



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

MARALIZA EVALINI NUNES COSTA.

**O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE SUPERAR O
TRADICIONALISMO PEDAGÓGICO**

UBERLÂNDIA – MG

2021

MARALIZA EVALINI NUNES COSTA.

**O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE SUPERAR O
TRADICIONALISMO PEDAGÓGICO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Uberlândia para a
obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Polo: Araxá

Orientador: Prof. Dr. Hélio Carlos Miranda de
Oliveira.

UBERLÂNDIA – MG

2021

MARALIZA EVALINI NUNES COSTA.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Uberlândia para a
obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Polo: Araxá

Orientador: Prof. Dr. Hélio Carlos Miranda de
Oliveira.

Aprovado em:

Prof. Dr. Hélio Carlos Miranda de Oliveira, UFU/ MG

“Tomou, então, Samuel uma pedra, e a pôs entre Mispa e Sem, e lhe chamou Ebenézer, e disse: Até aqui nos ajudou o SENHOR.”

(1 Samuel 7:12)

RESUMO

O presente trabalho propõe uma discussão a respeito das contribuições do Construtivismo à educação, principalmente no que se refere às atuais concepções de alfabetização e faz uma correlação entre os ideais construtivistas e o objetivo maior das Metodologias Ativas, o qual é posicionar o aluno como o principal construtor de seu conhecimento. Metodologias ativas estão sendo cada vez mais utilizadas no cenário educacional e a gamificação é uma das várias estratégias para aplicá-las. Dentre os pesquisadores que comungam dos ideais construtivistas, está Emília Ferreiro que contribuiu exponencialmente para uma nova concepção nacional de alfabetização. O trabalho relata a necessidade de se pensar a educação como algo que evolui conforme as mudanças sociais e faz menção quanto à utilização da gamificação para que o aprendizado se torne mais atrativo aos alunos.

Palavras- chave: Construtivismo, Metodologias Ativas, Alfabetização, Gamificação.

SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO	7
II. HISTÓRICO PESSOAL	7
III. METODOLOGIAS ATIVAS E CONSTRUTIVISMO	9
IV. INFLUÊNCIAS DO CONSTRUTIVISMO NA HISTÓRIA DA ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL	13
V. A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO	16
VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
VII. REFERÊNCIAS	19

I. INTRODUÇÃO

O presente trabalho está estruturado no modelo de memorial reflexivo em que começo relatando minha jornada de vida pessoal e as experiências vivenciadas durante o curso de Pedagogia. A partir destas experiências, justifico a escolha do tema Metodologias Ativas para a realização do Trabalho de Conclusão de Curso.

Para realização deste trabalho utilizei o método de pesquisa descritiva com a finalidade de buscar informações sobre a aplicação da gamificação na educação. No decorrer do trabalho outros assuntos foram abordados como a influência de estudos construtivistas na alfabetização e a interligação entre metodologias ativas e a teoria construtivista.

A partir do Capítulo III, utilizo a pesquisa bibliográfica para embasar a escrita do trabalho. “A pesquisa bibliográfica está inserida principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento, através de uma investigação científica de obras já publicadas.” (SOUZA, OLIVEIRA, ALVES, 2021, p.65)

O trabalho está dividido da seguinte forma:

No capítulo III apresento a descrição de Metodologias Ativas e sua interligação com a teoria construtivista.

O Capítulo IV está estruturado a partir da influência de estudos construtivistas na alfabetização, bem como a história da alfabetização no Brasil e, por fim, o Capítulo V diz a respeito da gamificação na educação.

O objetivo deste trabalho foi fazer um estudo através de pesquisas bibliográficas a respeito das Metodologias Ativas, especificamente em relação à gamificação na educação para superar o tradicionalismo pedagógico ainda muito presente nas escolas brasileiras.

II. HISTÓRICO PESSOAL

Meu nome é Maraliza Evalini Nunes Costa, tenho 33 anos, nasci e fui criada na cidade de Araxá- MG.

Tenho muito orgulho e gratidão por minha família e de como fui criada. Tive uma infância feliz e meus pais me ensinaram bons valores.

Meu pai, um homem honesto e trabalhador, por muitos anos trabalhou como frentista de posto de gasolina e sua renda neste trabalho era o sustento de nossa família, juntamente com os trabalhos de crochê feitos por minha mãe.

Minha mãe, dona de casa e artesã, se privou de trabalhar fora para cuidar da família.

Tenho uma irmã mais velha que sempre foi um exemplo para mim por seu comportamento, esforço e inteligência.

O começo de minha escolarização foi na Escola Estadual Pio XII. Nesta escola estudei até terminar o antigo primário. Depois, da 5ª série do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, estudei na Escola Estadual Professor Luiz Antônio Corrêa de Oliveira.

Quando estava no final do 1º ano do Ensino Médio, passei no vestibular para o curso técnico de mineração no CEFET.

Enfim, passaram-se os anos, me casei, hoje sou mãe de um garotinho de 6 anos; e passados 12 anos após terminar o Ensino Médio, iniciei o curso superior de Pedagogia pela UFU na modalidade à distância no ano de 2017.

Estudar nesta modalidade foi algo novo e ideal para mim, pois trabalho, sou mãe e dona de casa.

Aos poucos, consegui conciliar minha vida pessoal e profissional com os estudos.

A questão principal pela qual optei por realizar o vestibular para o curso de Pedagogia é o fato da facilidade que tenho para ensinar, além de achar a profissão do professor, especialmente da Educação Infantil, muito bonita e importante.

Meu primeiro emprego informal foi como professora de matemática. Na ocasião, tinha 15 anos e ensinava matemática a uma vizinha de 8. Sua mãe me pagava um valor simbólico mensalmente. A melhora que esta garotinha teve na matéria de matemática foi nítida e continuei a ensinando por vários meses. Posteriormente, a mãe desta garotinha me indicou para outra mãe e comecei a dar aula para as duas crianças. Quando comecei a estudar no CEFET, não me sobrava tempo, por isso tive que parar com “aulas” particulares.

Gostei muito dessa experiência e este foi um dos motivos que me fizeram escolher este curso, além de gostar de lidar com crianças.

Quando iniciei esta graduação, acreditava que o único campo de atuação do pedagogo era essencialmente a escola. No entanto, logo no início do curso foram apresentados diferentes campos que o pedagogo pode atuar. Logo, a primeira impressão que tive do curso foi referente à versatilidade profissional que ele abrange.

No decorrer do curso, as disciplinas que mais gostei foram: Princípios e Métodos de Alfabetização I e II por abordarem as evoluções que ocorreram na alfabetização. De fato, me interesse bastante por assuntos relacionados à alfabetização.

Um momento marcante no curso foi a realização de uma intervenção pedagógica proposta em um trabalho da disciplina de Projeto Integrados de Prática Educativa IV. Este trabalho foi realizado em dupla e para sua realização deveríamos observar alguma prática na escola e propor uma mudança, que seria a intervenção.

Na ocasião, observamos que a atividade de ditado de palavras que a professora fazia com as crianças não estava sendo estimulante para elas. A partir desta constatação, propomos um ditado em forma de jogo e realizamos na prática esta aula com os alunos.

Notamos que os alunos ficaram muito mais interessados ao realizar o ditado em forma de jogo e concluímos que certas metodologias utilizadas em sala de aula mudam totalmente a motivação e interesse das crianças. Esta experiência me motivou escolher o tema “Metodologias Ativas” para realização deste trabalho com principal enfoque na gamificação na alfabetização.

III. METODOLOGIAS ATIVAS E CONSTRUTIVISMO

Segundo Almeida, Fuck, Silva (2017), as metodologias reprodutivas em que o aluno espera o conteúdo apresentado pelo professor para posterior atividade e avaliação, precisam ser abolidas. A grande variedade de recursos tecnológicos e midiáticos fazem com que o professor não seja o único responsável pelo compartilhamento de informações.

Lovato et.al (2018), atribui às mudanças sociais, o fator crucial para o surgimento das “metodologias ativas de aprendizagem”:

[...]mudanças sociais têm levado a mudanças de percepção no processo de ensino-aprendizagem, levando ao surgimento das chamadas ‘metodologias ativas de aprendizagem’. Nessas metodologias, o aluno torna-se o protagonista. (LOVATO et. al., 2018, p. 154)

De acordo com Paiva et. al. (2016), devido às grandes transformações ocorridas nas últimas décadas, novas metodologias de ensino passaram a ser incorporadas na Educação da atualidade. Nesta metodologia há um rompimento com o modelo tradicional de ensino e destaque à autonomia do aluno em uma aprendizagem significativa.

Nesta perspectiva de mudanças ocorridas na educação, Parada et.al (2020) ressaltam os desafios que professores tiveram que enfrentar na pandemia do COVID- 19 ao se depararem com a necessidade em adquirir novas competências e habilidades, além de buscar suporte tecnológico e ferramentas de tecnologias da comunicação e informação (TICs).

Com relação à utilização de tecnologias da informação e comunicação; Almeida, Fuck, Silva (2017) relatam sobre a necessidade de se estabelecer novas relações na sala de aula. Os professores precisam propor as TICs em seus planejamentos e os alunos aceitarem usar os recursos digitais para construir o conhecimento.

Para implementar as Metodologias Ativas, sejam por meio de Tecnologias Digitais ou não, há diversas estratégias, tais como explanadas na tabela abaixo:

Tabela 1. Estratégias educacionais

Ensino Híbrido: metodologia que alinha aprendizado online e presencial, revelando o processo de aprendizagem como algo contínuo e associado ao uso da tecnologia.
Aprendizagem Baseada em Problemas: os estudantes são divididos em grupos e são apresentados a um problema, de cunho técnico-científico. A solução e organização para resolução desse problema é debatida, e fica estabelecido um tempo para que seja elaborado.
Gamificação: são jogos que simulam as mais diversas situações no ambiente, como por exemplo, gerenciamento de uma empresa ou montagem de uma fábrica. É possível ainda gerar competições entre as turmas, com o foco em habilidades referentes ao convívio.
Aprendizagem baseada em projetos (ABP): foca na aprendizagem colaborativo e interdisciplinar, por meio de um processo com cunho investigativo e com tarefas planejadas, em que o produto é algo concreto.
Sala de aula invertida: tem como principal objetivo estimular a autonomia do estudante, fazendo com que esse chegue em sala conhecendo o assunto a ser tratado. Desse modo, há uma inversão do modelo tradicional de ensino - o professor apresenta um material de apoio para leitura e fixação de conteúdo e posteriormente, discute e elimina as dúvidas.
Aprendizagem entre pares: também conhecido como <i>Team Based Learning (TBL)</i> , consiste na formação de duplas para construção conjunta de conhecimento e compartilhamento de ideias.
Cultura maker: baseado no movimento " <i>Do it yourself</i> ", concentra-se em colocar o aluno como protagonista do processo de aprendizagem. Atua em conjunto com metodologias como aprendizagem entre pares e ABP.
Storytelling: apresenta-se como contação de histórias, com narrativas contextualizadas, para compartilhar experiências através do lúdico e da experiência humana.
Grupos interativos: baseia-se na formação temporária, de pequenos grupos, durante a aula e posterior rodízio de atividades desafiadoras. Nessa metodologia, são convidadas pessoas da comunidade escolar para participar. Essa é uma forma de trazer a comunidade para sala de aula.

FONTE: DIAS et.al.,2021¹

¹ Tabela exemplificativa sobre as estratégias educacionais que utilizam metodologias ativas. Disponível em:<https://www.google.com.br/books/edition/Metodologias_Ativas/ApksEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=metodologias+ativas&printsec=frontcover> Acesso em: 08 nov. 2021

Quanto à historicidade das metodologias ativas, elas começaram a ser utilizadas, de acordo com as pesquisas de LOVATO et. al (2018), a partir do século XVIII com a eclosão das revoluções liberais na Europa e a independência dos Estados Unidos. Neste período histórico, os pensamentos de Dewey foram importantíssimos para uma nova visão do processo de ensino- aprendizagem. Dewey criticou a cultura de obediência e submissão do aluno ao professor, além dos métodos que incentivavam a memorização de conteúdos pelos estudantes. Ele defendia a busca ativa de conhecimento pelos estudantes. Os pensamentos de Dewey iam de encontro ao movimento da Escola Nova que igualmente valorizava a postura ativa do aluno no processo de ensino- aprendizagem. (LOVATO et. al 2018)

Em uma proposta em que o aluno é um ser ativo no processo de ensino- aprendizagem, a posição do professor também necessita de mudanças. Paulo Freire, defensor de uma educação libertadora, ressalta em seu livro “Pedagogia do Oprimido”, a necessidade de o professor passar a ser um coordenador e ter suas funções modificadas. As funções do professor nesta perspectiva seriam: “[...] dar as informações solicitadas pelos participantes e propiciar condições favoráveis à dinâmica do grupo reduzindo ao máximo sua intervenção direta no curso do diálogo.” (FREIRE, 1987, p.6)

Paulo Freire foi um dos pensadores que influenciaram o curso da educação do século XX. Se destacaram também Montessori, Frenet, Piaget, Michael Foucault, entre outros:

A educação do século XX é o resultado de uma evolução que passa por diversos pensadores – desde as ideias de aprendizagem pelo condicionamento de Montessori, a aprendizagem por experiência de Frenet, chegando a Piaget, Vygotsky e, no século XX, a aprendizagem significativa de David Ausubel, a crítica ao modelo de educação bancária de Paulo Freire e o construtivismo do francês Michael Foucault - que discutem os modelos de ensino e expressam a necessidade da autonomia do estudante. (FARIAS, MARTIN e CRISTO, 2014, p. 145)

Pode-se observar que a educação passa por constantes transformações. Tais transformações perpassam pelas mudanças das teorias pedagógicas que fundamentam as teorias: ambientalista, inatista e interacionista, conforme Lima (2017):

O As teorias pedagógicas que explicam a aprendizagem consideram o “sujeito” que aprende, o “objeto” e a “mediação” entre o sujeito e o objeto, realizada no convívio em sociedade. A distinta valorização atribuída a esses elementos fundamenta as teorias: (i) ambientalista, (ii) inatista e (iii) interacionista que, ao longo do tempo, vêm sendo traduzidas nas práticas pedagógicas. (LIMA, 2017, p.422).

A teoria ambientalista esta traduzida na pedagogia diretiva que valoriza o papel do professor. Já a teoria inatista é traduzida na pedagogia não- diretiva que valoriza

aspectos hereditários e maturacionais do indivíduo e, por fim, a pedagogia interacionista ou sociointeracionista que é traduzida na pedagogia construtivista e valoriza os aspectos hereditários, os conteúdos, a cultura e a sociedade. (LIMA, 2017).

Segundo Sanchis & Mahfoud (2010), a partir do Construtivismo chegou-se a um modelo de aprendizagem interativo que se contrapôs ao modelo empirista e ao modelo inatista.

As metodologias ativas têm características que se enquadram nas teorias construtivistas:

Com base na teoria construtivista, a aprendizagem só se dá se estiver em conjunto com o processo de desenvolvimento do conhecimento, portanto a metodologia ativa tem sua criação no construtivismo, que na educação pode ser definido pelo conjunto de tendências atuais de pensamento educacional que propiciam a construção do conhecimento através das interações com o meio, onde se complementam de um lado estudantes e professores e de outro, problemas sociais atuais e o conhecimento já mapeado. (PERINI, FONSECA e GNAP, 2018, p.2).

Embora métodos de ensino tradicionalistas ainda perdurem de forma significativa, o Construtivismo tem mudado positivamente as escolas brasileiras. Tais mudanças referem-se principalmente ao modo de alfabetização empregados na educação:

[...] este método tem sido fundamentalmente importante, visto que, por meio de seus pressupostos de compreensão dos caminhos do desenvolvimento da inteligência, é possível identificar diferentes contribuições para o processo de alfabetização. A principal delas está correlacionada com a compreensão de que o aluno deve ter liberdade para aprender das mais diversas formas, seja em grupo ou individualmente, sempre respeitando seus limites e necessidades de aprendizagem de cada um. (FERNANDES et.al, 2018, p.145)

Farias, Martin e Cristo (2014), dizem que este movimento se caracterizou pelo estabelecimento de uma nova relação entre professor e aluno. Houve um novo posicionamento entre ambos na relação de aprendizagem:

Desde o século XIX, com o surgimento das ideias construtivistas, uma nova dinâmica de relação entre educador e educando se estabeleceu e foi mais além ao exigir que o educando assumisse seu papel na construção do conhecimento, e o educador exercesse a função de mediador e facilitador desse conhecimento. (FARIAS, MATIAS e CRISTO, 2014, p.143)

Segundo Fernandes et.al. (2018), o Brasil, por falta de pesquisadores e autores nacionais que criassem um padrão educacional exclusivo para o país, importou modelos e ideologias educacionais de outros países: “E, dentre tantos modelos adotados pelo Brasil, está o Construtivismo, “método de alfabetização” inspirado nas ideias do suíço Jean Piaget (1896- 1980).” (FERNANDES et.al, 2018, p. 139).

No capítulo posterior, a intrínseca relação entre construtivismo e história das práticas de alfabetização no Brasil será relatada.

IV. INFLUÊNCIAS DO CONSTRUTIVISMO NA HISTÓRIA DA ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL

Segundo Sanchis & Mahfoud (2010), o construtivismo que tem como principal referência as ideias de Jean Piaget, foi muito difundido tanto na psicologia quanto na pedagogia, constituindo-se atualmente tema de muitas reflexões.

Como característica da Teoria Construtivista de Piaget na educação, pode-se citar com base na pesquisa de Fernandes et.al. (2018), a ruptura do método de ensino baseado na memorização para um método de ensino que estimula o estudante a encontrar respostas partindo de seu próprio conhecimento e interação com outros estudantes.

Fernandes et. al. (2018), ressalta a ligação entre construtivismo e alfabetização: “[...] o Construtivismo tem chamado atenção por propor um processo inovador com relação a alfabetização, visto que transfere o foco do processo de aprendizagem do professor para o aluno.” (FERNANDES et.al, 2010, p. 140)

Apesar da grande influência que Jean Piaget exerceu na educação, ele não pretendeu ser pedagogo, nem tampouco realizar projetos ou métodos pedagógicos. Na realidade, seu principal interesse foi encontrar mecanismos que possibilitassem a construção do conhecimento pelo sujeito. (SANCHIS, MAHFOUD, 2010).

Contudo, alguns(as) pesquisadores(as) da educação, seguiram as ideias fundamentais de Piaget e revolucionaram a história da educação, em especial, a história da alfabetização. Uma destas pesquisadoras foi Emília Beatriz Maria Ferreiro Schavi, mundialmente conhecida como Emília Ferreiro. Uma curiosidade interessante a respeito de Emília Ferreiro e seu pensamento construtivista refere-se ao fato de ter sido orientada por Jean Piaget em seu doutorado em Psicologia pela Faculdade de Genebra. (MOREIRA, 2014.)

Tempos atrás a alfabetização consistia em técnicas de memorização e soletração de palavras soltas sem a devida preocupação se a criança dava sentido àquilo que lia. (FERNANDES et.al, 2018)

De acordo com Duarte, Rossi e Rodrigues (2018), a aprendizagem baseada em junção de sílabas, memorização de sons, decifração e cópia não formam um estudante ativo na construção do conhecimento. Estas técnicas e métodos fazem com que o aluno se torne apenas um receptor mecânico.

Muitos professores ainda hoje, definem o processo de alfabetização como uma técnica. (DUARTE, ROSSI e RODRIGUES, 2018).

Fernandes et. al. (2018) diz que um dos maiores equívocos acerca da implementação do construtivismo no processo de alfabetização nas escolas brasileiras é justamente compará-lo a um método de ensino. Moreira (2014) também desvincula o conceito de método ao construtivismo:

[...] o construtivismo se apresenta não como um método novo, mas como uma “revolução conceitual” capaz de rejeitar as teorias e práticas tradicionais, desmetodizar o processo de alfabetização e questionar a necessidade das cartilhas ou livros abecedários. (MOREIRA, 2014, p. 39)

Ferreiro é contra a concepção do construtivismo como método. Ela opõe-se à ideia de a língua escrita ser reduzida a uma codificação e decodificação da linguagem. Para ela, a língua escrita é uma representação da linguagem e a alfabetização é um processo indissociável do contexto do aluno. (MOREIRA, 2014)

Emília Ferreiro é considerada a precursora do pensamento construtivista no Brasil, principalmente pelas ideias difundidas no livro *Psicogênese da língua escrita* (1985), escrito com coautoria de Ana Teberoski. O objetivo de Emília Ferreiro não foi propor uma teoria pedagógica, e sim, desenvolver uma teoria sobre o desenvolvimento do processo de aquisição da leitura e escrita pelas crianças. Neste processo deve-se propiciar situações nas quais os alunos sejam colocados em contato com as práticas sociais de leitura e escrita e evitar a utilização de práticas mecânicas e rotineiras. Além disso, é muito importante que o professor conheça a psicogênese da língua escrita para que possa entender a forma e o processo que o aluno se apropria do ler e escrever. (MOREIRA, 2014)

Quanto à *Psicogênese da Língua Escrita* (1985), as crianças passam por quatro níveis até concluir o ciclo de alfabetização. Tais níveis foram explanados por Almeida, Fuck e Silva (2017), a saber:

Pré-Silábico, que não relaciona letra e som, Silábico, que relaciona letra e som, Silábico Alfabético, que além de relacionar letra e som já entende que há mais de uma letra para representar um som na escrita, e Alfabético, que já escreve de forma entendível as palavras, mesmo que ainda conste erros ortográficos. (ALMEIDA, FUCK e SILVA, 2017, s/p)

Através dos trabalhos de Emília Ferreiro e colaboradores, professores aprofundaram seus conhecimentos acerca do modo como as crianças aprendem e aplicaram os conceitos advindos da psicolinguística nas salas de aula. (FRADE, 2007)

Fernandes et.al. (2018), como resultado da pesquisa realizada, atribuem ao construtivismo uma forma eficaz de superação do analfabetismo no Brasil:

Apesar de ser um longo percurso a ser percorrido, é evidente que a educação brasileira trilhou novos caminhos e objetivos após a divulgação das ideias do Construtivismo. Sendo assim, apesar das críticas existentes ao método, este movimento traz, em sua essencialidade, inúmeras contribuições que poderão auxiliar o educador no desenvolver de sua atividade, com o escopo de superar o analfabetismo atualmente presente e crescente no país. (FERNANDES et. al, 2018, p. 149)

Através das pesquisas realizadas neste trabalho, ficou nítida a importância do construtivismo para a educação. O construtivismo modificou a forma de trabalho dos professores, as práticas alfabetizadoras e a posição do aluno frente à construção do conhecimento. Porém, como ressalta Lima (2017), ainda hoje, a pedagogia da transmissão permanece hegemônica.

Fernandes et. al. (2018) faz críticas quanto ao tradicionalismo pedagógico presente nas salas de aula. Segundo as autoras, este tradicionalismo arraigado representa, acima de tudo, um “comodismo profissional” por parte de professores que não procuram meios de atualização profissional: “o professor se abstém de procurar métodos inovadores para ministrar suas aulas, permanecendo preso ao antigo modelo tradicional de ensinar.” (FERNANDES et.al, 2018, p.139)

Especificamente em relação aos professores (as) alfabetizadores (as), Moreira (2014) ressalta a importância da formação contínua destes profissionais.

Segundo ele, professores (as) precisam estar mais bem preparados para lidarem com as crianças que estão sendo alfabetizadas.

Como forma de superar o tradicionalismo pedagógico, a gamificação se mostra uma estratégia atual e eficaz.

V. A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

De acordo com Almeida, Fuck, Silva (2017), a gamificação é uma das estratégias para implementar as Metodologias Ativas na educação e caracteriza-se por possibilitar o engajamento dos alunos nos processos de aprendizagem. Segundo os autores, a gamificação não é a mera produção de um jogo digital. Ela caracteriza-se pelo uso de estratégias, métodos e modos de pensar, exclusivos dos contextos de jogos digitais, para a resolução de problemas do mundo real.

Este mesmo posicionamento é apresentado por Fardo (2013):

A 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 que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games. (FARDO, 2013, p. 2)

A gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural já que é notória a grande popularização da linguagem e metodologia dos games na atualidade. Contudo, apesar de ser um fenômeno emergente, há uma grande necessidade de domínio da linguagem dos games por parte dos professores. (FARDO, 2013)

Segundo Farias, Martin e Cristo, (2014), as metodologias ativas precisam ser bem aplicadas e pensadas pelo professor/ facilitador para que os estudantes apresentem um bom desenvolvimento. Quanto às dificuldades de aplicação das metodologias ativas, os autores consideram a falta de investimento e questões referentes à reforma curricular.

No que tange particularmente a gamificação, para que ela seja incorporada nas práticas educacionais, fatores como a estrutura escolar e a formação de professores precisam ser considerados. (ALMEIDA, FUCK, SILVA, 2017)

Silva, Sales e Castro (2018) consideram um grande desafio a aplicação da gamificação em sala de aula, apesar do crescimento exponencial das pesquisas sobre o tema.

Almeida, Fuck e Silva (2017) se referem justamente à esta dificuldade na aplicação da gamificação em sala de aula. Os autores relatam uma atividade de gamificação realizada com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública que consistia basicamente em possibilitar o uso da informática com ênfase na alfabetização. A maior dificuldade relatada pelos autores foi em relação à falta de computadores, contudo a atividade desenvolvida instigou o desenvolvimento da alfabetização pelos estudantes e propiciou a utilização da tecnologia.

Moraes e Castellar (2018) afirmam que quando as metodologias ativas são utilizadas pelos professores, verificam-se resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem. Entre as potencialidades de tais metodologias, os autores destacam o ato de impulsionar o envolvimento dos alunos por meio de atividades lúdicas, como por exemplo, o uso de jogos.

[...] o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.” (CAMPOS, BORTOLOTO e FELÍCIO, 2003, p. 48)

De acordo com Silva, Sales (2017): “As identidades lúdicas e o caráter hedônico incorporados nos games têm influenciado a sociedade e, principalmente, a escola.” (SILVA, SALES, 2017, p. 783)

No entanto, para desenvolver processos educativos gamificados não basta utilizar elementos da gamificação em sua elaboração, é necessário que haja o objetivo de impactar emocional e socialmente os sujeitos, ou seja, deve haver centralização no sujeito que vivenciará a experiência. Atividades educativas gamificadas não podem ser resumidas a partir de características dos games como a busca por recompensa ou estrutura de um jogo. (ALMEIDA, FUCK, SILVA, 2017)

Pimentel, Nunes, Júnior (2020) ressaltam que a gamificação na educação também não pode ser vista apenas como uma forma de trazer diversão a um grupo de alunos, perdendo o foco assim, da aprendizagem. De acordo com os autores é necessário que o futuro docente tenha experiências com estratégias de metodologias ativas em sua

formação (especificamente, a gamificação), uma vez que este profissional deve atender as questões da atualidade e desenvolver uma educação de qualidade.

Ainda há uma grande distância entre a realidade da nova geração e o atual modelo de ensino aprendizagem:

Quando se leva em conta a realidade da nova geração e observa-se o atual modelo de ensino-aprendizagem, é possível observar a distância existente no modo como os estudantes percebem e vivenciam a realidade e como as instituições de ensino tratam essa mesma realidade (TOLOMEI, 2017, p. 146)

A aprendizagem tradicional não é motivadora para os estudantes. Diante da real situação, a gamificação é uma alternativa dentre as várias estratégias de metodologias ativas que visam proporcionar a motivação e participação dos alunos. Segundo Almeida, Fuck e Silva (2017) a gamificação potencializa os processos de aprendizagem dos sujeitos por oportunizar a participação ativa na própria aprendizagem, contribuindo assim para o desenvolvimento de competências como autonomia, autoria, colaboração e cooperação na invenção e resolução de problemas.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi fazer um estudo através de pesquisas bibliográficas a respeito das Metodologias Ativas, especificamente em relação à gamificação na educação.

Minha maior motivação em pesquisar o tema Metodologias Ativas para realização deste trabalho foi devido à experiência que tive ao desenvolver uma intervenção pedagógica proposta na disciplina “Projeto Integrado de Práticas Educativas IV”. Nesta intervenção o uso de jogos para ensinar regras gramaticais e realizar o ditado foi um fator incisivo para participação ativa dos alunos.

Através da elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso, buscando como referências artigos científicos sobre Metodologias Ativas e Gamificação, comprovei como as Metodologias Ativas favorecem o aprendizado ao contribuir para maior envolvimento dos estudantes e são eficazes para romper com o tradicionalismo pedagógico nas escolas, sendo necessário para isto a atualização profissional docente e uma formação que vislumbre as Metodologias Ativas como uma forma importante para

desenvolver educação de qualidade e de acordo com o momento histórico em que vivemos.

Em meio a pesquisa, assuntos relacionados ao Construtivismo e suas contribuições para educação brasileira, especificamente para a alfabetização, foram apresentados.

Existe uma correlação entre os ideais construtivistas e o objetivo maior das Metodologias Ativas, o qual é posicionar o aluno como o principal construtor de seu conhecimento.

Como futura profissional da educação, vejo como é benéfico para os alunos participarem ativamente de seu processo de aprendizagem utilizando a gamificação.

A gamificação muda a visão do aluno em relação à aula por propiciar maior engajamento entre eles.

Atualmente a gamificação é um fenômeno emergente. Contudo, há uma grande necessidade de domínio da linguagem dos games por parte dos professores. (FARDO, 2013)

Considerando o aluno atual como alguém que obtém informações e conhecimento em tempo real e em velocidades cada vez mais rápidas, não faz sentido o professor se impor como único detentor do conhecimento. Sendo assim, o professor deve assumir a posição de orientador de seus alunos, fazendo com que eles participem ativamente do processo de aprendizagem, tornando assim, o ensino mais atrativo.

VII. REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Leonardo Rocha de; FUCK, Rafael Schilling; SILVA, Patrícia Grasel. Estratégia de gamificação no processo de alfabetização: experiência em uma escola da rede pública. **Revista Redin**, [s. l.], Taquara/RS, v. 6, n. 1, p. 1-10, out. 2017. Disponível em: <<http://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/597>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

CAMPOS, Maria Lunardi; BORTOLOTO, Tânia Mara; FELÍCIO, Ana Karina C. A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Cadernos dos Núcleos de Ensino**, São Paulo, p. 47-60, 2003. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/aproducaodejogos.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2021

DUARTE, Karina; ROSSI, Karla; RODRIGUES, Fabiana. O Processo de Alfabetização da Criança Segundo Emília Ferreiro. In: **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, 2008, Garça, SP: Ano VI - Número 11 – jan. 2008. Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Pedagogia/aprocesso_alfab_ferreiro.pdf Acesso em: 08 nov. 2021

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, PORTO ALEGRE v. 11, n. 1, 2013a. Disponível em:

< <https://seer.ufrgs.br/renote/issue/view/2162> >. Acesso em: 08 nov. 2021

FARIAS, Pablo Antônio Maia de; MARTIN, Ana Luiza de Aguiar Rocha; CRISTO, Cinthia Sampaio. Aprendizagem Ativa na Educação em Saúde: Percurso Histórico e Aplicações. **Revista Brasileira de Educação Médica**. Rio de Janeiro. v 39. n. 1, p. 143-150. Mar. 2015. Disponível em:

< <https://www.scielo.br/j/rbem/a/MkJ5fd68dYhJYJdBRRHjfrp/abstract/?lang=pt> > Acesso em: 08 nov. 2021

FERNANDES, Arlete Modesto Macedo et al. O Construtivismo na Educação. **Id on Line Revista de Psicologia**, Jaboatão dos Guararapes, v. 12, n. 40, p. 138-150, 2018. Disponível em:

< <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/1049> > Acesso em: 08 nov. 2021

FERREIRO, E. e TEBEROSKY, A psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Métodos de alfabetização, métodos de ensino e conteúdos da alfabetização: perspectivas históricas e desafios atuais. **Revista Educação UFSM**, Santa Maria, v 32, n. 1, p. 21-40, jan. jun. 2017. Disponível em:

< <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/658/469> > Acesso em: 08 nov. 2021

LIMA, Valéria Vernaschi. Espiral Construtivista: uma metodologia ativa de ensino-aprendizagem. **Interface**. Botucatu. v. 21, n. 61, jun. 2017, p. 421-434. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/icse/a/736VVYw4p3MvtCHNvbnvHrL/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 08 nov. 2021

LOVATO, Fabricio Luís. et al. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão. **Acta Scientiae Revista de Ensino de Ciências e Matemática**, Canoas, v.20, n.2, p.154-171, mar./abr. 2018. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3690>>. Acesso em: 08 jun. 2021.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de Geografia: um estudo centrado em jogos. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*. v. 17, n. 2, p. 422-436. 2018. Disponível em: <http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen17/REEC_17_2_07_ex1324.pdf> Acesso em: 08 nov. 2021

MOREIRA, Geraldo Eustáquio. As contribuições de Emília Ferreiro ao processo de alfabetização: Emília Ferreiro e Alfabetização. **Linguagens, Educação e Sociedade**, Teresina, v.19. n.31, p.30-45, jul./dez. 2014. Disponível em: < <https://revistas.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/8655/pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2021

PAIVA et.al. Metodologias Ativas de ensino- aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE**, Sobral, v. 15, n. 02, p. 145-153, jun. dez. 2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049> Acesso em: 08 nov. 2021

PARADA et.al. O uso de metodologias ativas no ensino remoto com alunos de uma IES durante a pandemia do Covid-19. **Redin**, Taquara/RS, v. 9, n.1, p. 137-151, 2020. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1875> Acesso em: 08 nov. 2021

PAULO FREIRE. *Pedagogia do oprimido*. 17 ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987

PERINI, Rafael de Lucena; FONSECA, Thailise Azeredo; GNAP, Cristina Isabel. Estratégias de metodologia ativa e a construção do profissional crítico e reflexivo. In *Anais do IV Seminário Internacional Pessoa Adulta, Saúde e Educação (1-11)*. Porto Alegre, RS/Brasil: PUC Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/acessolivre/anais/sipase/assets/edicoes/2018/arquivos/41.pdf> Acesso em: 08 nov. 2021

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; NUNES, Andréia Karla Ferreira; JÚNIOR, Valdeck Barbosa de Sales. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, e76125, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.76125> Acesso em: 08 nov. 2021

SANCHIS, Isabelle de Paiva e MAHFOUD, Miguel. Construtivismo: desdobramentos teóricos e no campo da educação. **Revista Eletrônica de Educação**. São Carlos, SP: UFSCar, v.4, n. 1, p. 18-33, mai. 2010. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/120/86>> Acesso em: 08 nov. 2021

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 41, n.4, 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2018-0309>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite. Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica. **Acta Scientiae**, Canoas, v. 19, n. 5, p.782-798, set./out. 2017. Disponível em:< [Gamificação-aplicada-no-ensino-de-Física-um-estudo-de-caso-no-ensino-de-óptica-geométrica..pdf \(ifce.edu.br\)](#)> Acesso em: 08 nov. 2021.

SOUZA, Angélica Silva; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, Monte Carmelo, v.20, n.43, p. 64-83, 2021. Disponível em: <<http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/2336/1441>> Acesso em: 26 nov. 2021.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 145-156, 6 set. 2017. Disponível em: <<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>> Acesso em: 08 nov. 2021.

ZAKOVICZ, Ilda Cristina de Borba. (Org.) Metodologias Ativas. In: Maria Fernanda Ribeiro Dias et.al. Curitiba. Ducere Convicções Editora e Consultoria Educacional, 2021. [e-book]