado holístico do aluno.

Outra maneira simples de tornar a gamificação eficaz na sala de aula é implementar um "Clube de História" com as crianças. Essa atividade pode ser realizada em qualquer instituição de ensino por não depender exclusivamente de tecnologias digitais (switch, tablet, celular, internet), mas sim de subsídios básicos encontrados na escola, como livros de literatura básica,

presentes em diferentes espaços de ensino.

Na maioria das escolas, mesmo que não haja biblioteca escolar, existem livros de literatura básica, histórias em quadrinhos, paradidáticos, que trazem diferentes gêneros textuais em forma de histórias, e que estão disponíveis para as crianças, geralmente, em Cantinhos de Leitura. Estes Cantos são espaços organizados na sala de aula de forma lúdica e convidativa, para que a criança tenha interesse em pegar nos livros disponíveis, lê-los ou levá-los para casa para os pais lerem.

A proposta do Clube de História é garantir o desenvolvimento do hábito de ler e ouvir histórias, a partir da valorização dos Cantinhos de Leitura, bem como das obras neles disponíveis:

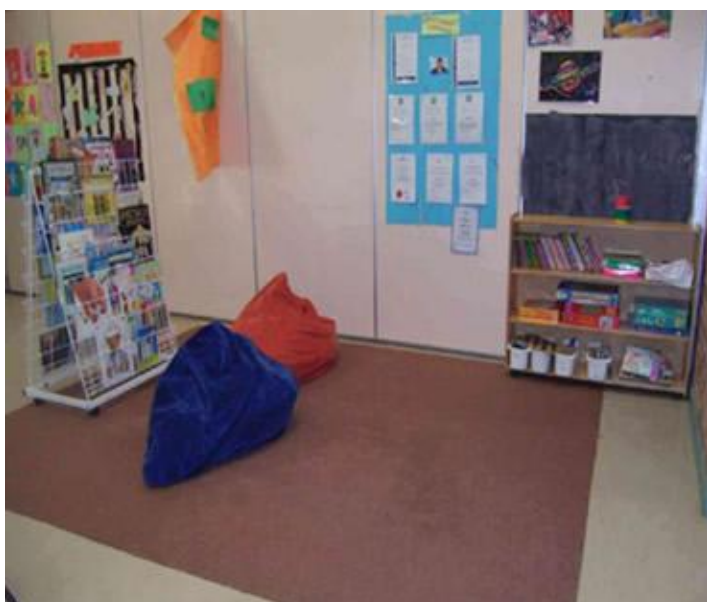


Figura 1: Modelo de canto de leitura.

Fonte: Vilarinho (2020).

A ideia é que as crianças levem os livros disponíveis para casa, leiam ou ouçam seus pais/responsáveis lerem para elas e socializem com a turma no dia seguinte. Assim, a professora faz uma introdução ao jogo, explicando para as crianças como isso vai acontecer, apresenta o Cantinho de Leitura como o espaço de captação de livros para as histórias e organiza um momento diário, que pode ser chamado de "Hora do Conto", onde as crianças vão socializar sobre o aprendizado.

Para cada história contada, a criança ganha um ponto em um sistema de pontos que pode ser analisado semanalmente/quinzenalmente/mensalmente, de acordo com as características da turma. Quem ler mais no período, ganha um prêmio e recebe um cartão de "leitor da

semana/quinzena/mês":

			★	
		★	★	★
★	★	★	★	★
ANA	BEATRIZ	CARLOS	DAVI	ELIANE

Figura 2: Sistema de pontuação.

Fonte: O autor.

As outras crianças que contam as histórias também podem receber incentivos com outros prêmios por participarem do Clube de História. Em outras palavras, todo esforço e interesse deve ser valorizado pelo professor. O ponto central do Clube de História são os livros disponíveis em sala de aula, como forma de motivar o uso desses livros, mas o professor também pode considerar outros livros disponíveis nas casas dos alunos, bem como usar esses momentos para socializar o conhecimento empírico do cotidiano.

A aprendizagem adquirida com o Clube de História pode prevenir dificuldades na aquisição da leitura, promovendo meios eficazes de chamar a atenção das crianças para o uso da linguagem. Além disso, auxilia na criação de estratégias de aprendizagem relacionadas ao comportamento, interação e percepção social.

A gamificação é uma forma divertida de trabalhar na Educação Básica. São estratégias eficazes para motivar as crianças e podem ser trabalhadas em diferentes contextos de aprendizagem. Ter contato com essa nova metodologia é muito proveitoso, pois a sociedade atual convive conectada e, muitas vezes, a criança da Educação Básica chega à escola com influências dessas tecnologias.

Nesse contexto, é importante estar preparado para lidar com essas demandas, inserindo novos mecanismos de trabalho que combinem a prática pedagógica tradicional com as tecnologias disponíveis. Muitas vezes, há uma dificuldade em trabalhar com tecnologias porque nem sempre a escola tem subsídios para que a tecnologia possa ser inserida de forma mais complexa em sala de aula. Isso fica evidente quando se percebe que nem todas as escolas têm internet ou computadores suficientes para trabalhar com todos os alunos.

Na gamificação, é possível reduzir essas fragilidades porque os jogos podem ser adaptados à realidade escolar, sendo incorporados ao cotidiano de trabalho de forma criativa,

com mecanismos acessíveis às crianças. O conceito de jogos online pode ser adaptado para a sala de aula e, a partir desse conceito, podem ser extraídos os pressupostos básicos do trabalho gamificado, ou seja, a organização do jogo, a sequência de fatos e atividades para atingir um objetivo final.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conhecer o conceito e a aplicabilidade da gamificação na Educação Básica é de extrema importância para o trabalho docente nessas turmas. Isso porque o panorama atual exige que o professor se dedique a novas estratégias de trabalho condizentes com a realidade social vivenciada pelos alunos. Nesse processo, o uso de tecnologias digitais tem sido amplamente discutido no meio acadêmico e profissional, mostrando que é necessário se adaptar a essa realidade promovendo meios eficazes de relacionar tais tecnologias ao processo educacional.

A gamificação, portanto, mostra que é possível utilizar esses mecanismos em sala de aula de forma adaptada, ou seja, tanto utilizando as próprias tecnologias quanto adaptando os mecanismos encontrados nessas tecnologias em sala de aula. Analisar essa temática, portanto, é essencial para incentivar a inovação no trabalho na Educação Básica.

Evidencia-se que a gamificação representa um dos instrumentos que formam a prática docente atual. Embora não exista tecnologia na forma de computadores e internet no dia a dia da sala de aula, nota-se que a aprendizagem relacionada a esse instrumento faz parte da sociedade atual e, por isso, necessita de um olhar acolhedor por parte da educação.

Hoje muitas crianças, inclusive as da Idade Básica, já convivem com mecanismos digitais, tendo acesso a plataformas de vídeo em casa e manuseando diversos aplicativos e dispositivos digitais. Em um contexto de sala de aula, portanto, a inserção desses mecanismos significa compreender que a realidade atual já pressupõe o uso desses mecanismos nas atividades cotidianas, vinculando a aprendizagem sistemática da sala de aula à realidade das crianças.

A gamificação pode ser trabalhada com várias estratégias. Alguns exemplos citados na pesquisa foram o uso do Paint, um aplicativo básico que pode ser usado de forma divertida com as crianças, desafiando-as a usar a coordenação para desenhar e colorir o Tangram, peça que traz diversas formas geométricas e que chama a atenção das crianças; e a criação de um Clube de História, como incentivo ao interesse pela leitura.

Pensar no uso da gamificação combinando variáveis físicas e digitais, de forma coordenada, no contexto da Educação Básica ajuda o professor a refletir que precisamos inovar

sempre e que muitas estratégias inovadoras podem partir de ideias simples e com instrumentos do dia a dia. É possível concluir que a gamificação nos faz pensar de forma diferente e à frente das estratégias com as quais estamos acostumados a trabalhar.

A gamificação convida o professor a inovar, a refletir sobre sua prática e como ela pode ser adaptada à realidade social dos alunos. Nessa perspectiva, fica mais fácil atender às características das demandas atuais de ensino, levando em consideração a realidade dos alunos e como é possível se adaptar a ela com práticas inovadoras baseadas em tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

BIANCO, Denis Del. Empresas digitais: uma nova era nos negócios. Artigo. 2014. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/mercado/Empresas-digitais-uma-nova-era-nos-negocios/>> Acesso em junho de 2021.

BIAVA, Ivan. O que é gamificação? Desmistificando o conceito. Artigo. 2017. Disponível em: <<http://useronboarding.com.br/o-que-e-gamificacao/>> Acesso em junho de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em junho de 2021.

BUSARELLO, Raul Inácio. ULBRICHT, Vania Ribas. FADEL, Luciane Maria. Gamificação e a sistemática do jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. Artigo. 2014. In: Gamificação na Educação. Organizadores: Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Batista e Tarcísio Vanzin. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

3281

CARVALHO, Ana Paula Pinto de. FORT, Mônica Cristine. Conexões virtuais e desconexões presenciais: comunicação via WhatsApp em ambientes corporativos. Artigo. 2017. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/3814> Acesso em junho de 2021.

CASTELLS, M. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários para a prática educativa. Ega: São Paulo, 1996.

KIANE, Rayse. Aprendizagem baseada em jogos ou gamificação. Artigo. 2019. Disponível em: <<https://via.ufsc.br/aprendizagem-baseada-em-jogos-ou-gamificacao-entenda-a-diferenca/>> Acesso em julho de 2021.

LORENZONI, Marcela. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Artigo. 2020. Disponível em: <<https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>> Acesso em junho de 2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. COVID-19 no Brasil. 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt->

br?utm_source=google&utm_medium=search&utm_campaign=MS_Vacinacao_Covid&utm_term=vacinacao_coronavirus_googleads&utm_content=gadsoo1 > Acesso em jul. 2021.

MOLINARI, Davi. Gamificação na sala de aula: brincar para aprender. Artigo. 2019. Disponível em: < <https://revistaeducacao.com.br/2019/07/01/gamificacao-na-sala-de-aula/>> Acesso em junho de 2021.

PARMEGGIANI, Cassia da Costa. Tangram. 2019. Disponível em: < <http://www.pequenosyogis.com.br/blog/a-lenda-do-tangram>> Acesso em junho de 2021.

SILVA, D. S. Experimentos com material concreto para o ensino de Matemática. Rio Grande: FURG, 2012. Disponível em: < <http://repositorio.furg.br/bitstream/handle/>> Acesso em julho de 2021.

UEMURA, Alan. Dicionário gamer: HyperX reúne as gírias mais comuns para comemorar o Dia do Gamer. Artigo. 2020. Disponível em: < <https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/dicionario-gamer-hyperx-reune-as-girias-mais-comuns-para-celebrar-o-dia-do-gamer>> Acesso em junho de 2021.

UNICEF. Crianças e adolescentes não podem pagar mais um ano de interrupção escolar. Artigo. 2021. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/criancas-e-adolescentes-nao-podem-arcar-com-mais-um-ano-de-interruptao-escolar>> Acesso em jul. 2021.