

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: O JOGO GARTIC COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL NA DISCIPLINA DE PORTUGUÊS

Victória Maria Ferreira Damacena¹

Mirian Silva dos Anjos²

RESUMO

A gamificação na educação é uma metodologia ativa que utiliza os jogos como instrumentos de aprendizagem. A presente pesquisa foi realizada diante da perspectiva de uma professora do Ensino Fundamental anos iniciais, cujo o objetivo é analisar a utilização do jogo eletrônico Gartic como potencial ferramenta de aprendizagem para estudantes do 2º ano. Desse modo, considera-se que os alunos são incentivados a aprenderem o conteúdo de forma inovadora, despertando grande interesse entre os estudantes, pois os jogos possibilitam, a ensino-aprendizagem diversificada, buscando resolver problemas de forma mais criativa, promovendo também aulas mais dinâmicas, participativas, comunicativa, pois os jogos podem ser mais do que entretenimento. A metodologia utilizada foi bibliográfica e pesquisa de campo, por meio de um questionário com a docente de uma escola municipal em São Pedro da Cipa, Mato Grosso, a respeito da utilização de jogos digitais na sala de aula, diante das indagação realizadas nota-se que os jogos digitais podem ser utilizados na educação, mas para isso é necessário que a escola esteja estruturada.

Palavras-chave: Gamificação, Educação, Aprendizagem.

ABSTRACT

Gamification in education is an active methodology that uses games as learning tools. This research was carried out from the perspective of an elementary school teacher, whose objective is to analyze the use of the Gartic electronic game as a potential learning tool for 2nd year students. In this way, it is considered that students are encouraged to learn the content in an innovative way, arousing great interest among students, as games enable diversified teaching-learning, seeking to solve problems in a more creative way, also promoting more dynamic classes, participatory, communicative, because games can be more than entertainment. The methodology used was bibliographical and field research, through a questionnaire with the teacher of a municipal school in São Pedro da Cipa, Mato Grosso, regarding the use of digital games in the classroom, given the inquiries made, it is noted that digital games can be used in education, but for this it is necessary that the school is structured.

Keywords: Gamification, Education, Learning.

¹Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Eduvale

²Professora da Faculdade Eduvale, Graduada em Licenciatura em Ciências da Natureza pelo Instituto Federal de Mato Grosso, IFMT e Mestre em Ensino pelo IFMT – Campus Octayde de Cuiabá/MT.

INTRODUÇÃO

Atualmente o mundo parou devido ao vírus SARS-CoV-2 (Covid-19) que se alastrou ao redor do mundo causando assim uma Pandemia Mundial e para a segurança de todos foram necessárias algumas orientações a serem seguidas durante esse período, o distanciamento social foi um deles, para isso a migração das aulas de modalidade presencial foi para a online. Devido a isso muitos discentes e docentes tiveram que se adaptar nesse novo modelo de sala de aula.

Nesse contexto as metodologias ativas, que Bacich e Moran (2018) apresenta como a inter-relação entre sociedade e cultura, tiveram grande salto, uma delas a gamificação, a utilização de mecânica, dinamismo ou o jogo em ambiente de não jogo, nesse caso seria a escola, apesar dessa metodologia ser utilizada algum tempo este termo é novo.

Apona Mustafa E Simas (2020), que os jogos podem apresentar potencialidades para a ensino-aprendizagem dos estudantes e trazer novas tecnologias para a escola, amplia as ferramentas que os professores podem introduzir em suas aulas de aula. Essa inserção de aula gamificada geram aos lecionando maior engajamento, interação, motivação dos conteúdos que estão sendo trabalhados, pois o foco na resolução de problemas é guiada pela cognição, interatividade e recompensas no decorrer do jogo, sendo assim o aprendizado se torna contextualizado com finalidades específicas, propiciando também momentos de interação social com os demais alunos/jogadores e o professor se torna o mediador.

O artigo foi realizado uma pesquisa bibliográfica e de campo por meio de uma entrevista com o objetivo de apresentar a perspectiva de uma professora do ensino fundamental dos anos iniciais de uma escola municipal em Mato Grosso a respeito da gamificação especificamente a utilização do jogo Gartic como potencial ferramenta nas aulas de língua portuguesa.

LINGUA PORTUGUESA NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

Apresenta Brasil (2018), em um dos documentos norteadores da educação brasileira a Base Nacional Comum Curricular/BNCC, que o componente curricular, Língua Portuguesa, deve garantir aos estudantes os conhecimentos necessários para seu

processo de desenvolvimento da alfabetização e letramento, possibilitando a eles a participação significativa e também crítica nas mais variadas práticas sociais.

Mostra Brasil (2018 p.71), que os eixos de integração relacionados a Área da língua portuguesa são às práticas de linguagem, são elas:

[...] oralidade, leitura/ escuta, produção (escrita e multissemiótica) e análise linguística/semiótica (que envolve conhecimentos linguísticos – sobre o sistema de escrita, o sistema da língua e a norma-padrão –, textuais, discursivos e sobre os modos de organização e os elementos de outras semioses.(BRASIL, 218, p.71).

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, o eixo de integração Oralidade, trata-se do aperfeiçoamento do conhecimento e prática da língua oral, as interações discursivas, para a construção de significado, não apenas criando situações para os estudantes se comunicar, mas envolvendo-os em situações que os mesmo entendam e planejem e suas falas no contexto. Apresenta Brasil, (2018):

Eixo Análise Linguística/Semiótica, sistematiza-se a alfabetização, particularmente nos dois primeiros anos, e desenvolvem-se, ao longo dos três anos seguintes, a observação das regularidades e a análise do funcionamento da língua e de outras linguagens e seus efeitos nos discursos. (BRASIL, 2018, p. 90)

Segundo Brasil (2018) no eixo de Leitura/Escuta“desenvolve progressivamente o letramento, inserindo para os estudantes os mais diversos textos para que eles possam ter o contato com os diferentes níveis de complexidade, utilizando estratégias para que os alunos desenvolvam de forma gradual as habilidades necessárias, utilizando ferramentas para que as atividades sejam mais próximas de realidade.

Para o eixo de Produção de textos, Brasil (2018, p.89), informa que este eixo também deve inserir estratégia que trabalhem com diferentes gêneros textuais para os estudantes desenvolverem, progressivamente, as habilidades necessárias para seu letramento, com a finalidade de prepara-los as para as práticas sociais.

Segundo aponta Brasil (2018) deve estimular aos estudantes o pensamento crítico, logico e criativo, utilizando ferramentas para o processo de ensino-aprendizagem como o uso de tecnologias de informação e comunicação possibilitando que os alunos tenham uma maior compreensão do mundo que o cerca.

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (BRASIL, 2018, p.)

Portanto, para apresentar outras tecnologias aos educandos e assim propiciar a eles tecnologias que estimule e fomente a aprendizagem dos mesmos, pois esta nova geração está ligada as tecnologias digitais da informação e comunicação e o meio social também, por isso é importante trabalhar com elas dentro da escola e o professor deve introduzir em seu planejamento, a escola também deve ter a estrutura necessária para atender essa necessidade.

REFLEXÃO SOBRE A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Segundo Bacich; Neto; Trevisani (2017, p.47), tanto os jovens quanto as crianças, estão mais conectados com as tecnologias digitais, tendo novas ligações com o conhecimento, e indicando assim uma mudança na escola. Enfatizando GADOTTI (2000, p. 250) “o ciberespaço rompeu com a ideia de tempo próprio para aprendizagem.” Autor pontua que “[...]o espaço da aprendizagem é aqui - em qualquer lugar, e o tempo de aprender é sempre" (p. 250), sendo assim, com as novas tecnologias a aprendizagem pode se dar a qualquer momento, em qualquer espaço, o conhecimento se tornou público e o espaço de aprendizagem ampliou.

E Gómez (2015) Apaud Alexandre (2020, p. 20), destaca “que o mundo tecnológico em que as crianças e os jovens estão inseridos se trata de uma aldeia global, na qual um grande número de informações corre em um curto intervalo de tempo.”, ou seja, o estudante pode ter contato com diferentes informações com as novas tecnologias em pouco tempo, se por um lado tem crianças e jovens conectados as tecnologias atuais de outro temos a escola que, segundo ... () a escola se adapta de forma mais lenta. Tajra (2012):

A escola também participa dessas alterações tecnológica, mas de uma forma bem mais lenta. Por séculos, o ensino era destinado apenas as minorias privilegiadas. A primeira grande conquista tecnológica foi o livro que, há anos, vem sendo o carro-chefe da educação [...] (TAJRA 2012, p.42)

Na sociedade atual as tecnologias da informação e comunicação são muito utilizadas e são necessárias para o funcionamento da sociedade, ela está em todo lugar e auxiliando as pessoas de diferentes formas, e se ela faz parte do desenvolvimento da sociedade deve ser inserida na educação, com isto os Parâmetros Curriculares Nacionais /PCNs e PCNEM, aponta:

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizarem para as demandas sociais presentes e futuras." (BRASIL, 1998, p. 96)

Para que os alunos estejam familiarizados com as tecnologias atuais é necessário que as escolas tenham computadores e outras f para serem trabalhadas com os estudantes ao longo do ano, atualmente a sociedade está cada vez mais conectadas a essas tecnologias, seja para exercer a cidadania, no mercado de trabalho, no lazer, em todos os meios sociais as tecnologias estão presentes.

GAMIFICAÇÃO: JOGOS NA SALA DE AULA

Segundo Alves (2005, p. 2) o jogo acompanha a humanidade a muito tempo, “Os rituais da caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder”, sendo assim o jogo é cultural, ao longo do tempo foi se diversificando conforme a sociedade foi transformando, e por isso cada cultura carrega jogos específicos e que foram passados de geração para geração, algumas vezes carregando esse caráter lúdico de ensinar as coisas do mundo para os mais novos.

Para Steinbach e Sens (2015, p.3) com as mudanças da sociedade, surgem também outras ferramentas tecnológicas, e os jogos digitais são uma delas, que são caracterizados por terem um dispositivo tecnológico como plataforma, ou seja, um computador, notebook, celular, consoles e entre outros dispositivos.

De acordo com Savi e Ulbricht (2008) os jogos digitais podem apresentar algumas vantagens para a aprendizagem, essa ferramenta pode ser considerado um facilitador do aprendizado, tendo um efeito motivador, desenvolvendo habilidades cognitivas e instrumento para a socialização essas são algumas das vantagens apresentadas.

Visando as novas metodologias ativas que apresentam o aluno como agente ativo de sua aprendizagem, sendo ele o centro do ensino e o professor o mediador e para isso é necessário que o professor inove com outros métodos e ferramentas para estimular os estudantes a participar de seu processo de aprendizagem.

Para Gadotti (2000, p.9) o papel do educador na educação é de mediar o conhecimento e não ser o centro de todo o saber, e o estudante assume também uma grande responsabilidade de em sua aprendizagem, se tornando sujeito ativo de sua própria aprendizagem, sendo assim, é necessário que o professor procure ferramentas, métodos para realizar essa mediação e assegurar aos alunos um ensino de qualidade.

Destaca Alves (2005) que o jogo pode contribuir de forma positiva tanto para o desenvolvimento da socialização como também da aprendizagem, e que os jogos eletrônicos podem ser considerados tecnologias intelectuais.

jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais (ALVES, 2005, p. 1).

Desta maneira, jogo digital pode ser usado como material didático para a facilitação da aprendizagem dos estudantes, no entanto é necessário que o professor faça a mediação, como destaca Moran (2000, p. 144) sobre a função do professor na sala de aula, “Por mediação pedagógica entendemos a atitude, o comportamento do professor que se coloca como facilitador ou incentivador ou motivador da aprendizagem, que se apresenta com a disposição de ser uma ponte entre o aprendiz e sua aprendizagem.” Então o professor deve saber mediar a tecnologia em sala, escolhendo o jogo certo para ser aplicado para a turma, analisar as dificuldades dos estudantes e também suas habilidades para as potencializar.

Sobre os tipos de jogos e a aprendizagem, Savi e Ulbricht (2008) evidencia que existem jogos que propiciam aos estudantes ensinamentos de linguagem e lógica para os que estão no processo de alfabetizar, não sabem ler ou possuem dificuldade, além de trabalhar com a coordenação motora aprendendo a utilizar o computador.

Assim Savi e Ulbricht (2008), os jogos digitais aplicados com a mediação correta e da especificidade dos estudantes podem ser utilizados como

ferramenta lúdico para no processo de aprendizagem de crianças e jovens, potencializando as habilidades por meio de jogos digitais.

Na sociedade atual as trocas de informações estão em todo lugar e o tempo todo, a internet criou uma ponte conectando as pessoas de diferentes lugares do mundo com os mais diversos tipos de conhecimento, seja pelos smartphones, computadores ou notebooks e essa facilidade no acesso das informações com apenas alguns cliques essa nova geração de alunos chega na escola [...]

Segundo Bacichi e Moran (2018, p. 17) a definição de metodologia ativa é “A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem.”, dessa forma, o aluno se torna o centro da aprendizagem e por isso a metodologia é voltada para sua necessidade, para o processo de aprendizagem seja interativo, dinâmico, criativo, e não monótono e desinteressante tanto para o estudante quanto para o professor, porque é necessário que eles tenham uma ótima experiência nessas atividades para que ocorra essa interação e parceria tornando as aulas cada vez mais proveitosas e atrativas para ambos.

Aponta os autores que este conceito já vinha sendo discutido pelos defensores do movimento da Escola Nova, onde a metodologia é baseada na experiência dos alunos, ele é o centro e agente de sua própria aprendizagem. Nota-se que as metodologias ativas são um diálogo com a concepção da escola nova e com as Tecnologia da Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), buscando priorizar esse novo estudante como agente na construção de sua aprendizagem.

Para Fadel e Ulbrich (2014, p.6) uma das metodologias Ativas é a Gamificação, o termo “[...] compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogo”, apesar do termo ser recente a prática vem sendo utilizada a algum tempo na educação, por exemplo, quando a professora aplica atividades de recompensa com os alunos, gincanas ou atividades que adaptam aos níveis de conhecimento do usuário, no caso dos estudantes, como em ditados.

Segundo Fadel e Ulbrich (2014) Gamificação não é só a utilização de jogos, mas também pode ser a adaptação de seus elementos como sistema, a dinâmica ou a estética do jogo para a resolução de problemas, além disso o jogo também poder ser uma grande ferramenta para a motivação e a participação dos estudantes.

Piaget (1971) expressa que há várias etapas para o desenvolvimento das crianças, são eles Período Sensório-motor, pré-operacional, operacional concreto, operações formais e a cada uma necessita de didáticas diferentes para possibilitar a aprendizagem e as habilidades da criança. Para ele o jogo é muito importante para a criança, principalmente nas fases iniciais, devido a assimilação com a realidade.

Para que ocorra a inserção do jogo com propósito de ensino-aprendizagem Perrier e Almeida (2018) expõe que o docente deve se adaptar as tendências tecnológicas encontradas no meio social, estar disposto a organizar o currículo adicionando as mídias em suas aulas, pois assim os conteúdos expostos se tornam mais atraente para os estudantes. Os mesmos autores revelam em seus estudos resultados positivos a essa utilização da tecnologia na escola.

De acordo com o autor Busarello, 2016 Apud Mustafa E Simas (2020) os jogos integram o cognitivo, emocional e social, nessas atividades as competições podem ser construtivas e motivadoras, quando o jogo é escolhido para atender a necessidade dos estudantes, as aulas se tornam mais atrativas e divertidas.

Vale destacar que essa socialização é concomitantemente colaborativa e de concorrência, que dependendo do estímulo recebido pode gerar resultados construtivos ou destrutivos; para ser construtiva, as competições precisam ser experiências divertidas e estruturadas na ascensão positiva das relações interpessoais dos participantes (BUSARELLO, 2016 Apud MUSTAFA E SIMAS, 2020).

Pimentel (2018) que os jogos abrangem muitas vantagens quando é pensado o contexto no qual ele será inserido, para isso é necessário planejamento, objetivo que o professor busca com aquele jogo, a finalidade que se espera, por isso é importante conhecer os mais diversos jogos sejam eles pensados ou não para a finalidade educativa, “Dessa forma, a escolha dos elementos-chaves dependerá dos objetivos, ou seja, a finalidade com que a gamificação será empregada.” (PIMENTEL, 2018 p.78).

Desse modo, é necessário que o docente entenda que a aula gamificada pode ser muito vantajoso para ensino-aprendizagem quando é planejada e elaborada para o contexto que sua sala de aula se encontra, o nível de conhecimento, as dificuldades dos alunos, a faixa etária tudo isso deve ser avaliado para aplicação do jogo.

Aponta estudos de Pimentel (2018) sobre a gamificação que na prática o engajamento e a motivação dos pesquisados foram efetivadas, reconhecendo que esta metodologia pode contribuir muito para a educação além disto pode refletir e gerar

outros conhecimentos favorecendo uma aprendizagem colaborativa e significativa para com os estudantes.

METODOLOGIA

A presente pesquisa dirigida com 1 professora do ensino fundamental do 2º ano e da escola Municipal Gessy Antônio da Silva em São Pedro da Cipa, Mato Grosso. E tem por objetivo analisar as contribuições sobre o jogo Gartic na educação, como ferramenta pedagógica.

Para preservar o anonimato foi concedido um nome para a docente de “Professora 01”. O trabalho se compreende como pesquisa de campo, de abordagem qualitativa de característica descritiva. Para Lakatos E Marconi (2003) a pesquisa de campo tem por objetivo extrair informações relacionado a um problema que procura uma respostas, ou uma hipótese na busca de sua comprovação, além de poder desvendar novos fatos ou fenômenos ou as relações entre eles, por meio da observação deles, que acontece espontaneamente na coleta de dados.

Segundo Guerra, (2014, p.11) sobre a pesquisa qualitativa “o cientista objetiva aprofundar-se na compreensão dos fenômenos que estuda – ações dos indivíduos, grupos ou organizações em seu ambiente ou contexto social –, interpretando-os segundo a perspectiva dos próprios sujeitos que participam da situação [...]”

O instrumento para a coleta de dados foi um questionário aberto com 7 questões, para a a professora com o tempo estimado de 8 minutos, foi produzido por meio do Google Forms, um aplicativo de gerenciamento de pesquisa online, para preservar a saúde das envolvidas , pois no atual momento nos encontramos em uma pandemia Covid- 19 (SARS-CoV-2).

Com relação à análise de dados, foi decido usar a Analise Textual Discursiva, para Souza e Galiazzi (2017) tem propriedade a descrição e interpretação das informações que

foram obtidas visando explicar e compreender do que foi investigado, através de uma concepção hermenêutica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando dados coletados através do questionário adaptado da pesquisa de campo, estão apresentados a seguir os resultados obtidos. As perguntas são voltadas para a relação do jogo com a educação na prática docente.

Com relação ao primeiro questionamento foi indagado a Professora se ela já utilizou o jogo como recurso pedagógico? Se sim quais?

“Sim, jogo da memória, jogo dos sete erros, quebra-cabeça, joguinhos de multiplicação”.

Para Piaget (1974) o estágio operacional concreto que se situa entre os sete aos doze anos de idade é caracterizado pelo maior desenvolvimento ao pensamento e raciocínio lógico e para potencializá-las é necessário a utilização de jogos ou brinquedos pedagógicos com a intencionalidade de provocar e estimular essa aprendizagem, como os jogos citados pela professora.

Foi interrogado se a professora notou alguma diferença no processo de aprendizagem deles?

“Sim, um pouco. Pois, além de despertar o desejo e a vontade de querer jogar de saber como jogar trabalha muito com o raciocínio e a lógica das crianças.”

Para Busarello, 2016 Apaud Mustafa E Simas (2020) a gamificação pode englobar áreas cognitivas, emocionais do aluno e que podem operar ao mesmo tempo. No cognitivo relaciona-se a autonomia do aluno/jogador marcada pelas escolhas ou objetivos a serem desenvolvidos ao longo do processo. Na parte do emocional destaca-se sobre as ideias de sucesso e fracasso no jogo e o social remete-se a relação da criança com os outros jogadores durante o exercício do jogo.

A próxima pergunta foi relacionada a maior dificuldade dos seus alunos em português? Você já aplicou algum jogo eletrônico nas aulas para auxiliar nessa defasagem, por quê?

Bom um dos grandes desafios ocorridos durante a pandemia tem sido a alfabetização (leitura e escrita) infelizmente na nossa escola não possuímos o acesso à internet e nos computadores não tem joguinhos apropriados que abordam esta situação então o único recurso que utilizo para tal problema são jogos confeccionados por mim mesma em sala de aula como quebra cabeça de imagens e palavras , bingo das sílabas , ditado estourado, batata frita das frases entre outros.

Aponta Tajra (2012) que o âmbito escolar também entra nas atualizações tecnológicas, mas de forma lenta. Devido a isso a escola demora para inserir de fato as novas tecnologias, é necessário que as políticas publicam sejam efetivadas e a criação de mais para a garantia desses recurso para que os estudantes não sejam prejudicados.

O quarto questionamento da entrevista foi se a docente já conhecia o jogo Gartic? Se sim, como conheceu a plataforma? Se a respostas for não o que você achou da plataforma?

Não, pelo andei observando é muito interessante e divertida para as crianças que estão em fase de aprendizagem pois além de estimular a imaginação também trabalha a escrita.

Para os autores Savi e Ulbricht (2008), os jogos digitais apresentam potencialidades para servirem de ferramenta de aprendizagem que auxiliam no ensino dos educandos, como uma linguagem lógica, visual é mais fácil e atrativo de entender o que está sendo trabalhado em sala até para as crianças que estão em nível de alfabetização e letramento.

Na presente pesquisa foi indagada se a professora utilizaria ou utilizará jogos eletrônicos/digitais como ferramenta educacional? Por quê?

“Sim pois é muito importante levar os alunos a conhecerem estes recursos e para além disso despertar ainda mais neles os desejos de querer aprender através deste meio lúdico.”

Em estudos de Perrier e Almeida (2018, p.55) ressaltam que a utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) aponta resultados positivos para o desenvolvimento e efetivação de metodologias ativas que incentivem a interação e o envolvimento dos estudantes para oferecer o desenvolvimento de competências, como as trocas interativas, à reflexão, implementação de simulações que tornam mais significativo a aprendizagem.

Após receber, ler e analisar a cartilha de orientações foi perguntado se a educadora notou algumas das vantagens que se aplicaria em seu cotidiano?

“Sim, muita inclusive beneficiaria muito pois envolve toda a temática que estou trabalhando e desenvolvendo com eles em sala de aula.”

O professor desta cultura digital precisa estar disposto a se adequar-se a nova realidade que o cerca, sempre buscando inovar e trazer as tecnologias acessíveis e atrativas para a sala de aula afim de possibilitar a melhor maneira de trabalhar com os conteúdos a serem ensinados proporcionando aos estudantes uma aprendizagem significativa e contribuindo para a formação de seu conhecimento. Como aponta Perrier e Almeida (2018):

O docente da cultura digital é provocado a adaptar-se a esta nova realidade, incorporando em suas narrativas de conteúdos curriculares as múltiplas mídias e tecnologias acessíveis e atraentes a seus alunos como forma de obter maior atratividade e receptividade dos conteúdos a serem trabalhados no domínio de suas disciplinas e, sobretudo, de propiciar aprendizagem e a construção de conhecimentos. (PERRIER E ALMEIDA, 2018, p. 55)

Sendo assim, o educador deve levar para a sala de aula múltiplas mídias e tecnologias acessíveis, pois além de fornecer aulas mais atrativas apresenta a seus estudantes as novas tecnologias que ampliam e enriquecem sua aprendizagem.

A última indagação do questionário refere-se a contribuição da pesquisa para com a prática docente. Se sim de que forma?

“Além de me possibilitar conhecer uma nova ferramenta levou-me ainda mais a repensar minhas práticas pedagógicas e saber o quão importante o lúdico é na vida de nossas crianças.”

Para Perrier e Almeida (2018) o professor que encontra-se nessa sociedade hiperconectada deve conciliar as tecnologias com o currículo dos estudantes, ampliando a sala de aula para as esfera da conectividade, assumindo o papel de orientador da aprendizagem, para que os alunos possam ter condições de ter acesso e compartilhar as informações dispostas, para que possam construir suas próprias narrativas de aprendizagem e para isso é importante que o docente esteja sempre repensando a sua

prática e buscando conhecer novos métodos, recursos, ferramentas que possam empregar para contribuir com a educação de seus educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante disso, a presente pesquisa mostra que as metodologias ativas trazem novas alternativas para estimular os estudantes e apresentar formas mais atrativas de ensino, colocando o aluno como ser ativo na construção de seu próprio conhecimento para a construção de uma aprendizagem significativa. E o professor deve buscar ferramentas, recursos adequados para direcioná-los a atividade que foi proposta de acordo com o nível de seus educandos.

Notável que a gamificação possibilita aos docentes utilizar a mecânica, o estilo e o pensamento do jogo como ferramenta para potencializar as habilidades de seus estudantes, podendo este jogo ou ambiente virtual ser específico para educação ou não, pois para a finalidade da gamificação é necessário escolher os elementos-chaves, traçar os objetivos desejados e utilizar de forma adequada proporciona várias vantagens, pois apenas assim a gamificação será efetiva de fato.

Torna-se evidente que a escola deve estar estruturada para receber essas novas tecnologias que oportuniza aos alunos ampliação do conhecimento, pois a falta de recursos os prejudica, pois os mesmos acabam não tendo o contato com os recursos e limita o professor na utilização de recursos que utilizam a internet, por exemplo. Essa interação é importante, pois a sociedade atual está interligada com as novas tecnologias e muitas crianças não têm acesso em casa e na escola é o local para entrar em contato com essas tecnologias para ampliar sua aprendizagem e sem essa proximidade as mesmas ficam prejudicadas.

Diante dos fatos apresentados os jogos eletrônicos podem fortalecer os conhecimentos dos lecionando por meio do dinamismo, da lógica apresentada nos jogos, o foco para atingir os objetivos propostos, a apresentação visual, as recompensas por acertos também trazem aos estudantes motivação, a competição saudável também é um fator que estimula os alunos no desenvolvimento da atividade. A introdução dos jogos eletrônicos torna-se uma ferramenta para engajar os discentes nas aulas, principalmente no momento atual em que a sociedade se encontra, em uma pandemia mundial do Covid-19 e que as aulas híbridas tornam-se a realidade em todos os lugares do mundo.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Aline B. **Uso pedagógico das tecnologias da informação e da comunicação:** no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola pública no município de são José de piranhas pb. Disponível em:<<http://dSPACE.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/riufcg/18983/ALINE%20BATISTA%20ALEXANDRE.TCC.LICENCIATURA%20EM%20PEDAGOGIA.%202020.pdf?sequence=3&isAllowed=y>> UFCG, PB, 2020. Acesso em jun. 2021.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; PERRIER, Gerlane Romão Fonseca. **Narrativas Digitais: Metodologias Ativas Com O Uso Das Tdíc Na Educação Técnica E Tecnológica** In.: FOFONCA, E.; BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras:** contextos da educação básica e da educação superior. v. 1. Curitiba: Editora IFPR, 2018. Acesso Nov. 2021

ALVES, L.; SILVA, Eliane M.; MOITA, Filomena; SOUSA, Robson P. **Jogos Eletrônicos e Screenagens: Possibilidades de Desenvolvimento e Aprendizagem. Jogos Eletrônicos:** Construindo Novas Trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.

ALVES, Lynn. **Jogos Eletrônicos E Screenagens:** Possibilidades De Desenvolvimento e Aprendizagem. Disponível: < http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_188/trabalho.pdf > Acesso em Jun. 2021.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido:** Personalização e Tecnologia. Disponível em: < <https://www2.ifal.edu.br/ensino-remoto/professor/apostilas-e-livros/ensino-hibrido.pdf> > Porto Alegre: Penso, 2015 Acesso em Jun.de 2021.

BAICH, Llian; MORAN, José. **Metodologias Ativas Para Uma Educação Inovadora:** Uma Abordagem Teórico-Prática – Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CEB n. 4/98. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental.** Brasília, DF: MEC/CNE, 1998

BRITO, Gláucia da Silva; FOFONCA, Eduardo. **Metodologias Pedagógicas Inovadoras E Educação Híbrida: Para Pensar A Construção Ativa De Perfis De Curadores De Conhecimento** In.: FOFONCA, E.; BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras:** contextos da educação básica e da educação superior. v. 1. Curitiba: Editora IFPR, 2018. Acesso em Nov. 2021

CARVALHO, Gabriel Risos. **A Importância dos Jogos Digitais na Educação.** UFF, Niterói, 2018.

Eduardo Fofonca (Coord.); Gláucia da Silva Brito, Marcelo Estevam, Nuria Pons Villardel Camas (Orgs.). **Metodologias Pedagógicas Inovadoras: Contextos Da Educação Básica E Da Educação Superior.** Curitiba: Editora IFPR, 2018 p. v. 1

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia Regina; VAZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação.** Disponível em: <https://www.google.com.br/books/edition/Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o/r6TcBAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1> São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Acesso Jun. 2021.

GARTIC. **Gartic.io**. Disponível em: < <https://gartic.com.br/>> 2008-2001. Acesso em jun. 2021.

GUERRA, E. L. de A. **Manual Pesquisa Qualitativa. Manual de orientação**. Belo Horizonte, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. [S.l.]: Atlas, 2003.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. São Paulo, p. 7, 2009.

MORAN, Jose Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**/ Jose Manuel Moran, Marcos T. Masetto e Marilda Aparecida Behrens. 19. ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MUSTAFA, Amanda Ramos; SIMAS, Hellen Cristina Picanço. **Metodologias Ativas Na Educação Básica: Práticas De Gamificação Na Disciplina De Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_ID4068_12082020201809.pdf> Maceió-AL, 2020. Acesso em: Nov. 2021

PIAGET, J. **A Formação Do Símbolo Na Criança: Imitação, Jogo E Sonho, Imagem E Representação**. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PIMENTEL, F. S. C. Considerações Do Planejamento Da Gamificação De Uma Disciplina No Curso De Pedagogia. In: FOFONCA, E.; BRITO, G. S.; ESTEVAM, M.; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior**. v. 1. Curitiba: Editora IFPR, 2018. Acesso em Nov. 2021

SAVI, Rafael, Ulbricht, Vania Ribas. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios E Desafios**. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/citations?user=wr9C_xEAAA&hl=pt-BR&oi=sra> CINTED-UFRGS , Vº 6, Nº 2, 2008. Acesso Jun. 2021

SOUZA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena, M. C. da S. C.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias Digitais na Educação**. Disponível em: < > Campina Grande, EDUEPEB, 2011. Acesso Jun. 2021

SOUZA, Robson Simplicio; GALIAZZI, Maria do Carmo. **A Categoria Na Análise Textual Discursiva: Sobre Método E Sistema Em Direção À Abertura Interpretativa**. Revista Pesquisa Qualitativa. São Paulo (SP), v.5, n.9, p. 514-538, dez. 2017. Acesso em Ago. 2021

STEINBACH, Ana Carolina; SENS, André Luiz. **Os Jogos Digitais como Ferramenta para a Conscientização no Trânsito**. Disponível em: https://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID272_Steinbach-Sens.pdf. Acesso em Jun 2021

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática Na Educação: Novas Ferramentas Pedagógicas Para O Professor Na Atualidade**. 9. ed. São Paulo: Érica, 2012.



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

JOGOS NA SALA DE AULA?

Gamificação é um termo utilizado para a denominar a Metodologia Ativa que utiliza jogo em atividade de não jogo, apesar do termo ser novo, essa prática é muito utilizada nas escolas. Jogos, gincanas e até mesmo a adaptação de elementos de um jogo utilizado na sala de aula como ferramenta pedagógica. Afinal, quais são as vantagens dessa prática?



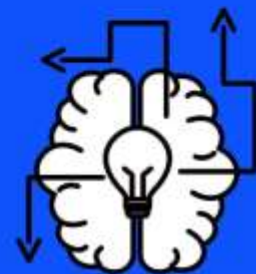
OBJETIVO

O jogo pode ser utilizado com objetivo de fornecer uma aprendizagem mais atrativa para a solução de problemas por meio de recompensas, como os pontos



INTERAÇÃO

Esta ferramenta pode aumentar a interação dos alunos com o conteúdo que está sendo estudado e com os outros educandos, tornando a aula mais estimulantes com alunos participativos



DINAMISMO

Além de propiciar aulas mais cativantes para os alunos e também para os professores pode fornecer uma aula mais energéticas.



COMO APLICAR GARTIC NAS AULAS DE PORTUGUÊS?

O jogo Gartic pode ser aplicado de diversas formas nas aulas, principalmente, nas aulas de português, pois é trabalhado no jogo a leitura e digitalização de palavras possibilitando aulas muito mais dinâmicas.

Segundo o site o objetivo do jogo é acumular o maior número de pontos obtidos através de desenhos acertados, ou de interpretações corretas. A cada rodada, um dos jogadores é designado a desenhar uma determinada palavra. Caso alguém acerte esta palavra, tanto ela quanto o desenhista ganham pontos e a cada novo acerto a premiação de pontos passa a ser menor, tendo o limite mínimo de 1 ponto. O professor pode criar sua sala e escolher as palavras apropriadas para os níveis de conhecimento de seus educandos.

Para isso é necessário que o(a) professor(a) entre no site <https://gartic.com.br/>, faça o cadastro caso não tenha, preencha as lacunas com as informações necessárias, depois faça o login, após isso pode criar uma sala e escolher o tema e as palavras a partir do conteúdo que estão estudando. O próximo passo é limitar o número de jogadores e os pontos desta partida e para jogar a administrador que será o docente compartilhará a sala com os alunos em seguida é só jogar ou também pode utilizar os temas prontos que são oferecidos pelo site seguindo o passo a passo abaixo:

JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO

GARTIC: O GARTIC É UM JOGO MULTIPLAYER DE ADIVINHAÇÃO DE DESENHOS ONLINE PARA COMPUTADOR E CELULAR. O OBJETIVO DO JOGO É TENTAR ADIVINHAR O QUE OS OUTROS JOGADORES ESTÃO DESENHANDO E ESCREVER CORRETAMENTE NA TELA, GANHA O JOGADOR QUE ACERTAR MAIS PONTOS.

1

ENTRE NO SITE
[HTTPS://GARTIC.IO/](https://gartic.io/)
E PREENCHA OS
DADOS QUE APARECE
NA TELA, SEU NOME
NA LACUNA "NICK" E
DEPOIS ESCOLHA O
IDIOMA PORTUGUÊS
SE DESEJAR, APÓS
ISSO DE UM CLIQUE
EM "SALAS"



2

EM SEGUIDA IRÁ ABRIR A TELA
DAS SALAS E DE UM CLIQUE EM
"NOVA SALA"





3

ASSIM QUE ABRIR A SALA VOCÊ PODE ESCOLHER AS OPÇÕES QUE APARECEM NA TELA E DEPOIS DE UM CLIQUE EM "NOVA SALA"

4

O PRÓXIMO PASSO É COMPARTILHAR A SALA COM SEUS ALUNOS POR MEIO DE UM LINK, PARA ISSO É NECESSÁRIO DAR UM CLIQUE NO ÍCONE DO LADO ESQUERDO DA TELA NO CANTO SUPERIOR.



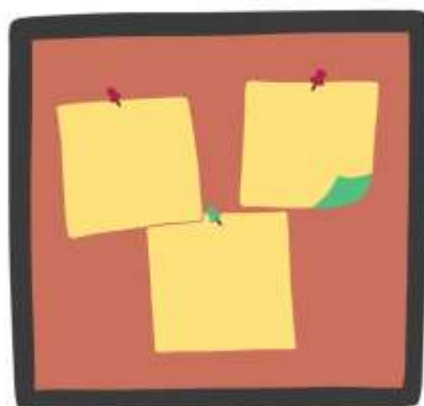


5

**AGORA É SÓ COPIAR O LINK, ENVIAR
PARA SEUS ALUNOS E APROVEITAR
A AULA!**

**CADA ALUNO DEVERÁ ENTRAR PELO LINK
ENVIADO E COLOCAR SEU NOME NA LACUNA
"NICK" PARA ENTRAR NA SALA.**

START



CAMPOS DE EXPERIÊNCIA QUE O JOGO PODE SER UTILIZADO

Este jogo online poder ser aplicados nas aulas cujo o campo de experiência são:

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

(EF02LP02) Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).

(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.

Além desses campos de experiência ele pode ser incluído em muitos outros, e pode ser utilizado em outras matérias, sendo necessário fazer apenas a adaptação do conteúdo.

CONHEÇA OUTRA PLATAFORMA ONLINE:

kahoot:

Kahoot! é uma empresa de plataforma de aprendizagem global que deseja capacitar todos, incluindo crianças, alunos e funcionários, para desbloquear todo o seu potencial de aprendizagem.

Nossa plataforma de aprendizagem torna mais fácil para qualquer indivíduo ou empresa criar, compartilhar e jogar jogos de aprendizagem que geram um envolvimento atraente. Kahoot! os jogos podem ser jogados em qualquer lugar, pessoalmente ou virtualmente, usando qualquer dispositivo com conexão à internet.