 <https://doi.org/10.56238/aboreducadesenvomundiv1-022>

Viviani Darolt

Doutoranda Universidade Católica de Brasília (UCB).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3955-1988>

Camila de Assis Monteiro

Pós-graduação Faculdades Integradas Cuiabá (FIC).
Professora da rede pública municipal de Cuiabá/MT.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5972-9586>

Andreia Meneguetti

Pós-graduação Universidade Cândido Mendes (UCAM),
Professora da rede pública municipal de Cuiabá/MT.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-4273-6177>

Carmen Silvia Grubert Campbell

Professora Doutora, na Universidade Católica de Brasília (UCB).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5946-7180>

RESUMO

Diante do momento pandêmico, as aulas tornaram-se a distância, on-line ou remotas, permitindo pequena aproximação dos docentes com seus alunos. Muitos desafios foram enfrentados, houve aumento do desinteresse dos alunos, as ferramentas tecnológicas invadiram o cotidiano e formatos de aulas inovadoras com metodologias relativamente novas foram evidenciadas. Esses escritos trazem uma experiência de gamificação nas aulas de Educação Física na Educação Infantil (5 Anos) em um Centro de Educação Infantil. O objetivo desse projeto, foi aumentar a participação das crianças nas aulas remotas. O uso da metodologia, permitiu maior participação o que resultou em melhora na aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação, Educação Infantil, Educação Física.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos são muito utilizados pelos docentes para ilustrar algum conteúdo a ser desenvolvido em sala de aula. São também uma forma de lazer e entretenimento para todas as idades. Atualmente existem profissionais em jogos de computador e digitais, chamados *gamers*, há ainda o grupo interessado no assunto e em suas possibilidades, que busca mostrar esse mundo através de canais na internet, são os chamados *influencers/youtubers*. Nesse sentido, os pequenos também têm mostrado maior interação com os jogos.

O que é preocupante para uns, na medida que aparentemente as crianças que gostam de jogos eletrônicos são menos ativas, para outros, é uma oportunidade de justamente promover a atividade lúdica e física com maior participação e engajamento para outros. Numa perspectiva mais pedagógica, os jogos são peça importante e complementar para o desenvolvimento dos processos de ensino e aprendizagem.

Nessa perspectiva, a gamificação especificamente fundamentada nos elementos dos jogos vem destacando-se. Segundo Darolt (2021, p.51): “A Gamificação ou do inglês *Gamification* é conhecida como uma metodologia que pode ser utilizada na educação, baseada no uso de práticas envolventes dinamizadas por jogos.”

“A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento.” (ALVES, MINHO, DINIZ, p. 76 e 77, 2014).

Para Alves (2015), todas as teorias acreditam que o jogo está conectado a algo além do próprio jogo, de maneira a atribuí-lo a uma função biológica. Sendo assim, o jogo está ligado ao ser humano como complemento da própria vida.

A metodologia da Gamificação pode melhorar o engajamento e a motivação dos alunos, e consequentemente a aprendizagem. Segundo Darolt (2020, p. 43): “A Gamificação ou *Gamification* é o uso de mecânicas e características de jogos para engajar, motivar comportamentos e facilitar o aprendizado dos alunos em situações reais [...]”

Partindo das reflexões anteriores, esses escritos relatam uma experiência gamificada nas aulas de Educação Física com alunos da Educação Infantil (5 Anos), durante a pandemia da COVID-19. O objetivo desse projeto, foi aumentar o índice de participação das crianças nas aulas remotas.

2 A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Segundo Filatro e Cavalcanti (2018, p.162): O termo *gamification* (traduzido para o português por gamificação ou, mais raramente, *ludificação*) foi utilizado pela primeira vez em 2002 pelo programador britânico Nick Pelling, mas o tema só despertou atenção anos depois[...].”

A Gamificação antes utilizada em empresas para engajar clientes e funcionários, passa a interessar também no ambiente educacional, como proposta para conectar a escola ao universo dos jogos na perspectiva da aprendizagem. A prática está voltada para elementos dos jogos como pontos, fases, níveis, *ranking*, recompensas entre outros, nesse sentido o foco está na participação e não na simples contabilização das notas como nos modelos tradicionais.

A Gamificação, bem como as metodologias ativas, são alternativas de ensino que trabalham para a promoção do aprendizado por intermédio de práticas ludopedagógicas. Essas práticas nada mais são que um segmento da pedagogia que busca desmistificar a influência do lúdico na educação, de maneira a introduzir o estudante no mundo real por intermédio de linguagens próprias da idade, caracterizadas pela brincadeira e pelo jogo. (DAROLT, 2020, p. 44).

No entanto, o uso da gamificação requer estudo e planejamento. Segundo Alves, Minho e Diniz, (p. 93 e 94, 2014) é necessário mudança no ambiente escolar, isso perpassa pela infraestrutura e pela valorização profissional, na perspectiva de inovação na educação.

A inovação deve ser compreendida como uma rede colaborativa, dinâmica, onde professores e alunos constroem trilhas diferenciadas para aprender de forma lúdica, sem uma preocupação apenas em ranquear os alunos por médias e desempenhos quantitativos. (JOHNSON, 2011 apud ALVES, MINHO, DINIZ, 2014).

Partindo das perspectivas anteriores, a gamificação é eficiente, consegue resolver problemas do cotidiano da escola, oferecendo mais que notas ao final do processo. Nitidamente, a personalização do ensino ocorre durante esse processo, os alunos tornam-se autônomos e mais criativos, além disso desperta socialização e o interesse pelo próprio aprendizado.

3 AS AULAS GAMIFICADAS

A Educação Infantil como etapa da educação básica brasileira, é norteada pelas Interações e Brincadeiras e propõe a organização do trabalho pedagógico a partir de 5 campos de experiências: O Eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. (BNCC, 2017, p.

De acordo com o Livro da Escola Cuiabana (2020, p. 128): O Currículo da Educação Infantil se constitui em um conjunto de práticas, que articulam os saberes das crianças com os conhecimentos formais, conforme citado na (BNCC, 2017, p. 37), respeitando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, a saber: Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Como componente curricular, a Educação Física está inserida nessa etapa na perspectiva da Matriz Curricular de Referência de Educação Infantil do Estado de Mato Grosso (2020, p. 64 e 65), ocupando lugar de destaque para as atividades principalmente práticas propostas para as crianças da Educação Infantil. Nessa perspectiva, essas práticas devem oportunizar o desenvolvimento psicomotor, competências motrizes sem exigência de performances, no sentido de oferecer oportunidades para experiências variadas, autonomia, segurança e domínio corporal.

Partindo desses documentos e orientações, o trabalho com a Gamificação na Educação Física veio de encontro com o momento das aulas remotas, proporcionando aos participantes o aprendizado de forma lúdica e estimulante no intuito de melhorar as devolutivas das atividades propostas durante o período *on-line*/pandêmico.

4 A EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

A Gamificação foi desenvolvida em 6 aulas de Educação Física da turma de pré-escola (5 anos), no período de setembro a outubro de 2020, sendo duas aulas conjugadas uma vez por semana, através de ensino remoto pelo aplicativo de mensagens.

4.1 ETAPA 1

Primeiramente informamos por meio do envio de mensagem no privado de cada responsável, uma carta explicando a metodologia a ser realizada. O projeto foi intitulado “I Desafio da Educação Física”, realizado em uma unidade de ensino de Educação Infantil em Cuiabá/MT.

O desafio foi muito grande, pois nos dois primeiros bimestres os retornos de atividade foram poucos e para utilizarmos essa metodologia dependeríamos dos pais e/ou responsáveis auxiliarem as crianças na realização dos desafios de cada aula. Estávamos num período bem difícil, pois o novo decreto flexibilizava e liberava o comércio, com isso os pais já estavam trabalhando e as crianças precisavam de apoio para realizar as atividades.

A metodologia envolve a utilização de estratégias e elementos dos jogos, mas não necessariamente usamos os jogos virtuais, a cada desafio cumprido teriam a pontuação, podendo ocorrer a mudança de fase conforme pontuação adquirida pelo estudante e no final a premiação aos participantes.

4.2 ETAPA 2

Foi solicitado aos pais que baixassem o jogo *Bob's World* (gratuito) no aplicativo *play store* para que tivessem uma noção de como era a passagem de fase e a pontuação para cada desafio cumprido.

Após a utilização do jogo pelas crianças, realizamos novas explicações sobre quais elementos deste especificamente, iríamos utilizar no período de gamificação.

Abrimos espaço para questionamentos e dúvidas dos pais. A maioria fez perguntas através do aplicativo de mensagens, alguns no grupo da turma e outros no privado. As dúvidas mais frequentes, foram em relação aos pontos e fases de avanço no jogo, além da premiação proposta aos estudantes.

Importante salientar que esse jogo foi criteriosamente escolhido para a turma, pois, retrata tarefas da rotina diária de uma criança. O objetivo do *game* é realizar os desafios propostos pelos personagens e receber incentivos e pontos por cada tarefa concluída.

Outro quesito importante no processo, é que durante a gamificação, a criança pode realizar a atividade proposta pelo professor da maneira que achar melhor. Sendo assim, o docente propõe o desafio e explica como pode ser realizado, mas cabe a criança escolher de que forma quer chegar ao objetivo. Ressaltamos que não há certo nem errado, há somente a realização da tarefa e a devolutiva ao professor.

4.3 ETAPA 3 – OS DESAFIOS

Os vídeos explicativos foram gravados antecipadamente e validados pelo coordenador pedagógico da instituição de ensino. Em seguida enviados ao grupo de aplicativo de mensagens. Houve durante todo o período de realização a interação entre professores, alunos e pais. As atividades foram postadas no período matutino, proporcionando mais tempo para os pais encaminharem as devolutivas, pois, poderiam ser enviadas durante todo o dia com pontuação específica.

Avatares foram confeccionados em formato de figurinha com as características físicas das crianças e o primeiro nome. Estes foram utilizados para identificar a criança e ao mesmo tempo marcar as pontuações, além de incentivar o engajamento dos estudantes.

A turma tinha 21 alunos matriculados, mas os responsáveis por 2 alunas já não faziam parte do grupo da turma quando o projeto foi iniciado em 8 de setembro de 2020.

A cada final de aula, as pontuações individuais eram divulgadas no grupo e toda sexta-feira o *ranking* da turma.

Após definida e informada aos alunos os procedimentos, demos início aos desafios:

8 de setembro de 2020, deu-se início a metodologia gamificação na turma, para este dia foram proposto aos alunos 3 desafios, sendo que o 1º desafio, “Formas de se comunicar”, os alunos deveriam enviar através de foto ou vídeo três formas de comunicação da língua de sinais (Desculpa, Obrigado e Por Favor), 2º desafio “Formas de se movimentar”, os alunos deveriam experimentar várias formas de se locomover pelo espaço (de frente, de costa, de lado, um pé só, engatinhando, arrastando, canguru, corrida lenta e rápida) e o 3º desafio “Dancinha do Corpo”, as crianças deveriam realizar os movimentos solicitados pela música. Nesse dia somente 4 alunos enviaram vídeo com devolutiva das atividades, sendo que 3 alunos cumpriram os 3 desafios e 1 aluno realizou somente 1 atividade.

15 de setembro de 2020, foi realizado o segundo dia da metodologia gamificação e proposto 2 desafios motivadores, com pontuação já definida e informada aos alunos. O 1º desafio “Dança olho no olho”, foram dados alguns comandos aos alunos que deveriam realizar em parceria com algum familiar sempre olho no olho e dançando. O 2º desafio “Empilhar objetos”, os alunos deveriam empilhar os objetos que tivessem em casa em forma triangular na vertical, nesse segundo dia encaminhamos no grupo o *ranking* com a pontuação dos alunos que haviam participado do primeiro dia. Com a divulgação, para nossa alegria tivemos o retorno de 11 alunos, sendo que 10 deles cumpriram os 2 desafios que foram solicitados e 1 aluno encaminhou retorno de apenas 1 desafio.

22 de setembro, foi o terceiro dia do projeto Gamificação também com 2 desafios, pois percebemos que propor muitas atividades para o mesmo dia era desgastante e não era interessante para as crianças e famílias, principalmente vídeos muito longos. O 1º desafio do dia foi, “O Rei e a Rainha que amam a si mesmos”, esta atividade é parecida com a dança da cadeira, mas com as cadeiras voltadas para fora, os alunos que sentassem na cadeira identificada com um desenho da coroa ou até mesmo um pano, deveriam falar qual parte do corpo mais gostavam da seguinte forma “Eu amo meu olho”, as cadeiras não eram retidas e continuavam a dança até que todos da família que tivessem participando sentassem da cadeira do Rei ou Rainha. O 2º desafio foi a “Trilha Exercite-se”, onde os alunos com auxílio dos pais deveriam desenhar uma trilha com formas geométricas (quadrado, círculo, triângulo, setas para baixo, cima, direita e esquerda e também uma estrela), após a trilha feita, decidiriam quem iniciaria jogo. A movimentação na trilha era com tampinhas de garrafa de cores diferentes para cada participante. Primeiro, jogava-se o dado e o número que saísse seria a quantidade de casas que deveriam andar na trilha e executar os movimentos solicitados em cada forma geométrica, quem conseguisse chegar na estrela primeiro venceria o jogo. Neste dia elaboramos uma atividade de pontos extra para quem fizesse o desenho da trilha caprichado. Nesse dia caiu um pouco a participação, tivemos 8 retornos com devolutiva de vídeos, sendo que 2 deles cumpriram apenas 1 desafio.

29 de setembro, passado uma semana da terceira aula, ainda motivada e com expectativas altas de retorno das crianças nas atividades, nesse dia a devolutiva foi de 7 alunos sendo que 1 cumpriu apenas 1 desafio, 1º desafio “Trilha do Movimento”, os alunos também deveriam com auxílio dos pais desenhar uma trilha desta vez apenas de círculos sequenciados de 1 a 10 e brincando de pedra papel tesoura para ver quem avançava nas casas e a cada três números mudava os desafios que deveriam ser executados, vencia quem chegasse ao número 10 primeiro, esta atividade foi desenvolvida em dupla, também teve ponto extra ganhando uma estrela bônus quem caprichasse no desenho. O 2º desafio foi o “Percurso”, os alunos tiveram que executar deslocamento em linha ondulada segurando algum objeto em uma das mãos, terminado o deslocamento deveria realizar um rolamento, depois nos quadrados demarcados no chão fazer o pulo igual do sapo e por último realizar uma cambalhota.

06 de outubro, foi realizado a quinta aula, continuamos com a estratégia de propor aos alunos 2 desafios. Neste dia, o retorno dos vídeos foram de 9 alunos, todos cumpriram com os dois desafios, 1º e 2º desafios foram uma “Gincana” em comemoração ao dia das crianças. Cada aluno deveria desafiar alguém de casa. Primeiramente realizariam segurando uma vassoura e conduzindo uma bolinha ziguezague entre as garrafas pets, depois deveriam rebater essa bolinha para entrar dentro de uma caixa furada, por fim arremessar um aviãozinho.

É importante ressaltar que neste dia, mais 3 alunos os pais saíram do grupo, durante esse processo que o projeto estava sendo desenvolvido, justificaram não ter acesso à internet, celular está carregado, com isso 5 alunos do total de 21 não participavam das aulas remotas, pois não estavam mais no grupo criado para a turma e 2 alunos que os pais estavam no grupo, mas as crianças não estavam com eles. Então nessas duas últimas aulas do projeto estavam no grupo apenas 14 alunos que poderiam participar das aulas de Educação Física.

13 de outubro, último dia do I Desafio da Educação Física. O 1º desafio foi “Movimentos com o Corpo – Ginástica”: aviãozinho, abertura, ponte. O 2º desafio, “Rolando”, os alunos deveriam realizar o rolamento lateral levando um brinquedo por vez até o outro lado e retornavam do mesmo modo para buscar o próximo brinquedo, fariam isso até que terminasse de levar todos os brinquedos até o outro lado. A disputa estava acirrada entre duas alunas que participaram de todas as aulas cumprindo todos os desafios e no último dia não foi diferente, resalto que essas alunas eram parentes e moravam no mesmo quintal e desta forma os familiares estavam sempre as auxiliando para realizarem as atividades, mais 7 alunos também cumpriram os desafios deste dia totalizando 9 participações.

Tivemos duas alunas com o mesmo número de pontos no topo do *ranking*, o critério de desempate foi através de sorteio realizado no dia 20 de outubro. O sorteio foi gravado e postado no grupo, desta forma chegamos aos três primeiros colocados. Com a divulgação do *ranking* final as famílias enviaram mensagens de áudio agradecendo.

Foi criada uma planilha com nome dos alunos, data das aulas com a quantidade de desafios propostos, somente no primeiro dia realizamos 3 desafios, a cada desafio cumprido os alunos recebiam medalhas de incentivo, nas medalhas era colocado o valor da pontuação para aquele respectivo desafio, pois a pontuação era diferente para cada aula. Tivemos também a estrela como pontuação extra.

Após o sorteio ficou definido a classificação geral quem ficou em primeiro lugar na planilha estava identificada com um troféu, segundo lugar com a medalha de prata e terceiro lugar medalha de bronze, os demais alunos que conquistaram pontos durante o projeto receberam a medalha de honra ao mérito, a planilha com as informações foi inserida no grupo para que os pais acompanhassem o desempenho de seus filhos, junto com o *ranking* semanal.

4.4 ETAPA 4 - PREMIAÇÃO

Para finalizar, uma surpresa foi preparada. Botons para os meninos do Super- Homem e para as meninas Mulher Maravilha todos com seus respectivos nomes. Para os três primeiros colocados houve uma premiação diferenciada. Os demais participantes receberam o *bóton* e uma sacolinha surpresa com brindes. Tanto os saquinhos dos kits dos primeiros colocados, quanto os saquinhos

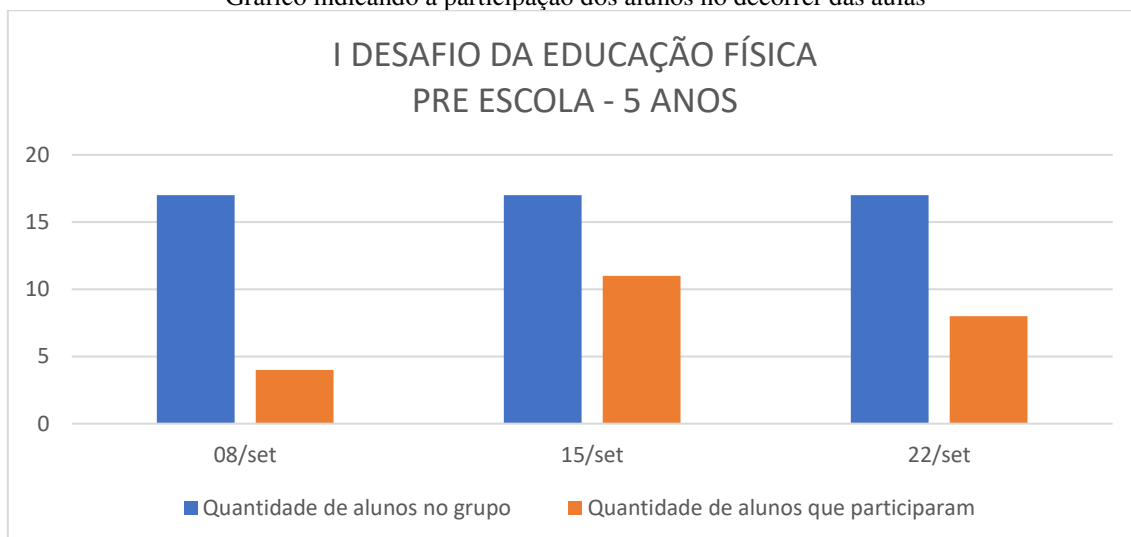
surpresa dos demais alunos que participaram do projeto tinham seus avatares personalizados com a identificação dos seus nomes.

Durante essas aulas, enfatizamos que tivemos a participação de 13 alunos, percebemos que a estratégia utilizada realmente resultou em maior engajamento das crianças.

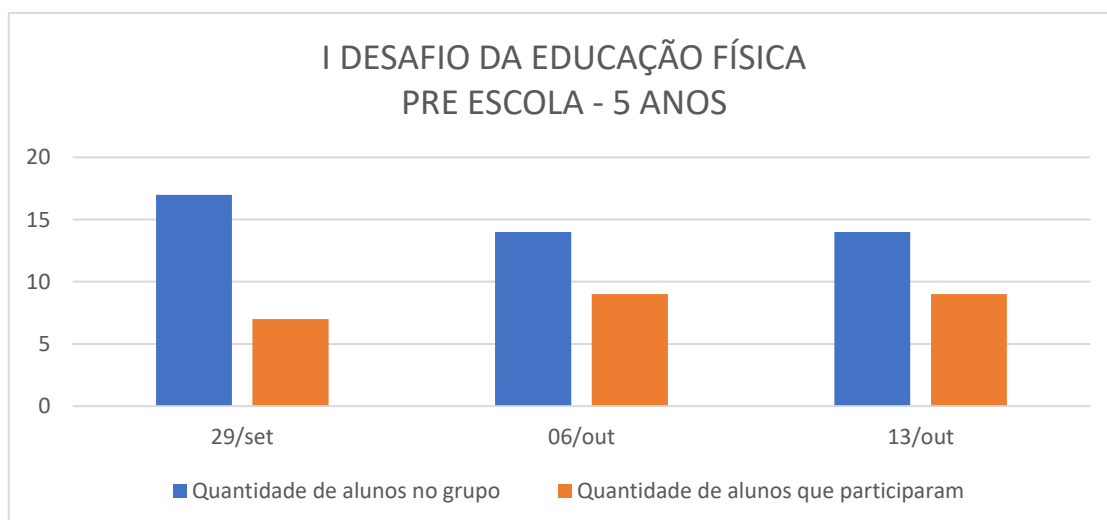
5 RESULTADOS APRESENTADOS

Verificamos que antes da gamificação, a participação dos estudantes nas aulas de Educação Física era muito pequena. No gráfico a seguir, podemos verificar que durante o período de aplicação da metodologia da gamificação, a quantidade de devolutivas aumentou, permanecendo com a mesma intensidade a partir do segundo encontro gamificado. Partindo dessas observações, podemos afirmar que atingimos nosso objetivo, pois, houve aumento considerável na participação das crianças.

Gráfico indicando a participação dos alunos no decorrer das aulas



Barra de Progresso



Barra de Processo

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que a partir dos resultados apresentados, a Gamificação foi fator fundamental para o engajamento das crianças nas aulas de Educação Física na Educação Infantil. Em virtude do período pandêmico, as aulas transformadas em remotas, diminuiu o interesse em participar das atividades. A partir do momento que implementamos o projeto gamificado, percebemos a mudança atitudinal dos estudantes. Nesse sentido, a metodologia contribuiu para a motivação, participação e aprendizagem, na perspectiva do desenvolvimento dos conteúdos e a manutenção das habilidades cognitivas, afetivas-sociais e psicomotoras das crianças.

Entendemos que apesar de a gamificação não ter alcançado 100% da participação dos alunos, o interesse em realizar as atividades aumentou, mesmo em ensino remoto.

REFERÊNCIAS

Alves, flora. Gamification, como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo: do conceito à prática. Dvs editora: são paulo, 2 ed., 2015

Alves, lynn rosalina gama; minho marcelle rose da silva; diniz marcelo vera cruz. Gamificação: diálogos com a educação. Fadel, luciane maria; ulbricht, vania ribas;

Batista, claudia regina; vanzin, tarcísio (org.). São paulo – sp: pimenta cultural, 2014.

Brasil. Ministério da educação. Base nacional comum curricular. Brasília, 2017.

Cuiabá. Secretaria municipal de cuiabá-sme. Referenciais curriculares para a rede municipal de educação de cuiabá: educação infantil, 2020.

Cuiabá. Escola cuiabana: cultura, tempos de vida, direitos de aprendizagem e inclusão. Secretaria municipal de cuiabá-sme. 2ª edição. Cuiabá-mt: print gráfica e editora, 2020.

Darolt, viviani (org.). Ensino híbrido: metodologias e personalização. Crv: curitiba, 2020.

Darolt, viviani. A educação híbrida no século xxi. In: darolt, viviani. (org.). Ensino híbrido: metodologias e personalização. Crv: curitiba, 2020.

Darolt, viviani. Metodologias abertas e inovação na educação. In: darolt, viviani. (org.). Gamificar em sala de aula. Crv: curitiba, 2021.

Filatro, andrea; cavalcanti, carolina costa. Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa. Saraiva: são paulo, 2018.