

# GAMIFICAÇÃO DAS EMOÇÕES



**Marcelo Ramos  
de Oliveira**

Graduado em Língua Portuguesa e Literatura Brasileira. Professor atualmente lotado na E/CRE(10.19.081) Escola Municipal Walquir Pereira.

A partir de um olhar para um mundo de difícil aprendizado no contexto pós-pandêmico, foi observado um desinteresse pelo estudo, de um modo geral, em sala de aula. Diante de um retrocesso em muitas áreas do cognitivo e pensamento, logo se fez necessário um *start*, de forma a parar e reprogramar atitudes e foco.

Em convívio diário e constante, percebe-se que crianças e adolescentes são atraídos facilmente por jogos, pois muitas atividades que eles gostam e fazem estão relacionadas direta ou indiretamente à ação de jogar. Então, por que não tornar prazerosa e divertida essa aprendizagem?

Segundo Alessandra de Falco (2007), "game é como um novo meio que prepara para uma aprendizagem crítica, necessária para o mundo repleto de novas tecnologias e consequentes transformações de linguagem e comportamento."





Fonte: Acervo pessoal do autor.

## CONSTRUINDO O PENSAMENTO E JOGANDO DENTRO DELE

No planejamento de uma prática *gamificada*, o primeiro passo foi escolher um nome que desse “alma e corpo” ao que estavam se propondo ali, alunos e professor, a criarem algo com a “cara” da comunidade e das especificidades locais e individuais. Em busca de uma consolidação entre saber e aprender, construiu-se um algo novo de pertencimento exclusivo dos estudantes e para eles.

Durante as aulas de Língua Portuguesa, que acontecem duas vezes por semana, um seminário foi proposto e criado pelo docente, assim como todo o processo foi elaborado.

Faz-se necessário lembrar que a Unidade Escolar (UE) está situada numa comunidade carente da 10ª CRE, onde, em sua maioria, as famílias não possuem internet em casa, computadores, *tablets* etc. Como criar e jogar superando a falta de acesso à tecnologia?

Outro ponto chave do processo foi o foco. Que direção seguir, considerando o que se desejava alcançar, além dos conteúdos pedagógicos? Professor e alunos se sentaram e discutiram sobre ocorrências subjetivas e coletivas, e chegaram à conclusão de que muito acontecia pelo “eu” de cada, onde o extravasar era difícil e podia trazer consequências. Decidiram que o jogo iria se chamar “Gamificação das emoções” e, nele, trabalhariam seus sentimentos.

Já se tinha a base temática, que atendia perfeitamente o desejo do grupo, e faltavam poucos ajustes. Mas, será que daria certo?

Estava sendo criado um jogo com material reciclado e sem internet, com a proposta de trabalhar emoções e o controle delas. Nesse *pot-pourri* de sentimentos à flor da pele, ansiedades misturadas com cartolinas e *pilots*, nasceu o jogo, embasado no livro *Pedro vira porco-espinho*, de Janaína Tokitaka (2017).

Segundo William Shakespeare (1998), “o que não dá prazer não dá proveito. Em resumo, senhor, estude apenas o que lhe agrada”. E, partindo desse pensamento, os jogos começaram.

## O ÁPICE

Na empolgação de tudo estar dando certo e cotidianamente ver os resultados tangíveis do jogo em sintonia com o emocional de cada aluno, veio o convite para a *live* que foi realizada em 17 de maio no canal do *YouTube* da Escola de Formação Paulo Freire (EPF). O convite ocorreu por conta da inspiração ocorrida durante o percurso formativo do curso “Investigando Saberes – Língua Portuguesa”, que reverberou na prática das teorias apresentadas na formação para docentes da rede. Desse modo, a “cereja do bolo”.

Sabendo dos desafios da educação contemporânea – que são cada vez maiores e nos trazem preocupações – trabalhar

a inteligência emocional na escola é uma forma de dar aos alunos e professores mais controle sobre os aspectos socioafetivos. Afinal, todos os indivíduos têm pensamentos positivos e negativos, e possuem momentos de dificuldade repletos de sentimentos incômodos, nem sempre fáceis de lidar.

No contexto do jogo vivenciado na escola, os incentivos se fazem presentes, posto que a autoconfiança é parte fundamental do controle emocional. Apesar de ser uma característica pessoal, ela pode ser desenvolvida por meio do seu reconhecimento, e através do apoio em situações específicas.



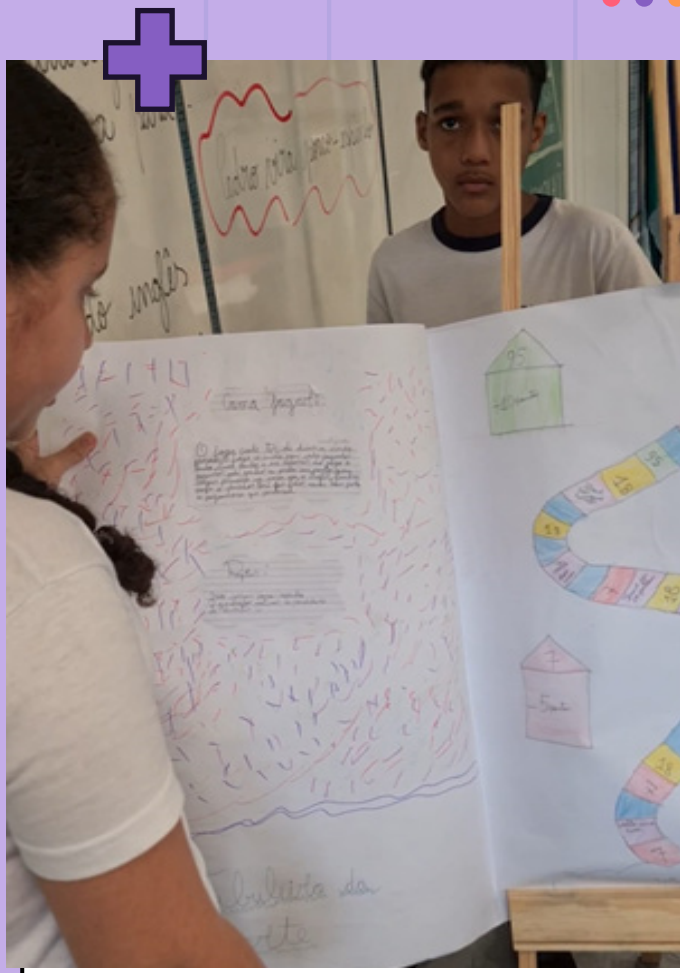
Fonte: Acervo pessoal do autor.





Segundo Daniel Goleman (2011), autoconfiança é parte fundamental dessa inteligência: “A inteligência emocional é a capacidade que cada indivíduo tem para administrar as próprias emoções e entender as dos outros”. Apesar de partir de uma experiência pessoal, ela está sendo desenvolvida e aprimorada por meio do incentivo e de situações específicas jogadas e criadas no jogo.

Com o desenvolvimento da prática pedagógica no jogo “Gamificação das emoções” em sala de aula, evidenciou-se uma melhor interação e compreensão dos alunos tanto no individual quanto no coletivo. O “jogar o jogo” tem feito deles sujeitos mais reflexivos e, principalmente, mais tolerantes entre o grupo, com maior controle de suas emoções e do sentimento de coletividade.



## REFERÊNCIAS

DE FALCO, Alessandra. Jogos eletrônicos: do real ao virtual e vice-versa. **Inovação Uniemp**, Campinas, v.3 n.3 maio/jun. 2007. Disponível em: [http://inovacao.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-23942007000300025&lng=es&nrm=is](http://inovacao.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-23942007000300025&lng=es&nrm=is). Acesso em: 5 set. 2023.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência Emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

SHAKESPEARE, William. **A megera domada**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 1998.

TOKITAKA, Janaína. **Pedro que vira porco-espinho**. São Paulo: Jujuba, 2017.