



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

12319 - Resumo Expandido - Trabalho - 15a Reunião da ANPEd – Sudeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT 16 - Educação e Comunicação

### A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA OFICINAS DE REFORÇO ESCOLAR DE ALFABETIZAÇÃO NA PÓS-PANDEMIA

Luciene de Sousa Teixeira Vales - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Lorrayne dos Santos - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Maisa Caroline Carvalho dos Anjos Lacerda - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO

Agência e/ou Instituição Financiadora: FAPERJ

### A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA OFICINAS DE REFORÇO ESCOLAR DE ALFABETIZAÇÃO NA PÓS-PANDEMIA

Este trabalho é parte de uma pesquisa em andamento, que realiza oficinas de reforço escolar para cerca de 30 crianças de 8 a 11 anos, em uma escola pública da cidade do Rio de Janeiro. Essas crianças apresentam uma grande defasagem de leitura e de escrita, em decorrência do isolamento social ocorrido nos últimos anos, imposto pela pandemia da Covid-19. Antes do início das atividades com as crianças, porém, houve uma pesquisa para a escolha da metodologia mais adequada a ser utilizada, considerando que o objetivo é desenvolver um trabalho totalmente diferente das aulas de reforço tradicionais, nas quais as crianças recebem explicação de como realizar o trabalho de casa e ou refazem exercícios impressos de forma massiva. A metodologia selecionada para a realização das oficinas foi a gamificação. Almeida descreve como a gamificação pode ser uma estratégia pedagógica inovadora:

“... a gamificação se constitui como uma estratégia pedagógica que pode potencializar os processos de aprendizagem dos sujeitos, pois os oportuniza a participar ativamente de sua própria aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionadas à autonomia, metacognição, autoria, colaboração e cooperação na resolução e invenção de problemas. (ALMEIDA *et al.*, 2017, p.6)”

A gamificação permite essas aprendizagens por ser uma metodologia ativa, e, nas palavras de Moran, porque “os jogos e as aulas roteirizadas com as linguagens de jogos (gamificação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de

encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real” (MORAN, 2018, p. 21). Pode ainda, ser compreendida como o uso de design de games em espaços que não são de games (MORIN, 2018). Após a escolha da gamificação, a Equipe iniciou o processo de planejamento de como essa metodologia seria aplicada diretamente com as crianças. Para responder a essa questão, algumas práticas de gamificação com crianças foram pesquisadas em levantamento bibliográfico. Observamos que muitos trabalhos apresentam uma ênfase na dimensão teórica da gamificação (OLIVEIRA; PAIVA, 2019) e que as práticas geralmente são baseadas na competição e pontuação de equipes (LEAL, 2019), porém essa metodologia não se limita a isso. Com base em Alves (2015) e Moran (2018), elencamos os principais itens de design de games que podem ser utilizados em nossa Pesquisa.

Utilizando o modelo de Kevin Werbach, de estudo da gamificação, Alves (2015) apresenta uma experiência gamificada completa, em um formato de pirâmide, onde no topo encontra-se a Dinâmica – “constituída por elementos responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência” (ALVES, 2015, p. 43). Esses elementos, segundo a autora, são as construções, as emoções, a narrativa (storytelling), a progressão e o relacionamento. No meio da pirâmide temos a “mecânica dos games”, cujos elementos “podem ser considerados “os verbos” pois são eles que promovem a ação que movimentam as coisas adiante” (ALVES, 2015, p. 44). Os elementos dessa experiência são os desafios, a sorte, a cooperação, o feedback, a aquisição de recursos, as recompensas, as transações, os turnos e os estados de vitória. E na base da pirâmide do modelo citado, “estão os componentes do jogo. São formas específicas de fazer o que a dinâmica e mecânica representam, complementando a analogia com um determinado idioma, é como se fossem substantivos” (ALVES, 2015, p. 46). Fazem parte dessa experiência as realizações, os avatares, os badges, os “boos figts”, as coleções, o combate, o desbloqueio de conteúdos, o doar, o placar ou “leaderboard”, os níveis, os pontos, a investigação ou exploração, o gráfico social e os bens virtuais. Identificamos que a experiência na gamificação é muito importante, como nos explica Alves:

“Experiência e game não são a mesma coisa. Experiência é a forma como você se sente quando joga. Game é o conjunto de regras, a estética, a combinação entre seus elementos que promove a experiência. Quando fazemos o design de um games estamos controlando o game e tentando produzir experiências. Os elementos são, assim, as peças que combinamos para promover determinada experiência” (ALVES, 2015, p. 47).

Não basta apenas utilizarmos os itens de design de games em sala de aula se eles não promovem as experiências com a dinâmica, a mecânica de games e os componentes de jogo. Por isso, definimos que o primeiro passo do processo de gamificação com crianças seria a criação de uma narrativa motivadora e envolvente. Isto porque a narrativa tem papel fundamental em todas as formas de gamificação, como afirma Alves: “sem uma história que crie significado para o jogador, a credibilidade do sistema fica prejudicada e a motivação para o engajamento no sistema deixa de existir porque perde a relevância” (ALVES, 2015, p. 47). Concebemos, então, as aulas de reforço escolar como um espaço de uma Fábrica de Jogos Educativos. Os alunos participantes foram convidados a serem estagiários dessa fábrica, para

que produzissem jogos reais e também digitais, para eles e para outras crianças que ainda estão aprendendo a ler e a escrever. Cada grupamento se constituiu como uma Equipe. Para dar veracidade à narrativa, cada criança recebeu um capacete e um colete na cor da sua Equipe, além de uma maleta com materiais escolares diversos, pois os aspectos cenográficos são muito importantes nessa metodologia. Também levados para a sala de aula alguns objetos decorativos e utilitários que nos remetem a fábrica e à “cultura maker”, promovendo a imersão das crianças na narrativa criada, como cartões de ponto que funcionam como registro de presença das crianças. Foi explicado, ainda, que em todas as oficinas as crianças receberiam tarefas e seriam pontuadas. Ao final do semestre, o Grupo com maior pontuação ganhará uma festa Gamer, sendo esse o grande prêmio a ser conquistado.

No momento de planejar a aplicação da gamificação, tivemos a preocupação de ligar esses elementos à narrativa inicial, e esse fato tem proporcionado as experiências de game que havíamos planejado (ALVES, 2015). Nem sempre eles têm uma atividade competitiva entre Equipes. Em muitas oficinas eles têm tarefas a cumprir, e os integrantes da mesma Equipe acabam por auxiliar seus pares, promovendo muita mediação e interação entre eles. Embora a pesquisa ainda esteja em andamento, constatamos que o interesse das crianças é muito grande em participar, pois eles frequentam com assiduidade as oficinas, mesmo sendo um horário extra, além das aulas regulares. E a Pesquisa está se consolidando como mais uma estratégia oferecida pela escola, em sua tarefa árdua de concluir o processo de alfabetização de todos os seus alunos.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Gamificação, Reforço Escolar, Ensino Público.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. R.; FUCK, R. S.; Da Silva, P. G. **Estratégias de gamificação no processo de alfabetização:** experiência em uma escola da rede pública. Revista Redin, Taquara-Rs., v. 6, n. 1, outubro, 2017.

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. – São Paulo: DVS Editora, 2015.

LEAL, G. G. L. **Gamificação:** uma proposta lúdica para os anos iniciais do Ensino Fundamental. 23f. Trabalho de Conclusão de Cursos (especialização) - universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2019.

MORAN, J. M. **Metodologias Ativas para uma Aprendizagem mais Profunda.** In: BACICH, L.; MORAN, J. (orgs.). Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática. – Porto Alegre: Penso, 2018.

OLIVEIRA, F. de A. S.; PAIVA, A. C. de P. **A Gamificação e os Jogos aplicados à Alfabetização:** Experiências e Contribuições do Estímulo Cognitivo. In: SBGames, 18°, 2019, Rio de Janeiro. Proceedins. Rio de Janeiro. p. 1108-1111.