

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS,  
SOCIAIS E DA NATUREZA – PPGEN  
MESTRADO PROFISSIONAL**

**FERNANDA BEATRIZ DA COSTA MIRANDA DE CARVALHO**

**FORMAÇÃO DOCENTE A PARTIR DE UM MANUAL PEDAGÓGICO  
ILUSTRADO PARA GAMIFICAÇÃO DE ATIVIDADES COMO  
ESTRATÉGIA NA ALFABETIZAÇÃO INCLUSIVA**

**DISSERTAÇÃO- MESTRADO**

**LONDRINA**

**2018**

**FERNANDA BEATRIZ DA COSTA MIRANDA DE CARVALHO**

**MANUAL PEDAGÓGICO ILUSTRADO**

Produto educacional apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino, do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Vanderley Flor da Rosa

**LONDRINA**

**2018**

## TERMO DE LICENCIAMENTO

Este Produto Educacional estão licenciados sob uma Licença Creative Commons *atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil*. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105, USA.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>1 GAMIFICANDO: PASSO A PASSO</b> .....	9
<b>2 ASPECTOS DA GAMIFICAÇÃO: APLICANDO E PLANEJANDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS</b> .....	11
<b>3 ATIVIDADES GAMIFICADAS</b> .....	16
3.1 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	17
3.2 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	19
3.3 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	21
3.4 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	23
3.5 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	25
3.6 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	27
3.7 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	29
3.8 ATIVIDADE GAMIFICADA.....	31
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	33
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	34

## ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS PARA A GAMIFICAÇÃO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

### INTRODUÇÃO



**Fonte:** [https://br.freepik.com/fotos-gratis/garoto-animado-jogando-videogame\\_2081256.htm#term=menino%20jogando%20video%20game&page=1&position=1](https://br.freepik.com/fotos-gratis/garoto-animado-jogando-videogame_2081256.htm#term=menino%20jogando%20video%20game&page=1&position=1) 22 nov. 2018

Vivemos em uma sociedade na qual, desde o nascimento, as crianças já se encontram envolvidas em contextos digitais (PRENSKY, 2012). Assim, no cenário educacional, defrontamos com essas crianças dia a dia que, de maneira recorrente, apresentam falta de interesse para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Paralelo a tal contexto, o mercado de *games* cresce cada vez mais (MATSUI; COLOMBO, 2007), pois pesquisas apontam que pessoas de diferentes idades passam horas resolvendo problemas, combatendo monstros e construindo cidades em situações virtuais.

No entanto, quais técnicas são utilizadas para aprisionar os sujeitos por horas na

frente de um console ou computador? É possível trazer para a realidade educacional a essência dos jogos capaz de motivar o engajamento dos alunos em sala de aula?

Caro (a) professor (a), qual a resposta para tal pergunta?

## BEM VINDOS AO MUNDO DA GAMIFICAÇÃO



**Fonte:** <a href="https://br.freepik.com/vetores-gratis/console-com-letras-de-jogos-sinal-de-neon-no-fundo-do-tijolo\_2438131.htm">Designed by Katemangostar<22 nov. 2018>

### AFINAL O QUE SIGNIFICA GAMIFICAÇÃO?

O termo gamificação tem despertado muita atenção. Tal uso vem sendo aplicado em diversas áreas, tais como empresas, *marketing*, treinamentos e aplicativos. Além

disso, tem sido apontado como uma tendência na área da educação.

Pesquisadores sobre o tema (DETERDING *et. al.*, 2011; KAPP, 2012; WERBACH; HUNTER, 2012) apontam que sua implementação proporciona maior engajamento e motivação dos usuários, levando-os a resolverem problemas, pois traz toda a emoção e as técnicas presentes nos jogos digitais para situações reais de aprendizagem. Em linhas gerais, a gamificação consiste em utilizar as técnicas presentes nos jogos de forma apropriada em contextos fora dos jogos, visando o maior engajamento e motivação das pessoas (KAPP, 2012).

Técnicas contidas nos jogos para GAMIFICAÇÃO, com base em (KAPP, 2012):



Fonte: Autoria própria (2018)

**CARO (A) PROFESSOR (A), VOCÊ JÁ PENSOU EM  
TRAZER O ENGAJAMENTO, A MOTIVAÇÃO E A  
ATENÇÃO PRESENTES NOS JOGOS PARA SALA DE  
AULA?**

A gamificação aplicada na educação não consiste em criar ou usar um jogo no âmbito educacional. Mas, de forma simples, extrair os elementos presentes nos jogos, e aplicar nas atividades acadêmicas (KAPP, 2012) adaptando com:

- As estratégias a partir do contexto que será aplicado;
- O público-alvo envolvido e os objetivos que se pretende alcançar.

Torna-se primordial considerar que existe uma grande diversidade de aprendizes dentro da sala de aula e além disso, a forma de aprendizagem dos alunos é única e singular. Tais aspectos são evidenciados na perspectiva da inclusão educacional, que estabelece que a prática pedagógica deva estar baseada nessa diversidade para que possa assegurar o direito de todos à educação, sem qualquer tipo de distinção (MANTOAN, 2006).

Neste contexto educacional, emerge a necessidade de o professor utilizar diversos recursos e estratégias que visam satisfazer as necessidades educativas de todos os aprendizes, bem como, promover a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino e de aprendizagem. Desse modo, temos na gamificação das atividades pedagógicas estratégias didáticas que propiciam o engajamento e a motivação dos alunos diante dos desafios presentes na sala de aula.

À vista disso, sua aplicabilidade traz impactos positivos, e nas atividades de alfabetização torna-se um instrumento pedagógico que pode tanto auxiliar na prática do professor, como despertar maior interesse dos aprendizes e, conseqüentemente, mais engajamento e motivação na realização das atividades (KAPP, 2012).

**Cada professor pode adaptá-la ao seu modo e a partir de seu contexto real de ensino!**



**Fonte:** <a href="https://br.freepik.com/fotos-gratis/quebra-cabecas-brancas-sobre-a-cabeca-aberta-sobre-fundo-azul\_2794663.htm">Designed by Freepik<22 nov. 2018>

Quando tratamos do aluno com deficiência intelectual nos referimos a um conjunto de características que apresenta prejuízo no intelecto e nas funções adaptativas. Consequentemente, ele apresenta dificuldades de aprendizagem, como na capacidade de solucionar problemas, de planejar, de desenvolver o pensamento abstrato, além dos atrasos na aquisição dos conteúdos acadêmicos, principalmente, na área da aquisição da linguagem escrita e matemática. Tais necessidades, no contexto de aprendizagem, podem acarretar desmotivação, baixa autoestima e até evasão escolar (D' ANTINO, 1997, p.97).

Nesse sentido, propomos que a gamificação possa ser uma aliada na construção de recursos visuais, instruções simples, claras e objetivas que irão estimular as habilidades cognitivas (atenção, memória, raciocínio lógico, planejamento e pensamento abstrato), bem como, promover a motivação, o engajamento e o envolvimento dos alunos no processo de ensino e de aprendizagem.

Compreende-se, portanto, que para o professor desenvolver atividades gamificadas é necessário promover momentos formativos que ofereçam a ele subsídios teóricos e práticos (MANTOAN, 2006).



Fonte: <a href="https://br.freepik.com/vetores-gratis/jogue-a-rotulacao-retro-do-jogo-com-sinal-do-pacman-no-fundo-do-tijolo-banner-de-neon\_2438168.htm">Designed by Katemangostar<22 nov. 2018>

## DESSA MANEIRA, COMO PENSAR A FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O USO DA GAMIFICAÇÃO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL?

Partindo dessa problemática, este Manual Pedagógico Ilustrado foi pensado, organizado e planejado, visando oferecer orientações didáticas aos professores alfabetizadores que atuam no ensino regular a fim de, que tal público, possa desenvolver atividades gamificadas na alfabetização de alunos com deficiência intelectual. Para tanto,

traz os elementos que constituirão o processo de gamificação das atividades, bem como, exemplos de atividades gamificadas a partir da abordagem do método fônico de alfabetização.

Tendo em vista as possibilidades do uso das técnicas de gamificação no contexto educativo, a partir das estratégias presentes nos jogos eletrônicos, o professor pode adaptar suas atividades pedagógicas aproximando as necessidades e as características de seus alunos.

Desse modo, a elaboração das atividades de alfabetização gamificadas voltadas para alunos com deficiência intelectual presentes neste Manual, considerou os conteúdos dos primeiros anos do Ensino Fundamental ponderando a inclusão de alunos com deficiência intelectual na sala comum, assim, tem como ponto de partida os conteúdos curriculares referentes à alfabetização.

A seguir, utilizamos um diagrama para explicitar melhor tal organização:



Fonte: autoria própria (2018)

**De que forma posso aplicar a GAMIFICAÇÃO nas atividades para usar com meus alunos?**



Fonte: <a href="https://br.freepik.com/vetores-gratis/consola-de-recolha-de-jogo-vintage\_843277.htm">Designed by Alvaro\_cabrera<22 nov. 2018>

## MAPEAMENTO PARA GAMIFICAÇÃO



Fonte: Autoria própria utilizando WordArt

## 1 GAMIFICAÇÃO: PASSO A PASSO

Quando pensamos em gamificação relacionamos à ideia de *games* e jogos eletrônicos. Dessa forma, o uso de recursos digitais às vezes é inviável no contexto de sala por falta de equipamentos ou estrutura física, entre outros. Por conta disso, evidenciamos que a gamificação não se encaixa em tais definições, pois se caracteriza por utilizar as técnicas dos jogos nos contextos fora dos jogos, o que significa mais facilidade de aplicação pelo professor, que poderá implementá-la em qualquer disciplina e conteúdo acadêmico. Logo, em estratégias para a adaptação de atividades pedagógicas visando promover maior engajamento e envolvimento dos alunos durante a realização das atividades, igualmente, dinamizar o processo de alfabetização por meio de recursos e estratégias diversificadas.

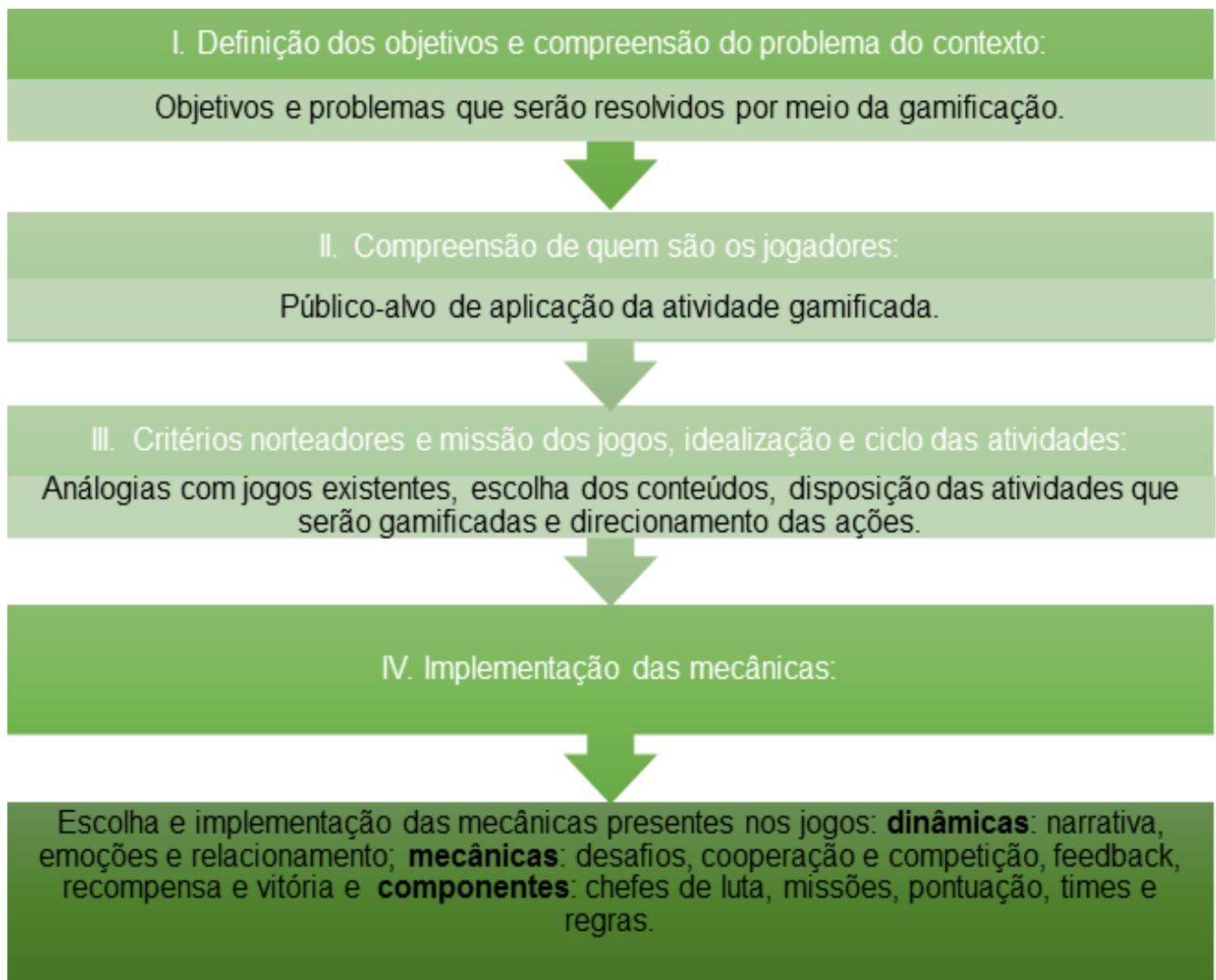
Para apresentar os principais aspectos da gamificação consideramos as instruções práticas abordadas por Werbach e Hunter (2012), Vianna *et. al* (2013) na área de aplicação da gamificação em ambientes diversos. Esclarecemos que esses autores não explicitam ou delimitam a área em que essas estratégias podem ser empregadas. Mas como já vimos, a técnica da gamificação pode ser aplicada em empresas, *marketing*, aplicativos, treinamentos e também na área escolar. Assim, buscamos a abordagem dessa técnica para área educacional a fim de trazer contribuições desta ferramenta tecnológica para o processo de ensino e de aprendizagem no contexto inclusivo do ensino regular. Desta maneira, em análise aos passos definidos pelos autores mencionados anteriormente, escolhemos os aspectos que condizem com o desenvolvimento e aplicação da gamificação em sala de aula.

**APERTE O PLAY E SIGA EM FRENTE**



**Fonte:** <a href="https://br.freepik.com/vetores-gratis/faixa-de-estilo-de-neon-de-jogar-video-pressiona-aqui-o-texto-e-iniciar-o-botao-no-fundo-de-tijolo\_2554270.htm">Designed by Katemangostar<22 nov. 2018>

Para começar o professor deve conhecer passo a passo da gamificação:



**Fonte:** Autoria própria (2018)

## **2 ASPECTOS DA GAMIFICAÇÃO: APLICANDO E PLANEJANDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS**

Partindo dos elementos que compõem a gamificação, apresentamos explicações mais detalhadas e como os aspectos foram considerados para elaboração das atividades gamificadas contidas neste Manual Pedagógico Ilustrado.

### **I. Definição dos objetivos e compreensão do problema do contexto**

Os autores Werbach e Hunter (2012), Vianna *et. al* (2013), preconizam que para iniciar um projeto de gamificação é necessário identificar qual é o problema que pretende ser resolvido a partir da aplicação de tal técnica.

**Pense em seus alunos: quais as dificuldades que eles apresentam? Em quais conteúdos eles apresentam mais dificuldades?**

Portanto, o primeiro passo deste material foi delimitar o problema demonstrado tanto na literatura quanto nas experiências em sala, no qual evidenciamos o atraso dos alunos com deficiência intelectual para aquisição da linguagem escrita que, por vezes acabam repetindo o ano inúmeras vezes. Além disso, a dificuldade dos professores em buscarem estratégias de ensino diferenciadas para o planejamento de atividades que supra a necessidade de aprendizagem das crianças com deficiência intelectual. De tal modo, pretendemos a partir da implementação da gamificação na alfabetização, contribuir com o processo de ensino e de aprendizagem destes alunos, além de corroborar com a prática pedagógica dos professores.

Conforme Kapp (2012) a gamificação de atividades propõe a resolução de problemas que, por sua vez, promovem maior engajamento e motivação dos alunos na realização das atividades. Além disso, Werbach e Hunter (2012) apontam que a gamificação pode levar os alunos a agirem de forma cooperativa, colaborativa superando seus erros, fracassos e utilizando a criatividade e a imaginação na realização das atividades.

### **II. Compreensão de quem são os jogadores**

Corroborando com Werbach e Hunter (2012), Vianna *et. al* (2015), entendemos

ser importante identificar e conhecer bem nosso público-alvo de aplicação para planejar as atividades gamificadas.

**Cabe perguntar: quem vai participar das atividades gamificadas? Quais as características destes alunos?**

Com isso nosso público-alvo compreende os alunos com deficiência intelectual incluídos no contexto regular de ensino.

De acordo com o *Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais* (American Psychiatric Association, 2013), crianças com deficiência intelectual apresentam *déficit* no desenvolvimento intelectual (raciocínio, solução de problemas, planejamento, pensamento abstrato, juízo, aprendizagem acadêmica e pela experiência) e *déficit* nas funções adaptativas (fracasso para atingir padrões de desenvolvimento de independência pessoal, responsabilidade pessoal, funcionamento limitado nas atividades diárias, comunicação, participação social e de vida independente).

### **III. Critérios norteadores e missão dos jogos, idealização e ciclo das atividades**

O autor Deterding *et al.* (2011) explicita que uma boa forma para definir ideias para gamificação é realizar analogias com os jogos já existentes procurando adaptar a situação de atividades aos jogos.

**Existe algum jogo que você já utilizou com seus alunos? Eles comentam em sala que brincam com algum jogo eletrônico em específico?**

**Seria importante você realizar essa sondagem ou ainda pesquisar jogos eletrônicos já existentes para a faixa etária em que você atua. Vamos lá?**

Com isso, seguimos a linha de jogos do *Minecraft*<sup>1</sup>, por ser um jogo mundialmente

---

1

*Minecraft* é um jogo feito de blocos, no qual os jogadores constroem mundos em que vivem, minerando os blocos e usando para montar sua paisagem, ele varia desde suas aventuras, até o local de criação livre.

conhecido.

Tendo em vista o objetivo de aplicar as atividades gamificadas em ambiente escolar, adotamos critérios que estabelecem o desenvolvimento de ações educativas que estimulem a cooperação entre os aprendizes e simultaneamente a competitividade, colaboração que irá motivar os alunos a continuar realizando as tarefas propostas.

As atividades de alfabetização propostas neste Manual Pedagógico Ilustrado partem do princípio de iniciar as atividades por meio de textos que circulam socialmente e simultaneamente propomos atividades que possuem um aumento progressivo de dificuldade de realização, ou seja, inicia com ações mais fáceis até as mais difíceis.

Essa proposta inicia com os gêneros textuais que circulam em nosso meio, Soares (2003) e sob utilizamos um recorte da abordagem fônica com base em Capovilla e Capovilla (2004), Jardini (2010), com isso seguindo tais abordagens, as atividades foram organizadas de forma que inicialmente é apresentado como exemplo um gênero textual e posteriormente os sons (fonemas) e os nomes (grafemas) das letras, em seguida os sons iniciais das palavras, a formação das palavras, bem como, o desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica, como por exemplo, a rima.

Assim, os conteúdos e objetivos de alfabetização dispostos neste Manual, foram elencados do Currículo Para Rede Pública Municipal de Ensino do Município de Cambé-PR, materializados em: gênero textual<sup>2</sup>: trava-língua (conteúdo temático, tema e assunto), correspondência entre fonema e grafema, fonema inicial das palavras, sílabas, formação de palavras e consciência fonológica: rima.

A missão é desenvolvida em torno da narrativa baseada no jogo do *Minecraft*, contendo desafios e emoções que culminam para a missão final: construir palavras com apoio de blocos no qual contém as sílabas “aprisionadas”.

Para estimular os aprendizes e envolvê-los nas atividades propostas, usamos a linguagem baseada na nomenclatura do jogo do *Minecraft*, apresentado no quadro 1.

#### Quadro 1 – Linguagem dos jogos e seus significados

---

2

Cabe indicar que o trabalho com gênero textual apresentado neste manual é ilustrativo para apresentação da proposta de gamificação, entretanto o professor pode explorar este conteúdo de diversas maneiras de acordo com os níveis de aprendizagem e contexto dos alunos da sua sala de aula.

<b>Nomes no jogo</b>	<b>Significados</b>
Mundo Alfabetizacraft	Mundo da alfabetização
Papaletas	Monstro
Letrascraft	Grafemas do alfabeto
Sonscraft	Fonemas
Silabacraft	Sílabas
Portais do sistema nervoso	Onde ocorrem a aquisição da linguagem escrita
Blocos da sorte	Blocos construídos em E.V.A, que contém sílabas para construção de palavras
Livro encantado das letras	Livro de literatura infantil.

**Fonte:** autoria própria (2018).

#### **IV. Implementação das mecânicas**

As técnicas para gamificar um ambiente são inúmeras. Entretanto, a escolha das dinâmicas, das mecânicas e dos componentes implementados neste Manual foram definidos a partir dos critérios que consideram as características do público-alvo (deficientes intelectuais), bem como o conteúdo a ser aplicado no contexto escolar. Por conseguinte, foram escolhidos os elementos que contemplarão as atividades, definido as mecânicas que serão utilizadas, dinâmicas e ações que guiarão o Manual Pedagógico Ilustrado.

Cabe ressaltar que a narrativa e as instruções das atividades gamificadas são claras, objetivas e curtas devido à capacidade de memória curta que apresentam os alunos com deficiência intelectual e, visto que a maioria, apresentam dificuldades para cumprir instruções longas.

Os elementos extraídos dos jogos digitais desencadeados nesta atividade foram escolhidos e pensados de acordo com as definições e conceitos de (WERBACH E HUNTER, 2012).

De tal forma, no que refere à dinâmica, escolhemos: narrativa, emoções e relacionamento. No aspecto das mecânicas elencamos: desafios, cooperação e competição, *feedback*, recompensa e vitória. Por fim, no quesito componentes evidenciamos: chefes de luta, missões, pontuação, times e regras.

Todas estas técnicas são elencadas no quadro 2 a fim de auxiliar na melhor

compreensão de cada item.

Quadro 2 – Principais técnicas para gamificação:

<b>Dinâmicas</b>	<b>Mecânicas</b>	<b>Componentes</b>
<b>Narrativa:</b> linha histórica do jogo apresentada de forma explícita baseada no jogo digital Minecraft e utilizando a linguagem presente nos jogos digitais.	<b>Desafios:</b> objetivos a serem alcançados a partir dos desafios estabelecidos no processo.	<b>Chefes de luta:</b> um grande monstro a derrotar na missão final.
<b>Emoções:</b> impulsionam as pessoas a jogarem.	<b>Cooperação e competição:</b> realizar a atividade em times e ter o conflito por meio da competição a partir das pontuações que levaram a vitória de um dos times.	<b>Missões:</b> tarefas a serem realizadas predefinidos com os objetivos e recompensas estabelecidas.
<b>Relacionamento:</b> cooperação entre os jogadores nas equipes.	<b>Feedback:</b> ver o progresso e desempenho no tempo real do jogo a partir da finalização da missão.	<b>Pontuação:</b> representação em número do progresso do jogador.
	<b>Recompensa:</b> benefício adquirido por ações no jogo.	<b>Times:</b> trabalho em equipe.
	<b>Vitória:</b> vitória dos jogadores.	<b>Regras:</b> definição do comportamento do jogador no decorrer do jogo.

Fonte: autoria própria (2018).

### 3 ATIVIDADES GAMIFICADAS

Para planejar as atividades gamificadas tivemos fundamentos nos exemplos abordados por Monsani (2016) que elaborou atividades gamificadas em sua dissertação de mestrado.



Fonte: Autoria própria usando WordArt (2018)



Fonte: autoria própria (2018).

### 3.1 Atividade gamificada 1: Introdução das atividades gamificadas.

**Elementos da gamificação utilizados:** Narrativa, emoção, progressão, chance, conquistas, times, regras, desafios e chefes de luta.

**Conteúdos:** Introdução da sequência de atividades de alfabetização.

#### **Objetivos**

- Motivar os aprendizes para a aquisição da leitura e escrita.
- Envolver os aprendizes na narrativa a fim de engajar para o desenvolvimento das atividades propostas posteriormente.
- Separar a turma em times.

#### **Procedimentos metodológicos**

Inicialmente a professora irá apresentar como as atividades de alfabetização serão conduzidas, explicando que a partir deste momento os aprendizes irão se transformar em jogadores e entrarão no mundo da leitura. Para tanto, precisarão seguir as regras estabelecidas e cumprir as missões para conseguir a premiação final (livro de literatura infantil).

A partir desta contextualização, será realizado a leitura da narrativa gamificada de forma emocionante e estimulante a fim de envolver e engajar os aprendizes na proposta ofertada.

Em seguida, é proposta a formação de grupos, bem como a escolha de um nome para cada grupo formado. Após a formação e nomenclatura, a professora entregará uma ficha de pontuação para a marcação dos pontos obtidos pelos jogadores durante o desenvolvimento das atividades.

#### **Recursos**

- Ficha de pontuação.
- Sulfite e Ficha da narrativa.

## ATIVIDADE GAMIFICADA-1

# NARRATIVA

O mundo do **ALFABETIZACRAFT** habitados pelas famílias das **LETRASCRAFT**, **SONSCRAFT** e **SILABASCRAFT** está sendo atacado pelo grande monstro malvado **PAPALETAS**.

Com seus **BLOCOS DO MAL** ele está fazendo desaparecer todas as letras, sons e sílabas do nosso alfabeto, não permitindo que mais ninguém construa palavras.

Ele é nosso grande inimigo e quer destruir o **MUNDO DA LEITURA** de vez, ficando com os conhecimentos só para ele!

E agora? Será que vocês poderão salvar o mundo do **ALFABETIZACRAFT**?

Forme um time, passe para próxima fase e derrote este poderoso **CHEFãOOOOOOOOOOO!**



Fonte: autoria própria (2018).

### **3.2 Atividade gamificada 2:** Gênero textual: Trava-língua

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoção, chance, conquista, relacionamento, cooperação e competição, missão, desafio, time e pontuação.

**Conteúdos:** Gênero textual trava-língua: conteúdo temático (tema/assunto).

#### **Objetivos**

- Reconhecer que o trava-língua é um jogo de palavras ou trocadilho, sobre determinado tema/assunto ou pela simples combinação de palavras de difícil pronúncia.

#### **Procedimentos metodológicos**

Com a ficha do desafio em mãos, a professora irá conduzir a leitura do primeiro desafio de forma emocionada e engajada. Posteriormente, acompanhará os alunos em suas carteiras para realizarem a leitura do trava-língua auxiliando-os na condução do desafio proposto.

#### **Recursos**

- Ficha do desafio 1.
- Atividades com o trava-língua.
- Ficha de pontuação.

## ATIVIDADE GAMIFICADA-2

# DESAFIO 1

Vamos começar a construir nosso maravilhoso **MUNDO DA LEITURA?**

Para entrar na próxima fase, seu time tem que vencer o grande duelo do

### **TRAVA-LÍNGUA!**

Vamos retomar tudo que estudamos na aula anterior?

Depois, colete as informações a seguir e boa sorte!

- 1° Escolha um membro de sua equipe para sortear três travas-línguas para cumprir o desafio;
- 2° Treine com sua equipe por 5 minutos;
- 3° Em voz alta, todos da equipe deverão ler o trava-língua para turma, e lembre-se, não pode travar sua língua;
- 4° Atenção, seu time terá 3 chances para ler corretamente o trava-língua!
- 5° A cada acerto ganha 3 pontos, a equipe que juntar 9 pontos muda para o nível das missões!

**BOA SORTE E CUIDADO COM A LÍNGUA!**

Fonte: autoria própria (2018).<sup>3</sup>

---

3

No que concerne a atividade referente ao gênero textual, partimos do pressuposto de que o professor já havia explorado tal gênero e está fixando o conteúdo a título de exemplificação para a aplicação dos conteúdos a partir da gamificação. No entanto, o professor pode conduzir da maneira que acreditar ser mais pertinente ao nível de aprendizagem de sua turma.



Fonte: autoria própria (2018).

### **3.3 Atividade gamificada 3:** Grafemas e fonemas do alfabeto.

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoção, progressão, chance, conquistas, relacionamento, cooperação e competição, missão, desafio, chefes, time e pontuação.

**Conteúdos:** Correspondências regulares diretas entre grafemas (letra) e fonemas (som).

#### **Objetivos**

- Estabelecer correspondência entre grafema e fonema das letras do alfabeto.

#### **Procedimentos metodológicos**

Com a ficha da missão em mãos, a professora irá conduzir a leitura da primeira missão de forma emocionada e engajada. Posteriormente, acompanhará os alunos em suas carteiras a realizarem os sons de cada letra do alfabeto com o apoio da folha impressa contendo as boquinhas e respectivas letras.

#### **Recursos**

- Ficha da missão 1.
- Folha das boquinhas.
- Espelhos.
- Ficha de pontuação.

### ATIVIDADE GAMIFICADA-3

# MISSÃO 1

Muito bem, vocês passaram para a primeira fase! Sejam bem vindos ao maravilhoso

## MUNDO DA ALFABETIZACRAFT!

O monstro **PAPALETAS** não gosta de RATOS, e ficou muito irritado com o trava-língua do primeiro desafio. Usando seus **BLOCOS DO MAL**, ELE sequestrou o som da **LETRA R** do nosso alfabeto.

Vamos descobrir onde está? Seu time precisará de armaduras para encontrá-las:

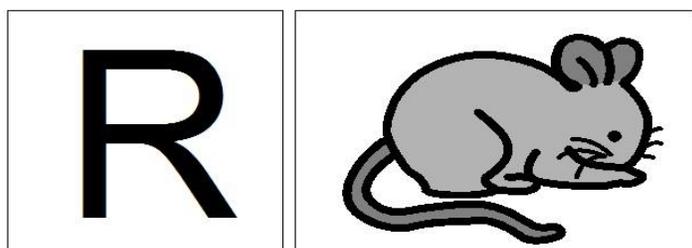
- a boquinha articulada da letra R;
- e um espelho mágico que está na mesa da professora!

Peguem suas armaduras e cada um do time deverá fazer corretamente o som da letra R, quando todos terminarem vocês passarão para próxima missão.

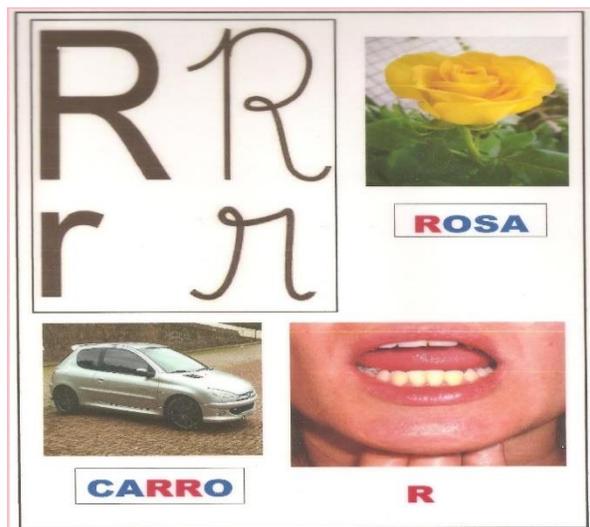
**Atenção: essa missão vale 5 pontos!**

Fonte: autoria própria (2018).

VAMOS APRENDER A LETRA "R"?



RATO



Fonte: <http://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-cartilha-adaptada-letra-r/>

Fonte: <http://professoraedylene.blogspot.com/2012/02/alfabeto-fonetico-com-imagem.htm>



Fonte: autoria própria (2018).

**3.4 Atividade gamificada 4:** Som da letra inicial das palavras.

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoções, relacionamentos, cooperação e competição, *feedback*, conquistas, chance, progressão, missão, pontuação, time, desafios, chefe, chances.

**Conteúdos:** Som da letra inicial das palavras.

#### **Objetivo**

- Identificar o som da letra inicial nas palavras.

#### **Procedimentos metodológicos**

Com a ficha da missão em mãos, a professora irá conduzir a leitura da segunda missão de forma emocionada e engajada e em seguida entregar a folha com figuras para as crianças circularem e pintarem aquelas cujos nomes começam com o som da letra “R”.

#### **Recursos**

- Ficha da missão 2.
- Ficha de pontuação.
- Atividade impressa.

## ATIVIDADE GAMIFICADA- 4

# MISSÃO 2

**Parabéns sabíamos que poderíamos confiar em suas boquinhas!**

Seu time têm um desafio a cumprir, o grande monstro **PAPALETAS** prendeu os **SONSCRAFT** das **LETRASCRAFT** no portal do sistema nervoso!

Se vocês não conseguirem salvar os sons, a leitura irá acabar!

Temos que detê-lo.

Vamos dizer juntos, o nome de cada figura? Depois circulem e pintem as figuras que iniciam com o som de “R”.

Atenção, seu time têm duas chances para cada figura, se errar usem a super borracha e tentem novamente!

**Essa missão renderá 10 pontos!**

**Assim que terminarem, peguem uma nova missão com a professora.**

Fonte: autoria própria (2018).

Fonte: <http://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-cartilha-adaptada-letra-r/>



Fonte: autoria própria (2018).

### 3.5 Atividade gamificada 5: Rima

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoções, relacionamentos, cooperação e competição, *feedback*, progressão, chance, conquista, missão, pontuação, time e desafios.

**Conteúdos:** Consciência fonológica- exploração dos sons finais (rimas) das palavras.

#### Objetivo

- Perceber que as palavras rimam.

#### Procedimentos metodológicos

Com a ficha da missão em mãos, a professora irá conduzir a leitura da missão bônus de forma emocionada e engajada. Em seguida, a professora irá auxiliar os aprendizes a pegarem os blocos que estarão separados, contendo imagens que rimam entre si para realização da atividade.

#### Recursos

- Blocos com imagens que terminam com o mesmo som.
- Ficha da missão bônus.
- Ficha da pontuação.

## ATIVIDADE GAMIFICADA- 5

# MISSÃO BÔNUS

Muito bem! Vocês conseguiram chegar até a

## MISSÃO BÔNUS!

Eu sei que seu time precisa encontrar os sons das **LETRAS CRAFT** o mais rápido possível, para salvar o **MUNDO DA LEITURA!**

Essa missão irá ajudar em suas habilidades para salvar o mundo.

Agora vamos lá! Pegue os blocos na mesa da professora e encontre as figuras que terminam com o mesmo som e pronto passe para a próxima **MISSÃO!**

**Tenho certeza que seu time ganhará 10 pontos!**

Fonte: autoria própria (2018).



Fonte: autoria própria.





Fonte: autoria própria (2018).

### 3.6 Atividade gamificada 6: Consoante e vogal

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoções, relacionamentos, cooperação e competição, *feedback*, progressão, chance, conquistas, missão, pontuação, time, desafios e recompensa.

**Conteúdos:** Utilização da estrutura silábica CV (consoante e vogal) para ler e escrever palavras; consciência fonológica, segmentação das palavras em sílabas.

#### Objetivos

- Compreender inicialmente a estrutura silábica CV (consoante e vogal) para ler e escrever palavras;
- Identificar as sílabas iniciais das figuras.

#### Procedimentos metodológicos

Com a ficha da missão 3 em mãos, a professora irá conduzir a leitura de forma emocionada e engajada. Após este momento, a professora irá entregar aos jogadores blocos mágicos contendo as constituições silábicas da letra R (RA, RE, RI, RO, RU) e respectivamente figuras que comecem com tal som. Com isso, irá auxiliar os aprendizes a identificarem as sílabas iniciais das figuras.

#### Recursos

- Blocos com as constituições silábicas da letra R (RA, RE, RI, RO, RU).
- Blocos com figuras que iniciam com constituição silábica da letra R.
- Ficha da missão 3.
- Ficha da pontuação.

## ATIVIDADE GAMIFICADA- 6

### MISSÃO 3

Muito bem! Seu time conseguiu rimar as palavras! Vocês são de mais!

A missão agora é recuperar os sons das **LETRASCRAFT**.  
Para isso, vocês deverão:

- fazer o som da letra R e das vogais A, E, I, O, U;
- Juntar a letra R com as vogais para formar uma nova família: RA, RE, RI, RO, RU;
- depois com apoio dos blocos mágicos encontrar as sílabas iniciais das figuras.

Se a missão for realizada com sucesso, seu time ganhará um ponto para cada figura encontrada e **BLOCOS DA SORTE** que contém aprisionadas as **SÍLABASCRAFT**, esses blocos te ajudaram na missão final.

Fonte: autoria própria (2018).



Fonte: autoria própria (2018).



Fonte: autoria própria (2018).

### **3.7 Atividade gamificada 7: Formação de palavras**

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoções, relacionamentos, cooperação e competição, *feedback*, progressão, chance, conquista, missão, pontuação, time, desafios e chefe.

**Conteúdos:** Formação de palavras.

#### **Objetivo**

- Formar palavras.

#### **Procedimentos metodológicos**

Com a ficha da missão 4 em mãos, a professora irá conduzir a leitura de forma emocionada e engajada. Após este momento, a professora irá observar as construções das palavras realizadas pelos aprendizes e realizar as correções dos cadernos.

#### **Recursos**

- Blocos com as sílabas para formação das palavras;
- Ficha da missão 4;
- Ficha da pontuação.

## ATIVIDADE GAMIFICADA- 7

# MISSÃO 4

Vocês são sensacionais, conseguiram ganhar os **BLOCOS DA SORTE** que contém as **SÍLABAS** para salvar o **MUNDO DA LEITURA**.

Os **BLOCOS DA SORTE** são a chave para abrir os portais do **SISTEMA NERVOSO**! Agora, vocês precisam derrotar o monstro **PAPALETAS** e recuperar os sons das **LETRAS** para salvar o **MUNDO DA LEITURA**!

Para isso faça o seguinte:

Com os **BLOCOS DA SORTE**, construam 5 palavras e escreva no caderno, se precisarem de ajuda chame a professora.

Atenção: para derrotar o monstro **PAPALETAS**, seu time precisará construir 5 palavras!

E pronto o **MUNDO DA LEITURA** estará salvo!

Fonte: autoria própria (2018).



Fonte: autoria própria (2018).





Fonte: Autoria própria (2018).

### 3.8 Atividade gamificada 8: Missão final.

**Elementos da gamificação utilizados:** narrativa, emoções, relacionamentos, cooperação e competição, *feedback*, progressão, chance, conquista, missão, pontuação, time e recompensa.

#### **Objetivo**

- Somar os pontos para encontrar o time vencedor.

#### **Procedimentos metodológicos**

Com a ficha da missão final em mãos, a professora irá conduzir a leitura da última missão de forma emocionada e engajada. Posteriormente, pedir para que cada time venha até a mesa da professora para a contagem da pontuação final.

Com o resultado em mãos entregar o prêmio, livro de literatura infantil, para o time vencedor.

#### **Recursos**

- Ficha da missão final;
- Ficha da pontuação;
- Calculadora;
- Livro de literatura infantil.



Fonte: autoria própria (2018).

### ATIVIDADE GAMIFICADA- 8

## MISSÃO FINAL

**Parabéns! Vocês conseguiram, são vencedores!**

Agora nesta missão vamos somar os pontos e descobrir qual time ganhará o

**LIVRO DAS LETRAS ENCANTADAS!**

Fonte: autoria própria (2018).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da aplicação do presente Manual Pedagógico Ilustrado esperamos contribuir para a prática pedagógica do professor oferecendo subsídios teóricos e práticos para o momento de planejamento de atividades de alfabetização gamificadas que atendam às necessidades de todos, em especial os alunos com deficiência intelectual.

Nesta direção, almejamos que, a partir deste Manual, os professores possam utilizar como um instrumento pedagógico em seu trabalho de várias formas conduzindo da melhor maneira, de acordo com o nível de aprendizagem de sua turma, tanto na aplicação de conteúdos de alfabetização nos diferentes níveis, como em outros conteúdos científicos acadêmicos, de tal modo, aplicar os princípios da gamificação de forma adequada e planejada.

Face a isto, as estratégias para gamificação das atividades podem instrumentalizar o professor e também levá-lo a pensar em métodos e estratégias que possam auxiliá-lo no processo de alfabetização e letramento dos aprendizes de forma lúdica, sistemática e emancipada.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO Americana de Psiquiatria. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. 5 ed. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, 2013.

CAPOVILLA, A. G. S.; CAPOVILLA, F. C. **Problemas de leitura e escrita: Como identificar, prevenir e remediar numa abordagem fônica**. 4. ed. São Paulo: Memnon, 2004.

D'ANTINO, M.E.F. A questão da integração do aluno com deficiência mental na escola regular. In: MANTOAN, M.T.E. (org.). **A integração de pessoas com deficiência: contribuições para uma reflexão sobre o tema**. São Paulo: Memnon, Editora SENAC: 1997, p.97-103.

DETERDING, S.; *et al.* From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: Proceedings of the 15th international academic. **MindTrek conference: Envisioning future media environments**. ACM, p. 9-15, 2011.

JARDINI, R. S. R. **Alfabetização e reabilitação pelo Método das Boquinhas**. Bauru: R. Jardim, 2010.

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

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

MATSUI, E. K.; COLOMBO, M. **A Geração Videogame e o Futuro no Mundo dos Negócios**. Revista Científica Eletrônica de Psicologia, Garça-SP, ano V, n. 8, p. 18, 2007.

MONSANI, D. **Educação de usuários utilizando a gamificação: pesquisa-ação em uma biblioteca do Instituto Federal Catarinense**. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Mestrado Profissional em Gestão de Unidades de Informação, Florianópolis, 2016.

PARANÁ. **Currículo para a Rede Pública Municipal de Ensino de Cambé / Rede Municipal de Ensino de Cambé/PR**. – Cambé: Secretaria Municipal de Educação, 2016.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: SENAC, 2012. Tradução da primeira edição em inglês: Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2001. E-Proinfo. Ambiente Colaborativo de Aprendizagem: Jogos Digitais e Aprendizagem. Disponível em: e-proinfo.mec.gov.br. Acesso em: 03 mar. 2018.

SILVA, M. E. **O uso do trava-língua na identificação de palavras**. Uberlândia. Minas Gerais. Escola de Educação Básica, 2013. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=50581>. Acesso em: 20 maio 2018.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. 2.ed., 6 reimpr. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

VIANNA, Y. *et al.* **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/30841089/livro---gamification---como-reinventar-empresas-a-partir-de-jogos---mjv-press>. Acesso em: 10 mar. 2018.

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