

Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia**Applicability of gammification in the classroom during pandemic periods**

DOI:10.34117/bjdv6n10-416

Recebimento dos originais: 13/09/2020

Aceitação para publicação: 20/10/2020

Cássia Eufrásia da Silva CostaEspecialista em Gestão e Coordenação Escolar pela Faculdade Latina Americana de Educação-
FLATED

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Endereço: Avenida Desembargador, 2875- Dionísio Torres-Fortaleza/CE

E-mail: Cassiaazul2@gmail.com

Rafael Costa Saboia

Especialista em Engenharia de Software pela Universidade Estácio de Sá

Endereço: Avenida Senador Fernandes Távora,137-Joquei Clube-Fortaleza/CE

E-mail: Rafaelcostasaboia@yahoo.com.br

Cláudia Patrícia da Silva Ribeiro Menezes

Mestre em saúde da criança e do adolescente pela Universidade Estadual do Ceará-UECE

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Endereço: Avenida Desembargador, 2875- Dionísio Torres-Fortaleza/CE

E-mail: Claudia_ribeiro6@hotmail.com

Geralda Márcia da Silva Magalhães

Pós-graduanda de Gestão Ambiental pela Universidade Estadual do Ceará-UECE

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Endereço: Avenida Desembargador, 2875- Dionísio Torres-Fortaleza/CE

E-mail: Music_marcia@hotmail.com

Maria Selta Pereira

Especialista em psicopedagogia Institucional e Clínica pela Faculdade da Aldeia de Carapicuíba

Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza

Endereço: Avenida Desembargador, 2875- Dionísio Torres-Fortaleza/CE

E-mail: seltapsicopedagogia@yahoo.com.br

RESUMO

Apresenta-se o relato de experiência de metodologia ativa, a aplicabilidade da gamificação e seus elementos de jogos, utilizando-a como ferramenta de aprendizagem na sala de aula de ensino remoto em períodos de pandemia. O Campo de estudo, escola pública da rede Municipal de Fortaleza, Turma do Ensino Fundamental dos anos iniciais, 2ºano, utilizando o software luz do saber e aplicativos de grupo de whatsapp, Google Forms e Google meet. Objetiva-se identificar as potencialidades dos alunos, diagnosticando o nível de aprendizagem em que eles se encontram para consolidar habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico, tornando a aula mais lúdica, prazerosa e desafiante. A necessidade das atividades gamificadas surgiu a partir do momento que se percebe a ausência dos alunos nas atividades remotas. Conclui-se que com os resultados obtidos pela estratégia, o professor terá dados suficientes para replanejar métodos para contribuir no melhor desenvolvimento da rotina do jogo e no melhor desempenho dos alunos.

Palavras-chaves: Gamificação, Educação, Atividades remotas.

ABSTRACT

It presents the experience report of active methodology, the applicability of gamification and its elements of games, using it as a learning tool in the classroom of remote teaching during periods of pandemic. The Field of Study, public school of the Municipal network of Fortaleza, Elementary School Class of the initial years, 2nd year, using the software light of knowledge and group applications of whatsapp, Google Forms and Google meet. The objective is to identify the potentialities of the students, diagnosing the level of learning in which they find themselves to consolidate reading, writing and logical reasoning skills, making the class more playful, pleasant and challenging. The need for gambling activities arose from the moment one notices the absence of students in remote activities. It is concluded that with the results obtained by the strategy, the teacher will have enough data to replan methods to contribute to the better development of the game routine and the best performance of students.

Keywords: Gamification, Education, Remote Activities.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é a somatória de metodologias, planejamentos e estratégias pedagógicas aplicadas no período da pandemia durante as aulas de ensino remoto. Deste modo, o intuito foi despertar no aluno o interesse da continuidade da rotina escolar, respeitando as peculiaridades individuais durante o acesso remoto. É de extrema relevância destacarmos que se utilizou a estratégia de aprendizagem de metodologia ativa, a gamificação para realizar a avaliação dos conteúdos curriculares por meio das ferramentas disponibilizadas pela Google e o software luz do saber. E a partir dos resultados alcançados, realizar as intervenções.

Ademais, o panorama educacional, ora elencado, ainda está em curso, sendo possível aplicá-lo em turmas do ensino fundamental dos anos iniciais, pertinente a rede de ensino da Prefeitura Municipal de Fortaleza. Neste sentido, esta estratégia de aprendizagem em período remoto, só é possível ser realizada, quando podemos contar com apoio da família e o entusiasmo do aluno nas realizações das atividades. Que consiste na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias, pensamentos) desafios e recompensas. Mas, não no contexto de games e sim usando dos seus elementos com a função de motivar os participantes e promover aprendizagens (Fardo, 2013).

O termo gamificação é uma palavra que traduzida para o português, tem a sua origem inglesa *gamification* que se refere ao conjunto de técnicas que incorpora elementos de jogos. O termo foi mencionado pela primeira vez em 2003, pelo programador de computador e inventor britânico Nick Pelling, e foi conhecida no mundo todo a partir de 2010 (Tavares e Gottschalck, 2019).

Diante das informações expostas, temos a oportunidade de utilizar a gamificação aliada aos aplicativos gratuitos no ensino de conteúdos curriculares da disciplina. Logo, a aplicabilidade dessa estratégia pode ser considerada como exemplo de ensino de metodologia ativa quando o professor, por meio de regras claras concordadas entre as partes, desafia e estimula os participantes a realizarem suas missões, atividades de níveis (Silva; Sales; Castro, 2019) esse método poderá ser aplicado pelo professor em qualquer disciplina do ensino fundamental e médio.

Atualmente na educação brasileira dispomos de um cenário redirecionado a aplicação da tecnologia em sala de aula remota. Logo, as ferramentas de ensino que eram utilizadas em salas de aula tradicionais, tais como o caderno e o quadro branco, deixaram de ser os principais recursos docentes. Neste contexto, o professor passa por mudança repentina aderindo e adaptando-se a outros recursos tecnológicos que não faziam parte do cotidiano escolar, dentre estes recursos temos, celular, notebook, tablet e smartphone. O interessante é que neste período de pandemia todos os professores passaram a ver os recursos não pedagógicos como recursos indispensáveis a atual conjuntura escolar, assim respeitando as normas de exigências de saúde pública.

No tocante, o professor assumiu outras atividades extra sala de aula, aderindo ao momento peculiar do contexto educacional. Assim, o professor tem a função de orientador e motivador, portanto, hoje, o papel do educador é identificar técnicas de como manter a motivação desse aluno, garantindo, a presença, a participação nessas atividades remotas e principalmente a qualidade do ensino. Então, esse é um dos grandes momentos da era digital, a era da desburocratização do uso da tecnologia, utilizando-se a aplicação da gamificação para promover o conhecimento na casa do estudante, contextualizando as características do universo familiar do aluno.

Tendo em vista a pertinência do estudo, tem-se grandes expectativas que o ensino após essa pandemia, seja abordado de forma híbrida, e se faz necessário aproveitarmos o que tivermos de acesso à tecnologia para implementarmos no processo de ensino aprendizagem. As escolas perderam muito “tempo” para se alinhar ao uso das tecnologias em sala de aula, principalmente com a ausência de políticas públicas para possibilitar a equidade de acesso a inclusão digital para o aluno da escola pública.

Prima-se nesta pesquisa, divulgar um recurso tecnológico que auxilie no ensino-aprendizagem e prova satisfatoriamente o trinômio professor-aluno-escola. Neste sentido, com a aplicabilidade da gamificação, tem-se o intuito de mensurar um retorno positivo das práticas de sala de aula remota, podendo ter o reconhecimento social de curto, médio e/ou a longo prazo. A gamificação pode desenvolver ao aluno da rede municipal ou estadual potencialidades e habilidades motora, cognitiva, social e afetiva.

Estamos na era digital, da praticidade, no dinamismo, da comunicação, na era das informações em tempo real, em que a geração do século XXI, está acostumada com a velocidade tecnológica para o acesso as redes sociais, e até mesmo do uso exagerado do celular bem como do uso contínuo de jogos. Nesse contexto, a escola enfrenta uma luta diária para tentar atender a esse público tão dinâmico.

E diante deste período pandêmico em 2020, que perdura em nosso país, em que a dinâmica mundial da escola está se reinventando para possibilitar com o uso das tecnologias e a permanência do processo de ensino-aprendizagem de forma remota, cabe ao professor um grande desafio, que é de consolidar o conhecimento para uma turma com diversos níveis cognitivos. Agora o desafio é bem maior, ensinar esse aluno remotamente.

É importante salientar que o professor, é a figura responsável para proporcionar o intermédio tecnológico e administrar o conteúdo aliado a estratégias pedagógicas e didáticas que envolve o aluno no contexto lúdico, por meio de métodos eficazes sendo disponibilizados pela escola. E o aluno é a figura central, identificando a sua

autonomia e desenvolvendo suas habilidades e reconhecendo o seu protagonismo diante da interação aos desafios da gamificação no ensino remoto. O respeito a autonomia e a dignidade de cada um é um imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros (Freire, 1996, p.59).

Pelo exposto, considera-se a relevância desta pesquisa em divulgar a prática do professor no diagnóstico das potencialidades e dificuldades do aluno. Além disso, tendo um método abordado na educação que possibilita ao docente refletir os conteúdos de intervenção, aprendizagem, ludicidade e a competitividade entre os discentes. Até então, viu-se a necessidade da aplicabilidade das atividades gamificadas quando se percebeu a ausência dos alunos durante a realização nas atividades remotas.

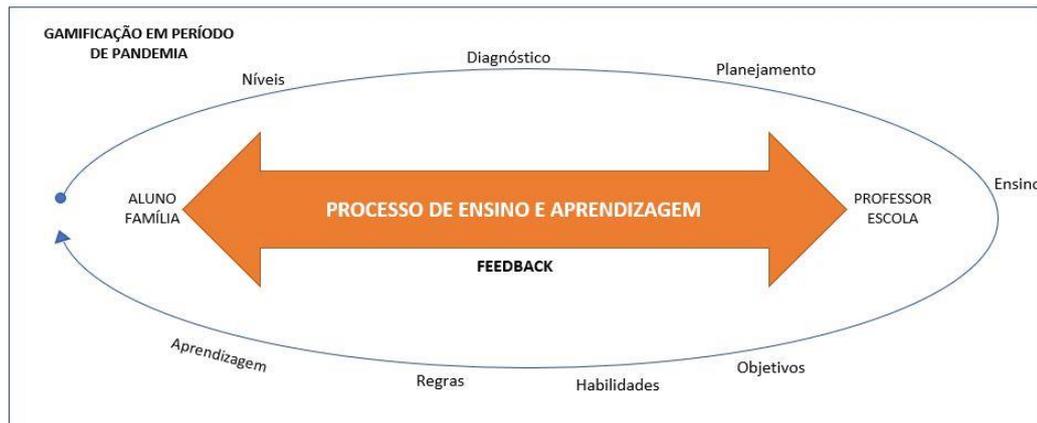
Objetivou-se identificar as potencialidades dos alunos, diagnosticar o nível de aprendizagem em que eles se encontram, tornar a aula mais lúdica e prazerosa, possibilitar desafios possíveis de serem realizados, assim consolidar habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico dos alunos.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência de aulas remotas no segundo ano do Ensino Fundamental dos anos iniciais, pertinente a rede de ensino da Prefeitura Municipal de Fortaleza e tendo como pilar familiar o feedback dos pais e alunos em relação a gamificação. Houve o levantamento bibliográfico para entender quais as ferramentas que podem usufruir nesse período de atividades remotas.

A prática dessa experiência seguiu da seguinte forma: As regras foram acordadas entre professor-alunos-família. Regras claras; apresentando os níveis, estimulando a diversão, a interatividade e possibilitando um envolvimento nas atividades domiciliares. O objetivo a se alcançar; manter o acompanhamento do aluno junto a família, tornar esse processo interativo de ensino-aprendizagem mais lúdico, aprender jogando, diagnosticar os níveis dos alunos, avaliando o desempenho durante as atividades e intervir com elementos da gamificação. A figura abaixo representa o esquema do processo de ensino-aprendizagem com o uso da metodologia ativa da aplicação da gamificação em período de pandemia do Covid-19, para alunos atendidos com aulas remotas.

Figura 1- Esquema de aplicação da gamificação no processo de ensino-aprendizagem no ensino remoto(fonte: própria autoria).



O contato e a aplicação do conteúdo, a exposição da aula, a realização de tarefas, o registro de atividades ocorria pelo Whatsapp com professor-aluno-família. Para saber se a atividade estava sendo bem desenvolvida, o professor tinha o feedback imediato pelas famílias via Whatsapp.

O software luz do saber é um jogo de interação com conteúdo de português, é um software educativo criado em 2009, baseado na teoria de Paulo Freire, que se utiliza de temas geradores, as atividades contemplam o letramento e alfabetização no processo de leitura e escrita. Nesta atividade é possível identificar em que nível a criança se encontra, e os alunos conseguem realizar jogos e desafios de 24 questões bem lúdicas, e ao final ganham premiação em estrelas.

As contribuições de Emília Ferreiro em parceria com Ana Teberosky na psicogênese da língua escrita são de suma importância principalmente para professores das séries iniciais, possibilitando diagnosticar o nível em que o aluno está (pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético) assim orientando reflexões e planejamentos para auxiliar o aluno a prosseguir para o próximo nível no processo de leitura e escrita.

Conforme Russo (2012,p.40-41):

“[...]com o objetivo de orientar os educadores a ajudar os alfabetizandos a resolver suas hipóteses e a progredir em suas elaborações. [...] As atividades podem motivar diferentes níveis e em cada criança implicarão uma mudança, ou adequação, da hipótese própria do nível em que ela se encontra.

Referente a mecânica do jogo, o professor também organizou as atividades de língua portuguesa em níveis de habilidades a serem trabalhadas e alcançadas, assim poderia classificar a habilidade ainda não desenvolvida e qual o nível em que o aluno está inserido. Apoiado na psicogênese da língua escrita e fundamento teórico dos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental, e com base nas habilidades e competências orientadas pela Base Nacional

Comum Curricular (BNCC). É possível reconhecer o nível mais praticado pelo aluno e qual se faz necessário a intervenção, a distribuição dos níveis do jogo seguiu da seguinte forma;

O nível 1-com o objetivo de escrita compartilhada, trata-se de desenvolver a habilidade da escrita, e a competência de apropriar-se da linguagem escrita (contempla todos os níveis pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético).

O nível 2- com o objetivo de compreensão em leitura, e a habilidade de ler e compreender, e apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social (contempla todos os níveis pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético).

O nível 3- Com o objetivo de conhecimento de forma de composição do texto, habilidade de identificar e reproduzir gêneros textuais e a competência de apropriar-se da linguagem escrita (Brasil, 2017). Contempla os níveis, silábico-alfabético e alfabético.

Na gamificação os elementos têm que estar conectados, não se faz necessário ter todos, mas os elementos que ali estão presentes, têm que manter a relação; regras claras, feedback imediato, desafios, recompensas, diversão, narrativas e premiação. A voluntariedade implica na aceitação das regras, objetivos e feedbacks (Silva; Sales; Castro, 2019).

Figura 2- A figura representa a dinâmica dessa interconectividade, elementos de games (Silva; Sales; Castro, 2019).



A tabela abaixo apresenta a classificação dos níveis e da premiação das atividades no uso das tecnologias das atividades remotas. O Jogo ocorre semanalmente na sala de aula virtual, no grupo de whatsapp, havendo fases, competições, bonificações, trabalho individual, desafios e atividades com a família e recompensas na conclusão das atividades com as estrelinhas de cada nível trabalhado.

Tabela 01-Regras de gamificação do segundo ano, usando estrelinhas de bonificação.

REGRAS DA GAMIFICAÇÃO COM ESTRELINHAS			
Atividades desenvolvidas	Instrumentos tecnológicos	Níveis avaliados	Pontuação em estrelas
Audiência da leitura	Gravador de áudio de Whatsapp e Google Meet	Nível 2	
Ditado de palavras com figuras	Software Luz do Saber	Nível 1	
Desafios com as famílias	Gravação de vídeos, Whatsapp	Nível 1	
Atividades com material estruturado (registro por vídeos e fotos)	Whatsapp	Nível 3	
Jogos desafios de matemática	Gravação de vídeos, Whatsapp	Nível 2	

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO;

A primeira o uso dessa dinâmica no ensino híbrido, especificamente no remoto causa um fortalecimento na interação das relações sociais entre família-escola. Antes o aluno só tinha o diálogo do professor no espaço físico da escola. Agora os laços entre escola e família se fortalecem e aumentam porque além de ter conteúdos abordados pelo professor, o próprio conteúdo será jogos que poderão ter influências e participação de familiares em etapas, desafios e resoluções de atividades. Isso é um ganho que há muito tempo a escola exigia da família. E agora teremos alunos que aprenderão conteúdos com acesso a teoria da escola e a prática de experiências vivenciadas abordadas por parentes e familiares.

A segunda é a formação de professores aptos a trabalhar com essa nova dinâmica, os docentes terão que utilizar a tecnologia como ferramenta indispensável, a cultura não é só ministrar aulas, mas estudar a tecnologia a seu favor e usá-la para isso.

A gamificação é um mecanismo de jogo que pode ocorrer em ambientes que não dispõe de jogos eletrônicos, jogos manuais, ou o uso da internet. É um fenômeno emergente que partiu da noção de games. E um exemplo bem simples se lembrarmos daquelas estrelinhas de quando o aluno recebia em sala de aula por bom comportamento, ou por uma nota positiva, iremos lembrar do mecanismo de recompensa que se equipara a estratégia de jogo com suas fases e etapas que disponibilizam recompensas para passar de nível.

A recompensa na gamificação é uma estratégia que dependendo de como é abordada poderá gerar crítica ao seu uso e ainda efeitos negativos. Nesse contexto a gamificação como recompensa é o ponto em que críticas negativas associam a prática ao behaviorismo, estímulos pelo meio externo (Fardo, 2013).

A prática da arrecadação de estrelinhas não se reduz só ao mérito da recompensa, e sim ao diagnóstico de quais conteúdos foram aprendidos e consolidados e quais ainda estão em desenvolvimento. A partir do número de estrelinhas é possível apresentar um panorama da participação do aluno, da participação da família, da realização de tarefas, dos desafios que são estimulantes e os que não são, da dificuldade do aluno e de suas potencialidades no conteúdo. Reitera-se que a gamificação tem como base o pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo (Fadel et al, 2014).

A troca das estrelinhas são feitas mediante os registros de atividades contabilizadas no período de cada mês. A troca é realizada na escola de forma presencial com acompanhamento da gestão.

Figura 02- Premiação para troca das estrelinhas.

	Quantidade de estrelas	Prêmio
	24	Boneca sereia
	30	Game de água
	25	Máscara de Super Herói
	22	Moto
	22	Ônibus
	19	Kit 3 super heróis
	30	Cofre
	20	Quarto em miniatura
	21	Kit 4 carros

3.2 O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO ATRAVÉS DE JOGOS

A gamificação em sala de aula se traduz em uma mecânica que representa o símbolo de um jogo real, tendo suas etapas e interações entre sujeito-objeto traduzidos em espaço e o tempo do

aluno no ambiente escolar que proporciona o desenvolvimento cognitivo através das trocas com os colegas e a mediação com o professor e as etapas do jogo.

A importância do jogo no processo de desenvolvimento possibilita interiorização do que é conhecido e o domínio necessário para novas ações e construções. Assim, com o uso da gamificação em sala a criança poderá brincar, sentir, vivenciar, deduzir e resolver situações que a levem a construção do conhecimento.

Apresenta-se a compreensão da gênese do jogo descrita pela teoria piagetiana, possibilitando a verdadeira essência deste para o sujeito, que mostra a evolução da estrutura mental através de quatro tipos de jogos: os jogos de exercício, jogo simbólico e jogos de construção e jogo de regras (Macedo,2005).

Devido a faixa etária dos alunos estarem inseridos na segunda fase dos jogos simbólicos, a discussão será apresentada a partir da referida fase, deixando de relatar os jogos de exercício por contemplar uma faixa etária menor.

Na segunda fase que corresponde ao jogo simbólico, crianças de 4 a 7 anos, neste período já ocorre o simbolismo coletivo e as representações mais próximas do real, nessa fase a criança manifesta coerência na atividade lúdica e verbal, substituindo os monólogos pelos diálogos e narrativas. Para os estudiosos o jogo de construção, pode ser considerado como uma transição entre jogos simbólicos e o de regras. Enquanto os jogos de regras, podem permitir a elaboração do raciocínio reversível favorecendo avanço no nível sócio afetivo e criando jogos mais elaborados de regras. Estes jogos são importantíssimos nas práticas pedagógicas, ou seja, na construção de um texto e na descoberta e invenção dos objetos podem possibilitar uma transformação e motivação no desenvolvimento cognitivo da criança que muitas vezes não podemos mensurar (Macedo et al, 2005).

As contribuições de autores voltadas a compreender o desenvolvimento cognitivo das crianças é importantíssimo quando fala das estruturas mentais decorrentes das interações sociais são estimuladas entre o indivíduo e o mundo em que vive ou tem possibilidades de conhecer, de imaginar (Craidy e Kaercher, 2001). As teorias Piagetianas explicam que a inteligência vai aprimorando-se na medida em que a criança estabelece contato com o mundo, experimentando-o ativamente interagindo com o meio.

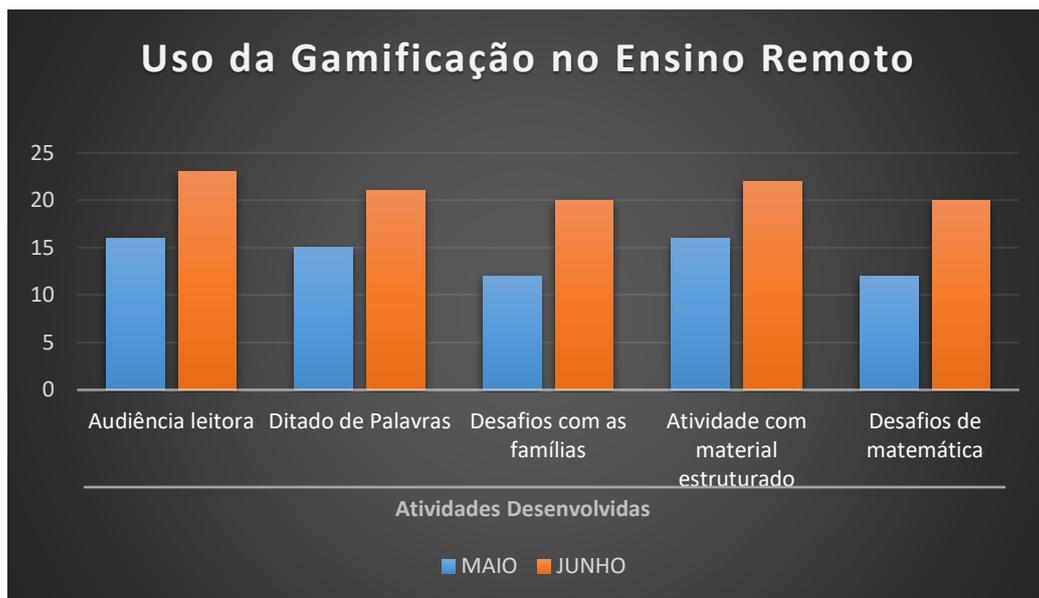
As discussões acima são necessárias para entendermos a necessidade de trabalhar as estratégias de jogos em sala. A primeira é percebermos que muita coisa mudou para o nosso público infantil, principalmente o avanço a diversas tecnologias, a facilidade para jogos eletrônicos, a praticidade da vida atual, e o congestionamento de informações.

O jogo aos poucos está sendo inserido nos ambientes educacionais, na nossa sociedade as pessoas costumam jogar porque conseguem fugir da realidade, relaxar, se divertir, e prendendo assim a atenção das pessoas de tal forma que elas se concentram e insistem até conseguem concluir o mesmo, com isso os jogos educacionais podem contribuir para o processo de ensino - aprendizagem (Lira, 2020).

3.3 COMPARATIVO COM A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO

Considera-se que gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público (Viana et al, 2013). Com isso, não significa, necessariamente, a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes, como mecânicas, dinâmicas e estética. Para reproduzir os mesmos benefícios alcançados no ato de jogar.

Gráfico 1- comparativo com gamificação e sem gamificação (Maio/Junho 2020)



Apresenta-se o desempenho dos alunos em dois momentos, o primeiro em maio sem gamificação, e o segundo em junho, com a estratégia da dinâmica da gamificação. Registrou-se os dados coletados de 26 alunos da Escola Municipal de Fortaleza, situada no bairro de periferia, que diante das dificuldades de acesso à internet, conseguem atender 24 alunos pelo grupo de Whatsapp. Com o resultado do gráfico foi possível repensar as estratégias já abordadas e implementar outras para atender as crianças que estavam mais ausentes e as que não conseguiam consolidar algumas habilidades, desta forma atividades extras e flexíveis no planejamento foram inseridas, todas tendo o seu peso e valendo estrelinhas, desta forma houve mais entusiasmo,

engajamento e participação desses alunos com dificuldades. Assim, conforme aumentava a participação, mais fácil se tornava realizar o diagnóstico do nível de leitura, escrita e raciocínio lógico do aluno. Tornando-se o uso de intervenções frequentes e o atendimento individualizado para desenvolver a habilidade que ainda não estava consolidada.

De acordo com os autores, o uso da gamificação em sala de aula, não se pretende ensinar com jogos, mais sim usar mecânicas de jogos como forma de promover a motivação e o engajamento dos alunos. Assim evidenciado o protagonismo e a autonomia dos alunos.

Um dos autores, apresenta em seu artigo um relato de uma experiência bem sucedida de aplicação de gamificação, que está contida no livro *Multiplayer Classroom: Designing oursework* do professor Norte-Americano Lee Sheldon (2012), relata um professor que saiu de uma indústria de games, para ensinar uma disciplina do ensino superior e resolve utilizar os conhecimentos sobre games; pensamentos, estratégias e mecânicas. Ou seja, através da potencialização dos aspectos interacionistas dos games, o docente promoveu algumas mudanças na condução de suas disciplinas (Fardo, 2013).

Os alunos utilizaram a tecnologia do celular na sala de aula de grupo de whatsapp, usando a metodologia da gamificação. O trabalho ocorreu de forma satisfatória, possibilitando a continua participação dos alunos e o grande interesse em participar das atividades remotas, para que a ideia abordada desse certo, se fez necessário a parceria entre família-escola-professor e gestão. Com o panorama dos resultados obtidos pelo gráfico, o professor pode replanejar estratégias para contribuir no melhor desenvolvimento da rotina do jogo e no melhor desempenho dos alunos.

Assim, ao final do primeiro mês com o uso da gamificação os alunos conseguiram na audiência de leitura ter um desempenho mais satisfatório, e coletar mais estrelinhas, já que o nível para essa atividade era nível 2. E consequentemente trocar por um prêmio, a estratégia da gamificação ainda faz parte do ensino remoto e se tornou uma ferramenta para mesurar os resultados e avaliar o desempenho dos alunos e minha prática perante esse período de pandemia.

Tendo em vista a pertinência do estudo as mudanças apresentadas na forma de diagnosticar e avaliar, tem-se grandes expectativas que o ensino após essa pandemia, seja abordado de forma híbrida, e se faz necessário aproveitarmos o que tivermos de acesso à tecnologia para implementarmos no processo de ensino aprendizagem. As escolas perderam muito “tempo” para se alinhar ao uso das tecnologias em sala de aula, principalmente com a ausência de políticas públicas para possibilitar a equidade de acesso a inclusão digital para o aluno da escola pública. E o professor em sua maestria e grande performasse não permitiu que as atividades educacionais parassem nesse período de pandemia.

4 CONCLUSÃO

De toda experiência abordada e relatada, percebeu-se que a gamificação possibilitou ao professor utilizar uma metodologia ativa, onde o aluno sai da passividade e torna-se agente e protagonista de suas ações, onde o método aplicado no ensino remoto atende uma turma do segundo ano do Ensino Fundamental nos anos iniciais. É mais uma ferramenta de auxílio á prática do professor, a avaliação usando a gamificação é processual formativa podendo ser construídas pelo próprio docente, através de ferramentas gratuitas como: “Whatsapp, software Luz do Saber, Google Meet e Google Forms”.

A pesquisa abordou a gamificação em sala de aula em períodos de pandemia, se utilizando de estratégia de jogo gerando diagnóstico e avaliando o processo de ensino-aprendizagem.

Pode-se identificar as potencialidades dos alunos, a fim de reconhecer o nível de aprendizagem em que eles se encontram, com o intuito de tornar a aula mais lúdica e prazerosa, promovendo habilidades na leitura, escrita e raciocínio lógico.

O que não foi possível realizar nessa prática, foi utilizar o Google meet, o Google Forms com todos os alunos, até porque a conexão de alguns falhavam. Sendo necessário o professor realizar diversas vídeo chamadas pelo Whatsapp para conseguir amenizar esse prejuízo á comunicação e imagem para alunos, e fazer ligações individuais para diagnosticar o nível do aluno.

De grande aprendizado nessa experiência foi perceber mais um recurso tecnológico que auxilie no ensino-aprendizagem e prova satisfatoriamente o trinômio professor-aluno-escola, neste sentido, com a aplicabilidade da gamificação, tem-se o intuito de mensurar um retorno positivo das práticas de sala de aula remota, podendo ter o reconhecimento social de curto, médio e/ou a longo prazo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

FADEL, Maria Luciane. **Gamificação na Educação**/Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Cláudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. São Paulo:Pimenta Cultural, 2014.300p.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de Ensino e aprendizagem/ Dissertação de mestrado/Caxias do Sul.2013

SHELDON, Lee. **The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game**. Boston,MA: Cengage Learning,2012.

SILVA, João Batista; SALES, Gilvandenys; CASTRO, Juscileide. **Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de física**. Rev. Bras. Ensino. Fís. vol41 São Paulo, 2019.

LIRA, Isabelle; SOUZA, Isaac; COSTA, Fabrício. **Gamificação como estratégia de dinamização de disciplina técnica do curso de Redes de Computadores do Ensino Médio Integrado**. Rev. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n. 7, p.46263-46280, jul. 2020.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV press: Rio de Janeiro, 2013.

CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

MACEDO, I; PETTY, A, L, S; PASSOS, N, C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RUSSO, Maria de Fátima. **Alfabetização: um processo em construção**. 6.ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**/Paulo Freire. São Paulo: Paz e Terra, 1996.