

## GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA POTENCIALIZADORA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: uma realidade plausível de forma presencial e remota

PHILIPPE DRUMOND VILAS BOAS TAVARES<sup>1</sup>  
KARINA DA COSTA FONSECA<sup>2</sup>  
CECÍLIA GOMES<sup>3</sup>  
DAIANE DE SOUZA SILVEIRA<sup>4</sup>  
JUCEIA BATISTA NUNES<sup>5</sup>

### RESUMO

Diante da mudança do perfil dos estudantes e a popularidade da tecnologia digital da informação e comunicação (TDIC), ocasionada pelos dispositivos móveis, algumas estratégias didáticas têm surgido na sala de aula, dentre elas, a gamificação, cujo propósito é motivar e engajar os estudantes no processo de aprendizagem. O objetivo do presente trabalho é apresentar a proposta de gamificação, para o envolvimento e desenvolvimento dos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental, a partir da exemplificação de uma atividade interdisciplinar que congrega os princípios da gamificação. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica e como instrumentos tecnológicos digitais dispomos das plataformas, CNEC - Sistema de ensino - Noas, Google Meet, Classroom, Youtube, WhatsApp. A gamificação está aliada à ludicidade, desta forma, surge a oportunidade de potencializar a aprendizagem, pois ela utiliza diversas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem e faz com que o professor trabalhe e desenvolva inúmeras habilidades nos estudantes. Assim, por meio da gamificação é possível criar a condição de articular teoria e prática aos conceitos sistematizados na educação de forma lúdica, dinâmica e envolvente buscando promover a (re) construção do currículo escolar para atender às necessidades da nova geração.

**Palavras-chave:** Gamificação. Processo de Ensino-aprendizagem. Ludicidade.

<sup>1</sup> Mestre em Educação pela Universidade Federal de Viçosa, Especialista em Docência pelo Instituto Federal de Minas Gerais, Graduado em Pedagogia pela Universidade Federal de Viçosa, professor da Rede Doctum de Ensino. phisamste@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia Doctum Iúna. aluno.karina.fonseca@doctum.edu.br

<sup>3</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia Doctum Iúna. aluno.cecilia.gomes@doctum.edu.br

<sup>4</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia Doctum Iúna. aluno.daiane.silveira@doctum.edu.br

<sup>5</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia Doctum Iúna. aluno.juceia.nunes@doctum.edu.br

**GAMIFICATION AS A POTENTIAL TOOL IN PROCESS. OF TEACHING AND LEARNING: a possible reality in presential and remote manner**

**ABSTRACT**

*Given the change in the profile of students and the popularity of digital information and communication technology (TDIC), brought about by mobile devices, some didactic strategies have emerged in the classroom, including gamification, whose purpose is to motivate and engage students in the learning process. The objective of this work is to present the proposal of gamification, for the involvement and development of students in the 1st year of Elementary School, from the example of an interdisciplinary activity that brings together the principles of gamification. The methodology used was bibliographic research and as digital technological instruments we have platforms, CNEC - Education System - Noas, Google Meet, Classroom, Youtube, WhatsApp. Gamification is allied to playfulness, thus, the opportunity to enhance learning arises, as it uses several tools in the teaching-learning process and makes the teacher work and develop numerous skills in students. Thus, through gamification it is possible to create the condition to articulate theory and practice to the concepts systematized in education in a playful, dynamic and engaging way, seeking to promote the (re)construction of the school curriculum to meet the needs of the new generation.*

**Keywords:** Games. Teaching Learning Process. Playfulness.

## 1. INTRODUÇÃO

Pode-se afirmar que os avanços tecnológicos posteriores à II Revolução Industrial (1850-1945) causaram grandes transformações na humanidade. Com a criação da internet e dos celulares, o desenvolvimento ocorreu de forma acelerada, fazendo com que as instituições e pessoas, buscassem aprender sobre a Tecnologia.

Recentemente, em face do desenvolvimento da Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC), pode-se experimentar e observar uma mudança radical e fundamental no perfil dos estudantes. Pode-se atribuir essa mudança à grande popularidade do TDIC, especialmente por meio dos dispositivos móveis, que ganharam grande popularidade, onde buscam promover e (re) definir o escopo da educação atualmente, buscando atender a nova geração, os chamados nativos digitais.

As dificuldades encontradas pelos estudantes, principalmente na compreensão de conceitos científicos e determinadas metodologias, estão diretamente relacionadas a um ensino desvinculado de aspectos físicos, aplicados a determinados conteúdos no processo de ensino-aprendizagem, principalmente de assuntos relacionados ao cotidiano dos estudantes. Isso gera desmotivação, um dos principais desafios da escola atualmente.

De acordo com Prensky (2001), a maioria das pessoas adultas encontram-se desconectadas, diante dessa nova realidade, principalmente, professores que atuam em diferentes níveis de ensino, chamados de Imigrantes Digitais. Essas pessoas apresentam uma característica em comum: o fato de ainda pensarem e conceberem o processo educativo de forma analógica, não compreendendo as demandas da nova geração. Porém a sociedade do século XXI, denominada “Nativos Digitais”, a qual nasce imersa no mundo tecnológico, faz com que o contato e uso dos artefatos tecnológicos sejam parte de sua cultura, excluindo o que não se adapta a ela (PRENSKY, 2001).

Os jogos sempre tiveram uma grande conexão com a vida humana, onde permeiam sua cultura desde o primórdio da humanidade, sendo uma herança deixada às futuras gerações desde então. Recentemente, criou-se uma enorme expectativa

em torno da prática de jogos enquanto ferramenta educacional, que pode contribuir para além do entretenimento, ofertando a capacitação das pessoas para os mais diversos fins (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011).

Diante dessa problemática, têm surgido algumas estratégias e/ou alternativas didáticas para aplicação em sala de aula, dentre elas a gamificação. A gamificação é um neologismo, oriundo da língua inglesa, *gamification*. Esse método consiste na aplicação de elementos e dinâmicas presentes nos jogos eletrônicos aplicadas à realidade (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). O propósito da gamificação é motivar e engajar os estudantes no processo de aprendizagem, fazendo com que o professor e o estudantes possam alcançar um resultado satisfatório.

Por meio da motivação e imersão, usando-se não um jogo, mas elementos que potencialize o sujeito, o uso da gamificação resulta no engajamento semelhante aos percebidos durante os jogos eletrônicos (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Este fenômeno tem a habilidade de conduzir o sujeito a níveis de engajamento que vão ao encontro das necessidades de resolver problemas específicos, podendo ser tratada como uma ferramenta explicada pelo emocional do sujeito, atuando essencialmente em seu comportamento.

Esse conceito foi inicialmente usado pelo marketing para divulgação de marcas e produtos, recentemente introduzido no campo da educação, sendo defendido como possível estratégia didático-pedagógica.

Não obstante, vale destacar, que apesar de as pesquisas apontarem os benefícios da gamificação para engajar e motivar os discentes na aprendizagem, a maioria das pesquisas não fornecem evidências empíricas suficientes para atestar os benefícios da gamificação, principalmente, por não apresentarem o aporte teórico adequado para investigar benefícios comportamentais, como: motivação e engajamento (TODA; SILVA; ISOTANI, 2017).

Os avanços tecnológicos causaram grandes mudanças no modo em que a sociedade se informa e se comunica. A tecnologia hoje, influencia diretamente a cultura individual e coletiva da sociedade, fazendo parte dela como um fator de exigência, seja para o trabalho e para o entretenimento.

Os estudos realizados por Mendes (2006), em relação a utilização de jogos e brincadeiras no âmbito educacional, evidenciam que o produto da ação desses elementos, favorecem a aprendizagem, por exemplo: no caso de narrativas que apresentam aspectos da vida real, de modo fictício, porém, controlável pelo jogador. Ainda, conforme o autor, as estratégias dos jogos podem ser vistas como fatores motivacionais para os sujeitos e podem conduzir ao engajamento em vários aspectos e em diversos ambientes.

Visto isso, nota-se que tais transformações devem ser acompanhadas pelas instituições de ensino, que devem expandir e diversificar a educação, desde sua estrutura pedagógica à suas técnicas e pesquisas científicas. Essa discussão se mostra relevante para a sociedade brasileira, principalmente no que se refere às políticas de estímulo ao aprendizado individual e contínuo, como também, ao desenvolvimento de uma cultura científica e tecnológica de conhecimentos adquiridos por meio desse método (TAKAHASHI, 2000).

Assim, busca-se neste artigo afirmar a importância e o benefício da gamificação como ferramenta de aprendizagem na sala de aula, sua importância e relevância no ambiente escolar e a vantagem de implementar essa ferramenta em seu planejamento escolar, garantindo com que esse projeto volte para sociedade como forma de incentivo para escolas, estudantes e professores, garantindo a prática da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Esse estudo busca apresentar a possibilidade de aplicação da gamificação no 1º ano do Ensino Fundamental I, por meio de um jogo chamado Folhinhas Alfabéticas. Em função do quadro pandêmico atual, elaborou-se 2 planos de ensino diferentes, um para a modalidade online e outro para presencial.

A fim de que se possa alcançar os resultados esperados, esse trabalho tem como base metodológica o uso de pesquisas de cunho bibliográfico, por meio de livros e artigos científicos de autores pertinentes ao tema, como: Lévy (1999), Prensky (2001) e Takahashi (2000) e o desenvolvimento de uma metodologia prática de ensino. Importante ressaltar o uso da plataforma CNEC Noas como parte da aplicação do jogo para os estudantes.

## 2. APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL I

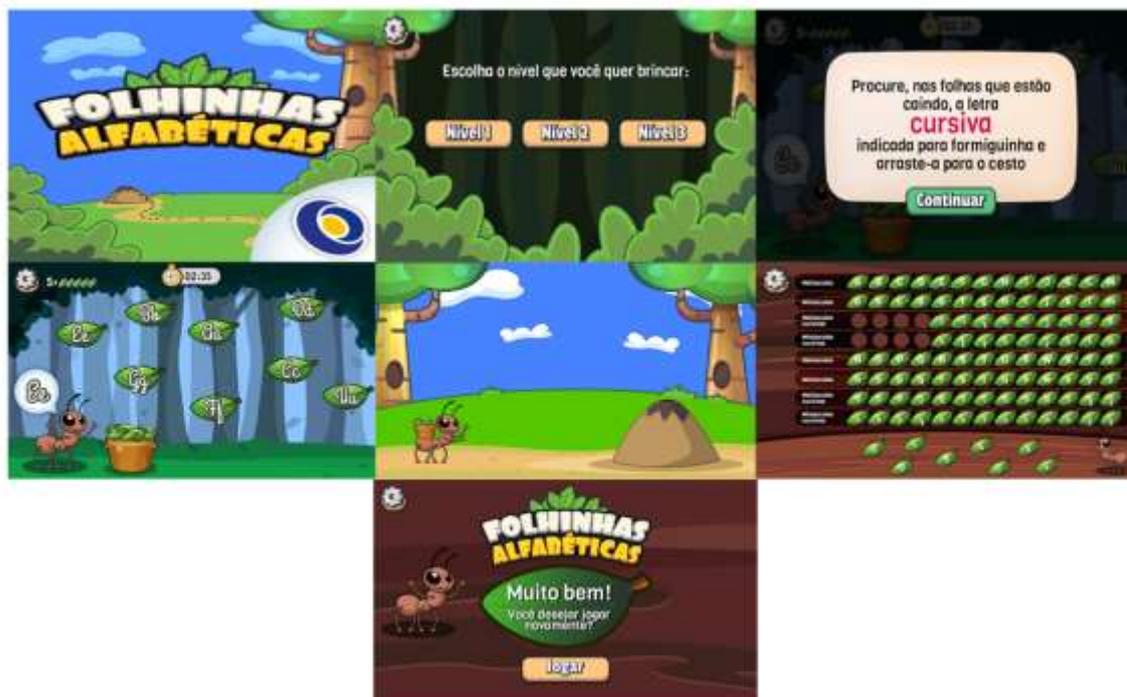
A imersão às novas tecnologias traz impactos significativos à sociedade, o que interfere nas instituições, principalmente as destinadas ao ensino. Deve-se entender que para a evolução dos sistemas de educação, as instituições de ensino devem estar prontas para acompanhar a mutação tecnológica pela qual a cultura humana está passando, adaptando-se a cibercultura, sendo fundamentada em uma análise contemporânea da relação entre a tecnologia e o saber (LÉVY, 1999).

A gamificação consiste em aplicar conceitos presentes em jogos eletrônicos na vida real, resultando em um conhecimento empírico para o usuário. Na era dos Nativos Digitais, é fundamental para o processo de ensino-aprendizagem, que sejam aplicados jogos como forma de adquirir conhecimento.

Imersos em uma inegável cibercultura, Lévy (1999), destaca que estamos diante de um novo desafio e requer a necessidade de se (re) pensar as estruturas das instituições de ensino, principalmente, em relação aos conceitos que envolvem o uso das tecnologias em sala de aula, e, principalmente, como possível potencial didático-pedagógico.

Para a realização desse trabalho, a fim de inserir os conceitos cibernéticos relacionados ao ensino, trazendo essa nova realidade as escolas, optou-se por trabalhar o jogo Folhinhas Alfabéticas, por meio da plataforma CNEC Noas (ILUSTRAÇÃO 01), se trabalhado de forma remota; e para trabalhar de forma presencial, há um plano de aula para trabalhar o jogo de forma lúdica, facilitando o aprendizado. O jogo será trabalhado de forma interdisciplinar, unindo as disciplinas de português e ciências.

Figura 01 – Imagens do jogo Folhinhas Alfabéticas na Plataforma CNEC.



FONTE: CNEC. Disponível em <https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/folhinhas-alfabeticas/>. Acesso em 12/05/2021

Para trabalhar o jogo de forma remota, é necessário que os estudantes já tenham um pequeno conhecimento prévio sobre o uso das tecnologias móveis, como: celulares, tablets e computadores. Onde poderá apresentar a proposta de um jogo lúdico e que auxilie na alfabetização das crianças, facilitando o processo de ensino-aprendizagem.

Para trabalhar o jogo de forma presencial, é necessário além dos materiais que serão vistos ao abordar o tema, o uso da criatividade, além de um cronograma de desenvolvimento por meio de Plano de Aula, para que possam ser cumpridos dia a dia, ou se o professor sentir necessidade, dar um pouco mais de tempo entre as atividades, conforme o resultado obtido pelos estudantes.

Para a aplicação de ambos os métodos, é necessário que em um primeiro momento, seja trabalhado com os estudantes as letras do alfabeto, por meios de diferentes estratégias lúdicas e educativas, a fim de que os estudantes sejam capazes

de localizar e diferenciar letras, de números e de símbolos gráficos, a fim de que ao iniciar o jogo elas possam ter o conhecimento sobre todas as letras e sua devida ordem, sempre de forma lúdica. Para dar início a aula e ao jogo, é de suma importância que seja iniciado um diálogo entre o educador e a turma sobre o alfabeto, suas vogais e consoantes, fazendo com que a turma desperte o interesse.

Ao aplicar o método aos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental I, espera-se que os estudantes vejam essas atividades práticas como uma forma de ensino diferenciada, fazendo com que se desperte o interesse nos estudantes e que possa incentivá-los a estudar.

De acordo com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) das habilidades que se espera que os estudantes desenvolvam nesse projeto/proposta, estão:

- (EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras.
- (EF01LP10) Nomear as letras do alfabeto e recitá-lo na ordem das letras.
- (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
- (EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.

Essas competências vão auxiliar os estudantes no aprendizado prático do alfabeto, sílabas e fonemas, fazendo com que os estudantes aprendam a ler com maior facilidade, aumentando a produtividade do professor nos anos iniciais da escola.

## 2.1. Aplicação Online

Para a aplicação online, deve-se disponibilizar para a turma por meio de link, a música "ABC" da Turma da Mônica, de autoria de Maurício de Souza. É importante que se prepare o ambiente da sala de aula, para que os estudantes possam compartilhar suas ideias e observações feitas a partir da letra da música, criando um ambiente interativo entre eles.

Disponibilize para a turma através de link a música "ABC" da Turma da Mônica de autoria de Maurício de Souza, é importante que você prepare o ambiente da sala

de aula para que os estudantes possam compartilhar suas ideias e observações feitas sobre a letra da música.

O professor deve apresentar previamente todas as letras do alfabeto, por meio de vídeos, no YouTube ou utilizando outra plataforma que consiga atrair os estudantes de forma mais ágil. Posteriormente a isso, o professor deve enviar aos estudantes, o link da plataforma CNEC – Noas, por meio do aplicativo padrão (WhatsApp, Google Meet, Zoom, Classroom, etc.), para que os estudantes possam acessar o jogo pelo site.

Feito isso, ao abrir o link, os estudantes serão direcionados para o jogo, Folhinhas Alfabéticas, onde deverão coletar as folhas de acordo com a letra que a formiga estiver requisitando. Em seguida, a formiga levará as folhas até o formigueiro onde os estudantes deverão pegá-las e posicioná-las na parede na ordem correta.

## 2.2. Aplicação presencial

Para que se possa trabalhar o jogo de forma presencial, é necessário que se façam algumas adaptações, para que se torne algo mais interessante e que chame a atenção dos estudantes, bem como tenha alguns materiais para a construção e elaboração do mesmo.

Dentre os materiais solicitados encontram-se: folhas de EVA, cartolina, pincéis, TNT, um cesto e demais materiais para confecção do ambiente. A fim de que o professor possa criar um cenário de uma floresta na sala de aula, para que o jogo no presencial fique dinâmico e seja igual ao do computador, é importante que o professor use de sua criatividade para a elaboração desse cenário, pois ele que fará com que as crianças despertem seu interesse pelo jogo.

Após ter o cenário pronto e todo o material necessário à disposição, o professor deverá reunir a turma na sala de aula. Inicialmente deverá explicar a atividade que deseja realizar, de forma clara e objetiva, de modo que seus estudantes consigam entender. Trabalhando assim a disciplina de ciências com o tema: Meio ambiente. A partir daí o professor irá iniciar o jogo com os estudantes e desenvolver o seu plano de aula/sequência didática sobre o meio ambiente.

### 3 PLANOS DE ENSINO

#### 3.1. Plano de Ensino Remoto

Por meio do Plano de Ensino Remoto para a aplicação da gamificação, espera-se que o estudantes desenvolva as seguintes habilidades: leitura; identificação das letras do alfabeto; identificação das letras do alfabeto relacionando-as com o fonema inicial de cada palavra; diferenciar vogais de consoantes; analisar informações com base em dados obtidos individualmente ou pelos grupos (conforme for trabalho), desenvolvendo atitudes de interação, colaboração e troca de experiências em grupo.

As atividades têm duração aproximada de 200 min, ou 4 horários de 50 min. Para a realização de tais atividades é necessário que os estudantes tenham alguns conhecimentos prévios, já repassados pelo regente da sala de aula.

É necessário que já tenha sido trabalhado com os estudantes, as letras do alfabeto, por meio de diferentes estratégias lúdicas e que o estudantes também possua noções básicas sobre a utilização de aparelhos eletrônicos móveis, como celular, tablets e computadores, como já visto anteriormente.

Inicie a aula com a turma realizando um diálogo sobre o alfabeto, vogais e consoantes. O diálogo deve ser feito em forma de perguntas para ficar atrativo. As perguntas sugeridas para essa atividade são:

- Quem conhece o alfabeto da Língua Portuguesa?
- Quais as letras fazem parte dele?
- Quantas letras têm o nosso alfabeto?
- Qual a importância dele para leitura e escrita de palavras?

Logo após, disponibilize para a turma por meio de link, a música: "ABC" da Turma da Mônica de autoria de Maurício de Souza.

É importante que o professor prepare o ambiente da sala de aula para que os estudantes possam compartilhar suas ideias e observações feitas sobre a letra da música. Novamente em formato de perguntas, sempre dando oportunidade para que todos possam responder.

- Quantas letras existem em nosso alfabeto?

- Qual a importância das letras do alfabeto?

É necessário que os estudantes compreendam que para escrevermos diversas palavras, utilizamos um conjunto de letras correspondentes ao nosso alfabeto, conhecido como B-A-BÁ.

É importante que o professor exponha na sala de aula, o alfabeto maiúsculo e minúsculo em letra de forma e em letra cursiva para que os estudantes possam consultá-lo sempre e aprenderem a distinguir as letras entre si.

De acordo com a proposta do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (BRASIL, 2012), algumas capacidades de leitura e escrita são relevantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tais como:

Reconhecer e nomear as letras do alfabeto; Diferenciar letras de números e outros símbolos; Conhecer a ordem alfabética e seus usos em diferentes gêneros; Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras; Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras; Segmentar oralmente as sílabas de palavras e comparar as palavras quanto ao tamanho; Identificar semelhanças sonoras em sílabas e em rimas; Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições; Perceber que as vogais estão presentes em todas as sílabas (BRASIL, 2012, p. 45, 46).

Apresente primeiramente todas as letras do alfabeto por meio de vídeos no YouTube e/ou utilizando a plataforma e ferramenta que achar melhor para a turma. Feito isso, apresente e jogue com seus estudantes o jogo: Folhinhas Alfabéticas, do site/plataforma, CNEC: Noas. Os estudantes deverão coletar as folhas de acordo com a letra que a formiga estiver requisitando. Em seguida, a formiga levará as folhas até o formigueiro onde os estudantes deverão pegá-las e posicioná-las na parede na ordem correta, conforme já demonstrado na figura 01.

### 3.3. Plano de Ensino Presencial

Para a aplicação da Gamificação na sala de aula, propondo um ensino interdisciplinar, entre as Unidades Curriculares de Língua Portuguesa e Ciências, tem-se como objetivo geral na em Língua Portuguesa, identificar e reconhecer as letras do alfabeto (quatro tipo de letras) maiúsculas e minúsculas, de forma e cursiva. Na

disciplina de Ciências, tem o objetivo geral de desenvolver hábitos de cuidados básicos de preservação ao meio ambiente.

Dos objetivos específicos de Língua Portuguesa tem-se: a associação das letras do alfabeto; a organização do alfabeto em sequência; diferenciar os quatro tipos de letras do alfabeto (letras minúsculas e maiúsculas; de forma e cursiva).

Dos objetivos específicos de Ciências, se tem: a valorização do meio ambiente como recurso natural e de extrema importância; e desenvolver cuidados básicos com o meio ambiente.

Para o desenvolvimento, o professor deverá decorar a sala de aula com uma árvore, em uma cesta, deverá colocar várias folhas de cartolina ou EVA com as letras do alfabeto e em seguida explicar aos estudantes como realizar a atividade.

\*A explicação deve ocorrer da seguinte forma: Os estudantes deverão coletar as folhas de acordo com a letra que o professor estiver requisitando. De forma organizada, peça para que os estudantes se sentem em roda para que observem melhor o andamento da atividade, chame a frente um estudante de cada vez, o estudantes deverá pegar uma folhinha e posicioná-la na parede na ordem correta e de acordo com a forma da letra.

Após o término do jogo, abra um espaço para diálogo, para que os estudantes possam comentar/expressar sobre a atividade, pergunte a eles coisas como: Se eles gostaram da atividade? Qual a importância do meio ambiente?; O que eles fazem para preservar e cuidar da natureza?; etc.. Feito isso, os estudantes devem passar para o caderno e explicar com suas palavras e também de acordo com o que foi dito na roda de conversa, a relação da atividade com o meio ambiente.

Para encerrar a aula e reforçar a atividade, indique aos estudantes um vídeo disponível no YouTube: Dudeco e sua turma - A natureza é sua amiga. Após assistir ao vídeo, peça para que eles façam um desenho no caderno, descrevendo a importância do meio ambiente para os seres vivos, incluindo um ser tão pequeno como a formiga. O vídeo pode ser acessado pelo seguinte link: <<https://www.youtube.com/watch?v=QAmqz-USvXM>>.

### 3.3. Avaliação

Para a avaliação remota é de suma importância observar se os estudantes estão participando e realizando as atividades propostas, com objetivo de auxiliá-los no processo de ensino e de aprendizagem. A avaliação poderá ser feita em todos os momentos da aula, visando verificar se os estudantes conseguiram: desenvolver habilidades de leitura; identificar as letras do alfabeto; identificar as letras do alfabeto relacionando-as com o fonema inicial de cada palavra; diferenciar vogais de consoantes; analisar informações com base em dados obtidos individualmente ou pelos grupos; desenvolver atitudes de interação, colaboração e troca de experiências em grupo e utilizar os recursos existentes no computador para as pesquisas e resoluções das atividades propostas. É também importante analisar as considerações individuais ou grupais dos estudantes, quanto ao resultado das atividades realizadas.

Para a avaliação presencial é de válido que o professor observe se os estudantes estão participando e realizando as atividades propostas, com objetivo de auxiliá-los no processo de ensino e de aprendizagem. A avaliação poderá ser feita em todos os momentos da aula, visando verificar se os estudantes conseguiram desenvolver as atividades propostas. É também importante analisar as considerações individuais ou grupais dos estudantes, quanto ao resultado das atividades realizadas.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, percebe-se que a gamificação está se tornando uma discussão frequente quando relacionada às práticas de ensino, visando obter melhores resultados pedagógicos para os anos primários de ensino. E a utilização dessa metodologia de ensino tem se tornado uma ferramenta essencial para que o processo de ensino-aprendizagem se adapte às novas mudanças da sociedade, se desenvolvendo em um ritmo constante, assim como as tecnologias.

Esta pesquisa buscou contribuir com os aspectos da gamificação aplicadas no ensino, como ferramenta de utilização em sala de aula, apresentando-se como uma novidade a partir das metodologias e práticas pedagógicas já utilizadas. Destaca-

se a importância da busca de uma educação de qualidade e das contribuições que a escola deve fornecer para que isso aconteça de forma gradual e constante.

Ao analisar a trajetória histórica de práticas por gamificação no mundo, percebe-se que elas conquistaram espaços e têm se consolidado ainda mais, a partir de instrumentos legais que permitem seu funcionamento. Assim, o presente trabalho apresenta alternativas de organização da gamificação aplicada ao ensino infantil, o que viabiliza um propósito de formação dos sujeitos de forma integral.

A gamificação consegue trazer ao conteúdo trabalhado um entretenimento lúdico-educativo, levando a criança a desenvolver suas habilidades de forma rápida e empírica. O trabalho também expõe esse método como um processo permanentemente em construção, sempre se alterando de acordo com as novas tecnologias, mas sempre sobre um alicerce firme. De modo mais objetivo, há de se aprimorar os estudos científicos a respeito dessa metodologia, verificando de fato como a prática da gamificação e as propostas presentes nesse trabalho podem criar propostas de ações que levem ao uso intenso desse método nas escolas, visando uma educação lúdica e de qualidade para todos os estudantes.

Por fim, este trabalho apresenta a oportunidade de potencializar a aprendizagem, pois utiliza-se de diversas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem que faz com que o professor consiga trabalhar e desenvolver inúmeras habilidades, para si próprio, como também repassar esse aprendizado aos estudantes de forma prática. Esse estudo fornece a condição de articular a teoria e a prática aos conceitos sistematizados na educação, uma vez que se reconhece a necessidade de concretizar e diversificar o ensino, suas ferramentas e metodologias, bem como coloca as instituições de ensino como os pontos de partida para que ocorra a mudança dos métodos pedagógicos de ensino-aprendizagem atuais para algo voltado a gamificação como fonte de aprendizagem rápida e contínua.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Avaliação no Ciclo de Alfabetização: Reflexões e Sugestões**, Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CNEC. Sistema de Ensino: Noas. Disponível em: <https://www.noas.com.br/ensino-fundamental-1/lingua-portuguesa/folhinhas-alfabeticas/>. Acesso em: 19 de maio 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Papyrus Editora, 2006.

Portal do professor. **Consoantes e vogais: descobrindo as sílabas**. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=48799>>. Acesso em: 16 de junho de 2021.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants part 1. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <<http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/10748120110424816>> Acesso em: 09 de maio de 2021.

TAKAHASHI, T. **Sociedade da informação no Brasil: livro verde**. Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), 2000. Disponível em: <<http://livroaberto.ibict.br/handle/1/434>> Acesso em: 09 de maio de 2021.

TODA, Armando Maciel; SILVA, Alan Pedro; ISOTANI, Seiji. Desafios para o planejamento e implantação da gamificação no contexto educacional. **Revista Novas Tecnologias na Educação - RENOTE**, v. 15, n. 2, 2017. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/79263>>. Acesso em: 09 de maio de 2021.

Turma da Mônica - **ABC**. Clips da Turma. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sGMv8DhqOhk>>. Acesso em: 16 de junho de 2021.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.