

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS
PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES GAMIFICADAS A PARTIR DE
UMA PROPOSTA FORMATIVA COM DOCENTES
ALFABETIZADORES

Fernanda Beatriz da Costa Miranda de Carvalho – UTFPR
fernanda_bia27@hotmail.com; Jacqueline Lidiane de Souza Prais – UEL
jacqueline_lidiane@hotmail.com; Vanderley Flor da Rosa – UTFPR
vanderley@utfpr.edu.br.

Eixo 4: Educação Inclusiva

Resumo

Vários enfrentamentos são encontrados no contexto da educação inclusiva, dentre eles um dos desafios enfrentados pelos docentes para inclusão educacional de alunos público-alvo da Educação Especial reside no planejamento de atividades adequadas às necessidades de aprendizagem apresentadas pelos estudantes. De tal modo, a gamificação é uma estratégia que pode auxiliar na organização de atividades pedagógicas. Partindo desse pressuposto, este trabalho apresenta contribuições advindas do processo de planejamento de atividades gamificadas a partir de uma proposta formativa desenvolvida com docentes alfabetizadores. Adota como encaminhamento metodológico os pressupostos da pesquisa qualitativa de cunho exploratório, envolvendo 11 docentes que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental em um município situado no Norte do Paraná. Os dados deste estudo, foram coletados por meio de questionários, atividades desenvolvidas no curso de extensão, notas de campo, gravação em áudio dos encontros com os docentes, bem como, observação durante o processo formativo. A partir da análise de conteúdo, identificamos os planejamentos gamificados elaborados pelos participantes e analisamos a aplicação dos princípios da gamificação na elaboração das atividades. Dentre os resultados e discussões, avalia que, apesar do termo gamificação ser relativamente novo no âmbito educacional, os participantes compreenderam o seu significado e, além disso, elaboraram um planejamento de atividades pedagógicas considerando as estratégias de gamificação como instrumentalização de práticas de ensino inclusivas.

Palavras-chave: Formação de professores; Educação Inclusiva; Gamificação.

Introdução

No atual contexto da educação, muito se discute sobre o atendimento das necessidades educativas de todos os estudantes, sem distinção (MANTOAN, 2006). Com isso, o processo de ensino-aprendizagem no paradigma da inclusão educacional, torna-se um desafio para as escolas regulares, dentre eles, destacamos as principais dificuldades tais como salas de aula numerosas, formação inicial e continuada dos docentes, adequação dos espaços físicos e mobiliário do ambiente

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

escolar e sem dúvida, práticas pedagógicas condizentes com as necessidades de aprendizagem dos alunos. (MANTOAN; BATISTA, 2007).

A declaração de Salamanca, orienta que, todas as escolas devem acomodar todas as crianças independentemente de suas condições físicas, intelectuais, sociais, emocionais, linguísticas ou outras. Deveriam incluir crianças deficientes e superdotadas, crianças de rua e que trabalham, crianças de origem remota ou de população nômade, crianças pertencentes a minorias linguísticas, étnicas ou culturais e crianças de outros grupos em desvantagem ou marginalizadas (UNESCO, 1994).

Todavia, a prática do docente no contexto regular de ensino, requer meios e fins sistematizados e organizados para a efetivação da aprendizagem de todos. Em concordância aos direitos assegurados pelas políticas públicas vigentes, é necessário que o docente realize práticas que possam atender as necessidades de aprendizagem dos alunos por meio de estratégias e procedimentos de ensino que alcance os objetivos elencados neste percurso (LUCKESI, 1992).

Frente a este contexto, uma das primeiras ações que nos remete são os meios para alcançar os objetivos educacionais, ou seja, estratégias e recursos de ensino adequados para aplicação dos conteúdos científicos historicamente elaborados pelos homens dentro de uma perspectiva que assegure o acesso e a permanência de todos os alunos na escola respeitando as diferenças e a singularidade de aprendizagem dos sujeitos (CARVALHO, 2018).

Dentre os vários caminhos e estratégias que podem ser empregadas na sala de aula regular, temos a gamificação das atividades pedagógicas. Compreendemos que para organização de práticas pedagógicas voltadas para o paradigma da inclusão educacional, é necessário motivar e engajar todos os estudantes para o processo de transmissão dos conhecimentos científicos, com efeito, buscamos na gamificação, que em linhas gerais caracteriza-se como a aplicação dos elementos dos jogos eletrônicos fora do contexto de jogos, cujo objetivo iminente é motivar e engajar estudantes para realização das atividades propostas (KAPP, 2012), corroborar com o docente visando práticas pedagógicas inclusivas, bem como, despertar o interesse e a atenção de todos os estudantes a partir de um ensino que acredite nas potencialidades de cada sujeito, respeite os diferentes estilos de aprendizagem, além de proporcionar, motivação, engajamento e conseqüentemente a participação efetiva de todos no processo de ensino e de aprendizagem

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

(CARVALHO, 2018).

Reconhecendo a importância da formação docente para planejamento de atividades pedagógicas inclusivas e a possibilidade qualitativa da implementação das estratégias de gamificação em sala de aula, organizamos e aplicamos uma proposta formativa, a partir de um Manual Pedagógico Ilustrado contendo orientações didáticas quanto à aplicação dos princípios da gamificação para as atividades de alfabetização em uma perspectiva inclusiva (CARVALHO, 2018).

A partir dessas considerações iniciais, buscamos neste trabalho apresentar contribuições advindas do processo de planejamento de atividades gamificadas por meio de uma proposta formativa desenvolvida com docentes alfabetizadores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental, visando contribuir para práticas pedagógicas inclusivas.

Metodologia

Para realização desta pesquisa, recorreremos à literatura científica a fim de buscar bases teóricas que nos possibilitou estabelecer relações entre a inclusão educacional, deficiência intelectual, alfabetização e letramento, método de alfabetização, e a gamificação aplicada no contexto educacional. Para tanto, a partir da práxis pedagógica, o qual a teoria embasa a prática e a prática influencia a teoria, a princípio realizamos os procedimentos técnicos de pesquisa bibliográfica com intuito de levantar as principais referências teóricas acerca dos conceitos supracitados, realizando uma revisão sistemática na literatura, conhecendo assim o que já foi publicado referente aos assuntos abordados (FONSECA, 2002).

Deste modo, planejamos e aplicamos um curso de extensão para 11 docentes alfabetizadores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental em um município situado no Norte do Paraná. Os instrumentos de coleta de dados utilizados foram, questionários elaborados e aplicados por meio da plataforma do *Google Drive*, notas de campo e gravação de áudio realizados durante o processo de formação.

A realização da pesquisa bibliográfica nos respaldou teoricamente para a realização de uma pesquisa de campo, e a aplicação do Manual Pedagógico Ilustrado, produto educacional elaborado neste estudo, além da coleta de dados a fim de entender a realidade pesquisada (CARVALHO, 2018).

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Desse modo, a pesquisa de campo nos possibilitou, extrair os dados e informações sobre os assuntos pesquisados, diretamente da realidade. Eles foram buscados a partir da aplicação do Manual Pedagógico Ilustrado, o qual observamos as percepções docentes em relação às orientações didáticas contidas no material e os planejamentos elaborados pelos participantes. Tais observações foram registradas por meio da aplicação de questionários, gravação em áudio e notas de campo (GIL, 2002).

Adotamos a abordagem qualitativa neste estudo, com o objetivo de compreender os fenômenos estudados a partir da descrição e interpretação dos dados coletados comparando com a literatura científica utilizada, visto que a pesquisa qualitativa que “tem no ambiente natural sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento” (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p.11).

Recorremos a Gil (2002), para classificar este estudo como cunho exploratório, pois para o autor, neste viés é assegurado que tal classificação busque uma familiaridade com o problema evidenciado, no caso deste trabalho, a pesquisa exploratória contribui para novas explorações acerca da gamificação aplicada nos conteúdos acadêmicos escolares, mais especificamente, na alfabetização e alunos com deficiência intelectual (DI) (CARVALHO, 2018).

Além disso, abordamos a classificação descritiva com o objetivo de contribuir para atuação prática dos participantes. Procuramos, também, descrever o público participante, pois “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, p.42).

Nesse sentido, no que tange a natureza desta pesquisa caracterizamos como experimental, no qual pesquisador e participantes assumem o papel de se envolverem ativamente no desenvolvimento das atividades permitindo ao pesquisador a reflexão sobre a prática e a aquisição dos conhecimentos (GIL, 2002). Além disso, a contribuição para prática dos participantes da pesquisa corrobora, de forma significativa, para o processo de ensino e de aprendizagem na perspectiva da inclusão educacional.

Essencialmente, recorreremos à Bardin (2016), para interpretar e analisar os dados coletados, com isso optamos por utilizar a técnica da análise de conteúdos, cuja finalidade foi tratar as mensagens dos materiais coletados em nosso estudo, a partir de uma leitura válida, atenta e organizada, bem como, o uso de

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

procedimentos que descrevam as mensagens orais e escrita de forma sistemática (CARVALHO, 2018).

Cabe explicar que os participantes escolheram nome de cores na língua inglesa durante a formação oferecida, e tais nomes serão utilizados na pesquisa a fim de manter o sigilo nominal dos docentes.

Resultados e Discussão

Neste processo formativo, foi proposto às participantes a elaboração de um plano de aula contendo os princípios da gamificação, que precisaria ser elaborado com o apoio do Manual Pedagógico Ilustrado ofertado na ação formativa. Sugerimos que durante as semanas da realização do curso, os grupos, de maneira não-presencial, pesquisassem o conteúdo, selecionassem materiais e recursos à serem utilizados para elaboração do plano de aula.

No momento da elaboração do plano, a maior dificuldade encontrada pelas participantes foi o de empregar as técnicas de gamificação nas atividades de ensino. Assim, a pesquisadora realizou mediações, com indicações de elementos de gamificação mais pertinentes as turmas, bem como, a condução das atividades de modo que atendessem a todos, e também aos alunos com DI.

A partir da proposta formativa, os docentes se organizaram em quatro grupos e cada grupo elaborou um plano de aula considerando as estratégias da gamificação no planejamento de atividades pedagógicas e também as necessidades de aprendizagem dos alunos com DI.

Quadro 1: Planos de aula gamificados

Plano de aula	Participantes	Turma	Elementos de gamificação	Conteúdo
1	PINK, BLUE E BROWN	3º ANO	Narrativa, desafio, missão, pontuação, times, cooperação, competição, premiação, emoção e vitória.	Gênero textual: Poema, rimas, versos e estrofes.
2	GOLD E ORANGE	1º ANO	Narrativa, emoção, times, cooperação, missões, pontuações, premiação, desafio e vitória.	Relação grafema e fonema.
3	BLACK, YELLOW E GREY	1º ANO	Alusão com o livro do Mágico de Oz, narrativa, missão, chefes de luta, times, desafio, emoção,	Relação grafema e fonema; Consciência fonológica.

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

			cooperação, competição, premiação, vitória e feedback.	
4	RED, VIOLET E PURPLE	2º ANO	Narrativa, desafio, pontuação, feedback, cooperação, competição, regra, time, criatividade, premiação, medalhas, emoção e vitória.	Biografia e gramática.

Fonte: Carvalho (2018).

Revelamos que as participantes consideraram nos planos de aula elaborados, o público-alvo, da aplicação das atividades gamificadas. Os autores Werbach e Hunter (2012) afirmam que é necessário o professor compreender bem o significado do termo gamificação e quais elementos podem ser aplicados em seu contexto de ensino, além disso, devem considerar o público-alvo que será aplicado. Todos os planos contemplaram alusões às temáticas relacionadas aos conteúdos, de cada turma.

Dessa maneira, empregaram elementos dos jogos eletrônicos nos conteúdos acadêmicos transformando a sala de aula em uma realidade dos jogos. Com isso os gêneros textuais viraram narrativas incorporadas à emoção, assim, atividades comuns tornaram-se desafios e missões que os estudantes precisam cumprir. As participantes realizaram a articulação entre os desafios e as missões no plano de aula a partir de objetivos claros, corroborando com as ideias de Werbach e Hunter (2012), o qual evidenciam que o sucesso de aplicação da gamificação depende que os componentes dinâmicos e mecânicos dos jogos eletrônicos estejam adequadamente articulados. Os grupos escolares culminaram nos times e cooperação.

A competição efetivou-se na forma de motivação para os estudantes, assim, a premiação e vitória serviu como engajamento para realização das atividades propostas (KAPP, 2012). Inferimos que a gamificação empregada nas atividades foram adequadas levando os alunos a agirem com cooperação e a superar seus erros e fracassos utilizando a criatividade e a imaginação na realização das atividades pedagógicas (WERBACH; HUNTER, 2012). Além disso, atendeu as necessidades de aprendizagem dos alunos com DI a partir de um planejamento com recursos didáticos que permearam o uso de materiais concretos, imagens e estratégias diversificadas (MANTOAN; BATISTA, 2007).

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

Desse modo, percebemos nas avaliações das participantes, a mudança de olhar acerca da criança com deficiência com vistas à possibilidade de utilizar a gamificação como um recurso lúdico na alfabetização de todos, atendendo simultaneamente os alunos com deficiência intelectual, permitindo a potencialização da aprendizagem destes e o respeito as suas necessidades educativas especiais.

Conclusões

Consideramos que a oferta do Manual Pedagógico Ilustrado aplicado em um curso de formação de docentes, contribuiu para reafirmar os pressupostos de Carvalho (2008) referente à implementação de momentos e espaços formativos voltados para suprir as necessidades formativas dos docentes. Isto se deu a partir de momentos alicerçados na realização de diálogos e troca de conhecimentos construtivos no âmbito escolar, o qual os professores oportunizaram momentos de sanar dúvidas, trocarem experiências, indicarem sugestões e propostas didáticas ressignificando sua prática e contribuindo para os processos de ensino e de aprendizagem dos alunos.

Compreendemos que a gamificação é um instrumento motivador aos alunos propiciando engajamento na busca por conhecimentos, tal como afirma (KAPP, 2012). Frente a isso, os planos de aula elaborados a partir do curso contêm atividades gamificadas e podem favorecer o processo de alfabetização dos alunos, e o atendimento das necessidades educativas dos alunos com DI incluídos no contexto regular de ensino por meio de tarefas motivadoras que exigem engajamento e participação ativa dos estudantes. O uso da gamificação no ensino pelos docentes desenvolve estratégias de engajamento e motivação nos processos de ensino e de aprendizagem e, assim, as professoras enunciam que a gamificação promove maior participação e engajamento nos alunos. Essa afirmação se compôs com o próprio entusiasmo das docentes ao realizarem atividades gamificadas durante o curso de extensão.

Referências

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2016.

XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação**. Tradução de Maria João Álvares, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Portugal: Porto, 1994. p.336.

CARVALHO, F.B.C.M. **Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva**. Dissertação (Mestrado) Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de pós-graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza. Londrina, 2018.

CARVALHO, R. E. **Escola inclusiva: a reorganização do trabalho pedagógico**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2008.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

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

KAPP, K. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. Nova Iorque, John Wiley & Sons, 2012.

LUCKESI, C.C. Planejamento e Avaliação escolar: articulação e necessária determinação ideológica. IN: **O diretor articulador do projeto da escola**. Borges, Silva Abel. São Paulo, 1992. FDE. Diretoria Técnica. Série Ideias nº 15.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão escolar: igualdade e diferenças: como andar no fio da navalha. In: MANTOAN, Maria Tereza Eglér; PRIETO, Rosângela Gavioli. **Inclusão Escolar: pontos e contrapontos**. 4 as. SÃO Paulo: Summus, 2006. Cap1. p. 15-29.

MANTOAN, M. T. E; BATISTA, C. A. M. Atendimento educacional especializado em deficiência mental. In: BRASIL. **Atendimento educacional especializado: deficiência mental**. Brasília: SEESP/MEC, 2007, p.13-42.

UNESCO. **Declaração de Salamanca. Sobre Princípios, Políticas e Práticas na Área das Necessidades Educativas Especiais**. Salamanca: UNESCO, 1994. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/salamanca.pdf>. Acesso em: 19 set. 2019.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton, 2012.