



OLIMPEX: A GAMIFICAÇÃO CONTÍNUA DAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO PROPOSTA INTERVENTORA NO ÂMBITO DO PIBID

Gláucia Castro Aguiar Pio¹
Nicolás Gustavo de Sousa Aires²
Karla Vitória Alves Bezerra³
Sarah Karoline de Sousa Rocha⁴
Anna Luiza Passos Lima⁵

Resumo: O presente trabalho descreve o projeto de Gamificação contínua implementado pela equipe do núcleo Letras-Português do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), edição 2022/2024, da Universidade Federal do Piauí (UFPI), na E. M. Professor Olímpio Castro de Oliveira (EMPOCO), Teresina (PI). O projeto, que recebeu o nome de Olimpex, se apresenta como uma proposta interventora diante do cenário pós-pandemia, atendendo quatro turmas de 6^o ano do Ensino Fundamental no ano letivo de 2023. Neste trabalho, apresentamos uma análise quali-quantitativa dos efeitos referentes à aplicação de abordagens pedagógicas inovadoras, como a gamificação, ao longo das aulas de Língua Portuguesa. A proposta descrita teve como meta uma melhor adaptação do alunadoalvo, bem como o reforço do engajamento destes nas diversas atividades propostas ao longo do ano letivo, para tal, os membros da equipe envolvidos com a ideia

- 1 Doutora em Letras pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí, Bolsista do PIBID, UFPI, Campus Ministro Petrônio Portella, glauciaaguiar@ufpi.edu.br.
- 2 Graduando em Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, UFPI, Campus Ministro Petrônio Portella, nycolass33@gmail.com.
- 3 Graduanda em Licenciatura em Letras Língua Portuguesa, Francesa e Respectivas Literaturas, Bolsista do PIBID, UFPI, Campus Ministro Petrônio Portella, karlavitoriaifpi@ufpi.edu.br.
- 4 Graduanda em Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, UFPI, Campus Ministro Petrônio Portella, sarahrocha021@ufpi.edu.br.
- 5 Graduanda em Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e Literatura de Língua Portuguesa, Bolsista do PIBID, UFPI, Campus Ministro Petrônio Portella, annapassos14@ufpi.edu.br.



recorreram à Gamificação nas aulas de língua portuguesa ao longo de todo o ano de 2023, como meio para a contemplação desses propósitos, tendo por base documentos norteadores como a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) e o trabalho de autores como Simões, Redondo e Vilas (2012) e Zichermann e Cunningham (2011), e, especificamente, pautou-se numa abordagem qualiquantitativa (Gil, 2002). Foram entendidos como efeitos do Olimpex um rendimento acima da média da rede municipal e a intensa participação do alunado nas atividades propostas para além da sala de aula. **Palavras-chave:** Gamificação contínua; Pós-pandemia; Ensino de língua portuguesa.

Abstract: The present work describes the continuous Gamification project implemented by the team of the Letras-Português nucleus of the Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), edition 2022/2024, of the Universidade Federal do Piauí (UFPI), at E. M. Professor Olímpio Castro de Oliveira (EMPOCO), Teresina (PI). The project, which received the name of Olimpex, presents itself as an intervening proposal in the face of the post-pandemic scenario, attending four classes of 5th grade of elementary school in the school year of 2023. In this work, we present a qualitative and quantitative analysis of the effects related to the application of innovative pedagogical approaches, such as gamification, throughout Portuguese language classes. The proposal described had as its goal a better adaptation of the target student, as well as the strengthening of their engagement in the various activities proposed throughout the school year, to this end, the team members involved with the idea resorted to Gamification in Portuguese language classes throughout the year of 2023, as a means for the contemplation of these purposes, based on guiding documents such as the National Curricular Common Base (Brazil, 2018) and the work of authors such as Simões, Redondo and Vilas (2012) and Zichermann and Cunningham (2011), and, specifically, was based on a qualitative and quantitative approach (Gil, 2002). The effects of Olimpex were understood as an income above the average of the municipal network and the intense participation of the students in the proposed activities beyond the classroom.

Keywords: Continuous Gamification; Post-pandemic; Portuguese language teaching.



1 INTRODUÇÃO

Presente trabalho discorre sobre os resultados do projeto de Gamificação Olimpex, desenvolvido pelos discentes do núcleo de Língua Portuguesa do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBD), na escola-campo Escola Municipal Professor Olímpio Castro de Oliveira (doravante, EMPOCO), localizada no município de Teresina-PI. O propósito deste artigo é expor a importância das práticas pedagógicas inovadoras no âmbito escolar, a partir da análise dos efeitos concernentes às propostas contínuas de Gamificação realizadas nas aulas de Língua Portuguesa, apresentando em detalhes a proposta e implementação da estratégia de ensino gamificada, bem como as motivações e metodologias utilizadas ao longo do projeto, seus objetivos e os resultados observados no decorrer do ano letivo de 2023, tendo por base o cenário pós-pandêmico.

O núcleo de Língua Portuguesa (PIBD) iniciou os trabalhos de monitoria em suas escolas-campo no mês de fevereiro de 2023, a partir do suporte teórico de estudos feitos em reuniões semanais nas quais foram aprofundados os conhecimentos de documentos de importância ímpar para a Educação Básica brasileira. Dentre esses estudos, destacam-se o documento referente à Base Nacional Comum Curricular (BNCC)⁶, bem como textos de autores diversos, a exemplo Simões; Redondo e Vilas (2012), Zichermann e Cunningham (2011), Kapp e Blair (2014), entre outros, que subsidiam as fontes deste estudo para a concretização das atividades propostas em sala de aula em um contexto pós-pandemia do coronavírus que, de forma abrupta, devastou o sistema de ensino nacional, o que não foi diferente para o contexto social da comunidade escolar da escola-campo EMPOCO.

Tal devastação pandêmica citada acima pôde ser observada de forma mais precisa através de pesquisas como a Pesquisa Resposta Educacional à Pandemia de COVID-19, de 2020, que identificou que os estabelecimentos da rede pública de ensino dos anos iniciais do ensino fundamental (EF), etapa da qual provém os alunos do 6º ano da escola-campo EMPOCO, ficaram em média 287 dias sem aulas presenciais, como consequência, a rede municipal de Teresina contou com um hiato médio de 49 dias entre a suspensão das atividades e o início de atividades no modelo remoto (Bof, Basso e Santos,

6 Sancionado em 2018, e reconhecido pelo Ministério da Educação (MEC) do Brasil, é o documento que estabelece as diretrizes para os conteúdos mínimos que todos os discentes devem aprender ao longo da educação básica (Dias; Ferreira; Silva, 2019).



2022), o que impactou diretamente o desenvolvimento do processo de alfabetização, descrito na BNCC (Brasil, 2018a), como uma estrutura complexa, na qual o convívio no cotidiano da escola é peçachave para o desenvolvimento de competências e habilidades diversas, como a [EF15LP16] que preza pela leitura e pela compreensão de textos em “colaboração com os colegas e com a ajuda do professor” (Brasil, 2018a, p.95).

Nesse contexto, não houve surpresa quando em estudos estatísticos relativos às consequências da pandemia no ensino, como o de Bof, Basso e Santos (2022), indicaram os severos impactos do fechamento das escolas. Segundo dados do Ministério da Educação (MEC), apresentados no estudo citado, 54% dos alunos do 3º ano, 44% dos alunos do 4º ano, e 20% dos alunos do 5º ano não atingiram em testes diagnósticos a pontuação estabelecida para o Marco Zero da alfabetização no primeiro bimestre letivo de 2022. Nesses testes, o Marco Zero da alfabetização demarcava o nível de desenvolvimento no qual os alunos comprovavam já terem plenamente desenvolvidas as habilidades basilares da leitura, indicando, assim, como as péssimas condições de ensino estabelecidas durante a pandemia podem ter sido danosas à formação dos alunos da Educação Básica, em especial dos anos iniciais do ensino fundamental, não sendo está realidade diferente no estado do Piauí.

Ainda em relação ao estudo anterior, o estado do Piauí foi destaque negativo ao apresentar índices como o de menos de 50% de escolas públicas que adotaram, durante a pandemia, a realização ou a transmissão de aulas assíncronas via internet ou a disponibilidade de aulas previamente gravadas. Além disso, apesar de 44,30% das escolas terem adotado treinamento para uso dos programas de ensino não presencial para professores, apenas 9,9% das escolas públicas ofereceram equipamentos e 1,9% forneceram acesso gratuito/subsidiado à internet para os seus docentes.

Esses resultados demonstram o péssimo desempenho do estado em amenizar as consequências negativas advindas do contexto pandêmico, constando sempre nas últimas posições entre todas as unidades federativas nos índices aqui em destaque (Bof; Basso; Santos, 2022). Tal contexto resultou em uma queda de 5,6% do percentual do alunado do 5º do ensino fundamental das escolas públicas do estado, que apresentaram nível adequado de aprendizagem em Língua Portuguesa na prova do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), de 2021, em relação à edição anterior (pré-pandemia) em 2019 (Bof; Moraes, 2022).



Foi justamente em meio à crise, acima referida, que a escola-campo EMPOCO deu seus primeiros passos. A escola foi fundada no dia 6 de fevereiro de 2020 e, com pouco mais de um mês, desde sua inauguração, teve de fechar suas portas no dia 18 de março, em decorrência das medidas sanitárias provocadas pela pandemia da COVID-19. A partir desse ponto, foram cerca de três meses de silenciamento nas atividades escolares (para não dizer abandono), que, por causa da indefinição do estado, ficaram limitadas a reuniões on-line quinzenais entre o corpo docente e o corpo administrativo da escola-campo, para só então, em junho de 2020, dar início às atividades remotas destinadas aos alunos.

As atividades presenciais foram então retomadas na escola no dia 16 de setembro de 2021, inicialmente, no modelo híbrido, e, de forma facultativa, para os alunos. Apenas em maio de 2022, as atividades foram retomadas com o ensino integral. Essa volta aconteceu ainda em cenário de dúvida e incertezas por parte das autoridades responsáveis em um ano em que as tradicionais provas bimestrais da rede municipal de educação não foram aplicadas, e sim, apenas três testes diagnósticos que visavam ainda observar os impactos da COVID-19 na educação teresinense.

Assim, foi nesta escola, que ainda buscava se recuperar das consequências advindas da pandemia, que a equipe do PIBID, ao iniciar as atividades presenciais no ano de 2023, se deparou com grandes desafios, tais como, alunado com severas dificuldades em leitura e escrita, comportamento de desrespeito no ambiente escolar, despreparo da escola quanto à inclusão efetiva dos muitos alunos com transtornos cognitivos e comportamentais, além de perceber também no ambiente físico da escola a falta de uma biblioteca rica em títulos e de espaços acolhedores. Frente a isso, couberam não só a gestão da escola, como também o professor regente, uma tomada de ações que buscasse contornar os problemas constantes para, então, garantir uma melhor vivência escolar.

É diante desse contexto que os discentes do PIBID observaram a necessidade de buscar formas de driblar as tradicionais práticas de ensino por uma opção mais desafiadora, qual seja, a estratégia de Gamificação das aulas de Língua Portuguesa nas quatro turmas de 6º ano da escola-campo EMPOCO, que fizeram a maior parte dos anos iniciais do ensino fundamental no contexto pandêmico acima descrito.

A partir de pesquisa teórica inicial, pensou-se na aplicação de metodologias ativas na escola-campo referida. Constatou-se, assim, que a disseminação da prática da Gamificação começou com o crescimento da cultura dos jogos



e da cultura digital, porém ela não depende da tecnologia digital para sua aplicação. De forma geral, a Gamificação consiste na incorporação de elementos e características dos jogos em diferentes contextos, com o objetivo de contribuir para a resolução de problemas específicos. Essa estratégia já vem sendo aplicada em várias áreas, como o marketing, por exemplo, para aumentar o engajamento e a fidelidade dos clientes (Zichermann e Cunningham, 2011). No que diz respeito à educação, nos últimos anos, surgiu um interesse crescente pela aplicação dessa abordagem nas escolas, com intuito de motivar e envolver os alunos em suas práticas escolares (KaaP, 2012; Domínguez *et. al.*, 2013).

Por meio da Gamificação, é concebido um novo modo de pensar, desenvolver e projetar a realidade baseada na adição de pontos, níveis, tabelas de classificação, conquistas de prêmios ou recompensas, organizado em variados suportes, incluindo os aplicativos de software. Assim, saber vincular as bases psicológicas aos propósitos institucionais e/ou educacionais é o que possibilita aos criadores de jogos tentarem promover aprendizagens, enquanto tentam provocar mudanças significativas nas atitudes e nos comportamentos de usuários em geral e de estudantes, em particular, para que todos possam passar por experiências cada vez mais significativas (Azevedo; Marengo, 2022). A partir disso, para alcançar esses objetivos, os professores podem escolher alterar as práticas pedagógicas quanto à estrutura e/ou ao conteúdo (KaaP; Blair; Mesch, 2014), o que foi feito durante as atividades do PIBID na escola-campo EMPOCO, não só em uma aula/monitoria, mas em todo o ano letivo de 2023, como um meio para a cicatrização das feridas abertas pela crise pandêmica.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa é de natureza exploratória (tendo em vista a busca pelo aprimoramento de ideias em um contexto específico de prática ativa de aprendizado), bibliográfica (considerando o apoio em experiências variadas de Gamificação) e qualitativa (uma vez levantada a proposta de avaliar as práticas desenvolvidas) (Gil, 2002).

A partir do contexto apresentado na seção anterior, a equipe do PIBID presente na escola-campo EMPOCO objetivou facilitar a adaptação do alunado do sexto ano ao novo espaço de aprendizado que se apresentava como novidade para eles no ano de 2023, e ao mesmo tempo, fomentar o engajamento em práticas didáticas diversas planejadas para serem realizadas



no decorrer desse ano. Para que a ideia obtivesse êxito, foi necessário um projeto flexível e de fácil adaptação ao contexto de uma escola pública praticamente recém-fundada com poucos recursos, e aos múltiplos contextos individuais de alunos (em geral) de baixa renda que, chegando no primeiro ano dos anos finais do ensino fundamental, cursaram a maior parte dos anos iniciais durante a crise da COVID-19, com baixo engajamento nas atividades de letramento. Nesse intuito, as diretrizes listadas por Simões, Redondo e Vilas (2012), para a construção de um sistema de aprendizagem gamificado, serviram como uma importante base para tudo aquilo que foi pensado para a ideia proposta.

Assim nasceu o projeto de Gamificação, que recebeu o nome de Olimpex, em referência ao nome da escola-campo EMPOCO e com a identidade visual desenvolvida pelos monitores envolvidos. O jogo consistiu em um sistema monetário interno das turmas do 6º ano, no qual, inspirado em jogos populares, os alunos podiam ganhar e perder pontos, representados por uma moeda de mesmo nome, por meio de suas atitudes pessoais ou coletivas, podendo acumular olimpexes e utilizá-los no “marketplace” do jogo, no qual podiam não só trocar seus olimpexes por prêmios, como também ganhar mais olimpexes através da apresentação de produções textuais autorais e independentes de gêneros variados. As premiações iam desde itens de material escolar, kits de arte a pulseirinhas e colares artesanais, doces e lanches especiais, a pontos em sorteios de bolas de futebol, livros e *gift cards* para uso em plataformas digitais, materiais estes que foram obtidos a partir de doações levantadas pela equipe do PIBID presente na escola.

Os prêmios foram disponibilizados aos alunos com base na troca de pontos obtidos por meio das atividades escolares, entre outras, por moedas do jogo, assim, perfazendo uma concretização do marketplace desenhado para acontecer em intervalos intercalados, vindo a acontecer, de fato, a troca por prêmios, nas Feiras Olimpex de Júbilo e Fomento Educacional e Cultural do 6º ano, ou como os alunos popularmente nomeavam, Feirinhas Olimpex. O evento bimestral nas suas quatro edições (realizadas nos dias 19 de junho, 14 de agosto, 17 de outubro e 22 de dezembro de 2023, respectivamente) contou com a participação dos maiores pontuadores de cada turma. Ao longo de suas quatro edições, o evento teve destaque nas redes sociais da escola, fazendo com que a ação realizada fosse de conhecimento de toda a comunidade do entorno da escola-campo EMPOCO e demais interessados no desenvolvimento dos alunos atendidos por esta instituição de ensino, ganhando o projeto visibilidade e reconhecimento.



3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do que fora pensado para o jogo, a proposta foi apresentada para as quatro turmas na segunda semana de aula do ano letivo, no dia 17 de abril de 2023, gerando curiosidade e empolgação entre os alunos. Cada aluno iniciou com um total de Ω 100,00 (cem olimpexes), em sua conta no “Olimbanco”, meio pelo qual é feito o registro de pontos do jogo através da plataforma Canva. Para que o saldo aumentasse, assim como em jogos on-line de RPG, como Adventure Quest, Raid Shadow Legends e World of Warcraft, os alunos realizavam “missões diárias” como entrega de atividades, presença em sala de aula com o livro didático em bom estado, engajamento nos demais projetos escolares, e participação em atividades lúdicas diversas.

Com o objetivo de se obter engajamento nas atividades de leitura e produção de textos, foram criados espaços de leitura contínua a fim de elevar o letramento dos alunos em diversos gêneros textuais. As aulas de literatura passaram a ser, portanto, vivenciamento da obra literária enquanto experiência transformadora, desvinculando-se da simples assimilação de mecanismos codificados de escuta e apreciação. Um desses espaços diz respeito à criação da Hermesteca, um projeto de biblioteca setorial vinculada ao Olimpex e desenvolvida pelos monitores do núcleo PIBID de Letras

Português presentes na escola-campo EMPOCO, que foi enriquecida por meio de doações (de livros, mangás, HQs e revistas diversas), e que surgiu da necessidade do contato dos alunos a um acervo literário bem mais rico do que o oferecido pela biblioteca oficial da escola, também prejudicada pela pandemia. Logo, a exposição inaugural da Hermesteca contou com uma roda de leitura, momento em que os alunos puderam ter um primeiro contato com as obras que, a partir de então, teriam à sua disposição, garantindo, dessa forma, o direito à leitura e ao acesso à cultura como disposto na Lei n. 13.696, de 12 de julho de 2018, que, entre outros pontos, preza pela “universalização do direito ao acesso ao livro, à leitura, à escrita, à literatura e às bibliotecas” (Brasil, 2018b, p. 1).

A partir da possibilidade de leitura de obras literárias que gerassem pontos extras (olimpexes) no marketplace de cada discente-jogador, foi somada também à experiência do projeto a prática da escrita (monitorada e não monitorada). Havia atividades de produção independentes e facultativas que eram “negociadas” com os monitores e supervisora do PIBID, sendo estes os momentos que possibilitavam aos alunos o recebimento de olimpexes pela qualidade do texto, podendo ter, posteriormente, a oportunidade da



rescrita de acordo com o retorno dado pelo monitor/supervisor com quem o aluno negociava. As atividades de produção de texto tiveram por base a proposta de Geraldi (2004), entendendo-se que a educação é um problema social, e não pedagógico.

Assim, partindo do conhecimento próprio do alunado, as atividades de produção textual eram realizadas de modo sistemático. Em compasso com os gêneros textuais propostos para o bimestre, surgiam produções de poesia, contos, bilhetes, cartas, resumos de obra, resenhas críticas, entre outros, levando em conta a autonomia do discente no processo de escrita, considerando tanto seu próprio tempo de produção quanto o gênero escolhido, podendo este corresponder ao que estava sendo estudado no momento ou alguma das opções anteriormente lecionadas. Dessa forma, instigou-se um processo produtivo contínuo, resultando na entrega de escritas e retornos frequentes por parte dos monitores, proporcionando aos alunos a possibilidade de reescrita e fixação dos gêneros textuais explorados ao longo do ano.

No mês de maio, por exemplo, após apresentação do projeto e início de empréstimos de livros, de um total de 148 discentes alocados no sexto ano no ano de 2023, um volume de 95 produções escritas foram recebidas pelos monitores e supervisora. Para aquele bimestre, maio e junho, estavam planejadas aulas sobre o gênero conto, sendo esta portanto a categoria textual incentivada para produção. Da mesma forma, nos meses seguintes, acompanhamos a entrega de 102 produções, no mês de julho, e, 115, no mês de setembro. A atividade produtiva dos discentes, portanto, se mostrou positiva, considerando o contínuo crescimento no volume de textos autorais conquistado a cada bimestre, mostrando-se, mais à frente, ter se tornado algo naturalizado e cada vez mais prático para os alunos. A exemplo, os resultados provenientes dessa prática pôde ser percebido na realização das atividades textuais concernentes à Horta escolar, projeto paralelo à Hermesteca e o incentivo da escrita autônoma que também pontuava com olimpexes referentes à Gamificação, e que será melhor explorado mais à frente.

Além disso, os alunos ganhavam olimpexes pelo seu desempenho na avaliação bimestral aplicada pela rede municipal de ensino de Teresina, que tem como objetivo aferir o conhecimento dos discentes a partir das habilidades do currículo teresinense de Língua Portuguesa, sendo que um total de R\$ 100,00 é adicionado na conta por cada ponto obtido nesta prova avaliativa. Motivados pela imersão nos gêneros textuais planejados para cada bimestre, geralmente conseguiam ótimas notas nesses testes, como se verá adiante.



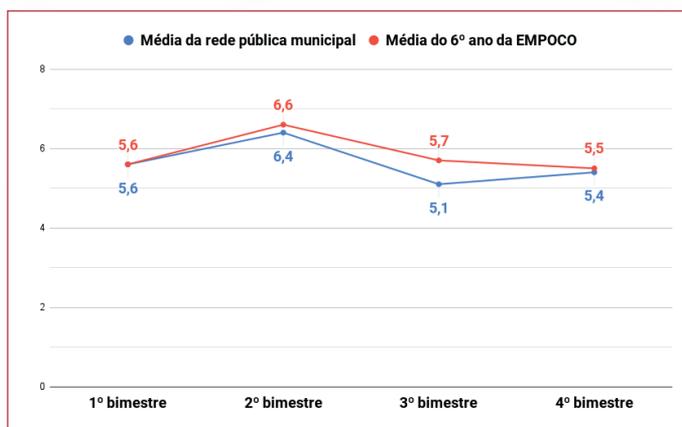
Todavia, os saldos de cada aluno também foram sujeitos a sanções de valor variado que decorriam de atitudes que gerassem perturbações no equilíbrio da sala de aula e no desenvolvimento do próprio aluno como cidadão responsável, entre essas atitudes, destacam-se o bullying com colegas, desrespeito com a comunidade escolar em geral e depredação de patrimônio escolar individual e coletivo. Nesse contexto, as diretrizes listadas por Simões, Redondo e Vilas (2012) para a construção de um sistema de aprendizagem, tendo por base a Gamificação, foram o ponto de partida para pensar como construir a proposta de intervenção que fugia do padrão de aulas tradicionais.

Dentre essas diretrizes, destacaram-se: a permissão de experimentação repetida de atividades, que deu aos estudantes a oportunidade de sempre tentar de novo; um sistema de feedback rápido no qual foi possível facilitar o desenvolvimento do conhecimento metacognitivo (Palomanes e Maria, 2016) de cada aluno; a aplicação de estratégias de adaptação das atividades aos diferentes níveis de habilidades, seja de aluno para aluno ou de turma para turma; e a possibilidade de reconhecimento e recompensa, que assim como nas narrativas de jogos (Busarello, 2016), estaria, em consonância com a BNCC (Brasil, 2018a), que prega para a figura do discente como indivíduo, e, por conseqüente, para as turmas como coletivo, a oportunidade de assumir o papel de protagonistas no desenvolvimento de sua própria aprendizagem.

Tendo ciência de que nem sempre o que é pensado na teoria torna-se passível de aplicação na prática dentro de uma sala de aula, observou-se que de fato a Gamificação de forma contínua em aulas de Língua Portuguesa, construída por todos os envolvidos nesta proposta e os demais membros da equipe do PIBID na escola, por meio do Olimpex, atingiu seu objetivo de tornar a adaptação desses alunos ao novo contexto escolar pós-pandemia mais cômoda e acolhedora, para que pudessem dar seguimento à sua formação como cidadãos. Tal fato pôde ser comprovado através do comparativo do rendimento médio das quatro turmas do 6º ano da escola-campo EMPOCO na disciplina de Língua Portuguesa em relação ao rendimento médio (também do 6º ano) com as demais escolas da rede municipal de ensino nas denominadas provas bimestrais de rede, que são provas de perfil padronizado:



Gráfico 01: Comparativo de rendimento nas provas bimestrais de Língua Portuguesa do ano letivo de 2023.



Fonte: Elaborado pelos autores a partir dos dados da plataforma mobieduca.me, 2023

Ainda que no primeiro bimestre a média do 6º ano da escola-campo EMPOCO na disciplina de Língua Portuguesa esteja empatado com a média da rede municipal de educação, observa-se que ao longo do ano letivo os alunos da escolacampo participantes do projeto de Gamificação saem na frente, chegando a uma diferença de 0,6 pontos em relação aos demais alunos do 6º ano da rede pública teresinense. Nesse sentido, a evolução no rendimento a longo prazo pôde aqui ser entendida como efeito de um projeto contínuo ao longo de todo o ano letivo.

Entendendo ainda que o processo educacional é algo que acontece para além da sala de aula, e em consonância com as competências gerais 2 e 3 da BNCC (Brasil, 2018), que versam sobre o desenvolvimento do exercício da curiosidade intelectual e valorização e fruição de manifestações artísticas diversas, bem como as competências específicas 2, 3 e 6 de Linguagens para o Ensino Fundamental - que tratam do conhecimento e exploração das múltiplas formas de linguagem para expressão de ideias, sentimentos e experiências, além do desenvolvimento do senso estético para fruição, reconhecimento, participação e respeito em relação às mais variadas formas de arte - sejam elas individuais ou coletivas (Brasil, 2018a), o Olimpex também fez uso de eventos culturais que objetivaram enriquecer o repertório acadêmico e artístico dos alunos.

Assim, para ganharem moedas de modo eficaz ou mesmo garantir passe livre nas Feiras Olimpex, os discentes tinham que se engajar nos eventos



escolares. Alguns eventos ganharam espaço no calendário do jogo, com o fito de acompanhar a dinâmica dos planejamentos pedagógicos da escola-campo EMPOCO. O primeiro deles foi a “I Exposição Literária e Oficina de Leitura do 6º ano”, que aconteceu no dia 08 de maio de 2023, e objetivou uma melhor compreensão por parte dos alunos daquela que é a sua principal ferramenta para a obtenção do êxito neste jogo, isto é, a leitura.

Tendo como principal referencial teórico o livro “Ler e compreender os sentidos do texto”, de Koch e Elias (2008), os monitores responsáveis pela realização do evento apresentaram de forma adaptada para o público-alvo do jogo, diferentes concepções de leitura, objetivos de uma leitura, fatores de compreensão leitora e, em maior foco, estratégias e dicas úteis para uma leitura mais eficiente como a produção de esquemas, mapa mental, a prática do uso de marcações e anotações de aspectos importantes daquilo que se lê e a elaboração de resumos pós-leitura do conteúdo lido.

Procurou-se, de modo prático, inseri-los em atividades de letramento diversas, momento em que os alunos puderam ler o que chegavam às mãos deles, todo tipo de material de leitura, desde revistas em quadrinhos a romances de escritores renomados da literatura brasileira voltados para sua idade escolar.

Para além das produções textuais, ao longo do ano, por meio do projeto Olimpex, os alunos se engajaram em saraus e feiras culturais comemorativas que buscaram exaltar grandes nomes da literatura nacional, a exemplo do Sarau no Varal. A primeira edição deste evento resultou de um planejamento conjunto entre professores, monitores e discentes da escola-campo EMPOCO, voltado para a celebração dos autores nacionais, a saber: Carlos Drummond de Andrade, Manuel Bandeira, Vinicius de Moraes, Cecília Meireles e Adélia Prado. No Sarau, cada uma das quatro turmas ficou responsável por homenagear um dos poetas referidos anteriormente. Para tanto, confeccionaram cartazes, poesias a serem libertadas da caixa, apresentaram números teatrais inspirados nos poemas que pesquisaram de forma autônoma. Além disso, o Sarau no Varal contou com roda de música, em número especial ensaiado por aluno(a)s do 6º ano que têm habilidades com instrumentos musicais diversos, e com um momento de declamação de poesias.

Além da Feira Cultural descrita anteriormente, os alunos também se envolveram com o Dia da Consciência Negra. Esse dia foi pensado para a conscientização e valorização da cultura negra em todos os seus aspectos na escola campo EMPOCO. O jogo Olimpex movimentou os alunos no sentido de produzirem materiais voltados à conscientização de práticas antirracistas no



ambiente escolar, por exemplo. Os próprios alunos fizeram as pesquisas, os materiais para exposição e até apresentação de dança. Destacamos também o fato de os alunos terem se engajado na atividade prática de ‘cuidados com o cabelo afro’, momento em que meninos e meninas puderam olhar para seus cabelos afro, enrolados, encaracolados e ter um momento de cuidado de si. Essa atividade, além de gerar interação entre todos, ajudou na conscientização de práticas antirracistas, visto que aprenderam expressões corretas sobre a cultura afro-brasileira.

Dessa forma, a estratégia de intervenção, pensada diante das dificuldades que foram previstas como decorrentes da pandemia, a partir de estudos especializados sobre os impactos da COVID-19 na educação, atingiu seus objetivos dentro e fora da sala de aula, confirmando, dessa forma, a importância de buscar inovar nas tradicionais práticas pedagógicas as quais estamos habituados.

Outro projeto aliado à Gamificação que fortaleceu as ações em torno da prática de leitura e escrita foi a Horta Olímpio Castro, proposta, igualmente, vinculada ao núcleo de Língua Portuguesa (PIBID), que teve realização ao longo dos meses de setembro, outubro, novembro e dezembro na escola-campo EMPOCO. A integração dos projetos deu-se a partir da utilização da moeda olimpex, como incentivo às produções escritas do alunado sobre a Horta Olímpio Castro e como meio de troca na compra e venda de produtos na Feira das Hortaliças, evento gerenciado na escola pelos próprios discentes.

O marketplace do jogo era encerrado, a cada bimestre, com a Feira Olimpex. Foram quatro (4) eventos realizados durante o ano letivo de 2023 para celebrar a promoção da paz, união e os resultados positivos alcançados pelos maiores pontuadores do jogo. A celebração contava com um ritual ímpar: entrega de pulseiras na cor escolhida no bimestre, check-in a partir de ingressos personalizados com a pontuação adquirida no bimestre e recepção na abertura da Feira. Momentos divertidos para celebrar a amizade marcaram o evento, como brincadeiras em grupo, apresentação musical e lanches coletivos. Eram nas feiras que os jogadores gastavam o que acumulavam durante o bimestre, valores que variam entre 450,00 a 1.500,00 olimpexes. Os prêmios também variavam, desde bolas de futebol, obras literárias, a lanches especiais, tudo precificado, ao alcance do poder de compra dos jogadores envolvidos.



Figura 1. Compilação de fotografias sobre as vivências na Feirinha Olimpex.



Fonte: Arquivo dos discentes, 2023.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do cenário referido e das possibilidades pedagógicas exploradas durante os meses anteriores às monitorias, bem como a construção de propostas condizentes à realidade da escola-campo e das turmas apresentadas, percebeu-se a importância das ações iniciadas pelo núcleo de Letras-Português do PIBID para a conquista de resultados a longo prazo. As inovações trazidas pela inclusão de processos influenciados pela globalização trouxe para a sala de aula a mobilização de elementos pedagógicos naturais ao alunado, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e familiar, bem como incentivador e capaz de despertar e desenvolver habilidades inerentes, mas ainda inertes nos discentes expostos.

Com o alargamento das ações do núcleo PIBID na escola-campo, foi percebido que o alunado do sexto ano sofreu um acréscimo considerável nos resultados das avaliações da rede municipal de ensino em comparação aos seus condizentes nas demais escolas de seu nível. Dessa forma, foi possível perceber que, apesar das limitações inerentes à atuação nas redes públicas de ensino do país, as práticas realizadas, a partir de seu caráter



inovador e, ainda assim, familiar aos discentes, consideraram os sujeitos e sua individualidade, objetivando, acima da vontade de produzir algo inédito, o fomento educacional equânime, considerando não apenas os problemas históricos da Educação Básica brasileira, mas também os trazidos pela recente realidade pandêmica.

É, então, tomando a realidade apresentada como objeto de análise, urgente que se desenvolvam reflexões e estudos que busquem amenizar os empecilhos encontrados no processo, de forma a abrir caminhos para uma educação de qualidade que busca equidade.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, I. C. M.; MARENGO, S. M. D. A. Compreensão dos jogos educativos de propostas de gamificação na educação básica. In: AZEVEDO, I. C. M. et. al. (org.). **Gamificação e jogos nas práticas de leitura e análise linguística**. 1. ed. São Paulo: Pá de Palavra, 2022. p. 11-28.

BOF, A. M.; BASSO, F. V.; SANTOS, R. Impactos da pandemia na alfabetização das crianças brasileiras. In: MORAES, H. G.; ALBUQUERQUE, A. E. M.; SANTOS, R.(org.). **Cadernos de estudos em políticas educacionais: impactos da pandemia**. Brasília: INEP, v. 7, p. 241-275, 2022.

BOF, A. M.; MORAES, G. H. Impactos da pandemia no aprendizado dos estudantes brasileiros: desigualdades e desafios. In: MORAES, H. G.; ALBUQUERQUE, A. E. M.; SANTOS, R.(org.). **Cadernos de estudos em políticas educacionais: impactos da pandemia**. Brasília: INEP, v. 7, p. 277-306, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018a.

_____. Lei nº 13.696, de 12 de julho de 2018. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, Distrito Federal, 13 jul. 2018b. Seção 1, p.1.

DIAS, J.; FERREIRA, H. M.; SILVA, N. A. Diretrizes para a formação de professores no trabalho com a leitura: dos PCN à BNCC. MOARA – **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras**. ISSN: 0104-0944, v. 1, n. 51, p. 10–31, 2 ago. 2019.



GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GERALDI, João W (Org.). **O texto na sala de aula**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. EUA: Pfeiffer, 2012.

KAPP, Karl M.; BLAIR, Lucas; MESCH, Rich. **The gamification of learning and instruction fieldbook – ideas into practice**. EUA: Wiley, 2014.

PALOMANES, R.; MARIA, L. Como inserir a escrita argumentativa em sala de aula. In. COELHO, F. A.; PALOMANES, R. **Ensino de produção textual**. São Paulo: Contexto, 2016.

SIMÕES, J.; REDONDO, R. D.; VILAS, A. F. A social gamification framework for a K6 learning platform. Computers in: **Human Behavior**. Instituto Superior Politécnico Gaya, Portugal: [s.n.]. 2012.

ZICHERMANN, G., & CUNNINGHAM, C. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. EUA: O'Reilly Media, Inc, 2011.