

O uso da Gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do GCompris

Rosemeire Pereira de Novaes¹, Alessandrea Marta de Oliveira Julio², Rodrigo Luis de Souza da Silva³

Resumo

A gamificação no contexto educacional vem ganhando espaço por sua capacidade de estimular a persistência, despertar a curiosidade e motivar a ação do estudante em ambientes de aprendizagem. Assim, se torna importante no processo de ensino e aprendizagem e pode contribuir para reverter a desmotivação dos alunos que é um dos maiores desafios da educação. O objetivo desta pesquisa é verificar o impacto do uso da gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do software educacional GCompris. Foram aplicadas aos alunos atividades remotas gamificadas utilizando o GCompris e também um questionário online. Os resultados apresentam indícios de que a aplicação da gamificação por meio do GCompris é positiva nos aspectos da motivação, interação e melhoria no ensino e na aprendizagem da Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Gamificação, GCompris, Ensino e Aprendizagem a Distância.

Abstract

Gamification in the educational context has been gaining ground due to its ability to stimulate persistence, arouse curiosity and motivate student action in learning environments. Thus, it becomes important in the teaching and learning process and can contribute to reversing the demotivation of students, which is one of the greatest challenges in education. The objective of this research is to verify the impact of the use of gamification as a pedagogical practice in the teaching and learning process of the Portuguese language through the educational software GCompris. Remote gamified activities were applied to students using GCompris and also an online questionnaire. The results show evidence that the application of gamification through GCompris is positive in the aspects of motivation, interaction and improvement in the teaching and learning of the Portuguese language.

Keywords: Gamification, GCompris, distance learning.

1. Introdução

A gamificação vem se integrando ao contexto educacional e como é uma linguagem cotidiana para essa nova geração de alunos, utilizá-la a favor da educação é fundamental (FARDO, 2013). Como a falta de motivação é um dos principais desafios enfrentados pelos professores em sala (PAIVA et al., 2018), aliar a gamificação aos processos educacionais pode ter resultados satisfatórios.

No modelo de ensino tradicional, os alunos ficam concentrados em suas atividades e de forma gradual isso se torna uma rotina. Tal rotina cria um ciclo formado por aulas, exercícios, testes, o que nem sempre é prazeroso

1 Discente do Curso de Lic. em Computação do Departamento de Ciência da Computação (Universidade Federal de Juiz de Fora). Email: meire19622010@gmail.com

2 Docente do Departamento de Ciência da Computação (Universidade Federal de Juiz de Fora). Email: alessandrea.oliveira@ice.uff.br

3 Docente do Departamento de Ciência da Computação (Universidade Federal de Juiz de Fora). Email: rodrigoluis@ice.uff.br

(SILVA, SALES e CASTRO, 2019). Entretanto, o aprendizado, além das habilidades cognitivas, depende também da motivação pessoal do aluno para desenvolver outras habilidades como a capacidade de perseverar, de lidar com frustrações e refletir sobre suas ações e expectativas. Assim, dentre as metodologias inovadoras no ensino e aprendizagem para reverter o quadro da desmotivação, a gamificação vem ganhando destaque, devido a sua capacidade de estimular a persistência, despertar a curiosidade e motivar a ação do estudante (SILVA, SALES e CASTRO, 2019). A gamificação deriva diretamente da popularização dos jogos e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento (FARDO, 2013).

Diante do exposto, a finalidade desta pesquisa é averiguar como o uso da gamificação como prática pedagógica do processo de ensino e aprendizagem pode ajudar na motivação dos alunos fazendo uso das potencialidades do GCompris, abordando sua aplicação como prática pedagógica na disciplina de Língua Portuguesa com alunos do 4º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal “Maria Siqueira da Fonseca”.

A gamificação fornece meios para que haja interação dos envolvidos com a educação. Quando se propõe ao aluno atividades que estão relacionadas à utilização da linguagem verbal e escrita, o foco está em fazer com que aprendam a buscar soluções para problemas existentes. No que se refere aos impactos que este tema tem na sociedade e na escola, várias metodologias levantam discussões acerca da necessidade de redesenhar o processo de ensino e aprendizagem, utilizando, por exemplo, a gamificação.

Para tanto, este artigo está organizado como a seguir. A Seção 2 apresenta a fundamentação teórica associada a este artigo, enquanto a Seção 3 descreve alguns trabalhos que utilizam a gamificação e o GCompris como estratégia para apoiar o ensino e a aprendizagem. A Seção 4 descreve a aplicação de atividades remotas gamificadas. A Seção 5 trata da aplicação do questionário e os resultados iniciais no ensino e aprendizagem são discutidos. Concluindo, a Seção 6 apresenta as considerações finais.

2. Gamificação na educação

Para Américo e Navari (2013), a gamificação se refere ao uso de tecnologias dedicadas a promover a motivação intrínseca através do uso de certas características de jogos em outras áreas que não a

indústria do entretenimento, como educação, gestão pública, *marketing*, política e saúde. É uma tendência, decorrente da popularidade dos jogos e sua capacidade inerente de inspirar ações para resolver problemas ou aumentar o conhecimento e a aprendizagem em diferentes áreas.

A gamificação encontra na educação campo para sua aplicação e, com a inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), ganhou mais impulso no ensino e aprendizagem. Nesse ambiente, a gamificação encontra indivíduos com muitas aprendizagens advindas das interações com os jogos. “A gamificação contém um amplo conjunto de abordagens de ensino e de aprendizagem e, quando aplicada de forma eficaz, pode ajudar com a aquisição de uma nova habilidade ao mesmo tempo em que aumenta a motivação para aprender” (OGAWA et al., 2015).

Especificamente no contexto educacional, a gamificação encontra também uma área que necessita de novas estratégias para dar conta de indivíduos que estão cada vez mais inseridos no contexto das mídias e das tecnologias digitais, mas se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013). Percebe-se que esse mecanismo de ensino pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem e ainda ajudar na superação da desmotivação, tornando o ambiente educacional mais atrativo.

Um sistema gamificado pode usar vários elementos de jogos, entre eles: sistema de pontuação em que o usuário realiza uma determinada tarefa e é recompensado; nível, onde o usuário consegue observar o seu progresso no sistema; *ranking*, onde é possível visualizar o progresso de outros usuários criando um senso de competição e desafios, em que o usuário realiza tarefas específicas e recebe determinadas recompensas (pontos e medalhas) (SILVA e DUBIELA, 2014).

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os *designers* instrucionais e professores já vêm usando. As funções como atribuição de pontuações de atividades, fornecimento de *feedback* e incentivo à cooperação em projetos são os objetivos de muitos programas de ensino (FARDO, 2013). A diferença é que a gamificação fornece uma camada mais clara de interesse e um método de relacionar esses elementos para obter semelhança com os jogos.

No que diz respeito aos desafios da gamificação, Américo e Navari (2013) demonstram que na sua aplicação, os elementos que são operados no universo dos jogos são empregados adequadamente para que os

jogadores se engajem ainda mais nessa prática de ensino. O nome técnico de jogador, para se referir aos usuários dos jogos, também é importante independentemente de qual seja o objetivo da atividade. Esses autores ainda apontam aspectos que são considerados para que tal processo seja bem aplicado, a motivação que a atividade pode proporcionar, as escolhas que podem ser feitas a partir de atividades com objetivos interessantes, a estrutura da atividade do ponto de vista técnico e os possíveis conflitos entre as motivações do jogo e as já existentes. Esses aspectos são os princípios de funcionamento das regras de gamificação (AMÉRICO e NAVARI, 2013).

Para se chegar a isso na construção de qualquer artefato é preciso apropriar-se dos elementos mais eficientes de um jogo: mecânicas - que compõem os elementos para o funcionamento do jogo; dinâmicas - que são as interações entre o jogador e as mecânicas do jogo; e estética - que dizem respeito às emoções do jogador durante a interação com o jogo. Esses elementos são importantes para a criação e adaptação das experiências do indivíduo.

3. GCompris como prática pedagógica

As tecnologias digitais facilitam a compreensão dos conteúdos de forma interativa e já fazem parte do cotidiano dos alunos, principalmente quando usam jogos. A convergência de mídias presentes nos softwares educativos gamificados quanto ao som, imagens, animações também abrem possibilidades pedagógicas para a inserção desses recursos nas atividades curriculares (FERNANDES, 2013).

O GCompris tem código aberto e sua metodologia usa os jogos/gamificação como proposta inovadora no processo de ensino e aprendizagem. O GCompris possui jogos com recursos de orientação e interação, fazendo referência aos objetivos em todas as atividades propostas. Esta ferramenta contém uma diversidade de atividades com conteúdos curriculares da educação infantil das séries iniciais do ensino fundamental, sendo indicado para crianças de 2 (dois) a 10 (dez) anos, podendo ser utilizado para diferentes disciplinas como Língua Portuguesa, Matemática, etc. (LEITE e OLIVEIRA, 2018).

O GCompris fornece informações como descrição, o objetivo a alcançar e os pré-requisitos para que o usuário possa realizar a atividade de forma

eficiente (ERBICE, 2014). Percebe-se que apresenta os problemas de modo bem estruturado. As atividades estão disponíveis em níveis de dificuldade, que iniciam com um nível mais fácil e vão ficando mais difíceis à medida que o usuário avança, possibilitando o desenvolvimento e a utilização progressiva de habilidades. A cada nível no GCompris, os desafios avançam em nível de dificuldade e, conforme o usuário os completa, diversas aprendizagens são revisitadas, e outras são consolidadas. Em algumas atividades, o GCompris dá feedbacks aos seus usuários a partir de imagens de flor, palhaço ou leão sorrindo - quando ele acerta, ou com aspecto triste quando erra (ERBICE, 2014).

Os elementos de gamificação presentes no GCompris representam descobertas para o aluno da era digital. Ao serem utilizados para fazerem parte da proposta pedagógica da escola, os jogos e a gamificação se tornam uma ferramenta de ajuda atualizada para os professores, com potenciais contribuições para os processos de ensino e aprendizagem.

Alguns estudos, descritos a seguir, têm investigado o uso da gamificação por meio do GCompris e os resultados correlacionam com a abordagem deste artigo. Para Erbice (2014), as atividades gamificadas trazem para o educador o desafio de apoderar-se delas e utilizá-las em benefício próprio. Neste estudo, o autor propõe a aplicação de atividades gamificadas que utilizam GCompris e que estimulam o raciocínio lógico, desenvolvem a atenção e exercitam a linguagem, apoderando-se do lúdico. Chegou-se à conclusão de que as atividades gamificadas devem ser ampliadas utilizando o GCompris e outras ferramentas tecnológicas em benefício da melhoria da educação, tornando-a mais real, significativa e prazerosa.

Segundo Cavalcanti e Ferreira (2012), os softwares educacionais que aplicam a gamificação em suas atividades consistem numa alternativa viável aos professores. Em sua pesquisa foi produzido um estudo que traz um conjunto proposto de atividades lúdicas para serem aplicadas em sala de aula com o uso dos minijogos disponibilizados pelo GCompris. O GCompris exibe figuras que retratam o sucesso ou fracasso do usuário na realização da atividade proposta. O uso do erro, das exceções e falhas podem servir como meio para ensino, mantendo o fluxo de aprendizagem ininterrupto.

Leite e Oliveira (2018) abordam as atividades gamificadas presentes no GCompris relacionando jogos e educação formal, indicando que o software é uma excelente ferramenta pedagógica, podendo ser introduzido no ambiente escolar. O GCompris, quando

utilizado de maneira correta, pode produzir resultados positivos, como despertar curiosidade, motivação e interesse, fazendo com que o usuário aprenda de forma atraente e divertida.

Moita et al. (2020) analisam as contribuições do GCompris fazendo uma observação da prática pedagógica das atividades gamificadas deste nos processos de multiletramentos de crianças de uma escola municipal. Neste estudo, os autores concluíram que o GCompris é um recurso pedagógico que contribui para o processo de leitura, escrita e multiletramentos de crianças. As atividades/jogos favorecem o trabalho da consciência fonológica e da fluência na leitura, bem como à aquisição de sistemas de escrita alfabética e dos multiletramentos. Também proporciona um bom suporte de uso, uma interface agradável e um nível de desafio que favorece a interação entre os usuários e a autonomia dos professores na produção das atividades.

Nascimento (2017) analisa o uso do GCompris como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem em uma perspectiva inclusiva. Após a aplicação das atividades gamificadas, percebe-se que o GCompris pode ser inserido como uma ferramenta de ensino, desde que conheça as atividades e funções utilizadas pelo professor no processo de ensino e aprendizagem, levando em consideração a diversidade dos estudantes e a mediação que se tem ao conduzir as atividades associadas ao currículo formal.

4. A aplicação da Gamificação no contexto educacional

O objetivo deste trabalho é verificar o uso da Gamificação como prática pedagógica do processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa por meio do GCompris na turma do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal “Maria Siqueira da Fonseca”. O motivo da escolha desta ferramenta é pela proposta pedagógica, tendendo a capacitar os envolvidos a aprender distintos campos do saber, ampliando, assim, o seu repertório de leitura e até mesmo a ampliação do léxico de cada estudante.

As atividades gamificadas utilizando o GCompris foram realizadas no mês de setembro e outubro de 2020 através de aulas remotas com os alunos. A aplicação da proposta de 6 (seis) atividades gamificadas foi realizada remotamente pela professora da turma. O estudo realizou-se em 4 (quatro) aulas da disciplina de Língua Portuguesa de acordo com o Plano de Estudos Tutorados

(PET) e a professora da turma ficou disponível no horário das aulas remotas para responder a eventuais dúvidas.

A aplicação das atividades gamificadas na disciplina de língua portuguesa se deu pelo fato da leitura e a escrita serem práticas que exigem que os alunos dominem habilidades específicas para que possam ler conteúdos de forma adequada para torná-lo significativo e ressignificá-lo no seu dia a dia, tornando um dos aspectos mais importantes e relevantes na construção e na utilização do conhecimento. Por tudo isto, o desenvolvimento de diversas atividades que permitam aos alunos enfrentar os desafios da leitura e interpretação de um mundo letrado no qual está inserido é de suma importância no ensino aprendizagem, ampliando, assim, o seu repertório de leitura, vez que por meio da ferramenta gamificada é possível trabalhar uma variedade distinta de gêneros textuais.

O GCompris apresenta uma visão clara e simples, podendo despertar curiosidade, motivação e interesse, tornando a aprendizagem atrativa e divertida com variações linguísticas no âmbito escolar. Todas as atividades escolhidas através do GCompris estão de acordo com a proposta pedagógica e são devidamente incorporadas às atividades tutoradas relacionadas às 4 (quatro) aulas ministradas.

Ao entrar em contato com o GCompris, a criança encontra uma maneira mais atraente para o seu aprendizado, utilizando do que antes era apenas um meio de entretenimento para enriquecer seu conhecimento e desenvolvimento sócio educacional, tornando o aprendizado da linguagem e da escrita muito mais prazeroso. Além das atividades no GCompris serem multidisciplinares, seus conteúdos atendem as competências relacionadas a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mediante a progressiva aprendizagem que todos os alunos desenvolvem ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

A aplicação da proposta foi realizada remotamente pela professora da turma, com autorização da direção da escola, considerando o horário disponibilizado. Assim, os 22 (vinte e dois) alunos, com o uso de computadores ou smartphones conectados à Internet, acessaram o GCompris para a realização das atividades gamificadas. Primeiramente foi apresentado aos alunos o GCompris, seu funcionamento, os principais recursos existentes e quais seriam utilizados. Após as 4 aulas foi aplicado aos alunos um questionário online para que sejam extraídos os dados para a análise.

Como o software pode ser instalado em computadores e smartphones, no cenário de

pandemia, as atividades gamificadas puderam ser realizadas remotamente por meio de mensagens, vídeos ou chamadas via WhatsApp. Nessas seções remotas foi explicado pela professora o passo a passo a ser realizado previamente. As atividades gamificadas estavam direcionadas em categorias, como formação de palavras, prática de leitura, caça-palavras e atividades de som, que envolviam os elementos da gamificação, como conquista, feedback instantâneo, desafio, nível e progressão.

As atividades gamificadas realizadas e descritas a seguir estão apresentadas com os códigos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A primeira atividade gamificada que os alunos realizaram foi “Editor de texto infantil”. O aluno escreveu um texto fornecido pela professora efetiva da turma, de acordo com o Plano de Estudos Tutorados, contextualizando com o conteúdo trabalhado. O elemento da gamificação observado foi o desafio. O código relacionado da BNCC⁴ era (EF15LP08) - Utilizar software, inclusive programas de edição de textos para editar e publicar textos produzidos, explorando somente recursos multissemióticos disponíveis. O objetivo desta atividade foi levar os alunos a descobrirem o teclado digitando um texto, usando computador ou smartphone, que era o meio mais usado pelos alunos.

A segunda atividade gamificada foi “Prática de leitura na horizontal”. O jogo informava ao aluno uma palavra, logo em seguida apresentava um texto no quadro e o aluno encontrava no texto a palavra informada. As características pedagógicas observadas na atividade foram estimular a curiosidade e o interesse da criança, aprender a organizar o conteúdo gamificado, favorecer a memorização e a compreensão do conteúdo. Os elementos da gamificação observados no jogo foram conquista, progressão e feedback instantâneo. O objetivo desta atividade foi identificar as palavras e seus significados. O código relacionado da BNCC foi o EF15LT03 - Localizar informações explícitas no texto.

A terceira atividade gamificada foi “Família”. O aluno clicava na palavra correspondente a figura na árvore genealógica na tela. As características pedagógicas observadas na atividade foram a de propor problemas significativos e situações desafiadoras, possibilitando a formulação de hipóteses. Os elementos da gamificação observados no jogo foram conquista, nível e feedback instantâneo. O objetivo desta atividade foi aprender os relacionamentos existentes em uma família, de acordo com o sistema linear utilizado pelas sociedades ocidentais. A atividade tinha como pré-requisito a

4 http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf

habilidade de Leitura. O código relacionado da BNCC foi o EF15LP18 - Relacionar textos e ilustrações com outros recursos gráficos.

A quarta atividade gamificada foi “Palavras cadentes”. A dinâmica consistiu em digitar a palavra que aparecia na tela antes dela atingir o chão na imagem. As características pedagógicas observadas foram a correte dos conteúdos e uma linguagem de acordo com o nível de compreensão do aluno. Os elementos da gamificação observados foram conquista, progressão e feedback instantâneo. O objetivo desta atividade foi reconhecer, no teclado, as letras que aparecem na tela. O código relacionado da BNCC foi o EF15LP18 - Relacionar textos e ilustrações com outros recursos gráficos.

A quinta atividade gamificada era denominada “Nome da Imagem”. O aluno arrastava cada imagem da caixa vertical à esquerda até seu nome à direita. As características pedagógicas observadas na atividade foram a de interagir o conhecimento explorado com a realidade do aluno e clareza na exposição das informações. Os elementos da gamificação observados no jogo foram conquista, nível e feedback instantâneo. O código relacionado da BNCC foi o EF15LP18 - Relacionar textos e ilustrações com outros recursos gráficos. O objetivo desta atividade foi correlacionar o significado da palavra com a imagem correspondente, aprendendo como utilizar o mouse ou Touch Screen, desenvolvendo a arte da leitura e o aprendizado de novos vocábulos.

A sexta atividade gamificada foi o clássico jogo da forca. O aluno tinha que adivinhar as letras da palavra indicada. Como ajuda, era revelada uma parte da figura que representava a palavra indicada. As características pedagógicas observadas na atividade foram interface com sistema de ajuda e correte de conteúdo. Os elementos da gamificação observados foram conquista, progressão e feedback instantâneo. O objetivo desta atividade foi melhorar a habilidade de leitura e ortografia. O código relacionado da BNCC foi o EF15LP18 - Relacionar textos e ilustrações com outros recursos gráficos.

Concluindo, a avaliação foi feita a partir da análise de um questionário online aplicado aos alunos após a realização das atividades gamificadas. Com os resultados apresentados, foi feita uma avaliação quantitativa por meio de gráficos com a finalidade de demonstrar os indícios de que a gamificação é positiva nos aspectos da motivação, interação e melhoria para o ensino e a aprendizagem.

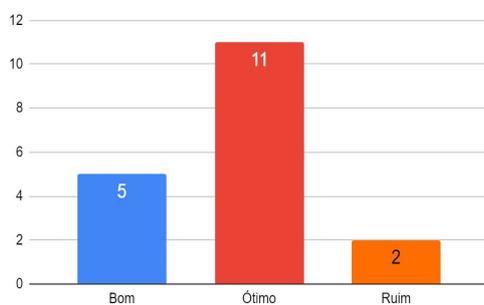
5. Aplicação do questionário

Após a realização das atividades gamificadas, foi aplicado aos alunos um questionário online para que fossem extraídos dados para a análise. O questionário era constituído por questões com resposta obrigatória para que a quantidade de envolvidos fosse estatisticamente significativa. Vale ressaltar que foi explicado aos alunos que se por acaso algum aluno não quisesse responder o questionário não seria prejudicado em nenhuma hipótese. A turma possuía 22 (vinte e dois) alunos matriculados, contudo 02 (dois) alunos não realizaram as atividades remotamente e não responderam ao questionário online porque acharam difíceis as atividades gamificadas. Dos 20 (vinte) alunos, 02 (dois) não realizaram as atividades remotas (não faziam uso de Internet em casa). Então 18 (dezoito) alunos participaram da proposta das atividades gamificadas e conseqüentemente, responderam ao questionário online.

A primeira pergunta foi “Qual seu gênero?”. A classificação quanto ao gênero foi que a turma contava com 11 (onze) meninos e 07 (sete) meninas. A segunda foi “Qual sua idade?”. A classificação foi 15 (quinze) alunos possuem 09 (nove) anos de idade, 03 (três) alunos possuem 10 (dez) anos.

A terceira pergunta foi “o que você achou dos jogos do GCompris?”. A Figura 1 apresenta os resultados. Percebe-se que 05 (cinco) alunos avaliaram como bom, 11 (onze) como ótimo, e 02 (dois) como ruim. Pode-se notar que a maioria dos alunos avaliaram positivamente os jogos do GCompris neste quesito.

Contagem de 3 - O que você achou dos jogos do Software Gcompris?



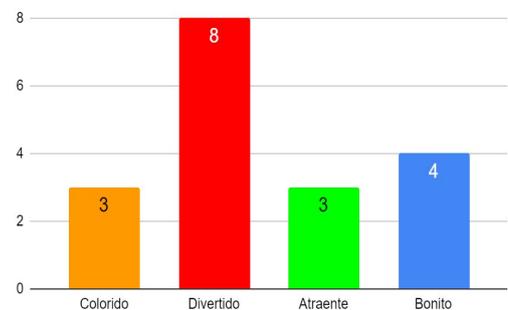
Contagem de 3 - O que você achou dos jogos do Software Gcompris?

Figura 1: Afinidade com jogos

A quarta pergunta foi “O que você achou da interface dos jogos?”. Para responder, os alunos

obtiveram como opção de resposta “Bonito”, “Atraente”, “Colorido” e “Divertido” como mostra a Figura 2.

Contagem de 5 - O que você achou da interface dos jogos? Marque a opção desejada.

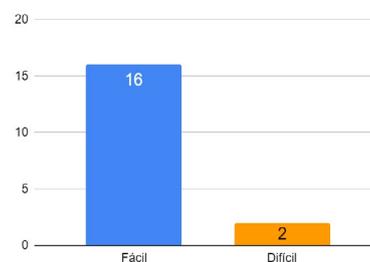


Contagem de 5 - O que você achou da interface dos jogos? Marque a opção de...

Figura 2: Interface dos jogos

A quinta pergunta foi “Você achou que os jogos foram fáceis ou difíceis de jogar? Marque a opção desejada”. Como mostrado na Figura 3, as opções de resposta eram “Fácil” e “Difícil”.

Contagem de 6 - Você achou que os jogos foram fáceis ou difíceis de jogar? Marque a opção desejada.



Contagem de 6 - Você achou que os jogos foram fáceis ou dif...

Figura 3: Facilidade de aprendizado

Em seguida, apresenta-se a Tabela 1 com a porcentagem de alunos que responderam “Sim” ou “Não” quanto à viabilidade de utilização do GCompris.

Tabela 1: Viabilidade de utilização dos jogos gamificados do GCompris

Questões	Sim	Não
6 - Você jogaria novamente esses jogos?	88,9	11,1
7- Você conseguiu aprender as atividades com os jogos?	88,9	11,1
8 - Você já conhecia o <i>Software</i> GCompris anteriormente?	11,1	88,9
9 - A linguagem utilizada no <i>Software</i> GCompris é de fácil compreensão?	88,9	11,1
10 - As imagens do <i>Software</i> GCompris ajudaram no seu aprendizado?	88,9	11,1
11 - O conteúdo do GCompris manteve sua atenção e o deixou motivado?	88,9	11,1
12 - Você gostaria de realizar outras atividades utilizando o <i>software</i> GCompris?	88,9	11,1

Ao final observou-se que os alunos avaliaram positivamente a aplicação do GCompris, se mostrando como uma ferramenta prática e motivadora. As atividades lúdicas que o GCompris desenvolveu trouxeram um suporte pedagógico facilitador do processo de ensino e aprendizagem de forma construtiva. As vantagens de se trabalhar com este recurso é que outros aprendizados em sala de aula não são menosprezados, podendo ser abordados naturalmente às necessidades do perfil e características dos alunos. Este estudo também mostrou que os alunos acreditam ser importante a utilização do GCompris no processo de ensino e aprendizagem, por possuir uma linguagem de fácil compreensão. Inserir o software nas atividades de ensino, pode colaborar para que o aluno compreenda e aprenda melhor os conteúdos da língua portuguesa de modo interativo e motivador. Há indícios que a aplicação das atividades gamificadas do GCompris pode trazer aos alunos uma aprendizagem significativa, prazerosa e eficiente, além de promover o crescimento do conhecimento social entre os alunos e os conteúdos da língua portuguesa.

6. Considerações Finais

A proposta descrita neste artigo teve como objetivo verificar o impacto do uso da gamificação como prática pedagógica do processo de ensino e aprendizagem por meio da análise do GCompris, abordando sua aplicação como prática pedagógica na disciplina de Língua Portuguesa. Para tanto, a proposta envolveu os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal “Maria Siqueira da Fonseca”.

Foram aplicadas atividades remotas gamificadas utilizando o GCompris e um questionário online. A maioria dos alunos avaliou o uso da gamificação na disciplina como uma aprendizagem significativa,

prazerosa e eficiente. A partir da análise da proposta, concluiu-se que há indícios de que a aplicação da gamificação por meio do GCompris é positiva nos aspectos da motivação, interação e melhoria para o ensino e a aprendizagem dos alunos. Os resultados podem ajudar na prática da utilização da gamificação na língua portuguesa em função da dificuldade no aprendizado e na importância desta disciplina como base para as outras e, ainda, com a intenção de melhorar a experiência e o engajamento dos alunos com um suporte pedagógico facilitador no processo de ensino e aprendizagem de forma construtiva.

Como trabalhos futuros, sugerem-se novas abordagens que possam ser realizadas aplicando o mesmo estudo de caso aqui proposto com a próxima turma do 4º ano para se fazer a comparação dos resultados. Além disso, as atividades aplicadas nesse trabalho ou semelhantes poderiam ser conduzidas com turmas de alunos do 1º (primeiro) a 3º (terceiro) ano como oportunidade aos alunos de fazerem sugestões quanto à forma de aplicação das atividades gamificadas e ao método de avaliação planejado.

Ainda como trabalhos futuros, sugere-se utilizar o laboratório de informática no desenvolvimento de outras atividades gamificadas e, que sejam realizadas pelos alunos em dupla ou em grupo - porque as atividades propostas neste trabalho foram realizadas individualmente. Também poderiam ser desenvolvidas atividades gamificadas do GCompris que explorem outros elementos da gamificação além dos que foram utilizados neste trabalho. Sugere-se, por fim, realizar a avaliação dos alunos por meio de entrevista dando chance dos alunos de se expressarem de maneira mais dinâmica a respeito de sua percepção das atividades gamificadas realizadas no GCompris.

Referências

- AMÉRICO, Marcos; NAVARI, Shelley Costa. Gamificação: abordagem e construção conceitual para aplicativos em TV Digital Interativa. **Revista GEMInIS**, 87-105, 2013.
- CAVALCANTI, Paulo de Lima; FERREIRA, Jeneffer Cristine. Análise descritiva do software educacional GCompris. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (SBIE)**. 2012.
- ERBICE, Alba Lopes. **A utilização do GCompris no reforço escolar**. 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/11367>>. Acesso em: 18 out 2020.
- FARDO, Luis Marcelo. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias em Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p.1-9, 2013.
- FERNANDES, Jaiza Helena Moisés. Software livre GCompris no currículo escolar: educação lúdica e interativa no ensino infantil e fundamental, in: **Anais do Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online**, 2013.
- LEITE, Ivonaldo Neres; OLIVEIRA, Fábio Júnior. Escola, processo de ensino-aprendizagem e jogos educacionais: uma abordagem sobre o GCompris. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 9, n. 17, p. 165-177, 2018.
- MOITA, Filomena Maria Cordeiro; VIANA, Lucas Henrique; FLOR, Maria Rosilene Gomes. O software GCompris e os multiletramentos no cenário escolar. **Debates em Educação**, v. 12, n. 27, p. 744-761, 2020.
- NASCIMENTO, Cátia Almeida. **O uso do software GCompris como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem em uma perspectiva inclusiva**. Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de pós-graduação, Brasília: UnB, 2017.
- OGAWA, Aline Nunes; MAGALHÃES, Gabriel Galdino; KLOCK, Ana Carolina Tomé, GASPARINI, Isabela. Análise sobre a gamificação em Ambientes Educacionais. **RENTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**. 2015.
- PAIVA, Fernando Fernandes; BARBATO, Daniela Maria Lemos; PAIVA, Mirella Lopez Martini Fernandes; HERBERT, Alexandre João; MUNIZ, Sérgio Ricardo. Orientações motivacionais de alunos do ensino médio para física: considerações psicométricas. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 40, n. 3, 2018.
- SILVA, Cláudio Henrique da; DUBIELA, Rafael Pereira. Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS. Fadel, Luciane Maria et al (org.). Gamificação na educação. São Paulo: **Pimenta Cultural**, p. 144-166, 2014.
- SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Rev. Bras. Ensino Fís.**, São Paulo, v. 41, n. 4, 2019.
- VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: **como reinventar empresas a partir de jogos**. MJVPress: Rio de Janeiro, 2013.