

# JOGOS LÚDICOS NA AUTORREGULAÇÃO DA APRENDIZAGEM DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PERSPECTIVA DA GAMIFICAÇÃO.

## PLAYFUL GAMES IN THE SELF-REGULATION OF ELEMENTARY EDUCATION LEARNING: A GAMIFICATION PERSPECTIVE.

<sup>1</sup>MENDES, Maria Eduarda Ferreira; <sup>1</sup>OLIVEIRA, Giovana Aparecida; <sup>1</sup>QUERINO, Ana Luisa Fortunato da Silva; <sup>1</sup>RIBEIRO, Karylaine; <sup>1</sup>RODRIGUES, Julia Welida; <sup>1</sup>RODRIGUES, Klaudia de Barros.

<sup>1</sup>Departamento de Ciências Farmacêuticas— Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos-Unifio/FEMM

### RESUMO

Os jogos lúdicos no ensino fundamental, mediante a autorregulação da aprendizagem, é uma prática salutar, onde a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, inspira e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de formas díspares, estimulando distintos sentidos. Nos primeiros anos escolares, a criança aprende de duas maneiras: pela cópia e pela prática. Ela mimetiza o comportamento dos adultos e aplica em seu cotidiano, nesse ponto, a gamificação se apresenta como funcionalidade, haja visto que os jogos são uma realidade concreta para crianças e jovens e aplicá-los ao estudo é intrinsecamente positivo. O objetivo deste trabalho foi verificar a importância da ludicidade relacionada a autorregulação da aprendizagem em alunos do ensino fundamental, com base na gamificação prática-funcional, através de uma revisão narrativa de literatura. Acerca das vertentes para gamificação na autorregulação da aprendizagem, observamos "táticas" e explicações, nas quais afunilamos para jogos lúdicos no ensino fundamental, que podem ser realizados com a família, amigos, educadores e até mesmo isoladamente. Neste último tópico, existe uma abertura para que as crianças criem autodidatismo e capacidade de regular o próprio estudo. A autorregulação ao ser difundida e ensinada desde a infância pode promover melhor absorção dos resultados em curto e longo prazo e sob o olhar da gamificação, a aplicação dos jogos lúdicos no ensino fundamental, também pode auxiliar neste processo.

**Palavras-chave:** Jogos Lúdicos; Autorregulação; Aprendizagem; Gamificação.

### ABSTRACT

The playful games in elementary education, through self-regulated learning, are a wholesome practice, where playful activity pleases, entertains, captures attention, inspires, and teaches more efficiently because it conveys information in diverse ways, stimulating different senses. In the early school years, a child learns in two ways: by imitation and by practice. They mimic the behavior of adults and apply it in their daily lives; at this point, gamification presents itself as functionality, considering that games are a concrete reality for children and youth, and applying them to studies is inherently positive. The objective of this work was to verify the importance of playfulness related to self-regulated learning in elementary school students, based on practical-functional gamification, through a narrative literature review. Regarding the aspects of gamification in self-regulated learning, we observed "tactics" and explanations, which we narrowed down to playful games in elementary education that can be carried out with family, friends, educators, and even independently. In this latter topic, there is an opportunity for children to develop self-learning and the ability to regulate their own study. The dissemination and teaching of self-regulation from childhood can promote better absorption of results in the short and long term. From a gamification perspective, the application of playful games in elementary education can also aid in this process.

**Keywords:** Playful Games; Self-Regulation; Learning; Gamification.

## INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos na autorregulação da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental é uma prática salutar. A atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, inspira e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de formas díspares, estimulando distintos sentidos ao mesmo tempo e sem, contudo, tornar-se maçante e desanimador. Portanto, o jogo é educativo e segundo Falkemback (2007, p.03):

Pode ser desenvolvido com o objetivo de provocar uma aprendizagem significativa, de estimular a construção do conhecimento e, de possibilitar o desenvolvimento de habilidades operatórias, ou seja, uma capacidade cognitiva que possibilita a compreensão e a intervenção do aluno nos fenômenos sociais e culturais e o ajuda a construir conexões.

John Taylor Gatto, educador norte-americano, aponta em seu livro “Emburrecimento Programado” que um dos problemas do ensino moderno é a perda da supracitada ludicidade (GATTO, 1992).

Nos anos fundamentais, a criança aprende de duas maneiras: pela cópia e pela prática. Ela mimetiza o comportamento dos adultos e aplica em seu cotidiano, nesse ponto que a gamificação se apresenta como funcionalidade haja visto que os jogos são uma realidade concreta para crianças e jovens e aplicá-los ao estudo delas é intrinsecamente positivo. Segundo Dinello (2004, p.25), por meio de atividades que estimulam a ludicidade:

As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

O objetivo deste trabalho foi verificar a importância da ludicidade relacionada a autorregulação da aprendizagem em alunos do ensino fundamental, com base na gamificação prática-funcional.

## METODOLOGIA

A busca por referenciais teóricos nesta revisão narrativa de literatura ocorreu por conduta livre, utilizando basicamente a plataforma *Scientific Eletronic Library Online* (SCIELO), Biblioteca Virtual de Saúde (BVS) e artigos de especialistas na área de psicologia e educação, utilizando as palavras-chave: Jogos lúdicos; Autorregulação; Aprendizagem; Gamificação. O rigor metodológico não faz parte da

tipologia da metodologia escolhida, no entanto, o aporte teórico da pesquisa o justifica.

### DESENVOLVIMENTO

A gamificação na autorregulação da aprendizagem é estimulante e necessária, principalmente na idade em que absorvemos tudo ao nosso redor, um grande direcionador em nossas buscas foi o autor e educador Jonh Taylor Gatto, com seu livro *Emburrecimento Programado*, onde ele fala dos problemas do sistema educacional moderno, como eles são causados e como podemos contorná-los ao estudar de forma autônoma. Mostrando-nos que a escolarização aprisiona e atrapalha o autoaprendizado (GATTO, 1992).

Acerca das vertentes para gamificação na autorregulação da aprendizagem, observamos "táticas" e explicações, nas quais afunilamos para jogos lúdicos no ensino fundamental, que podem ser realizados com a família, amigos, educadores e até mesmo isoladamente. Neste último tópico, existe uma abertura para que as crianças criem autodidatismo e capacidade de regular o próprio estudo.

Ademais, a gamificação na autorregulação da aprendizagem pode ser realizada para qualquer idade, seja um aluno do ensino fundamental, médio ou superior.

Por fim, buscar autorregulação é fundamental para que haja interesse pela educação, um autor que discorre mais sobre o tema é Mortimer Adler (ADLER, 2010) em *Como Ler Livros*, demonstrando que a leitura tem diferentes tópicos e metodologias de aplicação conforme seu conteúdo e A. D. Sertillanges (SERTILLANGES, 2010) em *A Vida Intelectual*, onde discorre sobre a arte da escrita e as melhores maneiras de utilizar a razão humana no aprendizado autorregulado, mesmo que em termos distintos daqueles que utilizamos no presente artigo, haja vista que a autorregulação tem primazia no processo de intelecção.

No estudo de TOSCANI, *et.al.*, (2007), apresentou-se um experimento com alunos do ensino fundamental, no qual responderam questões pré-aprendizado e relataram um resultado médio e após o aprendizado com jogos lúdicos, mostraram um resultado superior, posteriormente as crianças apresentaram aptidão e interesse em aprender.

No segundo momento, os dados da observação do processo de formação dos professores da rede apresentam a possibilidade da aplicação da gamificação na realização interdisciplinar das áreas do conhecimento de

forma colaborativa, de modo a contribuir para o desenvolvimento das múltiplas linguagens. Como por exemplo: a utilização da gamificação em uma formação na área de ciências. A partir do comando das formadoras, os professores foram motivados a disputar entre grupos um quiz envolvendo conteúdos de ciências e linguagem, considerando aspectos como: o uso do aparelho celular, as regras, engajamento e pontuação. (SILVA, 2020, p.4).

Para TEIXEIRA (1995, p.23) atividade lúdica praticada em sala de aula deve ser modificada e adequada para o ensino, pelo professor com articulação de sua teoria e prática, inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica, devem ser analisadas as possibilidades de utilização em sala de aula e adotar, finalmente, critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar. Esse processo encaixa-se na definição prévia de gamificação do aprendizado e contribui ativamente para o processo de autorregulação da aprendizagem.

KISHIMOTO (2001, p.83) apresenta seu interesse acerca dos jogos pedagógicos ao afirmar que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Portanto, os símbolos utilizados nos jogos, auxiliam no processo educativo infantil e por isso, chamamos de jogos lúdicos. Estes, são essenciais ao saber da criança, cujo imaginário está sendo construído e formado nos anos iniciais da escola. Deste modo, a utilização dos jogos lúdicos na aprendizagem, a discussão sobre sua importância foi destacada principalmente para os supracitados alunos de ensino fundamental, já que eles estão na idade propícia a autorregulação.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A autorregulação ao ser difundida e ensinada desde a infância pode promover melhor absorção dos resultados em curto e longo prazo e sob o olhar da gamificação, a aplicação dos jogos lúdicos no ensino fundamental, também pode auxiliar neste processo.

## REFERÊNCIAS

- ADLER, M. **Como Ler Livros**, 1940. Tradução: Edward Horst Wolf; Pedro Sette-Câmara. Brasil: É Realizações, 2010. 432 p. (Coleção Educação Clássica). ISBN: 978-85-88062-89-4.
- DINELLO, R.A. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Pallotti, 2004.
- FALKEMBACH, G.A.M. **O lúdico e os jogos educacionais**, 2007. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- GATTO, J.T. **Emburrecimento Programado: o currículo oculto da escolarização obrigatória**. Estados Unidos: Kírion, 1992. 136 p.
- KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ª ed São Paulo, 2001.
- SERTILLANGES, A. D. **Vida intelectual: Seu espírito, suas condições, seus métodos**, 1920. Tradução: Lília Ledon da Silva. 1ª ed. Brasil: É Realizações, 2010. 208 p. ISBN: 978-8588062863.
- SILVA, A.S. **A gamificação no processo educativo de estudantes do ensino fundamental anos iniciais**. Bahia: XXV EPEN, 2020.
- TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- TOSCANI, N.V. *et al.* **Development and analysis of an educational game for children aiming prevention of parasitological diseases**. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v.11, n.22, p.281-94, mai/ago 2007.