todos os seus aprendizados. Trabalhar através do lúdico e ampliar os hábitos culturais que cada criança leva, a concepção de mundo vai se formando a cada ensinamento.

A educação infantil e o berço da vida escolar e deve trabalhar com a criança, todas as maneiras de se acreditar que tudo é possível.

O professor mediador no processo educativo deve acreditar no sonho e também nas possibilidades que as tecnologias têm a oferecer. Criar condições de desenvolvimento através do movimento na escola faz parte do trabalho do professor apesar de sua formação, às conquistas no amanha depende muito do professor de hoje que atua como conselheiro e amigo no que se diz aprendem.

As mudanças na sociedade acontecem a todo o momento, tecnologias, afastam as pessoas por isso é importante que se trabalhem as emoções e sentimentos que favorecem a interação e o desenvolvimento cognitivo das crianças assim se tornando adultos mais felizes.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei nº 9.394/96, de 20.12.1996. Estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília: Gráfica do Senado, v. 134, n.1.248, p. 27.833-27.841, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei n° 10.172, de janeiro de 2001. Estabelece o Plano Nacional de Educação. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/pne.pdf, 98 p. Acesso em:08/07/2015

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: conhecimento de mundo. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos.

Porto Alegre: Prodil, 1994.

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O PROCESSO DE TRANSIÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

ADRIANO NASCIMENTO SILVA

RESUMO

Partindo do pressuposto que a transição da educação infantil para o ensino fundamental vem acontecendo como uma ruptura e não como um processo contínuo, o que causa nos alunos e educadores muitos impactos. Almeja-se discorrer sobre a importância de utilizar a gamificação como uma estratégia facilitadora nesse processo de transição. Desse modo, procura-se demonstrar através da revisão bibliográfica presente neste artigo que a gamificação tem um grande potencial para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos dentro desse contexto de mudanças e impactos. Objetiva-se evidenciar o papel do professor nesse processo, e as contribuições da gamificação no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, delimitando um estudo da gamificação dentro da educação.

Palavras-chave: Gamificação; Lúdico; Aprendizagem; Motivação.

1. INTRODUÇÃO

Ao analisar as mudanças que ocorreram ao longo dos anos em nossa sociedade, é nítido que a área da educação e principalmente o ato de ensinar vem mudando com bastante frequência em suas concepções. Desse modo, bem como tantas outras áreas da sociedade, a tecnologia tem ganhado lugar de diversas maneiras dentro da educação, auxiliando-a com recursos, suportes, estratégias e colaborando com as novas concepções de ensino que exige do educador uma prática docente menos autoritária, e que envolva seus alunos.

Dessa maneira, pensando em como o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental é uma fase que gera nos alunos grandes impactos, como por exemplo, afetando sua autoestima, socialização, interesse e outros, tanto de caráter cognitivo quanto de caráter social. Podendo se interiorizar nesse indivíduo por anos, dificultando seu desenvolvimento e criando barreiras em sua aprendizagem e formação. Portanto, torna-se necessário ações e estratégias que auxiliem os alunos nessa mudança para que a mesma possa ocorrer de uma forma mais calma, levando os alunos e professores a um avanço.

Partindo desta explanação, este trabalho se norteia através do seguinte questionamento: Como promover uma aprendizagem significativa utilizando a gamificação no processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental?

Com base neste questionamento, se encontra a necessidade de explorar as temáticas da ludicidade dentro dessa transição, visto que bem como afirma Casagrande (2014, p.8) a mudança de ciclos deve acontecer de forma continua e não como uma ruptura em que a criança deixa um espaço com características lúdicas e brincantes para ingressar em um ambiente em que o aluno segue à risca uma rotina, e o objetivo é apenas alfabetizá-lo.

Portanto, como objetivo, o presente trabalho pretende promover uma compreensão acerca dos impactos nos alunos durante essa transição de ciclos, buscando levar ao leitor a possibilidade de entender as contribuições da gamificação para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno, e ainda, levar a compreensão do papel do educador nesse processo.

Dessarte, esta pesquisa se justifica através da necessidade de apresentar a importância da gamificação como uma estratégia facilitadora no processo de transição dos ciclos da educação infantil para o ensino fundamental, e busca apresentar a seguir as reflexões acerca do questionamento acima e ainda, dos aprendizados e contribuições para a minha formação.

2. DESENVOLVIMENTO

Este estudo foi baseado em pesquisas referente ao acervo da gamificação na educação, e o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, o que proporcionou experiências importantes, desde simples reflexões acerca da temática, até questões mais complexas, auxiliando a trilhar caminhos para responder a problemática deste trabalho.

Dessa forma, pensando em como o campo da tecnologia e jogos ainda tem um acervo escasso quando se fecha na área educação, a escolha do tema se justifica pautando-se na necessidade de trazer reflexões sobre a gamificação como metodologia na práxis docente, e ainda, como auxiliadora na transição dos ciclos da educação.

Portanto, quando tratamos do processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, é inquestionável que:

A passagem da educação infantil para o ensino fundamental representa um marco significativo para a criança podendo criar ansiedades e inseguranças. Dessa forma, o professor de educação infantil deve considerar esse fato desde o início do ano, estando disponível e atento para as questões e atitudes que as crianças possam manifestar. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 84).

Além disso, ao passo que esse aluno de 6 anos adentra no primeiro ano do ensino fundamental o mesmo sofre com as novas demandas do ensino, com a estrutura física da escola e sala de aula, com novos adultos e colegas em seu entorno, e resumidamente, pode-se dizer que muitas mudanças vão dando início ao mesmo tempo.

Bem como nos traz Cardoso (2013, p. 22), "[...] para a criança de 6 anos, ex-integrante da pré-escola, o aprender continua relacionado à brincadeira, à diversão, ao entretenimento, à ludicidade, pois a sua saída da pré-escola é muito recente. [...]", desse modo, os educadores devem se atentar a tais aspectos ao elaborarem suas aulas, seus objetivos de aprendizagem, pensando no desenvolvimento do cognitivo e social desses alunos que estão em constante mudança.

Posto isso, é inerente aos educadores que tenham um olhar para esses novos alunos, e para com sua práxis e papel como agente facilitador não só do cognitivo, mas também do desenvolvimento afetivo, físico e social. Podendo dar as possibilidades aos alunos de poderem se sentirem parte do ambiente escolar e das relações, nos levando até a reflexão de Piaget sobre o "ser social", que nos diz que o de mais alto nível é aquele que consegue se relacionar com os seus semelhantes de maneira equilibrada (La Taille, Oliveira e Dantas, 1992).

Dessa forma, pensando em facilitadores dentro desse contexto de impactos durante a transição essa pesquisa traz como contribuição para a prática pedagógica a Gamificação, que consiste em utilizar a lógica, a estética e a mecânica de jogos em cenários que não seja de jogos, como por exemplo, a sala de aula, com o objetivo de promover uma motivação e engajamento maior entre as pessoas.

Ademais, quando utilizada para fins educativos pode-se promover em sala de aula o auxílio para a construção de habilidades como: autonomia, interação social, diálogo necessárias no ensino fundamental de forma mais instigante para os alunos, visto que atualmente, a linguagem dos jogos vem ganhando cada vez mais espaço. Afirma Alves (2018),

Sabendo que os games estão na área da ludicidade e normalmente acaba envolvendo o jogador através de uma narrativa e outros elementos (desafios, conquistas, emblemas e outros), a gamificação pode ser aplicada na educação e pode ser um elemento muito interessante, visto que precisamos de certa forma engajar os alunos nas tarefas diárias, no entendimento dos conteúdos, e precisamos criar o envolvimento deles. (ALVES, 2018)

Logo, a gamificação utilizada como recurso didático-pedagógico passa a ser uma ferramenta importante para ensinar diversos assuntos aos alunos e, além disso, contribui para que as mudanças que ocorrem simultaneamente durante a transição de ciclos causem menos impactos no desenvolvimento dos alunos, e ainda, torna possível que seja possível que esse processo seja contínuo e não como uma ruptura na qual deixa-se de lado o brincar, o encanto a ludicidade, fazendo com que o ato de aprender e de ensinar se torne ainda mais interativo, cativante e prazeroso.

3. METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa quanto aos procedimentos técnicos envolverá a análise bibliográfica, dessa forma os dados serão analisados através da investigação de textos, livros, artigos científicos e autores que trataram desta temática, sendo Leonardo Meirelles (2018), o mesmo apresenta em seu livro reflexões acerca das contribuições do recurso da gamificação, para o desenvolvimento dos alunos e professores nos ambientes de educação.

Ainda, me apoiarei nos estudos de Ângela Biaggio (2003), que discorre sobre o campo da psicologia do desenvolvimento. Por fim irei me apoiar nos estudos de La Taille, Oliveira, Dantas (1992), que traz inúmeras contribuições e reflexões sobre as teorias psicogenéticas de Piaget, Vygosty e Wallon, sendo teóricos importantes para o estudo da área da educação e as relações com o meio, como foco neste trabalho.

De acordo com os procedimentos técnicos, essa pesquisa também terá como caminho a pesquisa de campo. Além disso, para a concretização dos objetivos propostos esta pesquisa científica será de caráter exploratório, buscando proporcionar mais informações acerca do tema.

Ademais, este estudo se desenvolverá a partir de uma abordagem qualitativa, visto que a mesma se baseará na interpretação de fenômenos já existentes na sociedade. Sendo assim, o fenômeno a ser interpretado será a Gamificação na educação, analisando sua importância no contexto de transição de ciclos e a prática docente desta metodologia.

4. RESULTADOS ESPERADOS

A partir desta pesquisa, espera-se contribuir para ampliar o debate acerca da importância da gamificação como uma estratégia facilitadora para o processo de transição da educação infantil para o ensino fundamental, e além disso, entender os impactos nos alunos da mudança de ciclo de forma descontinuada.

Outrossim, espera-se ampliar as reflexões acerca deste tema para que o público alvo (educadores) entendam as contribuições desta proposta de metodologia na educação, bem como responder como promover uma aprendizagem significativa com a gamificação em meio aos impactos dessa mudança de ciclo. Desta forma, espera-se que os resultados desta pesquisa proporcionem uma reflexão maior acerca do papel do professor nesse processo de dar continuidade no ciclo de educação de forma significativa, sem causar uma ruptura.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos ao final deste trabalho, consideramos que ele apresenta seus resultados alcançados, visto que a pesquisa apresentou em seu andamento um conhecimento maior acerca da importância da gamificação como uma estratégia facilitadora no processo de transição, sendo esta uma proposta presente no objetivo geral.

Os resultados deste estudo possibilitaram uma melhor compreensão sobre o desenvolvimento cognitivo e social de uma criança durante as mudanças que ocorrem em sua vida escolar, e possibilitou também uma compreensão acerca de como a gamificação pode contribuir significativamente com esse desenvolvimento sendo capaz de oferecer importantes contribuições para a aprendizagem de uma criança.

Sob esse ponto de vista, bem como afirma Alves e Bianchin (2010, p. 284),

Para a criança sob um contexto em início de desenvolvimento, em um ambiente no qual está apresentando constantes mudanças das quais ela não domina e não conhece, o jogo pode estimula-la e interessa-la. Logo, ajudará a mesma a construir suas novas descobertas e desenvolver sua personalidade. Desse modo, poderá ser como uma via de mão dupla, auxiliando também o professor a ter instrumentos para conduzir e estimular a aprendizagem do aluno.

Além disso, pode-se dizer que a prática docente também pode receber grandes contribuições com o uso da estratégia dos games, pois torna-se agradável e divertida tanto para os alunos quanto para o educador. Desse modo, também é válido destacar que o lúdico se encontra dentro do direito à infância, portanto, é válido que os educadores ao elaborarem suas aulas respeitem esse direito e reconheçam a criança como sujeitos do aprendizado.

Nesse sentido, pode-se concluir que a gamificação quando utilizada como um recurso didático-pedagógico e não como mero passatempo, não será um recurso limitado, mas sim, uma estratégia que se bem planejada poderá alcançar diversos objetivos da aprendizagem dos conteúdos e do desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.