

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS**

EVELYN SASSAKI REIS NAKAYAMA

**GAMIFICAÇÃO: UMA ABORDAGEM DE ENSINO PARA  
OS NATIVOS DIGITAIS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2018

EVELYN SASSAKI REIS NAKAYAMA



**GAMIFICAÇÃO: UMA ABORDAGEM DE ENSINO PARA  
OS NATIVOS DIGITAIS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Ensino de Ciências – Polo UAB do Município de Barueri, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA** Orientador: Prof. Dr. Jaime da Costa Cedran

MEDIANEIRA

2018



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

Gamificação: Uma abordagem de ensino para os nativos digitais

Por

**Evelyn Sasaki Reis Nakayama**

Esta monografia foi apresentada às 08h25 do dia 18 de agosto de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo de Barueri, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

.....

---

Prof. Dr. Jaime da Costa Cedran  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientador)

---

Prof Dr. Rodrigo Ruschel Nunes  
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre me incentivaram e auxiliaram em todas as escolhas da minha vida, possibilitando que meus sonhos se tornassem realidade.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Ao meu esposo Akira e minha filha Sophia, pela dedicação, compreensão, amor e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação.

A minha amiga Fabiana Carvalho que cursou a pós-graduação comigo, compartilhando conhecimentos, horas de estudo e apoio para que não desistisse nos momentos difíceis que coincidiram com o início da maternidade.

A gestão da EMEF Sandro Luiz Braga pela gentileza ao me receber com o projeto de pesquisa e apoio durante a execução.

Ao meu orientador professor Dr. Jaime da Costa Cedran pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Ensino de Ciências, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Não há maior sinal de loucura do que fazer a mesma coisa repetidamente e esperar a cada vez um resultado diferente”. (ALBERT EINSTEIN)

## RESUMO

NAKAYAMA, Evelyn Sasaki Reis. Gamificação: uma abordagem de ensino para os nativos digitais. 2018. 43. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

Este trabalho teve como temática a gamificação no ensino de Ciências como uma estratégia de ensino para os nativos digitais. Para analisar sua relevância no aprendizado foram utilizados dois questionários para identificação do perfil dos alunos e das aulas anteriores e diversos elementos da gamificação estrutural foram introduzidos nas aulas de Ciências de duas turmas do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola de Barueri-SP. A cada elemento adotado na prática pedagógica, foi analisado qualitativamente sua influência na motivação e engajamento dos alunos. É possível concluir que a gamificação como estratégia pedagógica é um recurso valioso para os professores que buscam um diferencial em sua metodologia e que a longo prazo contribui para a qualidade do aprendizado, demonstrando que os alunos se beneficiariam muito de aulas que adotassem também a gamificação de conteúdo.

**Palavras-chave:** Elementos de gamificação. Prática pedagógica. Tendência educacional.

## **ABSTRACT**

NAKAYAMA, Evelyn Sasaki Reis. Gamification: a teaching approach for digital natives. 2018. 43. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2018.

This work had as thematic the gamification in science classes as a teaching strategy for digital natives. Two questionnaires were used to analyze the relevance in the learning process (including profile of students and previous classes), and several elements of structural gamification were introduced in the Science's classes of two different 7th grade classrooms of an Elementary School in Barueri-SP. With each element adopted in the pedagogical practice, its influence in the student's motivation and engagement was qualitatively analyzed. It's possible to conclude that gamification, as a pedagogical strategy, is a valuable resource for teachers who seek a differential in their methodology and in a long term contributes to the quality of learning, demonstrating that students would benefit greatly from classes that also adopted content's gamification.

**Keywords:** Gamification elements. Pedagogical practice. Educational trend.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fotografia - Fachada da EMEF Sandro Luiz Braga .....	19
Figura 2 – Charge Transmissor da Febre Amarela.....	22
Figura 3 – Charge Febre Amarela.....	22
Figura 4 – Fotografia – Alunos do 7º ano A Revisando Textos.....	23
Figura 5 – Fotografia – Painel Adolescência e Puberdade.....	23
Figura 6 – Score – Desempenho Individual .....	25
Figura 7 – Fotografia – Mapas Mentais.....	29
Figura 8 – Fotografia – Barras de Progressão .....	30
Figura 9 – Fotografia – Aula Prática.....	31
Figura 10 – Fotografia – Aula Prática.....	31
Figura 11 – Fotografia – Placar do 7º ano B.....	32

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 MOTIVAÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 FERRAMENTAS PARA GAMEFICAÇÃO.....</b>	<b>14</b>
2.3 ESTILOS DE APRENDIZAGEM.....	17
2.4 TIPOS DE GAMIFICAÇÃO.....	17
2.5 O SISTEMA DE ENSINO .....	18
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>19</b>
3.1 LOCAL DA PESQUISA .....	19
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	20
3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA.....	20
3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	21
3.5 METODOLOGIA.....	26
3.6 ANÁLISE DOS DADOS.....	26
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>27</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>
<b>APÊNDICE(S).....</b>	<b>37</b>
<b>ANEXO(S).....</b>	<b>43</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são muito apreciados por pessoas de todas as idades. Trata-se de uma forma de entretenimento que se popularizou bastante nas últimas décadas, principalmente com a chegada dos *smartphones*.

Estudos apontam que os jogos são ferramentas de aprendizagem muito eficazes, utilizadas em diversas áreas (PESCADOR, 2010). O jogo é uma estratégia importante para o ensino e aprendizagem de conceitos abstratos e complexos pois alia os aspectos lúdicos aos cognitivos, favorecendo desta forma diversos aspectos como o raciocínio, a motivação, a argumentação e a interação entre os alunos e destes com os professores (CAMPOS *et al.*, 2003).

Segundo Balbinot (2005), a escola precisa ser mais prazerosa, apresentando espaço para o aluno vivenciar o conteúdo, descobrir formas de aprendizado fora da sala de aula, do quadro e giz, dos livros didáticos e dos termos científicos propostos nas aulas de Ciências.

Nessa perspectiva, a gamificação tem apresentado destaque recentemente. A gamificação consiste no uso de elementos de jogos fora do contexto dos jogos, com o objetivo de motivar e engajar os indivíduos promovendo a aprendizagem em diversas áreas (KAPP, 2012).

Segundo Alves (2015), a gamificação pode parecer simples, mas para promover a aprendizagem de forma efetiva exige análise e aprofundamento.

Assim, este estudo se propõe a implementar a gamificação no ensino de ciências do 7º ano de uma escola municipal de Barueri-SP e analisar a sua influência no aprendizado.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os “nativos digitais” correspondem a geração de jovens que encontramos agora nas escolas. Eles não buscam manuais de instrução para entender como a tecnologia funciona, preferem descobrir por si o funcionamento da tecnologia, já que esta faz parte de sua vida desde que nasceram (PRENSKY, 2001; FARDO, 2013).

Vários fatores podem explicar os dados apresentados nos relatórios nacionais e mundiais a respeito da educação. Entre os fatores estão a falta de compreensão dos conteúdos, a didática do professor, a dificuldade em visualizar benefícios por frequentar as aulas, etc. (ATKIN, 2012).

Para Mucelin (2004), o professor dominar o conteúdo de sua área de formação e técnicas didáticas é indispensável, mas não é o suficiente para garantir a aprendizagem. Além disso, é necessário que o docente adote uma prática de pesquisa constante e que o foco seja deslocado do professor para um ponto entre suas atividades e as dos alunos. Além disso, os nativos digitais necessitam de uma metodologia que proporcione o aprendizado mais rápido, interativo e divertido, desta forma, as estratégias que funcionavam antes não necessariamente funcionam hoje (ALVES, 2015, MARTINS *et al*, 2015).

Uma metodologia muito comentada em Educação e Tecnologia vem ganhando destaque nos últimos anos. Trata-se da gamificação.

O termo gamificação, gameficação ou *gamification* surgiu em 2003 no formato como é utilizado nos dias atuais. A partir de 2011 relatórios e estatísticas foram divulgados, comprovando a promoção de aprendizagens diversificadas através de sua utilização.

Segundo Kapp (2012), citado por Alves (2015, p. 21):

“Um jogo (game) é um sistema no qual jogadores se engajam em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e *feedback*; e que gera um resultado quantificável frequentemente elicitando uma reação emocional.”

Existem vários estudos com o intuito de compreender a natureza dos jogos, entre eles, uma teoria que atribui ao jogo o papel de preparar a criança para as tarefas que ela terá que executar em outras etapas de sua vida, sugerindo que o jogo contribui para o processo de aprendizagem (Huizinga, 2010).

Entretanto, a gamificação utiliza apenas os elementos dos games interessantes a determinado contexto, não limitando sua aplicação a confecção ou aquisição de jogos prontos ou disponibilidade de tecnologia para trabalhar com os mesmos. Ela proporciona o alinhamento de pessoas diferentes para atingir um objetivo em comum (ALVES, 2015; MARTINS *et al*, 2015).

De acordo com Quadros (2010), citado por Alves (2014), muitas pesquisas têm sido realizadas na educação com o tema gamificação, que vão desde a sala de aula tradicional a ferramentas tecnológicas.

Para utilizar-se a gamificação como metodologia de ensino deve-se planejá-la muito bem de forma que não se corra riscos de impactar negativamente a aprendizagem, reforçando problemas encontrados atualmente, entre eles a valorização maior das notas obtidas do que da aprendizagem em si (LEE e HAMMER, 2011).

## 2.1 MOTIVAÇÃO

Independente da metodologia adotada, para que a aprendizagem aconteça é necessário motivação. De acordo com Alves (2015), a motivação é de extrema importância para soluções de aprendizagem gamificadas, já que “é a condição do organismo que influencia a direção do comportamento, a orientação para um objetivo e, por isso, está relacionada a um impulso que leva à ação”. A motivação pode ser interna (intrínseca), ou externa (extrínseca) quando o indivíduo é movido por um fator externo. Na primeira, o indivíduo quer aprender o que lhe é proposto, percebe a relevância da atividade proposta e se engaja por conta própria, já que todo o processo lhe é prazeroso, independentemente da existência de algum tipo de recompensa no final. Já na motivação extrínseca, o aprendizado acontece para que o indivíduo obtenha alguma recompensa ou evite um tipo de punição.

Existem diversos modelos motivacionais e ao planejar a gamificação do ensino, torna-se indispensável o uso de um deles. Alves (2015) cita como exemplo os 4 fatores ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação) de John Keller, a teoria da motivação intrínseca de Thomas Malone e as contribuições do trabalho de B.F. Skinner. No modelo de John Keller, é necessário conquistar a atenção do aprendiz para que ele tenha interesse pelo assunto. Em seguida, torna-lo relevante para fazer

com que a motivação aumente. Incitar a confiança, faz parte deste processo, mostrando que é possível, que o aprendiz é capaz de ser bem-sucedido. A satisfação é assim a consequência da percepção de que o aprendizado tem valor e merece o esforço contínuo. Em seus estudos, Malone afirma que uma atividade é intrinsecamente motivadora se o indivíduo se engaja nesta pela própria atividade, sem receberem recompensas externas ou financeiras no final e que há três elementos que tornam os games muito motivadores: o desafio, a fantasia e a curiosidade. O desafio é composto por uma meta e a incerteza quanto o resultado. A fantasia é um ambiente que “evoca imagens mentais de coisas que não estão presentes na experiência real da pessoa” e afirma ainda que seu uso traz vantagens emocionais e cognitivas para o design de ambientes instrucionais. A curiosidade é provocada quando apresenta complexidade ideal para o aprendiz saber o suficiente para ter expectativas sobre o que acontecerá, mas eventualmente ocorre algo diferente do esperado. Nos estudos de Skinner, a aprendizagem se dá através da motivação de repetição de um comportamento positivo. Entretanto, este último pode ressaltar apenas a motivação extrínseca.

## 2.2 FERRAMENTAS PARA A GAMIFICAÇÃO

O sistema de gamificação utiliza ferramentas que seguem a mecânica dos *games* e quando bem utilizadas resultam em aprendizagens significativas dos indivíduos (ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011).

De acordo com Fardo (2013), a seleção das ferramentas e de como utiliza-las no ambiente de aprendizagem dependerá da finalidade do projeto em questão.

### 2.2.1 Elementos dinâmicos

São aqueles responsáveis por atribuir coerência e padrões regulares à experiência. Incluem elementos conceituais e regras (FARDO, 2013):

- **Constrições:** restringem o alcance do objetivo pelo caminho mais óbvio, incentivando o pensamento criativo e estratégico.
- **Emoções:** são necessárias através do alcance de um objetivo, motivadas por *feedback* e recompensa pelo alcance de um resultado.
- **Narrativa:** permite aos alunos estabelecer uma correlação com o seu contexto, criando conexão e sentido entre os elementos.
- **Progressão:** mecanismos que levem o aluno perceber que está progredindo de um ponto a outro e que vale a pena prosseguir.
- **Relacionamento:** dinâmica social que ocorre entre os alunos, sendo uma equipe ou oponentes.

### 2.2.2 Elementos mecânicos

São elementos que promovem a ação em situações de aprendizagem baseadas na gamificação (FARDO, 2013):

- **Desafios:** objetivos que são propostos para os alunos alcançarem em um determinado período.
- **Sorte:** elemento que dê ao aluno a sensação de aleatoriedade ou sorte envolvida em certos momentos da aula.
- **Cooperação e competição:** promovem no aluno o desejo de estar com outras pessoas engajados em uma mesma atividade para alcançar um objetivo.
- **Feedback:** faz com que o aluno perceba que o objetivo proposto é alcançável e acompanhe o seu progresso.
- **Aquisição de recursos:** o aluno deve adquirir recursos ao longo de determinado tempo/tarefa para que consiga algo maior.
- **Recompensas:** benefícios conquistados ao longo do processo.
- **Transações:** mecanismos para a movimentação no processo, que podem envolver cooperação, diálogo e discussão.

- Turnos: movimentos alternados entre uma equipe ou um aluno e outro.
- Estados de vitória: alcance dos objetivos.

### 2.2.3 Elementos componentes

São elementos que colocam em prática o que está proposto nos elementos anteriores, fazendo com que a gamificação funcione (FARDO, 2013):

- Realizações: mecanismos de recompensar um aluno por cumprir um desafio.
- Avatares: representações visuais dos alunos ou grupos em forma de personagens.
- Badges: representações visuais dos resultados alcançados.
- Desafio de nível: desafio grande para passar de um nível/fase a outro.
- Coleções: coletar ou colecionar coisas ao longo do processo que atestam as realizações que você alcançou.
- Combate: “luta”/competição entre equipes ou alunos.
- Desbloqueio de conteúdo: necessário fazer algo para ter acesso ao conteúdo seguinte.
- Doar: o altruísmo pode fazer com que o aluno deseje permanecer no sistema gamificado.
- Placar: Ranqueamento dos alunos, permitindo que vejam sua posição em relação aos colegas.
- Níveis: graus diferentes de dificuldades que vão sendo apresentados aos alunos no decorrer do processo.
- Pontos: contagem de pontos acumulados no decorrer do processo.



- Investigação: buscar, fazer, explorar ou investigar algo para alcançar um resultado.
- Gráfico social: fazer com que o sistema de aprendizado seja uma extensão do seu círculo social.
- Bens virtuais: coisas “virtuais” negociadas virtualmente entre os alunos durante o processo.

### 2.3 ESTILOS DE APRENDIZAGEM

Além da escolha das ferramentas adequadas, deve-se levar em consideração os estudos produzidos no campo da Programação Neurolinguística (PNL). De acordo com esses estudos, os estilos de aprendizagem variam entre experiências externas e internas e definiram três tipos de preferências de aprendizagem (ALVES, 2015):

**Visual:** preferem figuras, diagramas e outros recursos visuais. Podem apresentar habilidades artísticas e dificuldades com instruções longas ou aulas expositivas, sendo sensíveis demais a alguns ruídos.

**Auditivos:** gostam de receber instruções verbais. Podem apresentar dificuldades de seguir orientações escritas ou para completar atividades que incluam leitura.

**Cinestésicos:** preferem aprender pela experiência. Aprendem melhor quando são envolvidos ativamente. Conseguem montar coisas sem instruções e possuem boa percepção espacial.

### 2.4 TIPOS DE GAMIFICAÇÃO

Kapp (2012) diferencia dois tipos de gamificação: estrutural e de conteúdo.

A gamificação estrutural utiliza elementos de games para conduzir o aluno pelo processo de aprendizagem sem que haja alterações significativas no conteúdo.

Já a gamificação do conteúdo aplica elementos de game e pensamentos de games para alterar o conteúdo de modo a fazer com que se pareça a um game.

## 2.5 O SISTEMA DE ENSINO

De acordo com Pozo (2003), citado por Pedroso (2009), uma das finalidades do sistema educacional é proporcionar ao cidadão capacidades de aprender, para que se tornem indivíduos com aprendizado flexível, eficaz e autônomo. Entretanto, a escola atual ainda conserva práticas pedagógicas utilizadas no século XVIII, com currículos fechados e organizados por disciplinas, tornando a aquisição do conhecimento ainda mais fragmentada. Além da necessidade de reavaliação do currículo-base (que está acontecendo neste ano no Brasil), rever e ressignificar as práticas metodológicas de ensino também se torna indispensável neste momento (MARTINS *et al.*, 2015).

Estudos apontam a dura realidade da sala de aula: enquanto professores se deparam com o descaso e despreparo dos alunos, os jovens estudantes não suportam passar horas presos em um espaço limitado, desvinculado com a sua realidade e recebendo informações que não lhes fazem sentido algum. (MARTINS *et al.*, 2015). Prensky (2001), cita os estudos do Dr. Bruce D. Barry da Faculdade de Medicina Baylor, nos quais ele afirma que “tipos distintos de experiências levam à distintas estruturas de pensamento”, e sendo assim, a estrutura de pensamento dos nativos digitais pode ser completamente diferente da mente de seus professores, aos quais Prensky (2001) chamou de imigrantes digitais. Para os nativos digitais, nosso sistema de ensino é desestimulante e o aprendizado muito lento.

No atual sistema de ensino de Barueri, o ensino de Ciências no 7º ano inicia apresentando uma revisão de conceitos estudados desde o 5º ano, relacionados a Adolescência. Após essa introdução, traz conteúdo relacionado a evolução e em seguida, parte para o estudo da classificação da biodiversidade e dos reinos em específico. Neste, muitos termos técnicos são inseridos, momento em que surgem as maiores dificuldades em acompanhar e compreender as aulas.

Diante deste cenário, destaca-se a importância da adoção de práticas como a gamificação que estão despertando o interesse e promovendo aprendizagens significativas em quem os utiliza.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada na EMEF Sandro Luiz Braga (Figura 1), no município de Barueri-SP. Criada pelo Decreto Estadual nº 13.449, de 05/04/1979, publicado no D.O.E. em 06/04/1979 e municipalizada pelo Decreto Municipal nº 4.497, e 16/09/1999, publicado no Jornal Notícias de Barueri, em 21/09/1999, situada na Rua Nina, nº 300, Vila Engenho Novo, Barueri-SP. A Unidade de Ensino (U.E.) atende alunos de 1º a 9º ano do Ensino Fundamental, sendo no período da manhã (das 07h10 às 11h50) as aulas oferecidas aos alunos do 6º ao 9º ano e no período da tarde (13h10 às 17h50) para os alunos de 1º ao 5º ano.

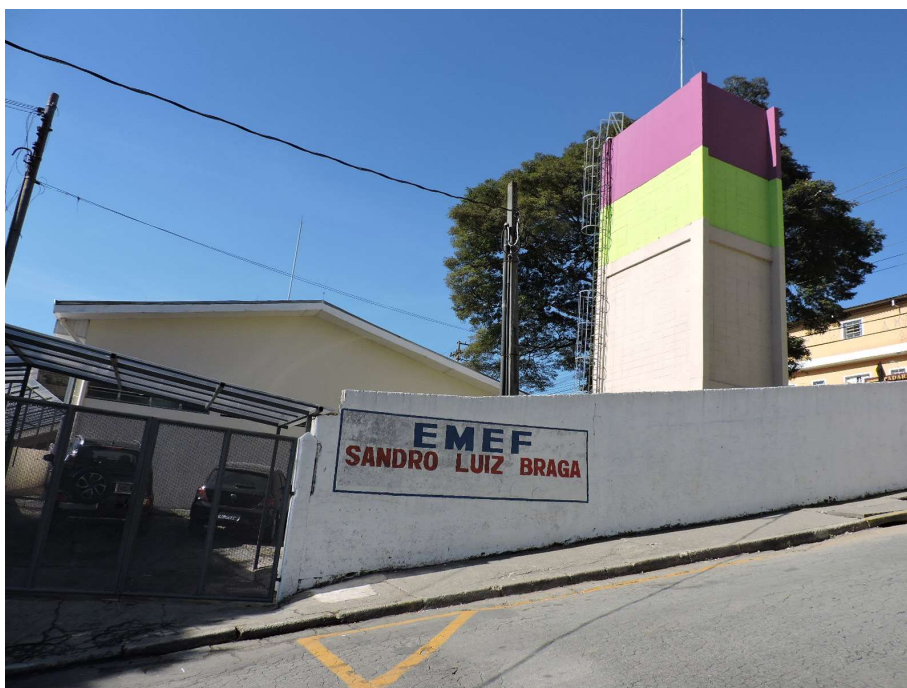


Figura 1 – Fotografia - Fachada da EMEF Sandro Luiz Braga - Barueri -SP  
Fonte: o Autor (2018).

### 3.2 TIPO DE PESQUISA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa-ação (TRIPP, 2005), que a partir da observação e familiaridade com a realidade da Unidade Escolar e compreensão de situações que levam ao baixo rendimento escolar e aprendizado, propôs a adoção de uma metodologia inovadora, levando ao aprimoramento da prática pedagógica do professor/pesquisador envolvido, refletindo na mudança de postura dos alunos durante as aulas e melhoria do aprendizado na disciplina Ciências.

### 3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA

O público alvo selecionado para esta pesquisa foram os alunos do sétimo ano da Unidade Escolar citada. Trata-se de alunos que já estão adaptados a dinâmica do Ensino Fundamental II. No sétimo ano são apresentados diversos termos técnicos, apontados como um dos fatores responsáveis pelo desinteresse dos alunos e a dificuldade na compreensão dos assuntos estudados. As turmas deste ano/série desta Unidade Escolar em específico apresentaram diversos problemas nos anos anteriores, entre eles alto índice de indisciplina, gerando desrespeito aos professores e entre os próprios estudantes, defasagem na aprendizagem, tráfico de drogas, muitos alunos acima da faixa etária esperada e dificuldade de compreensão dos assuntos apresentados nas aulas de Ciências. Em reunião pedagógica inicial, foi apresentado aos professores o desafio de lecionar para as duas turmas (A e B) e diante da proposta, o presente projeto apresentava uma metodologia diferente que poderia colaborar para amenizar as dificuldades encontradas.

### 3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Como sugerido por Alves (2015) a pesquisa iniciou com a identificação do que estava tornando o processo de aprendizagem frustrante, aborrecido ou não divertido, a fim de remover este problema. No ambiente da sala de aula, esta identificação foi realizada através de questionários com os alunos (Apêndice A).

Para auxiliar a melhor escolha dos elementos de gamificação que foram utilizados, foi realizada a seguir a identificação das preferências dos alunos (Apêndice B).

### 3.5 METODOLOGIA

Após as etapas iniciais e a partir da análise dos dados obtidos, foram definidos os elementos de gamificação utilizados no decorrer das aulas, levando-se em consideração neste momento, a gamificação estrutural.

Os longos textos escritos na lousa (metodologia tradicional adotada nos anos anteriores) foram substituídos por mapas mentais também escritos na lousa e reproduzidos pelos alunos no caderno.

O primeiro elemento de gamificação utilizado foi o DESAFIO. Com a nomenclatura “missão” foi proposto que os alunos descobrissem o motivo da população fazer filas nos postos de saúde desde janeiro.

A partir da leitura e tabulação dos dados apresentados nos questionários, verificou-se que os estudantes apresentavam grande dificuldade na escrita, sendo assim, foram planejadas atividades que os auxiliassem a desenvolver esta habilidade, dentro do contexto da disciplina Ciências. Na primeira atividade, os alunos observaram duas charges (Figuras 2 e 3) sobre a Febre Amarela e registraram sua interpretação/compreensão em papel almaço que foi entregue para a professora.

Na segunda proposta, os alunos produziram pequenos textos para formar um grande painel com o tema “Adolescência e Puberdade”. Os textos foram escritos em duplas, com subtemas determinados pela professora. Os mesmos foram revisados diversas vezes (Figura 4) até que a versão final foi produzida para compor o painel (Figura 5).



Figura 2 – Charge – Transmissor de Febre Amarela – Utilizada na Produção Escrita  
 Fonte: Blog Cacarecos da Marta



Figura 3 – Charge – Febre Amarela – Utilizada na Produção Escrita 1  
 Fonte: Blog O.Q. Studiun



**Figura 4 - Fotografia – Alunos do 7º Ano A Revisando os Textos em Duplas**  
Fonte: o Autor (2018).



**Figura 5 - Fotografia – Painei “Adolescência e Puberdade” Confeccionado com as Produções dos Alunos**  
Fonte: o Autor (2018).

Na terceira atividade, os alunos realizaram a leitura individual do texto “Diversidade Sexual” do livro didático e três questões foram propostas para a reflexão, interpretação e expressão de opinião.

Todas as atividades foram lidas e receberam marcações para a etapa posterior.

A segunda ferramenta de gamificação utilizada foi um elemento dinâmico, a PROGRESSÃO. A professora confeccionou uma barra para cada turma (A e B), em papel cartão colorido, dividida em pequenos espaços correspondentes a porcentagem (5 a 5%) de aulas de Ciências que os alunos teriam durante o 1º bimestre. As barras foram apresentadas aos alunos e esclarecido sobre sua função. Cada espaço de 5% foi preenchido com um retângulo confeccionado em E.V.A., colado pelos próprios alunos, conforme orientação da professora. As barras foram fixadas na parede da sala de aula de cada turma, em local bem visível.

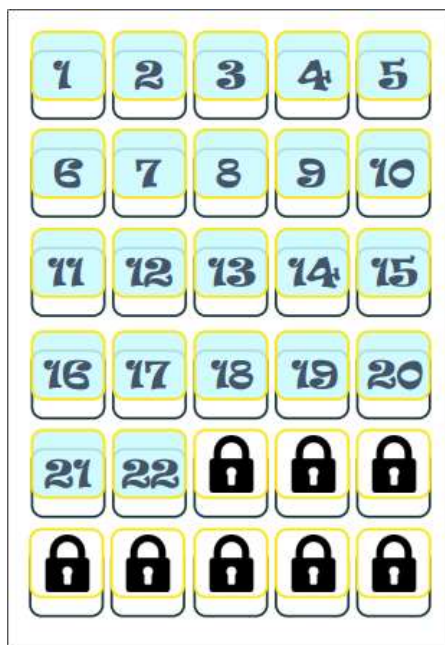
O elemento PROGRESSÃO foi utilizado novamente, mas de forma individual. A professora criou um “score” (Figura 6), onde cada número correspondeu a uma atividade realizada no bimestre. Em cada atividade o aluno recebeu um carimbo com a imagem de uma estrela de acordo com seu desempenho ao realizar o que foi solicitado, sendo atribuído no máximo três estrelas em cada. Aos alunos que deixaram de realizar ou realizaram de forma muito precária (correspondente a nota abaixo de 5,0) foi carimbado a imagem de uma chama. Os alunos que realizaram o desafio solicitado ou que realizaram além do que foi solicitado, receberam um carimbo com a imagem de um trevo de quatro folhas ao lado do número da atividade. Esta imagem corresponde a um bônus que fará parte da dinâmica deste elemento posteriormente. O score foi impresso colorido em papel sulfite e a professora entregou aos alunos

A ferramenta de gamificação *FEEDBACK* foi utilizada também. Foi solicitado aos alunos e suas famílias que os mesmos adquirissem um caderno brochura universitário de qualquer marca, com no mínimo 48 folhas. Neste, os alunos reescreveram seus textos de acordo com a ordem de produção. Após a reescrita, os alunos devolveram o caderno e o texto original para a professora. Posteriormente, os textos iniciais foram colados no caderno ao lado da reescrita.

Após a conclusão do 1º bimestre e reunião de pais, na qual foram distribuídos os boletins dos alunos e esclarecidas as dúvidas dos pais, o desempenho de cada turma foi discutido pela professora. As notas na disciplina Ciências foram utilizadas para a confecção de um ranking, no qual o aluno pode identificar sua posição em relação aos demais colegas. Este recurso trata-se de um elemento componente, o



PLACAR. Como critério de desempate foi adotada a quantidade de faltas. Foram apresentadas as médias de cada turma no geral e lançado como missão aumentá-las no 2º bimestre. Para o 7º ano A a meta é passar de 5,76 para 7,0. Para o 7º ano B a meta é passar de 6,15 para 7,5.



**Figura 6 - Score para Mostrar o Desempenho Individual do Aluno**  
 Fonte: o Autor (2018).

Com o início do novo bimestre (maio/2018), o elemento PROGRESSÃO foi utilizado novamente. A professora confeccionou uma nova barra para cada turma (A e B), em papel cartão colorido diferente do anterior, dividida em pequenos espaços correspondentes a porcentagem (5 a 5%) de aulas de Ciências que os alunos teriam durante o 2º bimestre. As barras foram apresentadas aos alunos e esclarecido que a dinâmica seria a mesma, sendo a barra preenchida pelos próprios alunos de acordo com o decorrer das aulas e orientação da professora.

Um ponto negativo apontado no levantamento de dados inicial foi a rotina das metodologias/estratégias adotadas anteriormente. Assim, a professora propôs uma atividade prática sobre o conteúdo que os alunos estavam estudando. Após compreender o processo de formação de um fóssil, os estudantes produziram réplicas utilizando argila e gesso.

As atividades de leitura e produção escrita também ocorreram no 2º bimestre. Após assistirem à animação “Os Croods”, os alunos recontaram a estória com suas

palavras. Também descreveram como foi a experiência de assistir algo relacionado ao conteúdo que estudaram e o que poderiam fazer para melhorar, assim como os personagens da estória fizeram. Esta estratégia também necessitou da ferramenta FEEDBACK, na qual os alunos receberam seus textos com marcações e reescreveram no caderno apropriado. Outra atividade desenvolvida, foi a criação de uma paródia com a temática prevenção ao uso de drogas. Após o FEEDBACK, as paródias foram expostas em um painel.

No final do segundo bimestre, o elemento mecânico COOPERAÇÃO foi utilizado da seguinte forma: os alunos com as classificações mais altas no placar escolheram colegas com classificações baixas para auxiliarem na realização de uma atividade de recuperação.

Após a realização das avaliações, os alunos utilizaram o elemento mecânico TRANSAÇÕES, no qual escolheram utilizar o bônus do score a seu próprio favor, na média final, ou doa-lo (DOAÇÃO – elemento componente) para um colega que achavam que estava precisando melhorar a nota na disciplina Ciências. Caso o aluno tivesse mais de um bônus, poderia utilizá-los das duas formas também.

Com o final do segundo bimestre, um novo placar será confeccionado e as turmas poderão verificar se alcançaram as metas estabelecidas e qual foi a sua colocação em relação ao bimestre anterior e em relação aos colegas.

Automaticamente, outros elementos estarão presentes como os ESTADOS DE VITÓRIA, quando o aluno consegue alcançar seus objetivos; a RECOMPENSA, que é a própria nota ao final do bimestre, as EMOÇÕES, quando o aluno alcança seu objetivo ou quando recebe a recompensa pelo alcance do resultado.

### 3.6 ANÁLISES DOS DADOS

A análise dos dados foi interpretativa, realizada de acordo com os dados obtidos nas amostras.

Os questionários aplicados inicialmente nortearam a seleção dos elementos de gamificação utilizados na pesquisa.

Além disso, o rendimento escolar através das notas obtidas na disciplina Ciências, no 1º e 2º bimestres do ano letivo 2018 também forneceram dados para a avaliação dos procedimentos adotados.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Participaram da primeira etapa da pesquisa cinquenta e um alunos, sendo 61% do sexo masculino e 39% do sexo feminino, com idade entre 11 e 15 anos. A maior parte dos alunos (96%) mora no mesmo bairro em que a escola está localizada. Esta informação é importante, pois é necessário despertar um sentimento de pertencimento a este local, no qual os alunos passam cinco horas por dia.

De acordo com a tabela 1, o principal recurso utilizado pelos professores anteriores foram as apostilas da disciplina específica, com explicações utilizando lousa e giz. Observa-se que 65% dos alunos nunca realizou experimentação nas aulas de Ciências, sendo que 35% realizou experimentos somente no Ensino Fundamental I. Apenas 6% dos alunos apresentou teatro nas aulas de Ciências e de acordo com o detalhamento das respostas, o teatro estava relacionado aos temas Drogas e Prevenção a Gravidez. Uma outra observação importante é que 96% dos alunos nunca utilizou jogos nas aulas de Ciências. Além desses dados, outros levantamentos foram realizados. Entre os pontos positivos das aulas, os alunos apontaram boas explicações dos professores de Ciências, explicações repetidas para compreensão do conteúdo e auxílio dos professores aos alunos. Entre os pontos negativos foram apontados textos longos na lousa para cópia, cópia de textos da apostila e excesso de desenhos. Entre as expectativas para este ano estavam aulas mais dinâmicas, interessantes e desafiadoras, realização de experimentos, menos uso de desenhos nas aulas e aprendizado melhor.

Para Simões *et al.* (2012) citado por Seixas *et. al.* (2014), é possível extrair os elementos que torna os jogos agradáveis e divertidos, adaptando-os para serem utilizados no processo de ensino. Desta forma, a gamificação pode ser alinhada aos interesses dos alunos (identificados através dos questionários), promovendo o engajamento dos mesmos nas aulas e melhorando conseqüentemente o aprendizado. Segundo Ferreira (1998), os alunos buscam por atividades mais significativas das situações de aprendizagem escolar do que os costumeiros exercícios propostos após o estudo de cada tema.

**Tabela 1 - Perfil das aulas de Ciências dos anos anteriores segundo os alunos**

Principal recurso utilizado nas aulas	Apostilas, lousa e giz 90%	Outros 10%
Realização de experimentos nas aulas	Já fez 35%	Nunca fez 65%
Teatro nas aulas	Já apresentou 6%	Nunca apresentou 94%
Uso de jogos	Já utilizou 4%	Nunca utilizou 96%

Fonte: O Autor (2018).

Um segundo questionário foi aplicado aos alunos para auxiliar na escolha dos elementos de gamificação utilizados durante o estudo, identificando o perfil dos estudantes do 7º ano e algumas de suas preferências.

Quando questionados sobre o que gostavam na escola, 80% dos alunos citaram a boa relação com os colegas, funcionários e professores, qualidade de ensino e boa alimentação. Cerca de 20% responderam que não gostavam da escola e entre os motivos estavam não gostar de estudar, a estrutura pequena e antiga do prédio e a rigidez imposta pela gestão e professores.

Sobre a preferência por jogos, 86% responderam que gostavam de jogos eletrônicos, nas categorias esporte, estratégia e ação/aventura. Cerca de 14% dos alunos declararam que não gosta de jogos.

Para resolver a questão da cópia dos textos enquanto as apostilas não chegavam, foi iniciado o trabalho com mapas mentais (Figura 7). Para Buzan (2009), o uso de mapas mentais torna a aprendizagem significativa, pois passa da aquisição isolada de informações para o a construção de relações entre as informações, proporcionando significado cognitivo para o aluno. Assim, além de acessar as próprias informações de forma rápida, facilita o estudo diário devido a sua objetividade.

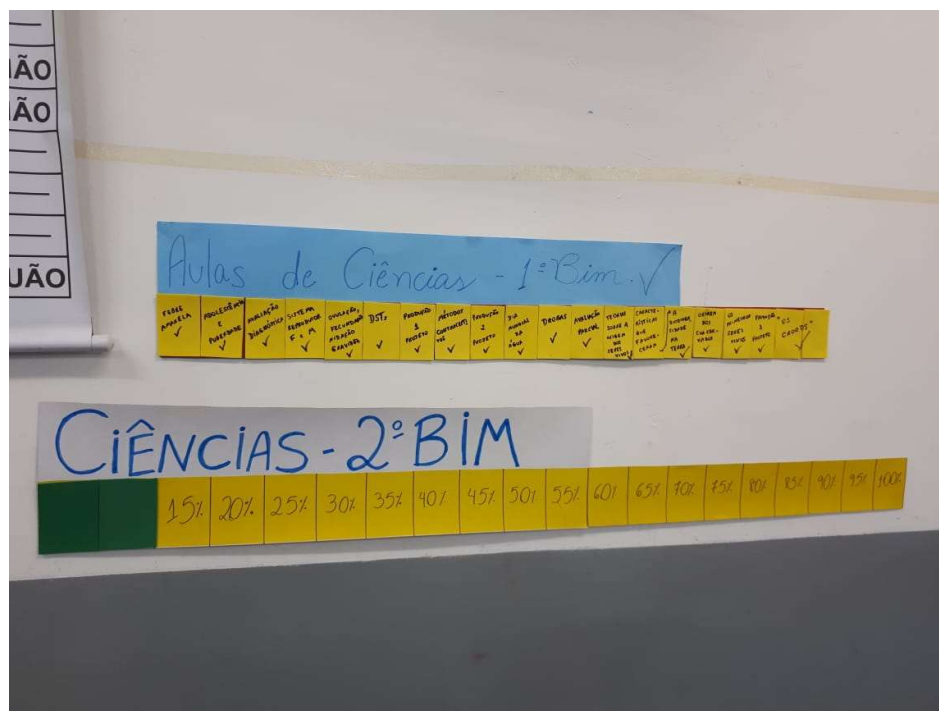
O primeiro elemento de gamificação utilizado, o DESAFIO, foi realizado por cerca de 10% dos alunos de cada turma. Apesar da baixa adesão, a ferramenta cumpriu seu papel, estimulando a curiosidade nos demais e promovendo uma discussão sobre o assunto Febre Amarela, pois mesmo não realizando o solicitado, os alunos adquiriram informações em seu cotidiano. Isto facilitou o alinhamento do

conhecimento sobre o tema e despertou nos alunos o sentimento de reconhecimento ao apresentarem para os colegas o que conseguiram descobrir.



**Figura 7 – Fotografia - Caderno de Aluna do 7º ano A – Mapas Mentais com os Assuntos Estudados.**  
**Fonte: o Autor (2018).**

A barra de PROGRESSÃO utilizada nos dois bimestres possibilitou que os alunos organizassem melhor o tempo em relação a conclusão de atividades e entrega de trabalhos (Figura 8). Além disso, os alunos perceberam que o segundo bimestre foi mais curto, sendo que alguns atribuíram a isso o fato de não conseguir realizar os trabalhos solicitados por todas as disciplinas.



**Figura 8 - Fotografia - Barra de Progressão Concluída - 1º Bimestre e Barra de Progressão em 10% - 2º Bimestre.**  
**Fonte: o Autor (2018).**

A PROGRESSÃO individual no formato de “score” foi apreciada pela maioria. Acompanhar o rendimento ao longo do bimestre ao invés de conhecer o resultado (nota) apenas no final gerou maior motivação e até uma certa competição promovida pelos próprios alunos. Essa situação foi considerada positiva e saudável, já que estimulava a conclusão das atividades propostas conforme os assuntos foram estudados. Essa ferramenta também possibilitou o uso de outro recurso, as TRANSAÇÕES, considerado muito divertido pelos estudantes. Esta proporcionou a sensação de controle sobre seu rendimento escolar e ao mesmo tempo, ofereceu a oportunidade de praticarem o altruísmo. Apesar da maioria escolher utilizar o bônus do “score” a seu próprio favor, alguns alunos foram surpreendidos pela generosidade de seus colegas e isso promoverá uma relação mais amigável entre os mesmos durante o próximo semestre.

A proposta de realizar uma atividade prática foi bem aceita pelos alunos e ambas as turmas passaram momentos prazerosos nesta atividade (Figuras 9 e 10). Esta estratégia de ensino muda a rotina das aulas, permitindo que o aluno aprenda fora do ambiente da sala de aula.



**Figura 9 - Fotografia – Aula Prática – Alunos do 7º Ano B Produzindo Réplicas de Fósseis**  
Fonte: o Autor (2018).



**Figura 10 - Fotografia – Aula Prática – Alunos do 7º Ano B Produzindo Réplicas de Fósseis Utilizando Gesso e Argila**  
Fonte: o Autor (2018).

Com a ferramenta FEEDBACK os alunos perceberam o quanto precisavam melhorar na escrita. Após as etapas de todo esse processo, foi fácil convencê-los a realizar a reescrita de suas produções. Adicionar os carimbos com os símbolos nas folhas das produções também facilitou o trabalho da professora e a compreensão dos alunos em relação ao desempenho obtido na atividade. Após o feedback das primeiras produções, a professora observou que as próximas foram escritas com maior cuidado e capricho, mostrando resultados positivos no trabalho realizado. De acordo com Salen & Zimmerman (2012), um *feedback* rápido na sala de aula é importante assim como nos jogos porque dá ao aluno a possibilidade de entender e avaliar seus erros para mudar sua tática em busca do acerto.

O elemento placar estimulou a competição entre os estudantes, mas ao mesmo tempo, forneceu *feedback* sobre o desempenho individual em relação aos demais colegas de turma (Figura 11).

Médias de Ciências - 7º B	
1º Bimestre	
1º	Julia 9,0
2º	David 8,5 (1)
3º	Lucas Amorim 8,5 (4)
4º	Kaivan 8,0 (2)
5º	Maquel 8,0 (2)
6º	Emily 7,5
7º	Isabella 7,0 / Mathias Alho 7,0 (6)
8º	Vitor 7,0 (1)
9º	Mariana 7,0 (5)
10º	Kendryn 7,0 (6)
11º	Ryan 6,5 (2)
12º	Kam 6,5 (3)
13º	Caio 6,0 (3)
14º	Kethallyn 5,5 (4)
15º	Branda 5,5 / Gustavo 5,5 (2)
16º	Bruno / Pedro 5,5 (4)
17º	Janaina / Mathias Souza 5,0 (6)
18º	Carla / Lucas José 5,0 (4)
19º	Agatha / Jefferson 5,0 (4)
20º	Helena 4,0 (1)
21º	Vanderlei 4,0 (2)
22º	Guilherme 3,5 (2)
Média da turma = 6,15	
META = 7,5	

**Figura 11 - Fotografia - Placar do 7º ano B - 1º Bimestre**  
**Fonte: o Autor (2018).**



A COOPERAÇÃO foi a melhor forma de equilibrar a relação entre os estudantes e a forma como foi planejada fez com que muitos alunos se aproximassem para realizar uma atividade em conjunto e como a mesma correspondeu a recuperação, um clima de amizade se propagou pelo ambiente, encerrando o semestre da melhor forma possível.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se dedicar ao magistério, o professor precisa ter consciência da profissão que escolheu, do papel e da importância que representa na vida dos alunos e procurar estratégias de ensino que atendam às necessidades de suas turmas. Além disso, compreender que a geração atual aprende de forma diferente e que as metodologias que funcionavam a algumas décadas podem não ser a melhor escolha atualmente, torna-se imprescindível para que ocorra uma aprendizagem efetiva.

Ao invés de travar uma disputa com as novas tecnologias e jogos digitais (*games*) o professor pode se beneficiar das mesmas, utilizando-as de forma bem planejada em suas aulas.

No caso dos nativos digitais, a utilização da gamificação como estratégia pedagógica pode ser bem-sucedida desde que esteja alinhada aos interesses dos alunos, de forma que a aprendizagem que ocorre dentro da escola se torne mais próxima da realidade do estudante.

Nas turmas que participaram da pesquisa pode-se observar uma grande mudança de comportamento, sendo os elementos de gamificação fatores importantes no estímulo aos comportamentos que levam a um resultado positivo no processo de aprendizagem. Através de feedback mais rápido e visual foi possível que o aluno mudasse de estratégia antes do resultado final, buscando acertar. As atividades realizadas em duplas e as ferramentas utilizadas no final do segundo bimestre favoreceram a cooperação e despertaram o altruísmo.

Deve ficar claro que a gamificação não se trata de uma solução mágica e que a escola não precisa se tornar um *game*, mas que a presença dos elementos de gamificação pode levar a mudanças significativas no engajamento dos alunos, tornando a forma de aprender mais prazerosa e atrativa. Ainda que não sejam resultados quantificáveis, o resultado obtido foi muito positivo, beneficiando inclusive o relacionamento entre alunos e entre os mesmos e professores. Nas aulas foi possível observar mais respeito e identificação do aluno com a escola, promoção do aumento da comunicação (diálogo) entre os alunos, interação e sociabilização da turma e soma das habilidades individuais nas produções. Houve feedback positivo por parte dos alunos, avaliando as aulas como “mais dinâmicas e divertidas”. Todas estas mudanças são indicadores de possível melhora na qualidade do aprendizado.

Como trabalho futuro, proponho a aplicação de experiências gamificadas, nas mesmas turmas em que esta pesquisa foi desenvolvida. Após ter contato com os elementos da gamificação, elas estão prontas para a gamificação do conteúdo, que busca motivar a participação espontânea dos alunos nas aulas, de forma que a motivação extrínseca seja reduzida, induzindo o aluno a perceber que o maior ganho é o seu aprendizado.

## REFERÊNCIAS

Alves, Flora. **Gamification – Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: Um guia completo: Do conceito à prática.** 2ªed. São Paulo, DVS Editora, 2015.

Alves, Fábio Pereira. **A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem.** Seminário Educação 2014. Anais. Cuiabá, 2014.

Atkin, Chris. **Education and Minorities.** Londres: Continuum International Publishing Group, 2012.

Balbinot, Margarete Cristina. **Uso de modelos, numa perspectiva lúdica, no ensino de ciências.** IV Encontro ibero-americano de coletivos escolares e redes de professores que fazem investigação na sua escola. Anais. Lajeado, 2005.

Buzan, Tony. **Mapas Mentais.** Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2009.

Campos, Luciana Maria Lunardi, Bortoloto, T. M., Felício, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem.** Caderno dos Núcleos de Ensino, 2003.

Fardo, Marcelo L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Novas Tecnologias na Educação, v.11, n.1. Porto Alegre, 2013.

Ferreira, Marcilene. **O jogo no ensino de ciências: limites e possibilidades.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Programa de Pós-Graduação em Educação, 1998.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens: o jogo com elemento da cultura.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.

Kapp, Karl M. **The Gamification of learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

Lee, Joey J.; Hammer, Jessica. **Gamification in Education: What, How, Why Brother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, n.2. 2011.

Martins, Tatiane; Nery Filho, Jesse; Santos, Frank Vieira; Ponter, Ewerton Carneiro. **A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira**. X Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2015.

Mucelin, Carlos. A. **A crise no ensino da Matemática e do ensino em geral**. Tecnologia e Humanismo, v. 18, n. 26, p. 124 – 130. Curitiba, 2004.

Pedroso, Carla Vargas. **Jogos didáticos no ensino de Biologia: uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. Anais. Curitiba, 2009.

Pescador, Cristina M. **Ações de aprendizagem empregadas pelo nativo digital para interagir em redes hipermediáticas tendo o Inglês como língua franca**. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2010.

Prensky, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon, Vol. 9. Iss: 5, pp.1-6. (2001).

Salen, Katie; Zimmerman, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos, principais conceitos**. Vol. 1, São Paulo: Blucher, 2012.

Seixas, Luma R.; Gomes Alex S.; Melo Filho, Ivanildo J.; Rodrigues, Rodrigo L. **Gamificação como estratégia no engajamento de estudantes do ensino fundamental**. III Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2014.

Tripp, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, Vol. 31. N.3, pp. 443-466. (2005).

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher. **Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** Canada: O'Reilly Media, 2011.

**APÊNDICE(S)**

## APÊNDICE A – Questionário para Discentes (sobre as aulas de Ciências)

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, por meio de um questionário, objetivando identificar o perfil das aulas de Ciências.

Sexo: ( ) Feminino ( ) Masculino

Idade: \_\_\_\_\_

1) O que o professor de Ciências usava nas aulas do ano passado?

( ) lousa e giz ( ) desenhos

( ) livro didático ( ) atividades em folha de sulfite

( ) apostila ( ) filmes

( ) outros \_\_\_\_\_

2) Os professores já fizeram experimentos nas aulas de Ciências?

( ) não ( ) sim. Em qual ano/série? \_\_\_\_\_

3) Os professores já usaram jogos nas aulas de Ciências?

( ) não ( ) sim. Qual era o tema? \_\_\_\_\_

4) Os professores já usaram teatro nas aulas de Ciências?

( ) não ( ) sim. Qual era o tema? \_\_\_\_\_

5) Destaque pontos positivos das aulas de Ciências dos anos anteriores:

---

---

---

---



6) Destaque pontos negativos das aulas de Ciências dos anos anteriores:

---

---

---

---

7) Quais matérias são mais legais? Por quê?

---

---

---

8) Quais matérias são menos legais? Por quê?

---

---

---

9) Quais são as suas expectativas para as aulas de Ciências deste ano?

---

---

---

---

## APÊNDICE B – Questionário para Discentes (sobre o aluno)

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, por meio de um questionário, objetivando identificar o perfil dos alunos do 7º ano.

Nome: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_ Bairro onde mora: \_\_\_\_\_

1) Quem mora com você?

( ) pai ( ) avó ( ) tio(a). Quantos? \_\_\_\_\_

( ) mãe ( ) padrasto/madrasta ( ) primos(as). Quantos? \_\_\_\_\_

( ) avô ( ) irmãos. Quantos? \_\_\_\_\_

2) Já estudou em outras escolas (1º ao 7º ano)?

( ) não ( ) sim. Onde? \_\_\_\_\_

3) O que você gosta de fazer em seu tempo livre?

---

---

---

4) Gosta de jogos?

( ) não ( ) sim. De que tipo? \_\_\_\_\_

5) Você gosta desta escola?

( ) não ( ) sim

Por quê?

---

---

---

6) Coisas nas quais você é muito bom:

---

---

---

7) Coisas nas quais você não é muito bom:

---

---

---