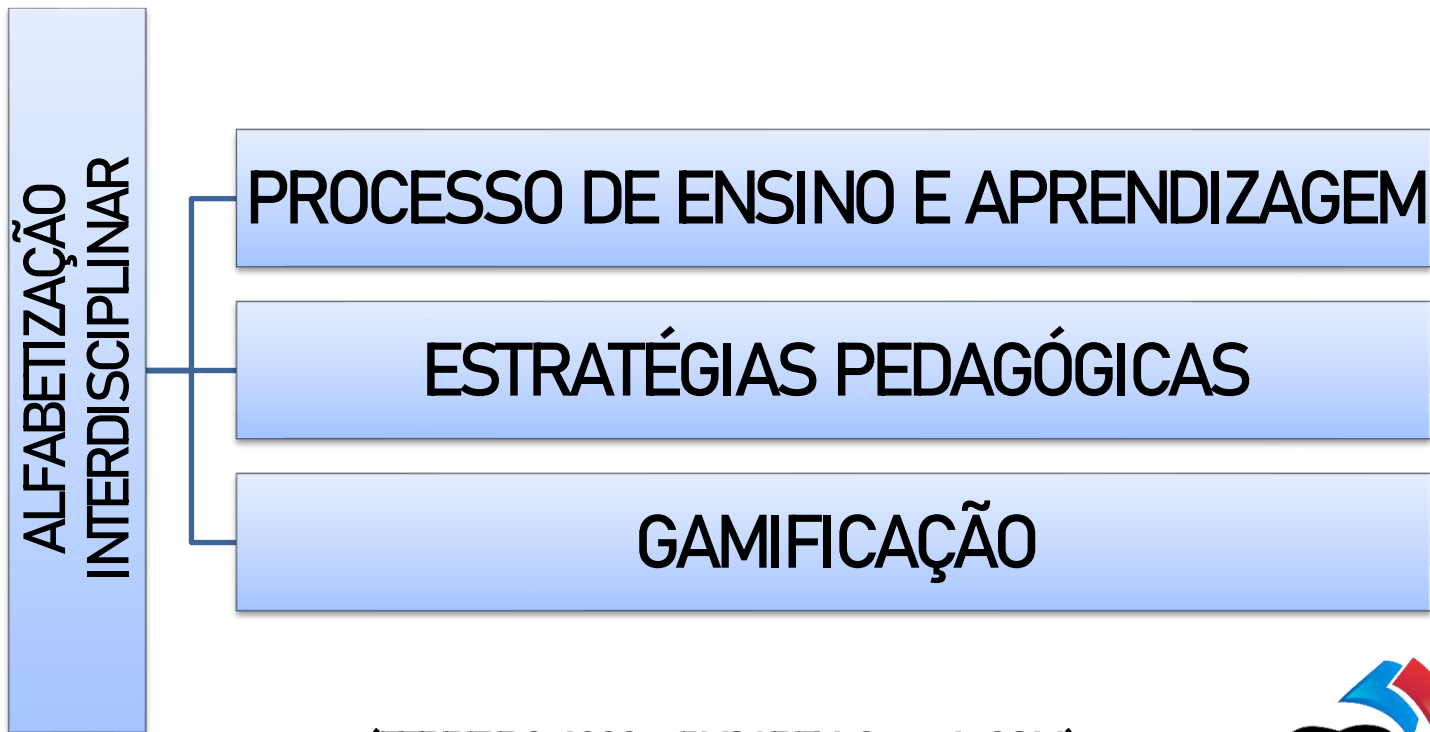


# GAMIFICAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: COMO OS PERSONAGENS DA DISNEY PODEM CONTRIBUIR PARA A ALFABETIZAÇÃO INTERDISCIPLINAR

CAIO CESAR DA SILVA ARAÚJO (MESTRANDO EM EDUCAÇÃO – PPGE/UFC)  
STEPHANIE BARROS ARAÚJO (DOUTORA EM EDUCAÇÃO – PPGE/UECE)  
INTEGRANTES DO GRUPO DE ESTUDO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO FÍSICA  
ESCOLAR (GEPEFE/UECE)



# INTRODUÇÃO



(FERREIRO, 1999. ; BUSARELLO et al, 2014)

# OBJETIVO

- Aplicar atividades com elementos de Gamificação para a alfabetização interdisciplinar de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais utilizando o contexto de personagens da Disney.

# JUSTIFICATIVA



(NASCIMENTO, SANTOS, 2021. ; EUGENIO, 2020)

# METODOLOGIA

Qualitativa

Descritivo

Escola Maria Dalva Severino  
Marreiro

Anos Iniciais (1º Ano)

44 Alunos

Português / Matemática

# FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

## Emília Ferreiro

- Alfabetização
- Letramento

## Lev Vygotsky

- Interação
- ZDP / ZDR

## Luciane Fadel

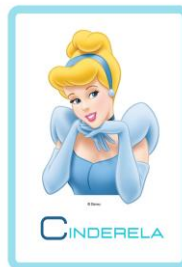
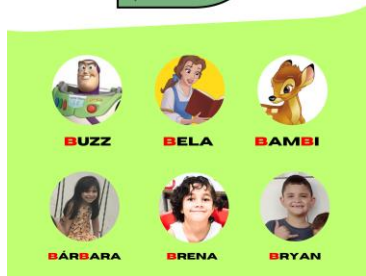
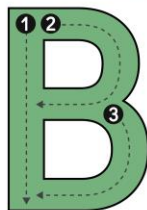
- Gamificação
- Estratégia Pedagógica

(FERRERO, 1999. ; VYGOTSKY, 1989. ; FADEL et al, 2014)

# RESULTADOS E DISCUSSÃO



# RESULTADOS E DISCUSSÃO





# CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Gamificação como Estratégia Pedagógica se mostra uma possibilidade.
- Sua utilização deve ser estruturada com objetivos claros.
- Estimular o senso crítico a partir dos elementos da Gamificação – Sistema de Ranqueamento.
- Contextualizar as atividades gamificadas pode ou não gerar estímulos de engajamento / motivação.
- Avaliar constantemente o processo de estruturação das atividades gamificadas.
- Fomentar discussões no âmbito da formação inicial e continuada de professores para uma compreensão e aplicabilidade consciente.

# REFERÊNCIAS

BUSARELLO, R. I. ; ULBRICHT, V. R. ; FADEL, M. V. C. A Gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

DETERDING, S. ; DIXON, D. ; KHALED, R. ; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments**. 2011.

FERREIRO, E. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes médica sul, 1999.

EUGÊNIO, T. Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores. 1ª ed. São Paulo: Editora Évora, 288p. 2020.

NASCIMENTO, M. P. S. ; SANTOS, Y. M. A. **O que é gamificação para a Educação Física Brasileira? Uma revisão sistemática conceitual**. 2021. 32f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.