



EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I

*SUPERVISED INTERNSHIP EXPERIENCES I – GAMIFICATION UNPLUGGED ELEMENTARY SCHOOL I*

**PRÁCTICAS SUPERVISADAS I – GAMIFICACIÓN DESCONECTADA EN PRIMARIA I**

Leonardo Leite da Silva<sup>1</sup>, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa<sup>2</sup>, Ivone Conrado de Souza<sup>3</sup>

e494003

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.4003>

PUBLICADO: 09/2023

**RESUMO**

Este artigo tem como objetivo principal apresentar as experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado em Computação I, do Curso Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, realizado nas turmas do fundamental I, na Escola Municipal João Lobo, localizado no Município de Careiro-AM, situado à Rua Jasmim, s/n, Bairro Novo horizonte. No decorrer do estágio foi desenvolvida uma proposta de gamificação de forma desplugada, ou seja, sem uso de eletrônicos que se adaptasse à realidade do professor e alunos. A metodologia seguiu as etapas de: observação, coparticipação que ao finalizar essas etapas o estagiário elaborou um plano de ação com professor se baseando na problemática observada em sala de aula. Dessa forma, foi feito um jogo com dados para percorrer uma pista com etapas, tudo feito manualmente. Esse jogo foi criado para tornar as aulas mais atraentes ao aluno e aumentar a participação e engajamento em sala de aula com os conteúdos ministrados pelo professor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio supervisionado. Fundamental I. Gamificação Desplugada.

**ABSTRACT**

*This article has as main objective to present the experiences lived during the supervised internship in computing I, of the Degree Course in computing, of the University of the State of Amazonas – UEA, held in the classes of fundamental I, in the Municipal School João Lobo, located in the Municipality of Careiro-AM, located at Rua Jasmim, s/n, Bairro Novo horizonte. During the internship a gamification proposal was developed in an unplugged way, that is, without the use of electronics that would adapt to the reality of the teacher and students. The methodology followed the steps of: observation, co-participation that at the end of these steps the trainee elaborated an action plan with the teacher based on the problem observed in the classroom. In this way a game was made with dice to go through a track with stages all done manually. This game was created to make the classes more attractive to the student and increases the participation and engagement in the classroom with the contents taught by the teacher.*

**KEYWORDS:** Supervised internship. Elementary I. Unplugged Gamification.

**RESUMEN**

*Este artículo tiene como objetivo principal presentar las experiencias vividas durante la pasantía supervisada en computación I, del Curso de Licenciatura en Computación, de la Universidad del Estado de Amazonas – UEA, realizada en las clases de fundamental I, en la Escuela Municipal João Lobo, ubicado en el Municipio de Careiro-AM, ubicado en Rua Jasmim, s/n, Bairro Novo horizonte. Durante las prácticas se desarrolló una propuesta de gamificación de forma desconectada, es decir, sin el uso de electrónica que se adaptara a la realidad del profesor y del alumnado. La metodología siguió los pasos de: observación, co-participación que al final de estos pasos el alumno elaboró un plan de acción con el profesor basado en el problema observado en el aula. De esta manera se hizo un juego con dados para pasar por una pista con etapas todas hechas manualmente. Este juego fue creado para*

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação na Universidade do Estado do Amazonas-UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro-AM–NESCAC/UEA.

<sup>2</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

<sup>3</sup> Pós-graduada em Psicopedagogia pela faculdade Táhirih, Amazonas, Brasil. Pedagoga na Secretaria de Educação e Desporto Escolar (Seduc/AM).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

*hacer las clases más atractivas para el estudiante y aumenta la participación y el compromiso en el aula con los contenidos impartidos por el profesor.*

**PALABRAS CLAVE:** *Práticas supervisionadas. Primaria I. Gamificación desconectada.*

### INTRODUÇÃO

O estágio acadêmico em sala de aula sempre é uma experiência enriquecedora que a universidade proporciona aos cursos de licenciaturas, este artigo é um relato de experiências vivenciadas no Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental I, do curso de Licenciatura em Computação da Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no Núcleo De Ensino Superior de Careiro.

O estágio é uma exigência da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) da educação nacional e é pré-requisito para a disciplina de Estágio Supervisionado em Computação I. A primeira fase do estágio, Ensino Fundamental I, que abrange o 1º ao 5º ano, ocorreu na Escola Municipal Centro Educacional João Lobo.

O Estágio Supervisionado é um rico espaço de possibilidades de articulação entre teoria e prática. Os alunos do curso de licenciatura em computação interagem com professores, alunos, diretores, pedagogos e demais colaboradores para ter uma troca de conhecimentos e experiências que nos enriquecem cada vez mais.

As práticas educativas nos dão a oportunidade não apenas de socializar o contexto real encontrado na sala de aula. Também nos permite repensar tanto a relação que fazemos entre Teoria e prática, quanto as teorias e materiais lidos e compartilhados.

### O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

O Estágio Supervisionado tem como objetivo dá experiência em uma sala de aula ao acadêmico vivencia o cotidiano de uma escola, e possibilitar colocar em prática todo conhecimento teórico adquirido na faculdade. Na qual se promove um espaço para aprendizado e reflexões a respeito do que é ser educador nos tempos atuais.

Na situação do uso de metodologias ativas educacionais para o aprendizado, tem cada vez mais se mostrado sua importância no meio escolar para a formação docente, porém a vários obstáculos e desafios para se colocar em prática.

A respeito da experiência do Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Computação, observou-se falta de uso de equipamentos e tecnologias no ambiente escolar e o número limitado deles.

De acordo com Pinto (2005, p. 41):

O conceito de “era tecnológica” encobre, ao lado de um sentido razoável e sério, outro, tipicamente ideológico, graças ao qual os interessados procuram embriagar a consciência das massas, fazendo-as crer que têm a felicidade de viver nos melhores tempos jamais desfrutados pela humanidade [...] A sociedade capaz de criar estupendas máquinas e aparelhos atualmente existentes, desconhecidos e jamais



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

sonhados pelos homens de outrora, não pode deixar de ser melhor do que qualquer outra precedente.

Uma vez, que alguns veem a tecnologia como uma perda de tempo e sem proveito uma visão mediadora no processo de ensino-aprendizagem, é que as tecnologias proporcionam o domínio de novas habilidades e entendimentos, mas sempre considerando que existirão alguns problemas que podem estar associados à inclusão de novas tecnologias a frente dos alunos e professores a gamificação desplugada que consiste em trazer conceitos de games do mundo da computação para a Educação sem utilizar nenhum computador ou equipamento eletrônico, é perfeito para auxiliar o professor em sua aula tornando mais dinâmicas e atrativas o seus conteúdos abordados.

A escola é um organismo vivo que diariamente acolhe inúmeros estudantes com diferentes níveis de aprendizagem. Sendo assim, surge o desafio de ensinar e formar bons cidadãos, cabendo ao docente buscar novas metodologias que melhor desenvolvam as habilidades cognitivas do discente. A gamificação desplugada é uma metodologia diferenciada juntando o tradicional com o renovado e levando um melhor conhecimento do ensino-aprendizagem para os alunos.

### GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA

A gamificação desplugada é sem a necessidade da utilização de meios eletrônicos, que proporciona uma experiência de jogo dentro da sala de aula. O termo gamificação, apesar de estar sendo mais conhecido atualmente é algo que já vem sendo usado a um certo tempo principalmente de forma desplugada. Quando o educador recompensa o aluno de alguma forma por cumprir determinada tarefa ele está fazendo uso de práticas da gamificação. De acordo com (Bell *et al*, 2011) diz que:

A Computação Desplugada pode desenvolver o raciocínio lógico dos alunos, estimular a resolução de problemas e a criatividade em um contexto significativo.

O uso da gamificação desplugada é um meio a qual o professor pode usar como ferramenta para despertar o interesse do aluno por conteúdos que eles tenham mais dificuldade. Como é desplugada se torna mais dinâmica onde o professor pode tanto confeccionar seu jogo como fazer uso de jogos já existente.

Os alunos dos anos iniciais necessitam de estímulos para melhor compreensão dos conteúdos. Como o objetivo neste artigo e os anos iniciais no ensino fundamental I, o interesse é crucial para os alunos pois os anos seguintes fundamental II, dependem dessa base para sustentar os novos ensino e aprendizagem. Nessa fase é importante estimular o aluno a buscar conhecimento e resolver problemas. Principalmente em língua portuguesa e matemática. Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam que:

Identificar os conhecimentos matemáticos como meios para compreender e transformar o mundo à sua volta e perceber o caráter de jogo intelectual, característico da Matemática, como aspecto que estimula o interesse, a curiosidade, o espírito de investigação e o desenvolvimento da capacidade para resolver problemas (Brasil, 1997, p.29).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

O Ensino Fundamental I, do 1º ano ao 5º tem como objetivo principal incluir conteúdos de letramento e matemática para crianças de seis anos de idade. Considerado um período de transição, ele deve garantir a integração e continuidade dos processos de aprendizado obtidos durante a Educação Infantil.

Buscando o desenvolvimento da criança e as múltiplas formas de comunicação, expressão, criação e movimentos para a compreensão do ambiente social e natural a partir de vivências lúdicas.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (Resolução Nº 5/ Brasil, 2009) asseguram que:

Art. 12. As instituições de Educação Infantil devem criar procedimentos para acompanhamento do trabalho pedagógico e para avaliação do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de seleção, promoção ou classificação, garantindo: III - a continuidade dos processos de aprendizagens por meio da criação de estratégias adequadas aos diferentes momentos de transição vividos pela criança (transição casa/instituição de Educação Infantil, transições no interior da instituição, transição creche/pré-escola e transição pré-escola/Ensino Fundamental);

### MÉTODO

O método aplicado nesta pesquisa se baseia de forma qualitativa seguido os procedimentos do Estágio Supervisionado do curso de Licenciatura em Computação pela Universidade do Estado do Amazonas-UEA. Obedecendo as seguintes etapas: Observação, coparticipação e regência, conforme a figura 1, abaixo.

Figura 1- etapas



Fonte: elaborado pelo autor

O estágio foi realizado na Escola Municipal Centro Educacional João Lobo, localizado no Município de Careiro- AM, situado à Rua Jasmim, s/n, Bairro Novo horizonte. Início da observação foi 18 de julho de 2022. No período de 7h15min, às 11h15min, no primeiro dia se baseou em conhecer a escola e sua estrutura física e diariamente pudemos observar as atividades na instituição e o papel do professor em sala de aula e os desafios enfrentados no processo de ensino e aprendizagem e a interação de aluno e professor durante processo de ensino.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

A coparticipação, iniciou no dia 09 de setembro, durante essa etapa o estagiário além de ser um somente um observado começa a participar das aulas com pequenas colaborações em auxiliar o professor. Nesse período o estagiário tem uma visão, mais ampla dos desafios do professor e das dificuldades dos alunos. Neste momento que se começa a formular a problemática que se irá trabalhar na regência.

A última etapa do estágio é a regência, em que o estagiário identificar sua problemática e começa a fazer planejamentos juntamente com o professor titular da turma para aplica uma metodologia que atenda a necessidade identificada em sala. Momento esse que o acadêmico junta seu conhecimento teórico da faculdade com seu conhecimento prático da sala de aula para colaborar de forma significativa com o aprendizado dos alunos.

### EXPERIÊNCIAS DOS ESTAGIÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Estágio promoveu experiências enriquecedoras na Escola Centro Educacional João Lobo, o Estágio Supervisionado em Computação I, desenvolvido em um período de observação e coparticipação, onde foi possível adquirir vivências junto aos alunos da 4ª e 5ª Série. A partir de uma reunião diagnóstica com a única professora da turma, foi observado a necessidade de uma intervenção a fim de motivar e dinamizar o processo de alfabetização para o melhor rendimento acadêmico da turma.

A presente proposta surgiu mediante as ações no período de coparticipação, ao perceber que os alunos dessas fases, que a propósito estudam juntos numa mesma sala, ainda estão em processo de alfabetização e apresentam grandes dificuldades de aprendizagem. A maioria da turma é composta por alunos com atrasos no ensino educacional, porém, o grande fator que justifica esses alunos cursarem a 4ª e 5ª série sem dominar a leitura, uma vez que nessas fases, o discente já deve saber ler e escrever, foi a crise da Covid-19, ocorrida no ano de 2020.

Esse cenário pandêmico afetou negativamente a educação, em que as aulas presenciais foram suspensas pelo período de dois anos, sendo substituída pelo ensino remoto, voltando ao ensino presencial neste presente ano. Esta alternativa não atendeu a realidade dos alunos da presente escola, tendo em vista que este não tem acesso com a tecnologia com facilidade.

O sistema educacional municipal decretou que durante o período da pandemia, nenhum estudante poderia ser reprovado, mesmo que estes não alcançassem as competências estabelecidas por cada série, o que explica o avanço da turma até as fases atuais em, de fato, dominar a leitura e escrita.

O melhor meio intervenção diante dessa problemática é aplicando metodologias ativas, pois elas trazem maiores resultados significativos do que as abordagens tradicionais, por atrair mais interesse ao aluno (Rodrigues, 2023). E uma delas, apresenta uma característica excelente para as escolas interioranas: gamificação adaptativa. Essa metodologia de ensino atende a realidade de qualquer escola, uma vez que ela apresenta uma facilidade de adaptação.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Partindo desse cenário, buscou-se trabalhar a alfabetização, aplicando gamificação adaptada à realidade da turma, ou seja, usando uma estratégia de gamificação desplugada, criando um jogo do dado, e uma pista feita com giz branco no chão da sala para criar etapas onde o dado confeccionado era jogado e dependendo do lado que caísse uma pergunta sobre o conteúdo de era feita.

O jogo teve a competição, avanço de fases, recompensa, coletividade, premiação etc., com o objetivo de motivar os alunos, torna mais atrativo as aulas, e promover participação, já que sua realidade foi impactada pelo atraso devido à Covid-19.

Na educação do ensino fundamental I, o dever do professor é ajudar a integrar ensino às experiências de vida, conhecimento e reflexão. Para Freire (1996, p.169), o professor deve instigar a curiosidade nos alunos e não só repassar o conteúdo:

(...) ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, à curiosidade, às perguntas dos alunos, a suas inibições, um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho - a ele ensinar e não a de transferir conhecimento.

A proposta didática do jogo foi auxiliar as aulas de alfabetização, com o intuito de incentivar não só os alunos, mas também os professores a estarem realizando aulas diferenciadas, despertando forte interesse deles pela disciplina.

A aplicação dessa metodologia ativa teve um impacto positivo na vida escolar dos alunos. A maioria dos discente conseguiram assimilar melhor o conteúdo e desenvolver interesse mútuo pelo conteúdo passado em sala, e despertar o interesse de participar de resoluções de problemas.

### PLANO DE AÇÃO

Por meio da problemática, foi elaborado um plano de ação com o professor que melhor atendesse as dificuldades dos alunos e gamificação desplugada a plicada como jogo foi o melhor método planejado e programado com o professor titular. O plano de ação envolveu o objetivo geral e específicos.

**Geral:** Dinamizar as aulas práticas por meio metodologia ativas gamificação para a motivação e melhor aproveitamento da aprendizagem no processo de alfabetização.

**Específico:**

1. Compreender o processo de formação das palavras a partir das junções de sílabas;
2. Atrair a atenção dos alunos com intuito de estimular a leitura e identificação das palavras;
3. Incentivar a interação e colaboração entre os alunos.
4. Motivar o aluno a participar mais das aulas por meio dos elementos da gamificação, como competição, coletividade, fases, recompensas etc.;
5. Associar as famílias silábicas com as figuras;
6. Identificar as letras do alfabeto com associação de imagens;



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

### CONSIDERAÇÕES

No decorrer do nosso estágio, observamos e participamos do dia a dia da Escola Municipal Centro Educacional João Lobo, percebemos que se tem uma ótima gestão. Pois, a gestora da escola, mostra ser sempre preocupada com a toda a direção do colégio, tanto com alunos, como professores e funcionários.

O ensino em sala de aula, era um tanto tradicional, poucas vezes os professores utilizavam tecnologia ou metodologias ativas. Nas turmas em que ministramos nossa regência, tinham alunos que eram atentos, tinham alunos que não prestavam atenção de nenhuma forma, tinham aqueles que bagunçavam. Porém, quando apresentamos para eles o nosso método de aula, eles ficaram muito animados, e atentos pois ainda não tinham visto esse recurso em suas aulas. Então isto despertou grande curiosidade da parte deles.

Explorando a vontade deles em participar dos desafios consegui que todos os alunos participassem e obtiveram uma resposta positiva vista no método de avaliação imposta no plano de ação, os discentes que tinham dificuldades aprenderam ao longo da aplicação das atividades sobre o assunto abordado no jogo. Obtivemos uma resposta positiva de todos os alunos, pois este método imposto no plano de ação, fizeram com que as dificuldades se tornassem em facilidade para a aprendizagem de cada aluno.

Portanto, o estágio supervisionado foi uma experiência de suma importância no processo acadêmico que possibilitou a imersão nas realidades de sala de aula e testou o conhecimento analítico praticado teoricamente na universidade.

### REFERÊNCIAS

BELL, T.; WITTEN, I, H.; FELLOWS, M. **Computer Science Unplugged: Ensinando Ciência da Computação sem o uso do computador**. Tradução coordenada por Luciano Porto Barreto. [S. l.: s. n.], 2011.

BIANCHI, A. C. M. *et al.* **Orientação para o estágio em licenciaturas**. São Paulo: Pioneiras Thomson Learning, 2005. Disponível em: [http://waltenomartins.com.br/ebook\\_CSUnplugged.pdf](http://waltenomartins.com.br/ebook_CSUnplugged.pdf). Acesso em: 10 ago. 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996**. Brasília: LDB, 1996.. Disponível em: <https://www.bing.com/ck/a?!&p=05062c040c2f0a76JmltdHM9MTY5Mjc0ODgwMCZpZ3VpZD0xZWU4NDkxNC02ZTNjLTZiMDItMmFkOC01Yjc1NmZmMjZhMjMmaW5zaWQ9NTE5MQ&ptn=3&hsh=3&fclid=1ee849146e3c6b022ad85b756ff26a23&psq=BRASIL.+Lei+de+Diretrizes+e+Bases+da+Educa%3%a7%3%a3o+Nacional%2c+LDB.+9394%2f1996.BRASIL+&u=a1aHR0cDovL3BvcnRhbC5tZWMuZ292LmJyL2FycXVpdm9zL3BkZi9sZWklMjA5Mzk0LnBkZg&ntb=1>. Acesso em: 28 jul. 2023.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto: Secretaria de Educação Fundamental, 1997. Disponível em: [http://www.rc.com.br/exposicao/ecologia\\_meio\\_ambiente/transversalidade/transversalidadeProjeto%20Integrando%20Gera%C3%A7%C3%B5es.pdf](http://www.rc.com.br/exposicao/ecologia_meio_ambiente/transversalidade/transversalidadeProjeto%20Integrando%20Gera%C3%A7%C3%B5es.pdf). Acesso em: 30 jul. 2023.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO I – GAMIFICAÇÃO DESPLUGADA NO ENSINO FUNDAMENTAL I  
Leonardo Leite da Silva, Luiz Sérgio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

BRASIL. **Resolução CNE/CEB 5/2009**. Diário Oficial da União, Brasília, 18 de dezembro de 2009b, Seção 1, P. 18. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/Qnq7zmpsLtH9mk3cwhJnKyz/?lang=pt>. Acesso em: 02 ago. 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/download/3221/2405>. Acesso em: 19 ago. 2023.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. Disponível em:

<https://philpapers.org/rec/PINOCD>. Acesso em: 20 ago. 2023.

RODRIGUES, Maria Eliana Lima; DE FARIAS, Cleilton Sampaio; FARIAS, Maria Elenir Lima Rodrigues. Metodologias ativas mais utilizadas, de forma interdisciplinar, no ensino médio integrado ao técnico dos institutos federais: conceitos e características. **Revista Conexão na Amazônia**, v. 4, n. 1, p. 103-126, 2023. Disponível em:

<https://periodicos.ifac.edu.br/index.php/revistarca/article/view/176>. Acesso em: 23 jul. 2023.