



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS**

GESSIANE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
propostas e experiências metodológicas com crianças**

Juazeiro - BA

2024

GESSIANE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
propostas e experiências metodológicas com crianças**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro, como requisito para obtenção do título de Especialista em Metodologias Ativas.

Orientador: Prof. Me. João Carlos de Lima Neto

Juazeiro - BA

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS

FOLHA DE APROVAÇÃO

GESSIANE DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO:
propostas e experiências metodológicas com crianças**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro, como requisito para obtenção do título de Especialista em Metodologias Ativas.

Aprovado em: 13 de janeiro de 2024.

Banca Examinadora

(João Carlos de Lima Neto, Mestre em Geografia, SEDUC/ Mato Grosso).

(Juliana Gomes da Silva, Mestra em Geografia, SME Goiânia).

(Izabelle de Cássia Chaves Galvão, Mestra em Geografia, UFG/ Goiás).

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO: propostas e experiências metodológicas com crianças

GAMIFICATION AS AN ENGAGEMENT STRATEGY: proposals and methodological experiences with children

Gessiane da Silva

RESUMO

Neste artigo são apresentadas reflexões acerca da potencialidade da gamificação para estimular o engajamento e mobilizar o interesse das crianças no processo de ensino e aprendizagem. O texto foi sistematizado na estrutura narrativa de relato de experiência e discorre sobre a utilização da gamificação como estratégia de intervenção pedagógica. A pesquisa norteia-se por meio de uma abordagem prática visando argumentar sobre como a gamificação pode contribuir para a promoção do engajamento e aprendizagem de crianças. O relato articula as experiências da autora com práticas de criação e aplicação de atividades gamificadas com crianças de 03 e 04 anos e corroboram para a defesa de que tais estratégias pedagógicas que possibilitam tornar o ambiente mais dinâmico e interativo, estimulando uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Gamificação, intervenção pedagógica, aprendizagem significativa, metodologias ativas.

ABSTRACT

This article presents reflections on the potential of gamification to stimulate engagement and mobilize children's interest in the teaching and learning process. The text was systematized in the narrative structure of an experience report and discusses the use of gamification as a pedagogical intervention strategy. The research is guided by a practical approach aiming to discuss how gamification can contribute to promoting children's engagement and learning. The report articulates the author's experiences with practices of creating and applying gamified activities with children aged 3 and 4 and corroborates the defense that such pedagogical strategies make it possible to make the environment more dynamic and interactive, stimulating meaningful learning.

Keywords: Gamification, pedagogical intervention, meaningful learning, active methodologies.

Artigo recebido em 10/01/2024 e aceito para a publicação em 13/01/2024

1 INTRODUÇÃO

Atualmente o uso da gamificação na Educação vem se tornando crucial para colaborar nas atividades em sala de aula. A renovação de práticas que causam desinteresse nos alunos é um dos principais argumentos mobilizados para defender a utilização da gamificação como recurso de ensino e aprendizagem. Traduzindo do inglês o termo “gamification” compreende em utilizar o elemento jogo para contextualizar situações cotidianas da vida real. Elementos do jogo como *feedback*, cooperação, narrativa e pontuação precisam estar presentes durante a realização da atividade.

A proposição do termo tem origem nas discussões propostas pelo programador britânico Nick Pelling, em 2002 que defendeu a ideia de que os conceitos dos games poderiam ser abordados com contextos associados ao mundo real, motivando as pessoas a resolverem as situações problemas. Trazendo para a realidade esta percepção pode-se dizer que a vida é um jogo e muitos dos aspectos de games está presente nela. (Blanco, 2017)

Neste contexto, o artigo apresenta um relato de experiência de aprendizagem baseada em gamificação, mobilizada como ferramenta pedagógica para auxiliar em intervenções pedagógicas no cotidiano de crianças, analisando assim como a gamificação pode facilitar e aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem. Utilizar a gamificação como recurso para ensino implica em trazer experiências em que são incentivadas à participação e a motivação das crianças.

O relato de experiência aqui apresentado traz vivências da autora com o planejamento e desenvolvimento de atividades e atendimentos individualizados com crianças de 03 e 04 anos. As atividades foram desenvolvidas em domicílio e buscaram proporcionar abordagens práticas e significativas, onde o cotidiano das crianças foi observado, mostrando as habilidades e dificuldades específicas com um feedback assertivo.

Foi desenvolvida uma proposta gamificada a partir do jogo “Quem sou eu...” onde os participantes devem relacionar as fotos com as características de cada um, trabalhando assim a memória visual e a agilidade. Ao final ganha quem completar primeiro, é uma ótima maneira de incentivar a socialização testando o conhecimento e as habilidades de dedução dos participantes. Também foi construído o jogo “Trilha dos números” com o objetivo de promover o aprendizado e o reconhecimento de números de forma lúdica utilizando três dados numerados de 1 a 18, o participante lança o dado,

identificando o número obtido e aplicam fichas circulares no cartaz ilustrativo. A finalidade é preencher todos os espaços do cartaz, alcançando a representação da árvore no final do percurso.

Para a construção da pesquisa, buscou-se articular discussões relacionadas à proposta curricular sobre a utilização da gamificação no ensino infantil materializada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A apresentação do relato articula-se ainda às proposições teóricas e discussões sobre as possibilidades da utilização da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, relacionando-a com a prática de atendimento personalizado e práticas pedagógicas.

2 HABILIDADES DA BNCC VOLTADAS PARA GAMIFICAÇÃO

O uso da gamificação como estratégia de aprendizagem faz parte das habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), onde a proposta compreende os seguintes aspectos:

Selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas, recorrendo a ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc. (Brasil, 2017, p. 15)

O uso da gamificação como metodologia ativa desenvolve práticas educacionais ligadas a abordagens que utilizem jogos e brincadeiras onde o aluno seja protagonista da sua aprendizagem.

A gamificação no processo educativo envolve a participação ativa dos alunos, utilizando elementos de jogos para impulsionar objetivos e motivar o aprendizado. Características como metas, regras e *feedback* contribuem para dinâmicas intelectuais, enquanto desafios com pontos e prêmios permitem uma competição saudável. Além disso, a gamificação permite a criação de avatares, cenas e obstáculos, tornando o ensino mais envolvente e interativo. A BNCC (2018) ressalta essa importância:

Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando (Brasil, 2018, p. 38).

A importância da família do processo de desenvolvimento da criança corrobora para construção de um alicerce fundamental, onde a parte emocional, social

e cognitiva vai estar inteiramente relacionados. A formação do cidadão sugere a compreensão da dinâmica familiar, onde a relação da família e a educação da criança.

De acordo com Evangelista (2003, p. 203):

Pode-se afirmar que a família é fundamental na formação de qualquer indivíduo, culturalmente, socialmente, como cidadão e como ser humano, visto que, todo mundo faz parte da mais velha das instituições que é a família. Porém, ao tratarmos da família relacionando-a com a escola, faz-se necessário um estudo sobre o panorama familiar atual, não esquecendo que a família através dos tempos vem passando por um profundo processo de transformação. A família é o primeiro e principal contexto de socialização dos seres humanos, é um entorno constante na vida das pessoas; mesmo que ao longo do ciclo vital se cruze com outros contextos como a escola e o trabalho.

Além de proporcionar suporte afetivo a família promove recursos necessários e construção de valores éticos e culturais. Segundo o Kaloustian (apud Pereira, 2008):

A família é o lugar indispensável para a garantia da sobrevivência e da proteção integral dos filhos e demais membros, independentemente do arranjo familiar ou da forma como vêm se estruturando. É a família que propicia os aportes afetivos e, sobretudo materiais necessários ao desenvolvimento e bem-estar dos seus componentes. Ela desempenha um papel decisivo na educação formal e informal, é em seu espaço que são absorvidos os valores éticos e humanitários, e onde se aprofundam os laços de solidariedade. “É também em seu interior que se constroem as marcas entre as gerações e são observados valores culturais” (p.61).

A gamificação é um processo que envolve elementos característicos de jogos dentre eles a competitividade, promovida de forma amigável colabora para um maior envolvimento durante as atividades, assim como participação ativa. Sobre isso, participantes Fardo (2013) afirma que:

“gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação.” (Fardo, 2013, p.17)

Gerar a competição de forma saudável entre os jogadores contribuirá para o engajamento e uma maior interação social, sendo que quando mais atento estiver as regras, maior será a vontade de vencer os desafios associados.

Murr (2020) lista um conjunto de elementos que podem ser mobilizados na construção de uma atividade gamificada (estabelecimento de um desafio, definição de condição para vitória, criação de sistema de pontos, recompensas, quadro de

liderança, motivação dos jogadores, favorecimento da visibilidade em redes sociais e mudança de status e estabelecimento de um novo desafio).

Na gamificação, são regularmente utilizados diversos elementos de jogos, incluindo pontos, níveis, *rankings*, desafios, missões, *feedback*, regras, narrativa, e outros subsídios. Combinados têm a finalidade de tornar as atividades mais envolventes, motivadoras e recompensadoras, proporcionando uma abordagem lúdica para alcançar objetivos específicos.

Educar os filhos é desafiador e demanda tempo e preparação, algo que muitos pais podem não ter em abundância. Assim, devido a essa falta de preparo ou disponibilidade de tempo por parte dos pais, é essencial contar com profissionais especializados na educação das crianças. Nessa compreensão, é importante ressaltar que a educação infantil não é apenas uma responsabilidade individual, mas também uma responsabilidade coletiva e que necessita da contribuição de diversos membros da sociedade para garantir um ambiente propício ao crescimento e desenvolvimento saudável das crianças. Sobre isso, Sobrinho (2009) afirma que:

[...] raramente os pais estão preparados para educar bem os filhos, ou raramente se dispõe de tempo para isso, daí se segue como consequência que deve haver pessoas que façam isso como profissão e desse modo sirva a toda a comunidade. (Sobrinho, 2009, p.03)

Tendo em vista o que foi discutido as habilidades da BNCC estão relacionadas com as práticas utilizadas nos jogos como mostra os quadros a seguir.

Quadro 1 - Habilidades da BNCC com o Jogo “Quem sou eu”

Jogo 1	“Quem sou eu”
Objetos de conhecimento	Noção do “eu” e do “outro”; trabalho em equipe; memória; concentração e cooperação.
Habilidades da BNCC	(EI02EO05): Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças. (EI02EO02): Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. (EI02EO04): Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender. (EI02EO06): Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras. (EI02EO07): Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.

Fonte: Autora, 2024

Quadro 2 – Habilidades da BNCC com o Jogo “Trilha dos Números”

Jogo 2	“Trilha dos números”
Objetos de conhecimento	Aprendizagem da sequência de números e associação dos números

Habilidades da BNCC	<p>(EI02ET07): Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.</p> <p>(EI02ET08): Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).</p>
---------------------	--

Fonte: Autora, 2024

Os quadros foram elaborados de acordo com as habilidades da BNCC, levando em consideração também as especificidades das crianças que estavam envolvidas nas atividades. No jogo “Quem sou eu”, por exemplo, observou-se que a criança tinha dificuldade de interagir, trabalhar em equipe, e de manter a concentração nas atividades. Tendo em vista esses fatores, foi então desenvolvido o jogo que permitia a colaboração da criança para atingir o desempenho adequado. Para isso, foram estudadas e analisadas as habilidades mais pertinentes da BNCC que se encaixavam com as atividades propostas, alcançando assim um resultado satisfatório.

3. GAMIFICAÇÃO COMO PERSPECTIVA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Como as crianças estão constantemente brincando e jogando isso estimula a capacidade da criança respeitar regras, que valerá não só para o brincar, mas também um aprendizado para a vida é que as ações pensadas para acontecer os jogos de forma simples, como é o caso das propostas do dos Jogos “Quem sou eu”? e “Trilha dos números”. Os jogos propostos para duas crianças de uma de 3 e outra 4 anos. Os acompanhamentos pedagógicos com ambas aconteciam com frequência em torno de dois anos. Esses atendimentos acontecem de forma individualizadas, dentro das residências de cada criança. Assim a interação da família a criança e acontecem de forma espontânea a partir dos jogos. Nessas aulas individualizadas pude estar observado as suas habilidades e dificuldades ao realizar as atividades propostas trazendo assim jogos assertivos para uma aprendizagem significativa.

Os jogos proporcionam uma vivência lúdica de aprendizagem podendo assim potencializar o processo educacional, atividades que envolvem interação, raciocínio lógico, tomadas de decisões fazem com que os participantes busquem alcançar as metas propostas. Ao criar estrategicamente um jogo os desafios lançados necessitam de análise, e informações. Sobre isso, Vancini *et al* defendem que:

Os jogos podem naturalmente, fazer parte de um modo de educação, pois são uma forma lúdica e divertida onde muitas pessoas passam parte de seu tempo interagindo, raciocinando e tomando decisões. Eles são projetados para criar um problema a ser resolvido e uma meta que precisa ser atingida. Os games criam a necessidade do saber, do perguntar, do analisar, do assimilar,

indicando uma forma de aprendizagem em tempo real para que seja possível desenrolar a história que estes propõem. (Vancini, *et al.* 2008, p.2)

Ao incorporarem elementos lúdicos e divertidos, os jogos oferecem um ambiente no qual as pessoas podem interagir, raciocinar e tomar decisões de maneira envolvente. Os próprios jogos apresentam desafios a serem superados e metas a serem alcançadas, estimulando a participação ativa do jogador. Os jogos são projetados para criar problemas a serem resolvidos, ou seja, a ideia central é que os jogos não são apenas formas de entretenimento, mas geram ambientes de aprendizagem eficazes, oferecendo uma abordagem dinâmica e envolvente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, tomada de decisões. (Alencar, 2023)

Borges (2013) mostra um mapeamento que fornece uma visão de como a gamificação vem sendo aplicada na área da educação. No texto são destacados como objetivos da gamificação: aprimorar habilidades, desafios, discutir a gamificação, engajar os estudantes, maximizar o aprendizado mudança de comportamento e socialização.

O autor demonstrou que a gamificação é uma abordagem inovadora com objetivo de aprimorar diversas habilidades por meio da aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos. Um desses objetivos incluem o aprimoramento de habilidades, proporcionando aos participantes um ambiente desafiador e motivador para desenvolver competências específicas. Além disso, a gamificação busca o engajamento, incentivando a participação. Incorporar elementos lúdicos, como pontuações, recompensas e competições amigáveis, a gamificação estimula também a motivação, tornando a aprendizagem.

Outro objetivo importante é a socialização, pois a gamificação muitas vezes envolve interações entre participantes. Por fim, a gamificação propõe influenciar positivamente o comportamento, seja incentivando a superação de desafios, promovendo a persistência diante de obstáculos ou recompensando a consecução de metas específicas. Estes aspectos relacionados tornam a gamificação uma ferramenta inovadora de ensino envolvendo e desenvolvendo pessoas em diversas áreas da vida.

Pode-se observar que a gamificação necessita da utilização da socialização para promover o engajamento.

Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games. Encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que cada vez estão mais inseridos no contexto das mídias e das

tecnologias digitais e se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (Fardo, 2013, p. 03).

Para Fardo (2014, p. 27) “a educação não deve ser fundamentada no uso das tecnologias digitais, mas deve se aproximar delas e de suas ferramentas e linguagens e da transformação que ela é capaz de provocar na sociedade e no homem”. Desta forma, o objetivo deste artigo é relatar como a gamificação pode ser eficaz no processo de ensino e aprendizagem propondo a abordagem de jogos em ambientes domiciliares e atendimentos personalizados.

No contexto educacional, a gamificação é utilizada como estratégia para engajar os alunos, criando um ambiente lúdico de aprendizagem e colabora para uma aprendizagem significativa, com características que possuem regras e desafios. Para Kishimoto (2011, p. 27):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

O autor enfatiza a importância das regras na dinâmica dos jogos, independentemente de serem visíveis ou subentendidas. Ou seja, as regras são elementos que moldam a experiência de jogo, proporcionando desafio e oportunidades para aprendizado. Elas são um componente intrínseco à natureza dos jogos, influenciando a forma como os participantes se envolvem, interagem e se beneficiam da atividade lúdica.

Com uma perspectiva inovadora a gamificação mostra-se eficaz no processo de ensino- aprendizagem de crianças, pois proporciona o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, assim como é possível alcançar objetivos pedagógicos com sua implementação.

4. GAMIFICAÇÃO E PROCESSO DE CRIAÇÃO DAS ATIVIDADES

A gamificação no contexto de jogo e brincadeira consegue ampliar as fronteiras do entretenimento, atingindo diversas áreas com uma abordagem lúdica, ao criar experiências que cativam o público, proporcionando interações divertidas. O *design* lúdico, com sua ênfase na estética, narrativa e elementos visuais também tornam a vivência mais agradável. A gamificação não é apenas uma mera busca pela vitória, mas uma ferramenta dinâmica para aprendizagem, desenvolvimento de

habilidades e socialização. A compilação entre brinquedo, a ludicidade e o jogo configuram um ambiente propício para o ato de brincar.

Figura 1 – Gamificação no contexto de jogo e da brincadeira



Fonte: Disponível em < <https://doi.org/10.33836/interacao.v24i3.722> >

A imagem acima demonstra a importância dos elementos de jogo presente, assim como o uso de brinquedos com design lúdicos, esses recursos corroboram para a eficácia de uma atividade gamificada.

4.1. JOGO 1 - “QUEM SOU EU”

O primeiro jogo, intitulado “quem sou eu?” foi elaborado pela autora e desenvolvido com uma criança de 3 anos e seus familiares. Os participantes mostraram-se bastante ansiosos para a dinâmica do jogo, o pai, a mãe e as crianças. O jogo “Quem sou eu” foi criado para melhorar a interação social entre a família promovendo o trabalho em equipe, cooperação, memória visual. Sendo assim, o principal objetivo do planejamento desenvolvido foi de realizar a dinâmica do jogo, a aprendizagem e a interação da criança com a família, a partir de atividades que utilizassem os elementos como regras, engajamento. Possibilitar à criança o contato com os elementos dos jogos aguça a curiosidade a partir da gamificação.

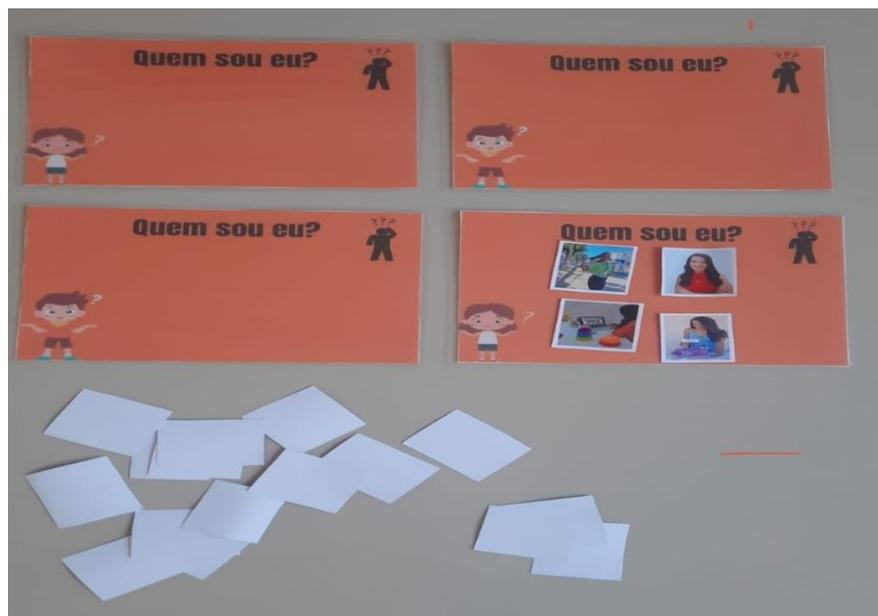
A síntese do processo de criação e proposta do jogo é apresentada no quadro 3.

Quadro 3 – Jogo Quem sou eu?

Objetivo	Incentivar a participação da família, promovendo a memorização, concentração e memória visual.
Material utilizado	Quatro fichas com a escrita "Quem Sou Eu?", contendo desenhos de pensamentos. Quatro fotos de cada membro da família, incluindo a criança. Cada foto possui características específicas, como a foto do rosto, de aniversário, uma durante uma atividade escolar, uma realizando uma tarefa que gosta.
Regras	Cada participante fica com uma ficha "Quem Sou Eu?" e todas as fotos devem ficar viradas para baixo. Quem aplica o jogo decide quem começará. Após o primeiro participante pegar uma foto, identifica quem está nela e coloca sobre a ficha "Quem Sou Eu?". Os demais participantes seguem, cada uma escolhendo uma foto e colocando sobre sua ficha. Não é permitido pegar uma foto da pessoa que um outro participante já tenha escolhido. Ganha quem preencher primeiro a ficha com as 4 fotos. Após o preenchimento, cada participante deve falar sobre quem pegou, compartilhando características do jogador
Dinâmica	O jogo foi realizado com quatro jogadores, incluindo uma criança de 3 anos e seus familiares (pai, mãe e irmã). Cada participante recebeu uma ficha com o nome "Quem Sou Eu?" e 16 fotos pequenas, sendo 4 de cada um dos participantes. As fotos foram embaralhadas e dispostas viradas para baixo sobre a mesa. O primeiro jogador retira uma carta, identifica a quem pertence e coloca sobre a ficha. Os jogadores se revezam, virando uma carta por vez, tentando encontrar a foto correspondente ao jogador que pegou a carta primeiro. O jogo continua até que todas as fichas sejam preenchidas. Após o término do jogo, cada participante compartilha quem pegou e descreve características do jogador em questão, tornando a experiência não apenas divertida, mas também promovendo a interação e o conhecimento mútuo entre os participantes.

Fonte: Autora, 2023.

Figura 2 - Material do jogo



Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 3 - Apresentação das fichas



Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 4 - Escolhas das primeiras cartas



Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 5 - Cada jogador com sua 1 carta



Fonte: Acervo da autora, 2023.

Figura 6 - Finalizando o jogo



Fonte: Acervo da autora, 2023.

Em uma tarde realizei a aplicação do Jogo com família, que se reuniu para participar do jogo junto com a criança de 3 anos, uma etapa de diversão e conhecimento mútuo por meio do jogo "Quem Sou Eu?". O material era composto por: quatro fichas com a interessante pergunta "Quem Sou Eu?" com desenhos de pensamentos, e 16 fotos que capturavam momentos especiais de cada membro da família. Cada participante, incluindo a criança de 3 anos, recebeu uma ficha e aguardou pela primeira jogada. As fotos, viradas para baixo sobre o chão, escondiam características singulares de cada membro da família.

Bastante animada a criança foi escolhida para iniciar o jogo. O ato de virar uma foto deixou a criança empolgada e com expressões de surpresa, marcando o início de uma competição amigável e interativa. Apesar de sua pouca idade a criança participou continuamente do jogo. Cada escolha era acompanhada por gestos animados e risos destacando sua incrível capacidade de memorização e concentração. O jogo não era apenas sobre vencer, mas também sobre compartilhar momentos e conhecimentos. As regras simples promoveram uma competição, criando um jogo tranquilo onde risos eram tão frequentes quanto as viradas de fotos.

À medida que as fichas eram preenchidas, cada participante compartilhava características e histórias sobre o membro da família em questão, transformando o jogo

em uma experiência de aprendizado e interação. Ao final do jogo, as fichas de "Quem Sou Eu?" estavam completas, mas mais do que isso, laços familiares foram fortalecidos. O jogo não foi apenas uma atividade lúdica, mas uma oportunidade para criar memórias compartilhadas e nutrir a conexão entre os membros da família.

O "Quem Sou Eu?" promoveu habilidades cognitivas na criança, além de proporcionar à família um momento valioso de aprendizado, diversão e interação. A experiência serviu como um lembrete de que, muitas vezes, são nos momentos simples de diversão em família que construímos as memórias mais duradouras. Destaca-se que as crianças queriam repetir várias vezes a aplicação do jogo, e os pais que gostaram bastante da dinâmica, fazendo elogios como "muito criativo e que adoraram os objetivos, era exatamente isso que o meu filho estava precisando.

4.2. JOGO 2 - TRILHAS DOS NÚMEROS

O jogo trilhas dos números foi realizado com o uso de dados, cartaz e cartolina com números.

Durante uma atividade lúdica e educativa, desenvolvi um jogo dos números envolvendo três dados numerados de 1 a 18. Cada dado possuía um número em cada face, juntamente com desenhos em forma de círculos. Os círculos representavam os números de 1 a 18, culminando no destino: a árvore. A síntese do jogo 2 é apresentada no quadro 4.

Quadro 4 – Jogo trilha dos números

Objetivo	Associar e reconhecimento dos números; Aprimoramento pessoal, visando um melhor comportamento e superação dos desafios contra si mesmo; Promover o entendimento de celebrar realizações e esforço para alcançar as metas do jogo, enfatizando assim a determinação e valorização do processo em cada rodada;
Material utilizado	Três dados numerados de 1 a 18. 18 fichas circulares, cada uma numerada de 1 a 18. Cartaz com a representação do desenho da árvore
Regras	Um jogador O jogador realiza a jogada utilizando um dos dados. Se um número já foi escolhido e é repetido, o jogador deve escolher outro dado novamente e jogar. O <i>feedback</i> é imediato.

<p>Dinâmica</p>	<p>O objetivo é chegar à árvore com os números completos. A finalidade do jogo é proporcionar um ambiente educativo e divertido, onde a criança pode praticar habilidades essenciais, desenvolver autonomia, e ao mesmo tempo, criar uma experiência positiva de aprendizado</p> <p>O jogador deve escolher um dos três dados e lançar para cima, o número que sai no dado ele deve falar e procurar o mesmo entre as fichas do 1 ao 18, e colar no cartaz ilustrativo que também tem os números de 1 a 18 e a árvore, o ponto de chegada.</p> <p>Ao jogar para cima identificando em voz alta o número que saiu. Escolher entre as fichas o número correspondente, colocando-a sobre ele. O jogo prossegue realizando as jogadas até que todos os números serem preenchidos no cartaz.</p>
-----------------	---

Fonte: Autora, 2023.

Ao final do jogo, a contagem dos números no cartaz revela que a criança tenha preenchido mais espaços e alcançado a árvore. Além de estimular habilidades com os números, o jogo promove a paciência, a espera para a colagem de cada número na cartolina, e criou um ambiente envolvente e educativo.

Essa experiência proporcionou não apenas a conhecer os números, mas também reforçou a importância da cooperação, estratégia e alegria no processo de aprendizagem das crianças. O jogo, tornou-se uma maneira divertida e educativa de explorar conceitos matemáticos de forma envolvente.

Figura 7: Material do jogo



Fonte: Acervo da autora, 2023

Figura 8: Escolha do dado



Fonte: Acervo da autora, 2023

Figura 9: Colagens dos círculos numéricos no cartaz



Fonte: Acervo da autora, 2023

Figura 10: Jogos concluídos



Fonte: Acervo da autora, 2023

O relato em questão só foi possível por meio do trabalho em equipe, no caso a família, que desenvolveu uma parceria fundamental para alcançar os resultados. As atividades descritas são constituídas por duas experiências de jogos, sendo que cada uma se diferencia em metodologia e tipo de jogo. Importante salientar que o aluno em questão apresentava falta de paciência para concluir atividades sugeridas, portanto criou-se um jogo que trabalhasse o tempo em que ele teria que esperar, além de desenvolver também a interação social.

O jogo não foi apenas uma atividade lúdica, mas uma oportunidade para criar memórias compartilhadas e nutrir a conexão entre os membros da família.

Jogo "Trilhas dos Números" - O jogo foi desenvolvido com o propósito principal de ajudar a criança a familiarizarem-se e praticar a identificação e sequenciamento dos números de 1 a 18.

Na realização do jogo "Trilhas dos Números", observei uma criança entusiasmada e curiosa se envolvendo na atividade. Ao apresentar os dados numerados de 1 a 18, as fichas circulares correspondentes e o cartaz ilustrando a árvore como ponto de chegada, a criança mostrou grande interesse desde o início, começou escolhendo um dos dados e lançando-o com animação. Ao ver o número que saiu, ela identificou imediatamente o correspondente no cartaz fazendo a colagem. Sua

expressão de alegria ao encontrar a ficha correta evidenciou o engajamento e a satisfação pessoal.

Durante o decorrer do jogo, demonstrou um processo de autoavaliação notável. Quando se deparava com números que possuem fonemas parecidos ela confirmava a resposta ao meu comando, passando para o próximo desafio sem hesitação. Esse comportamento indicou um aprendizado contínuo, mostrando que a aluna adquiria não apenas conhecimento matemáticos do jogo, mas também desenvolvia habilidades de análise e tomada de decisões. Após cada jogada, aproveitava a oportunidade para fornecer *feedback* específico. Expliquei a sequências dos números 1 ao 18 relacionados aos números escolhidos, incentivando a refletir sobre cada um. Essa abordagem não apenas enriqueceu a experiência de jogo, mas também contribuiu para o desenvolvimento do entendimento dos números.

Ao longo do jogo, entregava recompensas simbólicas como bolinhas coloridas sempre que alcançava marcos específicos. Essas recompensas não eram apenas incentivos, mas também reconhecimentos individuais de suas conquistas. A cada ficha colocada no cartaz, celebrava seu progresso pessoal, criando uma atmosfera positiva e motivadora.

A experiência de observar a criança jogando "Trilhas dos Números" sozinha foi recompensador. Além do aspecto lúdico, o jogo proporcionou um ambiente apropriado para o desenvolvimento de habilidades numérica e autoavaliação. A abordagem individualizada permitiu que explorasse o jogo em seu próprio ritmo, promovendo não apenas a aprendizagem, mas também a autoconfiança e o amor pelos números.

Essas atividades domiciliares despertaram uma competitividade de forma indireta, resultando na criação de um quadro de rotina com espaços designados para colocar estrelas obtidas em jogos e atividades. Esses quadros foram colocados na casa de cada criança, que se encontravam em residências diferentes, ao alcance da visão delas, para que pudessem realizar a colagem de suas estrelas. Quando a aula era realizada, o aluno ganhava uma estrela. Assim, surgiu um interesse entusiasmante por acumular mais estrelas, gerando uma competição indireta e amigável nelas.

Ao longo do processo, cada um dos participantes passou a almejar ter mais estrelas do que o outro, criando uma dinâmica de competição amigável. Algumas crianças chegaram ao ponto de expressar seu desejo de receber mais estrelas.

Figura 11: Quadro das estrelas



Fonte: Acervo da autora, 2023

Figura 12: Colando a estrela



Fonte: Acervo da autora, 2023

Figura 13: Contagem das estrelas



Fonte: Acervo da autora, 2023

Esta iniciativa não apenas aumentou o engajamento das crianças nas atividades, mas também estimulou um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador. A competição saudável transformou as rotinas de estudo em oportunidades divertidas de aprendizagem, impulsionando o interesse e o desempenho individual das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio dos resultados obtidos, pode-se concluir que a gamificação é uma metodologia ativa capaz de engajar os participantes estimulando a cooperação durante a aplicação do jogo, identificando assim uma maior autonomia e participação na realização das atividades. A partir da reflexão sobre os dados obtidos, foi possível identificar maior motivação para realizar as atividades, pois, verificou-se que o fato de trabalhar em equipe e considerarem o jogo divertido é capaz de gerar interesse e engajamento na realização das tarefas.

Desta maneira, é importante validar que ter um professor como mediador, conhecendo o público-alvo, sempre que possível, antes de desenvolver o jogo e ainda, estar apto a realizar modificações, é primordial para execução das atividades/tarefas.

Considera-se então que a gamificação como metodologia ativa é capaz de incentivar o desenvolvimento de competências socioemocionais como, empatia, respeito, criatividade, autonomia, paciência. Tais competências permitem que o desenvolvimento do jogo gere a competição por colaboração pela necessidade de desenvolver um trabalho em equipe.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, A. Igo. **Jogos Digitais como Ferramenta de Educação Midiática: Transformando o Aprendizado em Diversão**. LinkedIn. 2023. Disponível em: < <https://pt.linkedin.com/pulse/jogos-digitais-como-ferramenta-de-educa%C3%A7%C3%A3o-midi%C3%A1tica-o-de-alencar> > Acesso em: 20 dez. 2023.

BLANCO, Gisele. **Gamification: como a lógica dos jogos pode te ajudar a resolver problemas**. Na prática.org, 2017. Disponível em: < <https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/> > Acesso em: 28 dez. 2023.

BORGES, Simone de S et al. **Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático**. 2013, Anais. Porto Alegre, RS: SBC, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/CBIE.SBIE.2013.234> . Acesso em: 09 jan. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular-BNCC**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2018.

EVANGELISTA, F; GOMES, P. de T. (orgs) **Educação para o pensar**. Campinas: Alínes, 2003.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. In: Renote. Novas tecnologias na Educação. V. 11. N. 1. Cinted – UFRGS. 2013.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a Gamificação (recurso eletrônico): O que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis, UFSC: UAB, 2020.

PEREIRA, M. (2008). **A relação entre pais e professores: uma construção de proximidade para uma escola de sucesso**. Universidade de Málaga.

POSSATO, A. B.; ZAMONER, Z.; MONTEIRO, P. O.; QUERIDO DE OLIVEIRA CHAMON, E. M. **O USO DE GAMES: UMA PRÁTICA DISCUTIDA COMO INOVADORA NA EDUCAÇÃO 5.0**. Interação - Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 24, n.

3, p. 23 - 41, 26 dez. 2022. Disponível em: < <https://doi.org/10.33836/interacao.v24i3.722> > Acesso em: 08 jan. 2024.

SOBRINHO, Reginaldo Célio. **Prática pedagógica e relação família e escola: dilema, desafios e possibilidades.** Vitória, ES: GM, 2009.

VANCINI, B. E.; MARTINS, A. R. DE Q.; SILVA, T. L. DA. **A utilização da gamificação como elemento de engajamento de estudantes do ensino fundamental.** Congresso internacional de educação e tecnologias, Encontro de pesquisadores e educadores a distância. 2008.