



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO MOTIVACIONAL NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

**Autores:** VICTOR SARMENTO FAGUNDES, FÁBIA MAGALI SANTOS VIEIRA, ISABELA DIAS MORAES, STÉFANY CAROLINE LOPES ALVES, THAYNÁ LIMA GONTIJO DE FARIA, TAWANY FREITAS DE JESUS, ALICE LAYARA ALMEIDA CAMPOS

### Introdução

Há centenas de anos os jogos motivam as pessoas e há 40 anos as pessoas começaram a tentar utilizar os *games* nas tarefas cotidianas. Entretanto o termo gamificação só começou a ser utilizado em 2002 por Nick Pelling, sendo o termo reconhecido em 2010, quando algumas empresas decidiram utilizar a gamificação como modo de recompensas para o desenvolvimento do funcionário. Na atualidade os ambientes que mais fazem o uso da gamificação são as empresas, mas as escolas e outras pequenas instituições já estão tentando se adequar a essa ideia. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários) (FADEL *et al.*, 2014, p. 6).

A diferença entre games e gamificação é o ambiente em que eles ocorrem, enquanto games são apenas jogos que te direcionam a chegar a um determinado objetivo no mundo virtual, sem motivação direta no mundo real. Já a gamificação, segundo Vianna *et al.* (2013), abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas, para despertar a motivação e o engajamento de um determinado público.

A gamificação é de suma importância, pois auxilia nas atividades do dia a dia e vem trazendo resultados bastante eficazes para potencializar e maximizar o aprendizado, além de estar promovendo um ambiente mais estimulante e desafiador para os indivíduos. Conforme defendido por Cook (2012), uma das principais razões para a introdução das tecnologias asso-ciadas a abordagens pedagógicas é capacitar os aprendizes e possibilitar que esses possam compreender melhor seu objeto de estudo. Esta realidade torna-se viável por meio de elementos e estratégias que proporcionam a interação, a motivação e o engajamento em torno de um laço comum do conhecimento.

Segundo Correa (2017), dentre os elementos da gamificação temos: a personificação com a criação e personalização do personagem; os objetivos, que são as metas e resultados a serem alcançados; as regras que estabelecem os deveres de cada jogador e determinam quem vence e quem perde; os *feedbacks* que é um retorno do que se está fazendo, que vem em forma de comentário, podendo ser positivo e negativo; as recompensas podem ser desbloqueios de novas fases, prêmios, níveis maiores de desafios; *badges* corresponde a emblemas, quadro de líderes, conquistas e pontos.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

Dado esses fatos, estamos elaborando um jogo cujo título “Turma da Monica em: Alternância do Lh por I” tem por objetivo auxiliar a criança a aprender a pronúncia e a escrita do “lh” corretamente, dado ao fato de que atualmente os alunos apresentam muitas dificuldades na escrita pelo fato de escrevem da mesma forma que pronunciam (exemplo: trabaio em vez de trabalho). Devido à proximidade e maior comodidade em pronunciar o “i” no lugar do “lh”, fenômeno explicado por Bagno (2001) como assimilação, há uma tendência natural entre alguns falantes do português não padrão de levar características da variedade linguística falada para a escrita. No entanto, em se tratando das produções de texto escrito, os alunos ao se apropriar do sistema da escrita precisam compreender que as normas ortográficas não traduzem as diferenças observadas na fala e sim uniformizam o processo de escrita. O jogo é destinado a crianças do 5º, 6º e 7º ano do ensino fundamental. A plataforma utilizada para criação do jogo será o PowerPoint contido no pacote Office da Microsoft. A proposta faz parte do subprojeto de pedagogia “Alfabetização e (Multi)letramentos”, desenvolvido em uma escola da rede pública municipal de ensino em Montes Claros, pelo Programa Institucional de Bolsas de Incentivo à Docência (PIBID), que tem o objetivo de contribuir para os alunos avançarem nos níveis de escrita. Para isso, estamos elaborando um jogo educativo, tecnológico, com *feedback* imediato e positivo, para despertar interesse nos alunos, pois para vencer o jogo eles precisarão aprender todo o conteúdo. Com os alunos motivados e empenhados, seus resultados serão cada vez mais positivos e nosso objetivo será alcançado.

## Material e métodos

Quanto à natureza esta pesquisa pode ser classificada como aplicada, porque tem como objetivo desenvolver um produto (gamificação) para contribuir com a alfabetização dos alunos. Quanto aos objetivos pode ser classificada como descritiva. “As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002), assim terá como meta, planejar e desenvolver a gamificação do emprego do lh, contrapondo ao fenômeno da assimilação na fala com o uso do dígrafo na escrita. Os procedimentos técnicos a serem utilizados: pesquisa bibliográfica para a construção do referencial teórico fundamentado principalmente nos estudos de Fadel *et al.*, (2014) sobre gamificação e Bagno (2001) sobre variedades linguísticas; levantamento para identificar as dificuldades de alfabetização dos alunos, através da realização de uma atividade diagnóstica de produção de texto para identificar as falhas de escrita dos alunos e da observação participante; pesquisa experimental, com o desenvolvimento de uma gamificação a ser utilizada no desenvolvimento do Projeto Educacional de Intervenção e depois disponibilizada para a comunidade acadêmica. Após o levantamento das dificuldades na alfabetização dos alunos da escola em que o subprojeto do PIBID, Alfabetização e (Multi)letramento, está sendo desenvolvido foi constatado um grande índice de alunos em defasagem em relação aos níveis de escrita. Neste momento, a pesquisa encontra-se na fase de conclusão do GDD (Education Game Design Document). O jogo “Turma da Mônica em: alternância do lh por i” será de perguntas e respostas, em que cada pergunta terá três alternativas com apenas uma resposta correta. O jogo será conduzido por um professor e os alunos serão divididos em duas equipes: a equipe Azul representada pela Mônica e a Vermelha representada pelo Chico Bento. Cada equipe tem o direito de escolher um número e neste será apresentada a pergunta que eles irão responder. O objetivo é que os alunos saibam identificar a forma correta de se escrever as palavras com lh e também os outros dígrafos como ch e nh. Em seguida desenvolveremos o jogo, realizaremos os testes e compartilharemos com a comunidade acadêmica.

## Resultados e discussão

Até o presente momento realizamos a pesquisa bibliográfica sobre gamificação, que pode trazer algumas contribuições aos alunos que estão em defasagem no processo de ensino escolaridade, pois a tecnologia e o uso da multimodalidade que trabalha com linguagens verbais e não verbais, conciliando palavras com imagens, sons e ritmo, pode despertar maior interesse e fazer com que o aluno perceba que ele pode avançar e aprender de forma dinâmica e divertida. Também foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre o processo de assimilação “Alternância do lh por i” para a construção do referencial teórico. A elaboração do GDD para o planejamento da gamificação e o desenvolvimento do layout da tela inicial da mesma (ver Figura 1) está em processo de finalização.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Considerações finais

A pesquisa se encontra em andamento e até o presente momento realizamos as etapas descritas acima e podemos inferir que a gamificação é uma metodologia que emprega elementos de jogos como recurso motivador da aprendizagem, podendo ser aplicada em sala de aula com grande sucesso e adesão dos discentes, uma vez que o interesse em participar pode ser considerado como um incentivo à aprendizagem e, lamentavelmente, tais incentivos nem sempre são despertados, pois na maioria das vezes os professores utilizam métodos tradicionais de ensino, como por exemplo, o uso exclusivo dos livros didáticos. Portanto, este trabalho mostra que é possível utilizar a gamificação como recurso motivacional no processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa e em diversas áreas de conhecimento.

## Agradecimentos

A CAPES através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. A FAPEMIG e CNPq pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação Científica Júnior – BIC-JÚNIOR. A FAPEMIG pelo Programa Institucional de Iniciação Científica – PROINIC PIBIC/FAPEMIG e CV/UNIMONTES.

## Referências bibliográficas

BAGNO, M. **A língua de Eulália**: Novela sociolinguística. São Paulo: Contexto, 2001.

BLAVA, Ian. **O que é gamificação?** Desmistificando o conceito. 2017. Disponível em: < <http://useronboarding.com.br/o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 12 out. 2018.

COOK, W. Five Reasons Why You Can't Ignore GAMIFICATION. MWorld, v. 11, n. 3, p. 42-44, 2012. In: FADEL, L. *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CORREA, V. **Os cinco elementos da gamificação na educação**. 2017. Disponível em: < <http://www.miolobiro.com.br/blog/os-5-elementos-da-gamificacao/>>. Acesso em 13 out. 2018.

GIL, Antônio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

FADEL, L. *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

VIANNA, Ysmar *et al.* **Gamification Inc.**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. [e-book]. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/835-oque-e-mmorpg-htm>>. Acesso em : 15 de out. 2018.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X



Figura 1. Tela inicial da gamificação