

**A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM:
CONTRIBUIÇÕES NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

*THE GAMIFICATION AS A METHODOLOGICAL RESOURCE IN THE
TEACHING-LEARNING PROCESS: CONTRIBUTIONS IN THE
EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL*



Ludmila Salomão Venâncio
Universidade do Estado de Minas Gerais



Tatiane Letícia Maia
Universidade do Estado de Minas Gerais



Viviane Milena Maia
Universidade do Estado de Minas Gerais



RESUMO

As metodologias ativas, utilizadas como ferramentas pedagógicas, vêm se tornando um recurso didático potencializador do processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, destaca-se a gamificação, uma técnica das metodologias ativas, que tem por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, com elementos comuns a jogos, visando a estimular o desenvolvimento cognitivo do sujeito em processos de construção de conhecimento. Assim, este artigo apresenta uma pesquisa que teve por objetivo compreender as contribuições da gamificação, enquanto técnica das metodologias ativas, no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, teve como objetivos específicos: aprofundar as discussões e as reflexões que permeiam as metodologias ativas no Ensino Fundamental; analisar as características da gamificação e investigar os processos motivacionais no engajamento dos alunos com a atuação da gamificação no âmbito escolar; e descrever as habilidades emocionais e cognitivas que perpassam o processo de ensino-aprendizagem. A coleta de dados foi realizada através de entrevistas semiestruturadas com a coordenadora e os professores de uma escola privada, do município de Contagem, que utiliza a plataforma *Minecraft*

Education Edition em suas práticas pedagógicas e objetivou identificar as situações favorecedoras de ensino e de aprendizagem. Ressalta-se, por fim, as contribuições da gamificação, como recurso metodológico, que tem possibilitado diversas situações favorecedoras ao ensino, auxiliando os alunos em seu processo de aprendizagem, além de estimular elementos como a criatividade, a colaboração, a solução de problemas e o desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes.

Palavras-chave: gamificação; metodologias ativas; processo de ensino-aprendizagem

ABSTRACT

The active methodologies, used as pedagogical tools, have become a teaching resource that enhances the teaching-learning process. In this context, the gamification stands out, a technique of active methodologies, which aims to encourage students to learn autonomously and participatively, through real problems and situations, with elements common to games, with the aim of stimulating the cognitive development of the subject in processes of knowledge construction. Thus, this article presents a research that aimed to understand the contributions of the gamification, as a technique of active methodologies, in the teaching-learning process of students in the initial years of Elementary School. To this end, its specific objectives were: to deepen the discussions and reflections that permeate active methodologies in Elementary School; analyze the characteristics of gamification and investigate the motivational processes in student participation in using the gamification at school; and describe the emotional and cognitive skills that permeate the teaching-learning process. Data collection was carried out through semi-structured interviews with the coordinator and teachers of a private school, in the city of Contagem, which uses the *Minecraft Education Edition* platform in its pedagogical practices and aimed to identify situations that favor teaching and learning. Finally, we highlight the contributions of gamification, as a methodological resource, which has enabled different situations that favor teaching, helping students in their learning process, in addition to stimulating elements such as creativity, collaboration, problem solving and cognitive and emotional development of students.

Keywords: gamification; active methodologies; teaching-learning process.

Introdução

A educação escolar tem buscado um olhar capaz de realizar mudanças no cenário educativo, que visualiza o aluno como um sujeito crítico em relação aos saberes pedagógicos e capacita os professores de maneira que eles possam rever suas práticas para que, assim, os conhecimentos construídos, ao longo de sua trajetória

acadêmica e profissional, possam reverberar nas vivências dos estudantes (TEIXEIRA, 1997).

Com base nesta perspectiva, é interessante analisar a integração das ações pedagógicas com os saberes dos estudantes, a partir disso, entende-se que alternativas são criadas afim de desenvolver as capacidades do sujeito.

À medida em que as escolas buscam por alternativas para inserir mecanismos voltados para interação concomitante ao protagonismo estudantil, evidenciam-se o uso das metodologias ativas, compreendidas como estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, que visam estimular o desenvolvimento cognitivo do sujeito em processo de construção de conhecimento (MORAN, 2015, 2018).

No conjunto das metodologias ativas, destaca-se a gamificação, entendida como uma técnica embasada na resolução de problemas, que incentiva o aluno a buscar a sua autonomia, tendo em vista que a mesma se apropria de um espaço de conhecimento voltado à inovação, estimulando habilidades concernentes ao processo de ensino-aprendizagem dos alunos e potencializando os saberes escolares.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta uma pesquisa que buscou responder a seguinte questão: *De que forma as metodologias ativas, de maneira geral, e a Gamificação, de forma específica, podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental?*

A gamificação contribui no processo de ensino-aprendizagem ao propiciar aos estudantes e aos professores um ensino dinâmico voltado para o protagonismo estudantil, com o objetivo de engajar e de construir situações-problemas para que o aluno desenvolva criticidade e seja capaz de refletir sobre os aspectos sociais que o cerca.

Dessa forma, a gamificação reúne recursos lúdicos com objetivos pedagógicos, para que os alunos construam sua autonomia e criticidade alinhada ao protagonismo estudantil, além de potencializar as habilidades socioemocionais. Como apontado por Orlandi *et al.* (2018), a gamificação se constitui como uma ferramenta que contribui de maneira diversificada, para despertar a curiosidade dos alunos, bem como o seu interesse, tornando o ensino prazeroso e criativo.

Assim, este estudo teve por objetivo geral compreender as contribuições da gamificação, enquanto técnica das metodologias ativas, no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, teve-se como objetivos específicos: i. aprofundar as discussões e as reflexões que permeiam as metodologias ativas no Ensino Fundamental; ii. analisar as características da gamificação e investigar os processos motivacionais no engajamento dos alunos com a atuação da gamificação no âmbito escolar e; iii. descrever as habilidades emocionais e cognitivas que perpassam o processo de ensino-aprendizagem.

Estudos apontam que as metodologias ativas têm se propagado nos ambientes virtuais permitindo que o aluno se torne um agente ativo em seu aprendizado e elabore estratégias pertinentes ao seu desenvolvimento cognitivo. No ano de 2020, a educação escolar, no Brasil, foi surpreendida com um novo contexto, no qual o corpo docente e a comunidade escolar precisaram se readequar às novas condições de ensino devido à pandemia do COVID-19¹.

Logo, a temática voltada para a utilização da tecnologia foi amplamente discutida e gerou impacto em escala global no que se refere ao cotidiano da sociedade, de forma geral, e da educação, de maneira específica. Com esta nova conjuntura, ficaram evidenciadas as contribuições das metodologias ativas, que já tinham suas atuações em anos que antecederam a pandemia, mas que devido à chegada da mesma ampliou o olhar diante das tecnologias no âmbito escolar, em consonância ao processo de ensino-aprendizagem dos alunos, enfatizando, assim, o potencial proposto na criação de espaços com engajamento e protagonismo estudantil.

Para tanto, realizou-se uma pesquisa qualitativa (GIL, 2010), através de entrevistas semiestruturadas, com roteiros pré-estabelecidos, com gestores e com professores de uma escola privada do município de Contagem, que objetivaram descrever a utilização da gamificação nas aulas, com vistas a identificar situações favorecedoras do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, este artigo é estruturado da seguinte forma: a próxima seção discute a história das metodologias ativas e a sua aplicabilidade na educação escolar; a terceira seção é voltada para a técnica da gamificação e as suas contribuições no percurso estudantil; na quarta seção será abordado o processo de ensino-aprendizagem; a quinta seção discorre sobre os procedimentos metodológicos; a análise de dados é apresentada na sexta seção. Por fim, na última seção, são realizadas algumas considerações finais.

Metodologias Ativas: Potencialidades no ambiente escolar

As metodologias ativas são compreendidas como estratégias de ensino que têm por objetivo incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, por meio de problemas e situações reais, que visam estimular o desenvolvimento cognitivo do sujeito em processo de construção de conhecimento. Assim, “[as metodologias ativas] são centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (MORAN, 2018, p. 41).

Elas têm por princípios: (i) a *autonomia* – construída a partir das ações que o aluno desenvolve em suas respectivas atividades, trabalhando a tomada de decisão;

¹ A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo SARS-CoV-2 ou novo coronavírus, detectado pela primeira vez na China em dezembro de 2019. Devido à sua rápida propagação, foi considerado como uma emergência de saúde pública de importância internacional.

(ii) o *trabalho em equipe* – que articula a interação dos estudantes, favorecendo a comunicação e as relações interpessoais; (iii) a inovação – que se dá a partir do pensamento criativo que é proposto nas atividades, ou seja, o aluno desenvolve sua capacidade de inovar diante das abordagens estudadas; (iv) a *reflexão sobre a realidade* – a percepção do educando é desempenhada a partir dos estímulos das atividades, diante disso, o aluno consegue refletir acerca da sua realidade com base em seu contexto social; (v) o *aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem* – as metodologias ativas utilizam práticas voltadas ao protagonismo do educando, no qual ele constrói sua aprendizagem a partir do seu pensamento crítico; e (vi) o *professor como mediador do processo de construção de conhecimento* – o professor medeia as ações pedagógicas afim de tornar o processo de ensino-aprendizagem significativo para o estudante, assim contribuindo para a sua formação.

A utilização das metodologias ativas podem ser visualizadas em uma ótica atual, mas é necessário lembrar sobre o seu aspecto histórico. Santos, Santos e Santos (2021) explicam que:

O uso das metodologias ativas é visto como novidade, por muitos educadores, entretanto, o seu emprego na educação é antigo, basta retomarmos os estudos de John Dewey (1859 –1952) e o estudioso Anísio Teixeira (1900–1971), com a reconstrução e reorganização da experiência, que ficou conhecido mundialmente como o aprender fazendo. No século XXI, autores e estudiosos da educação nomearam essa ação de direcionar o aluno ao centro do processo de ensino-aprendizagem com vários nomes comerciais, entre eles, métodos ativos de aprendizagem, ensino ativo e metodologias ativas, mas todos objetivam apontar que o foco do processo educativo é no aluno (SANTOS; SANTOS; SANTOS, 2021, p. 20).

Em se tratando da historicidade das metodologias ativas, é pertinente salientar que as suas estruturas não são definidas a partir de um contexto atual, como ressaltado anteriormente, pois as suas abordagens se iniciaram a partir dos estudos de John Dewey². Daros (2018, p. 34) reforça que Dewey “ [...] defendia que o aprendizado ocorre se inserido no contexto diário do aluno. Para ele, a função na educação é a de propiciar uma reconstrução permanente das experiências dos estudantes articulada com a vida”.

Dessa forma, as metodologias ativas se conectam aos contextos dos educandos, tendo em vista que ela proporciona experiências alinhadas à aprendizagem do aluno. Amparada nessa perspectiva, a educação fomenta a busca por novas técnicas

² O Filósofo John Dewey influenciou a Escola Nova, no século XX, considerada um movimento muito importante para o cenário educativo. Aqui, o foco do ensino é voltado para o aluno como o centro do processo de ensino-aprendizagem, distanciando-os do modelo tradicional no qual o professor é o transmissor dos conteúdos.

de ensino, uma vez que o percurso estudantil requer colaboração entre a comunidade escolar e o corpo docente. Nesse sentido, Behrens (2014) aponta que:

A Educação no início do século XXI apresenta novas perspectivas que impulsionam professor e alunos a vivenciarem processos que gerem autonomia para aprender, com criatividade e inovação e, assim, buscar a superação da reprodução no exercício da produção do conhecimento; para tanto, os docentes precisam se tornar críticos para superar o ensino conservador e repetitivo que se tornou inadequado (BEHRENS, 2014, p. 96).

É necessário que as atividades propostas pelos professores contemplem o campo da intencionalidade pedagógica. Com base nesse aspecto, ressalta-se que a aprendizagem deve ser significativa para os estudantes. Ou seja, dar sentido aos conteúdos propostos é uma maneira de aproximar os discentes dos objetivos formativos estabelecidos pelos educadores. Como destacado por Moran (2015):

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas (MORAN, 2015, p.18).

Nesse contexto, destaca-se a utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), como ferramentas pedagógicas e recurso didático potencializador do processo de ensino-aprendizagem.

Ressalta-se que as TDICs são diferentes dos conceitos relacionados às metodologias ativas, uma vez que as TDICs são recursos tecnológicos com o intuito de trazer abordagens inovadoras para a educação e as metodologias ativas reúnem técnicas que tornam o aluno o centro do processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é interessante alinhar as TDICs com as potencialidades inseridas nas metodologias ativas para despertar o interesse dos estudantes nos estudos mediados pelos professores.

Na próxima seção discorre-se sobre a gamificação como técnica de ensino.

A Gamificação como técnica de ensino

A gamificação é uma das principais técnicas de metodologia ativa utilizadas tanto no ambiente escolar, quanto na gestão da aprendizagem corporativa. Trata-se, essencialmente, de trazer elementos comuns a jogos, tais como desafios, regras, narrativas e *storytelling* em geral, para o ensino. Desse modo, é possível expor os alunos a problemas baseados em diferentes situações, disponibilizando recursos diferenciados para que possam resolvê-los individualmente ou em grupo.

A gamificação segundo *Vianna et al.* (2013, p.116) “corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento.”

Santaella (2013) evidencia, no entanto, que:

[...] para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam possuir objetivos de aprendizagem bem definidos, ensinar conteúdo das áreas de conhecimentos visadas ou promover o desenvolvimento de competências para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes (SANTAELLA, 2013, p. 257).

Desse modo, a gamificação é composta por narrativas que podem ser elaboradas pelos professores contemplando regras a serem cumpridas, juntamente com desafios, rankings, sendo o mais importante o feedback, que é realizado durante a atividade com os alunos, pois este é um fator primordial para consolidar os conteúdos que estão sendo trabalhados. Nos dizeres de Fardo (2013):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, p. 63).

Os elementos inseridos nos jogos podem ser aliados no processo da gamificação uma vez que motiva os estudantes no momento da aula construindo uma aprendizagem pautada na ludicidade. Segundo Moratori (2003):

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia,

criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes (MORATORI, 2003, p. 9).

Para Vianna *et al.* (2013 p. 15) “No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.” De acordo com esta perspectiva, o professor pode alinhar as propostas de ensino com as especificidades contidas no jogo, desenvolvendo a gamificação de maneira pedagógica.

No momento das aulas, as capacidades interativas dos estudantes são estimuladas conforme as orientações elaboradas pelos professores, sendo assim, a motivação do educando irá ser trabalhada a partir dos estímulos derivados da aula gamificada. É importante compreender que:

[...] o conceito de motivação, se aplicado ao escopo dos mecanismos de jogos, poderia ser definido como aquele em que se articulam as experiências vividas pelo sujeito e se propõe novas perspectivas internas e externas de ressignificação desses processos, a partir do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador (VIANNA *et al.*, 2013, p. 30).

Ao mencionar a motivação, é preciso alinhá-la com o engajamento que é construído nas práticas gamificadas. Morr e Ferrari (2020, p. 14) apontam que “O processo de engajamento no jogo deve ser voluntário, é colaborativo e gera competição saudável entre as pessoas que participam da atividade”. Desse modo, a aprendizagem do sujeito será norteadas por aspectos voltados às habilidades socioemocionais inseridas nos elementos dos jogos.

No entanto, a gamificação não é limitada a ambientes digitais, ela pode se desenvolver de diferentes formas contribuindo para os alcances pedagógicos. Assim, “É possível usar elementos de jogos de forma manual, através de cartazes, anotações, medalhas e troféus desenhados em papel, narrativas, pontuações etc., desde que mantenham a estrutura e o pensamento envolvidos em games” (MORR; FERRARI, 2020, p. 17).

As potencialidades contidas na gamificação favorecem a interação social e propiciam momentos de aprendizagem mútua entre professor e aluno, reunindo os elementos dos jogos para aperfeiçoar habilidades e construir uma educação pautada no protagonismo do educando. Como salientado por Morr e Ferrari (2020):

O aspecto social e a cooperação, por exemplo, elementos muito importantes em vários jogos, podem ser aproveitados com mais ênfase na educação. A exploração, pesquisa, curiosidade, autossuperação, construção (e não a destruição) são outras características que podem ser usadas de maneira positiva, de modo a potencializar o aprendizado e motivar os estudantes (MORR; FERRARI, 2020, p. 18).

Na próxima seção, serão discutidos alguns aspectos do processo de ensino-aprendizagem.

O processo de ensino-aprendizagem

Nas palavras do educador Paulo Freire, não existe ensino sem aprendizagem. Para ele, e vários educadores contemporâneos, educar alguém é um processo dialógico, um intercâmbio constante. Libâneo (1994) ressalta que esse processo de ensino e de aprendizagem não pode ser mecânico, onde somente o professor transmite o seu saber para o aluno, mas dialético. Assim, é necessário que essa relação de professor e aluno seja de aprendizagem mútua. Nos dizeres do autor:

A relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é uma simples transmissão do professor que ensina para um aluno que aprende. Portanto é uma relação recíproca na qual se destacam o papel dirigente do professor e a atividade dos alunos. [...] O ensino visa estimular, dirigir, incentivar, impulsionar o processo de aprendizagem dos alunos (LIBÂNEO, 1994, p. 90).

A prática pedagógica busca o aperfeiçoamento e a continuidade em seus processos, uma vez que o professor precisa estar em constante aprendizado para que a sua atuação seja repleta de práticas inovadoras. Desse modo, é importante refletir sobre a profissão docente e seu efeito na educação. Como ressaltado por Coutinho (2021):

O educador deve prestar atenção em suas práticas educativas, metodologias e ações, pois elas influem diretamente na vida de seus alunos que são seres em desenvolvimento. Desta forma, devem possuir visões inovadoras, modernas e tecnológicas de ensino e metodologia, as quais vão ao encontro com a realidade mundial. Disto se depreende a importância e essencialidade da formação continuada dos educadores, pois os professores devem estar preparados para o uso das tecnologias que são ferramentas que melhoram a forma de transmitir o conhecimento (COUTINHO, 2021, p. 128).

No ambiente escolar, os docentes devem desenvolver suas aulas de modo que desperte o interesse dos estudantes acerca do que está sendo ensinado, para isso, devem ser criadas estratégias que sejam capazes de engajar os alunos para que eles consigam aprender e aplicar esses conhecimentos em seus cotidianos. Silva e Delgado (2018, p. 46) afirmam que “Isso significa que o professor deve estabelecer

uma ligação entre o que será ensinado ao aluno e relacionar com o conhecimento que o aluno já possui, para que o aluno possa ter interesse no que será estudado”.

No cenário educativo, evidencia-se a relevância em analisar práticas de ensino que possam ampliar o repertório educativo acerca das vivências dos educandos e no protagonismo estudantil. A tecnologia pode ser uma excelente aliada neste processo, uma vez que o mundo globalizado trouxe métodos facilitadores para auxiliar as ações pedagógicas. Silva e Correa (2014, p. 27) explicam a respeito de “trazer as tecnologias para o ambiente educativo pode tornar a processo de ensino e aprendizagem mais prazeroso, mais chamativo e significativo para aquele que aprende e mais dinâmico para aquele que educa.”

É importante destacar que o professor pode utilizar as vertentes da tecnologia, mas não precisa se restringir sua prática a elementos tecnológicos, pois é preciso compreender que no ambiente de aprendizagem são reunidas diversas formas de encantar os alunos e motivá-los. As próprias metodologias ativas de aprendizagem estão presentes na educação para tornar o aluno o centro do processo educativo, ou seja, alinhar a tecnologia com outras metodologias de ensino tornará o aluno um sujeito crítico capaz de resolver situações-problemas e analisá-las. Assim, Silva e Delgado (2018) explicam que:

O processo de ensino e aprendizagem ocorre de diferentes formas. A função da educação é transformar sujeitos e mundo em algo melhor. O homem só entende o processo de construção do saber quando aprende a problematizar suas práticas. Nesse sentido, o objetivo do processo de ensino e aprendizado é a formação do aluno, como ele vai ser capacitado, de quais formas a escola pode ajudar em seu processo de desenvolvimento (SILVA; DELGADO, 2018, p. 45).

Logo, é válido mencionar que o professor têm um papel fundamental nas relações que permeiam o ambiente escolar e nas ações que são desenvolvidas na instituição de ensino. Silva e Correa (2014, p. 33) afirmam que “O educando precisa ser conduzido a leituras e informações diversas para refletir sobre elas objetivando descobertas que venham a ser partilhadas com posicionamento científico e crítico”.

Sendo assim, as ações pedagógicas desenvolvidas pelos professores irão aproximar os estudantes do processo de ensino-aprendizagem. Santos (2008, p. 13) explica que “O professor precisa assumir seu papel de mediador, de facilitador do processo, instigando os alunos a pensar, a refletir, a pesquisar, conduzindo os para a construção do conhecimento.”

O ato de aprender e ensinar são indissociáveis, ou seja, caminham juntos e são desenvolvidos a partir da relação mútua que é construída entre o aluno e o professor. Com base neste pensamento, é válido apontar que:

Todo ser humano é capaz de aprender e de ensinar, e, no processo de construção do conhecimento, todos os envolvidos aprendem e ensinam. O

processo de ensino-aprendizagem é mais eficaz quando o educando participa, ele mesmo, da construção do 'seu' conhecimento e não apenas "aprendendo" o conhecimento (GADOTTI, 1992, p. 70).

Portanto, o processo de ensino-aprendizagem será norteado através do desenvolvimento de cada sujeito a partir da relação professor-aluno que é estabelecida no ambiente escolar. O processo pode ocorrer de diversas maneiras, ao professor cabe conduzir de forma mediadora as relações educativas que permeiam os saberes sociais e culturais do educando e ao aluno cabe construir a sua aprendizagem pautada na autonomia e na criticidade das abordagens estudadas.

Procedimentos Metodológicos

A pesquisa realizada é de natureza qualitativa, que envolve uma abordagem interpretativa do mundo, ou seja, seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem (DENZIN; LINCOLN, 2006), e objetivou compreender as contribuições da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola privada situada no município de Contagem.

Para tanto, a coleta de dados se deu em duas fases, através da realização de entrevistas semiestruturadas, com roteiros preestabelecidos, com a coordenação pedagógica e, posteriormente, com os professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental, que utilizam a gamificação como recurso metodológico em suas práticas pedagógicas. Foi entregue à direção da escola, uma carta de apresentação da pesquisa e realizou-se pré-testes com os dois roteiros de entrevistas, a fim de identificar possíveis erros na compreensão das questões pelos entrevistados, aumentando a eficiência e a eficácia do instrumento de coleta de dados.

Assim, o roteiro de entrevista, utilizado para a coordenadora pedagógica, na primeira fase, reunia perguntas divididas em blocos de questões. O primeiro bloco foi destinado à identificação da entrevistada, no qual ela discorreu sobre suas experiências profissionais e a sua trajetória formativa. O segundo bloco contemplou questões sobre a implementação do projeto *Minecraft Education Edition* na instituição de ensino. O terceiro bloco abarcou questões sobre o planejamento das aulas com a utilização do *Minecraft* concomitante à receptividade do corpo docente e da comunidade escolar. Por fim, no último bloco, tratou-se sobre os desafios e os resultados na implementação da prática gamificada com o *Minecraft*.

Na segunda fase, foram realizadas entrevistas com três professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental. O roteiro também foi dividido em bloco de questões. O primeiro bloco foi atribuído à formação acadêmica e às experiências profissionais do docente. O segundo bloco continha questões sobre a integração do *Minecraft Education Edition* nas disciplinas, além do planejamento das aulas. O

terceiro bloco buscava identificar as habilidades emocionais e cognitivas que são desenvolvidas a partir da prática gamificada com o uso do *Minecraft*. Por fim, o quarto bloco era voltado para identificação dos aspectos positivos e negativos e dos desafios encontrados com a utilização do *Minecraft*.

Por fim, as entrevistas foram gravadas e, posteriormente, transcritas para análise.

Análise dos Dados

A escola selecionada para o estudo é uma escola privada, localizada no município de Contagem, região metropolitana de Belo Horizonte, Minas Gerais. A instituição possui 1.904 alunos e atende desde o Ensino Fundamental I ao Ensino Médio. A escola adota diversos projetos que atendem a vários campos de aprendizado e desenvolvimento, como raciocínio lógico, leitura, cultura, conhecimento tecnológico, esportes e experimentos.

Em uma realidade de ensino remoto, decorrente da pandemia da Covid-19, o desafio de estimular o envolvimento dos estudantes com as tarefas escolares tornou-se ainda maior. Frente a esse cenário, a rede de escolas na qual a escola em análise se integra decidiu recorrer ao *Minecraft Education Edition* para incentivar um envolvimento maior dos alunos na aprendizagem e ainda estimular elementos como a criatividade e a colaboração.

O *Minecraft Education Edition* é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, portanto uma ferramenta de gamificação, que proporciona engajamento alinhado ao desenvolvimento da criatividade e do trabalho em equipe. Dessa forma, o ambiente propõe missões imersivas que são trabalhadas de forma integradora, tornando o aluno ativo em seu aprendizado. O ambiente virtual proporciona, assim, uma interação e momentos divertidos para que os estudantes aprendam jogando.

O Projeto *Minecraft Education Edition* foi implantado na instituição, no ano de 2020, e foi implementado na escola em quatro etapas. De acordo com a coordenadora, na primeira etapa, a escola ofereceu uma capacitação para a equipe de gestores. Posteriormente, na segunda etapa, realizou-se a capacitação dos professores. Na terceira etapa, a escola adquiriu *tablets* e outras ferramentas tecnológicas. E na quarta etapa, o projeto do *Minecraft Education Edition* escolheu uma escola piloto e, em seguida, procedeu com as atividades em outras escolas da rede.

Foram selecionados para as entrevistas, por estarem diretamente ligados ao projeto, desde a implementação até a sua prática efetiva, a coordenadora pedagógica e três professores que utilizam o *Minecraft Education Edition* em suas práticas escolares.

A coordenadora é licenciada em Pedagogia, sendo Pós-graduada em Alfabetização e Letramento e Gestão Escolar. Trabalha na área da Educação há vinte anos, possui

experiência como professora regente dos anos iniciais do Ensino Fundamental e como coordenadora pedagógica de instituições privadas.

O professor A leciona, atualmente, a disciplina de Artes, sendo formado em Teatro em nível técnico e superior na escola de Belas Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). O professor começou seu trabalho com a docência através de um projeto social denominado "Arte na escola". Após isso, ele desenvolveu oficinas e cursos livres para crianças, adolescentes e adultos. Possui experiência como pesquisador e monitor de Artes, além de ter sido professor de Teatro em redes privadas. Foi uns dos professores responsáveis por formar os demais professores na plataforma *Minecraft Education Edition*.

A professora B é regente do 1º ano do Ensino Fundamental, sua trajetória profissional iniciou através de um estágio em uma rede privada. Após este momento, ela passou a vivenciar a dinâmica administrativa de uma equipe pedagógica dessa mesma escola. Também possui experiência como professora dos anos iniciais, especificamente o primeiro ano. A professora é licenciada em Pedagogia, com Pós-graduação em Práticas escolares, Alfabetização e Letramento e Educação do Ensino Superior.

A professora C é regente do 4º ano do Ensino Fundamental, atuou como monitora no seguimento do Ensino Fundamental I, estagiou na Educação Infantil e foi regente do segundo ano do Ensino Fundamental I. Sendo pós-graduada em Alfabetização e Letramento. Foi umas das professoras responsáveis por formar os demais professores na plataforma *Minecraft Education Edition*.

O *Minecraft* foi implementado como uma atividade interdisciplinar que integrou as disciplinas de Artes, Matemática, Ciências, Geografia e Língua Portuguesa. O planejamento das aulas com a utilização do *Minecraft Education Edition* permitiu que os professores se organizassem de maneira dinâmica. Como destacado pela Coordenadora:

O planejamento das aulas com o *Minecraft Education Edition* foi realizado no ambiente virtual na época da Pandemia do COVID-19. Reunimos os professores e eles planejaram as aulas com base na proposta do *Minecraft*, de acordo com as suas respectivas disciplinas. Os alunos instalaram o programa no computador com o manual disponibilizado pela escola, dessa forma, eles instalaram em suas casas. Os professores conduziam as aulas de forma dinâmica acerca dos conteúdos e, tudo isso, envolvendo uma interação com o jogo, despertando a imaginação dos alunos. As aulas eram conciliadas com os conteúdos que os professores estavam trabalhando (COORDENADORA).

Assim, o planejamento das aulas se deu através de uma formação de professores proposta pela rede privada em que os docentes atuaram com a prática do *Minecraft*. Para Coutinho (2021), o professor precisa estar atento em suas práticas escolares diante de suas metodologias, pois essas práticas influenciam na vida dos

estudantes que estão em processo de desenvolvimento, enfatizando a importância da formação continuada dos professores.

Para desenvolver o planejamento das aulas, os professores jogaram o *Minecraft*. O professor A relatou que tirou *prints* capturando as telas do jogo e, posteriormente, salvou em um arquivo que se tornou um tutorial, caso o aluno sentisse alguma dificuldade em realizar alguma missão.

Este momento de planejamento foi fundamental para que os docentes pudessem conciliar os estudos com a prática, sendo assim, o planejamento se deu de forma conceitual através da formação e do jogar através dessa proposta imersiva que trouxe aos professores a dimensão do jogo e as suas possibilidades baseadas nas experiências. A partir deste contexto, os entrevistados explicam esta fase da organização das aulas gamificadas.

O planejamento se deu principalmente nessas fases de formação continuada, curso no site da Microsoft, no site do *Minecraft*, compartilhamento de saberes com outros professores, dicas e tudo mais. O planejamento também foi baseado em visitas nas abas de planos de aula do *Minecraft*, que está no site (PROFESSOR A).

Nós elaboramos o planejamento de acordo com os conteúdos previstos no plano de curso do ano escolar. Então nós fazemos esse link do que estávamos desenvolvendo e trazendo justamente o *Minecraft* para agregar na aprendizagem dos alunos (PROFESSOR B).

Assim, as aulas integraram as disciplinas de modo que os professores trabalharam os conteúdos de forma interdisciplinar, ampliando o repertório das atividades escolares sob um viés pautado na gamificação.

O ambiente do jogo trabalha missões que são divididas com base nos conteúdos voltados para algumas disciplinas. O jogo propicia uma pesquisa acerca das áreas do conhecimento, então o professor pode filtrar através desse mecanismo e se adentrar no universo que o *Minecraft Education Edition* propõe.

O modo criativo inserido no jogo requer uma mediação maior do professor junto aos alunos para que, dessa forma, eles consigam encontrar as áreas de interesse, que podem ser associadas com os componentes curriculares. Os entrevistados trouxeram suas perspectivas acerca das aulas com o *Minecraft Education Edition*.

Através do *Minecraft Education*, nós conseguimos fazer essa integração de acordo com os conteúdos específicos de cada disciplina, também de forma interdisciplinar, onde o aprendizado é focado no aluno. [...] É feita essa integração do *Minecraft* que é uma forma virtual e prazerosa para as crianças, e ao mesmo tempo de aprendizagem, então nós fazemos esse link entre as disciplinas como uma forma mais lúdica e mais prazerosa de aprender (PROFESSORA B).

Através dos jogos, nós podemos ensinar uma variedade de assuntos, nós podemos ali trabalhar a leitura, podemos trabalhar a linguagem utilizada,

podemos trabalhar uma redação, podemos trabalhar conteúdos voltados pra História, pra Ciência da Computação, pra Ciência Natural, pra Matemática, pra Geografia, analisando ali os ambientes. Então, através dessa riqueza da ferramenta a gente tem a possibilidade de trabalhar muito tranquilamente os conteúdos já previstos dentro do nosso currículo (PROFESSORA C).

Em virtude dos fatos mencionados acima, é interessante compreender como o *Minecraft Education Edition* favorece situações de ensino-aprendizagem dos educandos. Para Berbel (2011), é de suma importância a participação do aluno no exercício de sua prática, o aprender fazendo é delineado a partir dos processos conduzidos pelo professor de forma metodológica.

O aluno possui protagonismo nas missões que são estabelecidas no jogo, ele precisa lidar com as suas emoções e também com os desafios que o jogo possibilita. Então, algumas habilidades são desenvolvidas e consolidadas para que a sua aprendizagem se estabeleça de maneira integral. Ou seja, a prática voltada para os jogos contribuem no processo de ensino-aprendizagem a medida em que desenvolve as capacidades emocionais e cognitivas dos sujeitos (MORAN, 2018). Desse modo, os entrevistados salientam que:

Existem algumas propostas do jogo que eu acredito que favoreçam muito no processo de ensino-aprendizagem. Primeiramente há um interesse no protagonismo do estudante. Além disso, é uma proposta imersiva. Então o aluno se sente dentro da proposta, dentro do jogo, o próprio jogo faz com que isso aconteça, seja pela música, seja pelo movimento do personagem, até o posicionamento da câmera do jogo em relação ao jogador faz com que o aluno, a criança, o professor que está ali jogando também se sintam dentro do processo, dentro do jogo. Além disso, tem um processo muito forte de dialogar com assuntos interdisciplinares, assuntos dos componentes curriculares, mas de forma prática (PROFESSOR A).

O *Minecraft* favorece o ensino através da variedade de assuntos que os jogos proporcionam, então nós conseguimos incluir as Linguagens, as Ciências, Artes, a Matemática, a Computação e também as competências socioemocionais, que é a flexibilidade, a cooperação, a participação, a resolução de problemas, desafios no dia a dia. Então tudo isso, é trabalhado de forma integrada com o *Minecraft* (PROFESSORA B).

Os entrevistados demonstram, através de suas narrativas, a importância do desenvolvimento do pensamento crítico na aprendizagem dos estudantes, como anteriormente salientado por Gadotti (1992).

Ele [o *Minecraft*] traz situações do mundo real para esse mundo virtual, para essa gamificação, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida. O pensamento crítico, principalmente. Então os alunos vão experimentar essas diversas experiências entre si, buscando ali a resolução de problemas, o tempo todo. O *Minecraft* traz um sistema que trabalha

muito o pensamento pra gente entender qual que é a nossa missão naquele jogo, o quê que a gente tem que fazer naquele jogo? O quê que é necessário naquele jogo? Há situações diversas que aparecem naquele jogo, elas trazem um desafio. O estudante se sente desafiado a vencer aquilo que está sendo proporcionado para ele, estimulando, assim, a resolução dos diversos problemas, situações-problemas apresentados ali no decorrer do jogo (PROFESSOR C).

Nesta mesma concepção, se faz necessário analisar que o percurso formativo está associado ao desenvolvimento de habilidades emocionais e cognitivas que auxiliam os estudantes a refletir na busca pela construção do conhecimento (MORAN, 2015). A partir deste contexto, os entrevistados delinham essas habilidades que foram trabalhadas na utilização da gamificação.

As competências cognitivas se dão a partir do processamento das informações recebidas e dos conteúdos recebidos. Através do estímulo à criatividade, a construção de variados conteúdos, das variadas resoluções de desafios. Através disso há uma melhor compreensão das matérias dos conteúdos escolares, traz mais interesse dos alunos em relação aos estudos, aos temas trabalhados, então, traz uma aprendizagem totalmente voltada e centrada no aluno. Estimula o pensamento estratégico, a resolução de problemas, pode aumentar a capacidade de memória, de estímulo da memória de uma criança (PROFESSORA C).

Tendo em vista as possibilidades de integração do *Minecraft Education Edition*, os entrevistados apontam os aspectos positivos e negativos a respeito dessa prática de ensino gamificada. O professor A ressalta as contribuições da gamificação em relação ao trabalho em equipe, ao protagonismo estudantil e às habilidades socioemocionais e destaca os principais desafios.

Sobre os aspectos positivos, destaco o diálogo com a tecnologia porque nós estamos falando de um jogo digital, um jogo que precisa de internet, um jogo que utiliza do personagem ficcional que é um Avatar. Para além disso, o fato de trabalhar as habilidades socioemocionais por meio de um jogo e um jogo digital. Por fim eu elencaria o protagonismo estudantil porque o aluno pode tanto ter uma velocidade, um tipo de ritmo durante o jogo, seja ele muito apressado ou muito lento, o aluno pode construir ou desconstruir um mundo, ele pode encarar aquela missão e tentar fazer mais rápido ou ir aos poucos fazendo aquela missão e pode, enfim, criar um próprio personagem também com esse protagonismo. Em relação aos aspectos negativos, eu sinto que tem a ver com o acesso, nem todos os alunos mesmo em contextos ideais de escolas que já compraram a ideia, escolas que aprovaram os projetos, que querem usar o *Minecraft* ou professores formados, professores com interesse em utilizar, mesmo nesses contextos, que seriam tidos por mim como contexto ideal, nós vamos ter alunos que, às vezes, não vão conseguir um apoio familiar ou domiciliar para instalar o jogo para fazer aquele momento. Nós vamos ter

às vezes alunos que não vão ter a internet. Isso no modo híbrido que o aluno está em casa (PROFESSOR A).

Já a professora B ressalta a possibilidade de uma comunicação mais próxima e contextual com o aluno, mas enfatiza algumas restrições tecnológicas impostas pela plataforma. Nos dizeres da professora:

O que o *Minecraft Education* mais favoreceu em sala de aula é que com ele ficou muito mais fácil de trabalhar as questões, os conteúdos, utilizando a mesma linguagem dos alunos. Um aspecto que eu considero negativo é que não são todos os equipamentos que é possível estar baixando a versão do *Minecraft Education*. Então esse foi um dos pontos negativos que eu pude observar e pelo fato de que, principalmente durante a pandemia, nas aulas on-line em que nós tivemos a prática com o *Minecraft*, as crianças utilizavam os equipamentos que elas tinham disponíveis em casa. Então nem todas as crianças acessavam pelo computador (PROFESSORA B).

No entanto, foram encontrados alguns desafios neste percurso sendo identificados pelos entrevistados a partir da prática com o *Minecraft Education Edition*, tais como o tempo de formação, o aspecto tecnológico, a familiaridade com a ferramenta que difere do jogo *Minecraft*, a necessidade de acompanhamento de um adulto durante a instalação da plataforma e os sentimentos experienciados durante as aulas. Como relatado pelos professores:

Um desafio que eu coloco como um desafio primeiro seria o tempo para formação. Um segundo aspecto de desafio seria esse que eu já mencionei do acesso a essa tecnologia ao acesso a bons equipamentos. Um terceiro aspecto eu coloco como um acompanhamento integral da família nesse sentido (PROFESSOR A).

Os desafios encontrados em aulas com o *Minecraft Education Edition* é o desafio do aprender para ensinar. Outro aspecto é a frustração inicial dos alunos. Eles estão muito acostumados a buscar sempre o vencer. Então, quando eles não conseguem realizar uma determinada missão, inicialmente, eles ficam muito frustrados. Então, o desafio foi conseguir trabalhar essa frustração com eles, então foi necessário muitas rodas de conversa, muita paciência para entender esse processo, muita paciência para saber respeitar o tempo deles e eles entenderem isso. E também o desafio, às vezes, com os materiais utilizados. Então, às vezes, a internet caía, às vezes, o jogo travava um pouco, então são essas coisas que a tecnologia nos traz (PROFESSORA C).

Diante do exposto acima, é notório perceber que existam muitas contribuições da gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Com base na proposta, foi possível identificar os mecanismos inseridos na gamificação, tendo em vista que o *Minecraft Education Edition* torna

o aluno protagonista de sua aprendizagem, colocando-o no centro de seu processo e permitindo que ele crie possibilidades e resolva situações-problemas ao longo de sua trajetória formativa.

Conclusão

Este artigo apresentou uma pesquisa que objetivou compreender as contribuições da gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A utilização da plataforma *Minecraft Education Edition*, na escola analisada, possibilitou diversas situações favorecedoras ao ensino, auxiliando os alunos em seu processo de aprendizagem e estimulando elementos como a criatividade, a colaboração, a solução de problemas e o desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes.

Destacam-se as práticas inovadoras que proporcionaram ao aluno um engajamento nas disciplinas e despertaram a curiosidade acerca das esferas sociais que o cercam, trazendo abordagens interdisciplinares que conseguem integrar as diversas áreas do conhecimento, a fim de estabelecerem múltiplas conexões de aprendizagem para o aluno – sujeito em constante transformação.

Ressaltam-se, também, os desafios impostos pela utilização dessa técnica, inerentes às demais tecnologias educacionais, tais como, a necessidade de formação dos professores, a dificuldade inicial na utilização de uma ferramenta tecnológica, a familiaridade com a plataforma que difere do jogo *Minecraft*, a necessidade de acompanhamento de um adulto durante a instalação da plataforma e os sentimentos experienciados pelos alunos durante as aulas.

Portanto, foi possível observar que a gamificação fornece alternativas inovadoras capazes de potencializar as habilidades dos estudantes, promover a interação, estimular o pensamento crítico, além de construir autonomia nas ações pedagógicas. Dessa forma, o professor se torna o mediador do conhecimento, tornando o aluno o centro do processo de ensino-aprendizagem.

Referências

BEHRENS, M. A. Metodologia de projetos: aprender e ensinar para a produção do conhecimento numa visão complexa. *In: TORRES, P. L. (org.). Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento*. Curitiba: Senar, 2014. p. 95-116.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

COUTINHO, Cacilda. As tecnologias, a metodologia ativa e a educação brasileira. *In: VIEIRA, Patrícia (org.). **Metodologias Ativas**: modismo ou inovação.* Quirinópolis: Igm, 2021. p. 123-138.

DAROS, Thuinie. Metodologias ativas: aspectos históricos e desafios atuais. *In: CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora**: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.* Porto Alegre: Penso, 2018. p. 8-15.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Orientadora: Carla Beatriz Valentini. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Caxias do Sul, 2013.

GADOTTI, Moacir. **Diversidade cultural e educação para todos**. Rio de Janeiro: Graal. 1992.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Os métodos de ensino**. São Paulo: Cortez, 1994

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. *In: SOUZA, C. A.; TORRES-MORALES, O. E. (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens.* Ponta Grossa, PR: UEPG, 2015. p. 15-33.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018. Parte I.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4675248/mod_resource/content/1/Por%20que%20utilizar%20Jogos%20Educativos%20no%20processo%20de%20ensino%20aprendizagem%20.pdf Acesso em: 02 maio 2022.

MORR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. UFSC. E-BOOK. 2020. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

ORLANDI, Tomas Roberto Cotta *et al.* Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, Pittsburgh, n. 70, p. 17-30, 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Editora Paulus, 2013.

SANTOS, Wilner Pereira; SANTOS, Rosa Maria Ferizolla dos; SANTOS, Patrícia Vieira. Novas formas de ensinar e aprender matemática, numa perspectiva das metodologias ativas. In: VIEIRA, Patrícia (org.). **Metodologias Ativas**: modismo ou inovação. Quirinópolis: Igm, 2021. p. 39-56.

SILVA, E. A.; DELGADO, O. Carrasco. O processo de ensino-aprendizagem e a prática docente: reflexões. **Revista Espaço Acadêmico**, Serra, v. 8, n. 2, p. 40-52, 2018.

SILVA, Renildo Franco da.; CORREA, Emilce Sena. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. **Educação & Linguagem**, ano 1, n. 1, p. 23- 35, jun. 2014.

TEIXEIRA, A. **Educação para a democracia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

VIANNA, Ysmar *et al.* **Gamification, Inc.**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: Mjv Press, 2013. 118 p. Disponível em: <https://acervo-digital.espm.br/E-BOOKS/2020/365430.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2022.

Sobre os autores:

Ludmila Salomão Venâncio – Doutora e Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Especialista em Gestão Estratégica da Informação pelo Centro Universitário UNA e Graduada em Tecnologia da Informação pelo Centro Universitário Newton Paiva. Docente do Departamento de Ciências Humanas e Fundamentos da Educação da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG - Ibirité. E-mail: ludmila.salomao@uemg.br
ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2612-375X>

Tatiane Letícia Maia - Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG. Especialista em Gestão Escolar pelo Centro Universitário UNA. Assistente de Educação na Escola Sesi Hamleto Magnavacca. E-mail: tatianelmaia99@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0009-0002-4702-1418>

Viviane Milena Maia – Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG. Especialista em Gestão Escolar pelo Centro Universitário UNA. Auxiliar de Coordenação Pedagógica na Escola Sesi Hamleto Magnavacca. E-mail: viviane.milena2016@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0009-0008-4346-9454>

Tramitação:

Recebido em: 16/11/2023

Aprovado em: 19/01/2024