



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
ESPECIALIZAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS**

ELIZABETE VICENTE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO
FUNDAMENTAL II, NO MUNICÍPIO DE PETROLINA-PE: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

**JUAZEIRO-BA
2024**

ELIZABETE VICENTE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO
FUNDAMENTAL II, NO MUNICÍPIO DE PETROLINA-PE: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**

Trabalho de conclusão de curso relatório de experiência apresentado a Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro-BA, como requisito para obtenção do título de Especialização em Metodologias Ativas.

Orientadora: Profa. Dra. Mariana Cavalcante Martins

**JUAZEIRO-BA
2024**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
ESPECIALIZAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS**


ELIZABETE VICENTE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO
FUNDAMENTAL II, NO MUNICÍPIO DE PETROLINA-PE: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA**


Trabalho de conclusão de curso relato de experiência apresentado a Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro-BA, como requisito para obtenção do título de Especialização em Metodologias Ativas.

Aprovado (a) em: ____ / ____ / ____.


BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MARIANA CAVALCANTE MARTINS**
Data: 22/03/2024 14:15:57-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Doutora Mariana Cavalcante Martins
Universidade Federal do Ceará
Orientadora

Documento assinado digitalmente
 **FRANCISCO RICARDO MIRANDA PINTO**
Data: 02/04/2024 20:39:44-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Doutor Francisco Ricardo Mirando Pinto
Universidade Federal de Catalão – UFCAT

Documento assinado digitalmente
 **RACHEL GABRIEL BASTOS BARBOSA**
Data: 01/04/2024 15:23:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Doutora Rachel Gabriel Bastos Barbosa
Universidade Federal do Ceará

Gamificação como estratégia de engajamento no ensino fundamental II, no município de Petrolina-PE: um relato de experiência

**Elizabete Vicente da Silva
Mariana Cavalcante Martins**

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato experiência da prática da gamificação em sala a partir do ensino de Língua Portuguesa, no Ensino Fundamental II, em uma escola Municipal periférica, na cidade de Petrolina-PE. Objetivou-se relatar os benefícios da gamificação como instrumento de engajamento e motivação desse público, após a identificação de alto índice de indisciplina e, da defasagem entre os alunos no pós pandemia 2022/2023. O público desse relato de experiencia foram alunos das series 6º, 8º e 9º Anos, por meio de dinâmicas de gamificação durante as aulas de Língua Portuguesa. Evidenciou-se maior empenho e expectativa em relação as aulas de português, uma vez que, eles sempre aguardavam um novo desafio, o qual queriam sempre superá-lo, isso, refletido em resultados tangíveis, por meio de indicadores como notas e queda de intercorrências de indisciplina. Com isso, pode se dizer que houve maior engajamento entre as turmas citadas.

Palavras chaves: Gamificação. Ensino. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

This paper presents an experience report of the practice of gamification in the classroom from the teaching of Portuguese Language, in Elementary School II, in a peripheral municipal school, in the city of Petrolina-PE. The objective was to report the benefits of gamification as an instrument for engaging and motivating this audience, after identifying a high rate of indiscipline and the gap between students in the post-pandemic 2022/2023. The audience of this experience report were students from the 6th, 8th and 9th grades, through gamification dynamics during Portuguese language classes. Greater commitment and expectation were evidenced in relation to the Portuguese classes, since they always expected a new challenge, which they always wanted to overcome, this was reflected in tangible results, through indicators such as grades and a drop in indiscipline complications. Thus, it can be said that there was greater engagement among the aforementioned classes. Keywords: Gamification. Teaching. Portuguese Language ...

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho visa apresentar um relato de experiência sobre a prática da gamificação em sala de aula, como instrumento de engajamento a partir do ensino de Língua Portuguesa, no Ensino Fundamental II, no município de Petrolina-PE. A sala de aula constitui um local sócio- interacional, no qual é necessário utilizar-se de metodologias e estratégias, que favoreçam a aprendizagem em seus aspectos dinâmicos e interacionais.

O avanço tecnológico das últimas décadas propiciou meios de comunicação cada vez mais rápidos. Apesar do ganho em velocidade, a transformação da informação em conhecimento e retenção da atenção dos alunos é um processo desafiador. Exemplos: a falta de atenção em decorrência de diversos agentes de dispersão, como as redes sócias, os jogos digitas, e o próprio celular em momentos inadequados em sala de aula. Assim sugere Moran (2018), Diante dos desafios atuais interpostos à educação de distintos níveis, modalidades e contextos, é premente retomar o significado, o sentido, as teorias e as possibilidades de desenvolvimento da prática pedagógica por meio de metodologias ativas.

O aluno contemporâneo como nunca antes, assume o protagonismo em seu processo de aprendizagem. Assim, ouvi-los a respeito de como as novas metodologias ativas afetam na aprendizagem e quais são suas preferências metodológicas, ou mesmo, buscar identificar essas preferências a partir de experiências em sala de aula. As metodologias ativas são caminhos para avançar no conhecimento profundo, nas competências socioemocionais e em novas práticas Moran (2018). Um dos objetivos de qualquer bom profissional consiste em ser cada vez mais competente em seu ofício, defende Zabala (2010).

Cabe ao professor, como agente mediador, apresentar estratégias de ensino-aprendizagem que dialoguem com os conteúdos da Base Comum Curricular-BNCC. Documento, que orienta na busca e elaboração de novas abordagens de ensino a partir de um diálogo entre teoria e prática. Nesse sentido, ganham destaques ações que promovem a interação, o engajamento e a cooperação do aluno, para uma melhor compreensão dos conteúdos, como a gamificação.

As possibilidades em sala de aula, embora muito discutido no campo das metodologias ativas, a compreensão de gamificação ainda está muito atrelada ao ambiente virtual, ou seja, ao universo dos games, no entanto, como aponta Montanaro, 2018, p.03 apud Fardo, 2016, p.02:

A gamificação não implica em criar um game que aborde o problema recriando a situação dentro de um mundo virtual, mas sim em usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos utilizados para resolver aqueles problemas nos mundos virtuais em situações do mundo real.

Por esses motivos, a experiência com a prática da gamificação no Ensino de Língua Portuguesa, foi fonte de informação e constatações para a realização desse trabalho de conclusão de curso de Especialização em Metodologias Ativas. A partir da delimitação do tema e, caracterização da pesquisa, foi adotado a metodologia que melhor corresponde aos objetivos elencados por este trabalho. Como se trata de um relato de experiência, o recurso fundamental, para que a análise de dados seja efetiva, depende, crucialmente, das vivências e observações em sala de aula, fundamentadas a partir de discussões de Antunes, (2003); Moran (2018); Tolomei, (2017); Zabala, (2015).

Assim, após discussões sobre o tema surge um questionamento: Como as metodologias ativas, especificamente a gamificação, pode favorecer a aprendizagem dos alunos e ajudar a superar a defasagem no Fundamental II, no ensino de Língua Portuguesa?

Logo, objetivou-se relatar a utilização da gamificação como estratégia didática aplicada ao ensino de Língua Portuguesa, com alunos do ensino fundamental.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O conceito gamificação apesar de já bastante familiar ao contexto educacional, se faz necessário explicar sobre sua definição Segundo Montanaro (2018), em termos gerais, a gamificação: adaptação do original em inglês gamification e que também pode ser encontrado na literatura brasileira gamificação se refere ao conjunto de estratégias organizacionais que transformam um ambiente real e seus objetivos a partir dos conceitos e mecanismos de jogos.

Os jogos são uma construção humana que envolvem fatores sócio- econômico-culturais, surgiram nas sociedades como forma de iniciar o trabalho em grupo e de explicar o uso de ferramentas e artefatos para as crianças e jovens; embora a gamificação utilize elementos dos jogos e desperte sensações semelhantes, ambas são distintas (Tolomei, 2018; elkonin,1998)

A prática da gamificação desperta algumas emoções tais como curiosidade, criatividade e essas são estímulos para aprendizagem. Em consonância com Moran

(2018), os jogos mais interessantes para educação ajudam os estudantes a enfrentar desafios, fases, dificuldades, a lidar com fracassos e correr riscos com segurança (Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014, *apud* Campigotto; Mcewen, Demmans,2013). Sua utilização contribui na criação de um ambiente ímpar de de aprendizagem, com eficácia na retenção da atenção do aluno.

Segundo Tolomei (2017), o processo de gamificação é relativamente novo, derivado da popularidade dos games e de todas as possibilidades inerentes de resolver e potencializar aprendizagens em diferentes áreas do conhecimento. Muito importante destacar alguns dos elementos oriundos dos jogos que caracterizam gamificação: interação, regras, desafios, metas, objetivos, cooperação, conflito, competição e resultados. Em relação a essa ideia, destacam (Fadel; Ulbricht, p. 9, 2014, *apud* Silva; Sartorie, Catapan, 2014, p.222):

A relação entre gamificação e os fatores de agregação de valor no engajamento da equipe, como também junto aos processos educacionais. Desta forma, os autores sugerem que a gamificação pode contribuir com a construção do conhecimento, pois permite a participação no processo de aprendizagem de forma mais ativa.

Argumentam Tolomei, 2018 *apud* MCGonigal, 2011 que os elementos da gamificação motivam de diferentes maneiras, a avançar em suas etapas adquirindo recompensas à medida que os desafios são superados. Assim para se aplicar essa metodologia não é preciso se utilizar de um game, mas como apontado, de estratégias semelhantes que buscam a melhorar o engajamento e superar os obstáculos nesse sentido afirma Busarello, Ulbricht and Fadel (2014). A gamificação parte do conceito de estímulo ao pensamento sistematicamente como em um jogo com intuito de resolver problemas, melhorar produtos, processos com foco na motivação e engajamento de um público determinado.

Então, desse modo, na experiência apresentada não foi utilizado software, nem tecnologias virtuais, mas sim de dinâmicas, estilo e pensamentos de jogos em contextos educacionais, que pretendia criar uma atmosfera de envolvimento e desafios. Nesse mesmo raciocínio, Busarello; Ulbricht; Fadel (2014), afirmam que a gamificação tem como base a ação de pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo. É consensual que as dinâmicas e jogos em sala de aula não é algo novo, como bem enfatiza Fadel; Ulbricht, (2014), o que mudou foi a compreensão do processo, sua relevância para educação e, principalmente, a responsabilidade em sua aplicação. Dessa forma, a discussão nesse trabalho é relatar a prática da gamificação na perspectiva de intervenção para acabar ou diminuir a

desmotivação a partir do engajamento.

Embora pareça repetitivo a palavra engajamento e motivação, está sempre sendo mencionada seja implícita ou explicitamente no decorrer dessa discussão, isso, corresponde ao interesse propulsor desse trabalho, que buscou na gamificação uma forma de envolver e melhorar os resultados dos alunos abrangidos, como forma de lembrá-los da importância dos estudos em nossas vidas. O que é pertinente, visto a imaturidade muito presente ainda, em alunos do Fundamental II, em decorrência da fase de desenvolvimento.

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Moran (2018)

3. METODOLOGIA

O presente trabalho é do tipo relato de experiência que tem como característica descrever e como comunicar um aprendizado, por conseguinte, as devidas constatações. Segundo Campos, 2015, p. 47:

O relatório é o documento por meio do qual um técnico, engenheiro ou cientista faz o relato da forma como realizou um determinado trabalho. O objetivo é comunicar (transmitir) ao leitor a experiência acumulada pelo autor na realização do trabalho e os resultados que obteve.

Complementando esse fundamento de acordo com Lazzarin (2016) relato de experiência é todo documento que descreve de forma organizada e detalhada uma experiência, com intuito de compartilhar aprendizado.

Zabala (2010) diz que o conhecimento é aquele que provém da investigação, das experiências dos outros e de modelos, exemplos e propostas. Dessa forma, esse relato descreve a experiência que ocorreu em uma escola pública no Município de Petrolina –PE, nos anos finais do Ensino Fundamental, nas series 6º, 8º e 9º Anos. A presente trajetória foi iniciada nessa escola em 2022, ano marcado pela volta às aulas após Pandemia.

Além de se tratar de uma escola com alto índices de indisciplinas: a defasagem e o desinteresse foram desafiadores com esse grupo. Além da defasagem escolar é possível perceber em algumas comunidades, que para alguns alunos, os estudos, infelizmente, não são notados como agente transformador da difícil realidade do entorno, mas, sim, como algo enfadonho e maçante.

É evidente que causas externas à escola interferem, de forma decisiva, na

determinação desse resultado. A escola como qualquer outra instituição social, reflete as condições gerais de vida da comunidade em que está inserida (Antunes, 2011).

Dessa forma, observado ao longo de 2022 e discutido em reuniões com a coordenação pedagógica e outros professores as dificuldades de driblar o desinteresse, bem como muitos desses alunos se quer havia concluído o processo de alfabetização de forma exitosa, assim, sem aquisição da leitura e da escrita de forma elementar, foi preciso rever o cronograma e criar situações para engajar as turmas. Antunes (2011) defende também que fatores internos à própria escola condicionam a qualidade e a relevância dos resultados alcançados.

Nesse sentido, para (Andrade, Sartoria, p.176, 2016 *apud* Lévy, 2010), inovar é mudar ações, comportamentos. Assim buscou-se nas Metodologias Ativas, possibilidades, foi então, que ao se trabalhar com a gamificação nas aulas de Língua Portuguesa, no intuito de promover o espírito de superação e cooperação dos alunos, com isso, para além das dificuldades com a disciplina de Português, promover alguns valores também.

Algumas práticas de gamificação foram testadas e aplicadas regulamente nas aulas tais como:

1. Gincanas narrativas: a primeira equipe que montar cronologicamente a ordem dos fatos, pontuava e, muitas vezes, também, eram recompensadas com brindes: como chocolates.
2. Correções gamificadas: as turmas eram divididas em equipes de 5 ou 6 integrantes e durante as correções de atividades seja do livro didático ou de atividades elaboradas pelo professor, cada equipe escolhia a alternativa que julgava como a opção correta, podendo, claro, mas de uma equipe escolher a mesma questão de forma secreta.
3. Gênero textual - anúncio publicitário: Essa foi entre as situações de gamificação com maior repercussão na escola, em especial, pela parceria entre as turmas de 8º Ano e 6º Ano, onde as turmas mencionadas promoveu uma campanha publicitária institucional, a qual teve como finalidade, além de orientar às turmas sobre não jogar lixo no chão, de modo geral, mas especialmente nos espaços da escola.
4. Charadas reflexivas: foi uma atividade adquirida em um site de matérias pedagógicas para ser aplicada durante a semana da Consciência negra. Essa atividade era composta por cards com charadas reflexivas tais como: Eu sou uma palavra que começa com a letra "I" e significa tratar todas as pessoas com justiça. Quem sou? Então após se passado os comandos do jogo, o aluno que levantasse a mão primeiramente e respondesse corretamente, pontuava. Além de estimular reflexão da lutar contra o racismo, a partir de valores e virtudes implícitos na atividade, ao término, o aluno com maior pontuação era

premiado.

5. Personalidades negras brasileiras: essa foi uma outra atividade também trabalhada durante a semana comemorativa do Dia da Consciência Negra, a qual consistia em cards compostas de perguntas como: Já viu personagens negros em jogos virtuais? Diga o nome de um apresentador negro? Qual é a personalidade negra que mais lhe inspira?

6. Fato X Opinião: Já bem explicitado pelo nome essa tarefa, era composta por enunciados variados, os quais eram divididos em fatos e opiniões. Enunciados como: “Em relação à pena de morte, embora eu compreenda os argumentos de ambos os lados, pessoalmente, sou contra, pois acredito que a vida deve ser valorizada”. Então, o aluno que primeiro respondesse corretamente, pontuava. Foram, então, aplicadas essas atividades descritas acima, com a finalidade de gamificar as aulas e, com isso, atrair e engajar os alunos por conseguinte a atenção e o interesse deles nos conteúdos. As turmas descritas eram compostas de 36 a 40 alunos, sendo assim, a divisão das equipes variavam de acordo com os alunos presentes, geralmente, 7 ou 8 equipes com 5 ou 6 componentes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Serão demonstrados a seguir resultados e discussões acerca desse trabalho, a partir das observações, experiências e demonstrativos qualitativos mensuráveis. Busarello; Ulbricht; Fadel (2014), discorrem no processo da gamificação o desenvolvimento dos acontecimentos pode ser mensurado e os resultados definitivos - perder, ganhar, empatar, superar, etc.. Nessa perspectiva procede essa análise. Inicialmente apresento as dinâmicas e logo em seguida as discussões.

1. Gincanas narrativas: a primeira equipe que montar cronologicamente a ordem dos fatos, pontuava e, muitas vezes, também, eram recompensadas com brindes: como chocolates.

6. Fato X Opinião: Já bem explicitado pelo o nome essa tarefa, era composta por enunciados variados, os quais eram divididos em fatos e opiniões. Eram distribuídas para as equipes plaquinhas azul para Fato e plaquinhas Vermelhas para Opinião. Enunciados como: “Em relação à pena de morte, embora eu compreenda os argumentos de ambos os lados, pessoalmente, sou contra, pois acredito que a vida deve ser valorizada”.

Conforme constatado tanto a dinâmica 1. Gincanas narrativas; quanto a dinâmica 6. Fato X opinião melhorou satisfatoriamente o trabalho com os gêneros textuais aplicados com a metodologia da gamificação: Isso observado nas produções textuais das citadas turmas. Referente a primeira dinâmica destacada aqui, os gêneros narrativos contemplados foram: crônica narrativa; conto de terror próprios das séries em questão. Evidencia-se o mesmo com os gêneros argumentativos, tais como: o artigo de opinião, a resenha, nos quais se faz necessário a utilização no primeiro de argumentos, quanto que no segundo predomina a opinião sobre o objeto analisado, portanto a necessidade de saber distinguir fatos e opinião. A segunda dinâmica citada nessa análise foi uma das mais pedidas pelos alunos, pois, eles sempre cobravam. “Professora faça mais perguntas sobre fato e opinião”. Nesse sentido:

As estratégias usadas nos jogos podem motivar pessoas e até influenciá-las psicologicamente, nesse sentido, a gamificação pode aumentar a participação dos alunos extraindo os elementos agradáveis e divertidos dos jogos de forma adaptada ao ensino. Assim, a gamificação direcionada na educação para motivar e engajar o aluno a ser mais participativo e melhorar seus resultados (Tolomei, 2018, p.151 *apud* Hein, 2013).

Então, conforme evidenciado, não utilizou-se software, nem tecnologias virtuais, mas sim de dinâmicas, estilo e pensamentos de jogos em contextos educacionais, que pretendia criar uma atmosfera de envolvimento e desafios.

2. Correções gamificadas: as turmas eram divididas em equipes de 5 ou 6 integrantes e durante as correções de atividades seja do livro didático ou de atividades elaboradas pelo professor, cada equipe escolhia a alternativa que julgava como a opção correta, podendo, claro, mas de uma equipe escolher a mesma questão de forma secreta. Cada equipe recebia cinco plaquinhas correspondentes a cinco alternativas: as letras A, B, C, D, E.

Em relação a essa dinâmica de correções, um suspense acompanhado de animação era criado antes de revelar a alternativa correta. Com isso, se construía uma expectativa nos alunos e uma atmosfera de alunos participativos. Assim, sempre que iria se fazer correções os alunos questionavam se seria com a formação de equipes e com a utilização das plaquinhas com as alternativas. Assim, destaca Tolomei (2016), que as sensações que podem resultar dessa prática no contexto da educação adrenalina, aventura, o desafio e o fato de estar imenso em uma atividade divertida sozinho ou com

amigos.

3. Gênero textual - anúncio publicitário: Essa foi entre as situações de gamificação com maior repercussão na escola, em especial, pela parceria entre as turmas de 8º Ano e 6º Ano, na qual as turmas mencionadas promoveu uma campanha publicitária institucional, a qual teve como finalidade, além de orientar às turmas sobre não jogar lixo no chão, de modo geral, mas especialmente nos espaços da escola.

Essa atividade, gênero textual, repercutiu na escola de forma notória pela elaboração de layouts anúncios publicitários, nos quais, as temáticas associavam as lixeiras à cesta de basquete. Com “slogan” acerte seu lixo na cesta e, faça uma jogada limpa! Criar uma competição entre as turmas, avaliando-se a qual mantinha por mais tempo a sala mais limpo. Essa mobilização despertou a atenção da gestora e coordenadora as quais ampliou a causa para toda à escola.

Ao término da Campanha Institucional, os alunos puderam compreender na prática, o gênero em questão, como também foram premiados com certificados, um valor em dinheiro, e, a tão estimada pontuação, mas além de tudo, o principal motivo de toda essa mobilização, a aprendizagem. Foi perceptível que a competição entre as turmas causou uma disposição maior, isso, refletido em resultados tangíveis, por meio de indicadores como notas e queda de intercorrências de indisciplina.

Ainda de acordo com Tolomei (2017), a gamificação na educação se propõe, então a utilizar mecânicas, dinâmicas, estilo e pensamento de jogos em contextos educacionais como meio para resolução de problemas e engajamento dos sujeitos da aprendizagem. Assim, a superação de obstáculos ou melhor a resolução de questões atrelada a sensação de recompensas externa e interna, a pontuação, mas, sobretudo, a aprendizagem é algo muito satisfatório para os indivíduos envolvidos. Para o professor o ganho da atenção e do engajamento dos alunos é algo motivador e satisfatório.

4. Charadas reflexivas: foi uma atividade adquirida em um site de matérias pedagógicas para ser aplicada durante a semana da Consciência negra. Essa atividade era composta por cards com charadas reflexivas tais como: Eu sou uma palavra que começa com a letra “l” e significa tratar todas as pessoas com justiça. Quem sou? Então após se passado as coordenadas do jogo, o aluno que levantasse a mão primeiramente e respondesse

corretamente pontuava. Além de estimular reflexão da luta contra o racismo, a partir de valores e virtudes implícitos na atividade, ao término, o aluno com maior pontuação era premiado.

5. Personalidades negras brasileiras: essa foi uma outra atividade também trabalhada durante a semana comemorativa do Dia da Consciência Negra, a qual consistia em cards compostas de perguntas como: Já viu personagens negros em jogos virtuais? Diga o nome de um apresentador negro? Qual é a personalidade negra que mais lhe inspira? Além de gamificar a aula essa atividade também, tinha como intuito ampliar o repertório social do aluno a partir dessa temática.

Essas atividades eram realizadas com objetivos de atrair a atenção e o engajamento dos alunos, visto que, esses são elementos essenciais na aprendizagem, mas também, havia intenção de se trabalhar conteúdos atitudinais inspirados na literatura de Zabala (2010), o termo conteúdos atitudinais engloba uma série de conteúdos que por sua vez podemos agrupar em valores, atitudes e normas. Nessa perspectiva pode-se perceber nas metodologias ativas aplicada a partir da gamificação o objetivo de desenvolver o conteúdo para além do ensino de Língua Portuguesa, com a convocação dos alunos para o chamamento para o envolvimento e protagonismo no processo de aprendizagem escolar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No atual cenário educacional, a prática da gamificação corrobora para uma aprendizagem significativa, tendo em vista, constatações a partir da melhora dos resultados quantitativos e qualitativos. Essa prática metodológica é capaz de tratar com dinâmica temas, que os tempos atuais exigem, por ser a escola um ambiente de interação que reflete a sociedade em seus diversos aspectos contemporâneos. Nesse sentido, a educação é semelhante aos jogos tem notas, feedbacks, grupos, competição, mas sobretudo, cooperação entre os alunos. Como professora de turmas do Ensino Fundamental II, no Município de Petrolina, escolhi aplicar práticas de gamificação com essas turmas, porque desde o início do ano letivo, foi percebido em planejamentos, relatórios, mas principalmente em sala de aula a defasagem de aprendizagem desse perfil de alunos, que nos dois últimos anos foram acometidos em decorrência da pandemia que impôs a esse perfil, o ensino remoto, o qual eles não estavam acostumados e, em muitos

casos, não tiveram acesso as plataformas digitais, em outros casos não tiveram acompanhamento dos responsáveis para auxiliarem, e, até mesmo, pela desmotivação em relação aos estudos.

Em decorrência disso, entende-se que aprendizagem por gamificação é muito interessante, como forma de possibilitar a aceleração da aprendizagem individual e coletiva da turma. Segundo Moran, (2018) “As múltiplas formas de colaboração, hoje, entre pessoas próximas e conectadas, possibilitam a aceleração da aprendizagem, pelas múltiplas articulações, interligações, narrativas, projetos, desdobramentos, em todos os campos, atividades e situações. Com isso, pretende-se alcançar maior engajamento e parcerias entre os alunos, aproveitando melhor a interação entre eles para ampliar as discussões referente aos temas trabalhados em sala de aula evitando conversas paralelas e dispersão. Conseqüentemente, torná-los mais interessados e comprometidos com os estudos, visto que, esse pode trazer grandes resultados para nossas vidas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. Parábola Editorial, São Paulo, 2003.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Penso: editora, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 11-37, 2014.

SÃO FRANCISCO, Vale do. **Manual de normalização de trabalhos acadêmicos da univasf**, UNIVASF, Petrolina, 2023.

FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2015. p. 1154.

GESSINGER, Deise; DA ROCHA, Andressa Andrioli. Sentido, imagem e fotografia: relato de experiência de uma oficina com jovens em posição de não aprendizagem. In: **Anais do 1º Seminário Luso-Brasileiro de educação inclusiva**. 2021. p. 1

GONÇALVES, Hortência de Abreu. **Manual de Metodologia da Pesquisa Científica**. São Paulo: Avercamp. Editora, 2005.

GONÇALVES, Leila et al. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. In: **Brazilian Symposium on Computers in**

Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2016. p. 1305.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Atlas editora, 2008.

HORA, D. M. e COELHO, L. M. **Diversificação curricular e Educação Integral**. 2004, p. 1-18.

LAZZARIN, Luís Fernando. **Introdução à escrita acadêmica**. 2016.

MONTANARO, Paulo Roberto. **Gamificação**. Repositorio.ufscar.br, 2016.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais. **Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural**, p. 06-10, 2014.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Penso Editora, 2015.

Sobre os autores:

Elizabete Vicente Da Silva. Graduada em Letras: Língua Portuguesa e Suas Literaturas pela Universidade de Pernambuco (UPE). Tecnóloga em Gestão de Recursos Humanos pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Graduanda em Pedagogia pela Universidade de Pernambuco (UPE).

Mariana Cavalcante Martins. Doutora em enfermagem pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestre em Saúde coletiva pela Universidade de Fortaleza (UNIFOR). Especialista em Mediação de Processos Educacionais na Modalidade Digital pela Faculdade São Leopoldo Mandic.