

**A GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL
PROFESSORA MARIA REGINA ASSUNÇÃO DE CAMETÁ-PARÁ, AS INOVAÇÕES
E AS METODOLOGIAS DESSE ENSINO.**

AUTOR: JANE MARIA LEÃO DE OLIVEIRA

RESUMO: Este artigo vem relata sobre a Gamificação na educação, dando ênfase para a educação infantil na base do ensino e aprendizagem, as suas inovações e metodologias utilizadas nesse novo método de ensino, com o objetivo de a cada dia utilizar maneiras que auxilie e adapte as instituições a incluir tecnologias digitais benéficas para os indivíduos, mas sempre verificando os pontos positivos e negativos que envolve esse processo. Todos os tópicos trabalhados estão embasados com referenciais teóricos que relatam sobre essa temática.

Palavras-chaves: Tecnologia na Educação; Gamificação e Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

Neste presente artigo vem relatar sobre a Gamificação na educação, como essa prática educacional é cada vez mais necessária nas escolas e como ela deve ser aplicada para a

obtenção de melhores resultados para o processo de ensino e aprendizagem. Metodologias aplicadas na Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção em Cametá-Pa. No Brasil este método ainda é pouco utilizado, provavelmente devido a falta de estrutura para a utilização desses recursos e até mesmo a falta de informação.

Inicialmente vamos compreender o que vem a ser a Gamificação, que se refere ao uso de estratégias de *games* em contextos de não *games* (ROCHA; KALINLE 2020). Nessa abordagem não é exclusiva para a educação, mas em algumas pesquisas vêm indicando caminhos que podem representar novos cenários educacionais (FARDO, 2013; ROCHA; KALINLE, 2020). De acordo com esses conceitos já podemos compreender que as tecnologias dos jogos tanto digitais como manuais podem ser incluídos na educação para um melhor aproveitamento dos conteúdos repassados em uma sala de aula.

Neste artigo vem relatar um exemplo mais específico de Gamificação na educação, tendo como base a educação infantil, verificando os benefícios do aperfeiçoamento desse método de ensino, e quais as estratégias e desafios na qualidade de aprendizagem, e se seus métodos realmente modificam de forma benéfica os planos de ensino. Todos esses pontos estão devidamente explanados neste artigo com a introdução, os objetivos desse estudo, a fundamentação teórica com seus pontos principais, a conclusão e o referencial teórico utilizado na pesquisa.

2 OBJETIVOS

O objetivo principal deste estudo é entender como a Gamificação Educacional, tem ganhado espaço nas práticas de ensino e aprendizagem, e como ela pode melhorar os

resultados em sala de aula se estiver bem estruturada e planejada. Os objetivos específicos deste estudo temos os seguintes:

- Mostrar o que é a Gamificação voltada para a educação.
- Aplicar fundamentos que envolva a Gamificação na educação infantil.
- Esclarecer dúvidas frequentes e conceitos sobre gamificação, os pontos positivos e negativos que envolve essa temática;

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para construção deste artigo é necessário explanar sobre alguns pontos que são importantes para verificar os desafios e inovações da aplicação da gamificação na educação. Dividido em Tecnologia na educação, Gamificação e Educação Infantil.

3.1 Tecnologia na Educação

A educação hoje busca se encaixar em um modelo de escola voltado para adotar práticas pedagógicas para o engajamento e a participação mais ativa dos alunos no momento das atividades, para isso é necessário está conectada com as tecnologias educacionais. Já é uma realidade em vários países do mundo, “[...] a tecnologia não pode estar dissociada da Educação: ela é parte integrante do processo educativo e não deve ser tratada isoladamente” (RIBEIRO, 2017, p. 91).

Atualmente é notório perceber que as novas tecnologias está presente em nosso cotidiano mais aceleradamente, o acesso a elas tem se tornado mais acessível e necessário. De

acordo com Wunsch *et al.* (2021, p. 05) que descreveram que “[...] o ano de 2020 trouxe consigo questões intensas da relação saúde e educação, uma das mudanças mais bruscas deste cenário é a necessidade de relacionar-se de forma quase que exclusiva por meio das tecnologias”. E entre essas tecnologias, é necessário analisar qual o melhor modo de utilizá-la como suporte para que estas mudanças, apesar de bruscas, não sejam nocivas a ponto de não querer estar na escola e do não aprender.

Devido o avanço das tecnologias, o acesso à internet e o próprio desenvolvimento social acabaram de certa forma contribuindo para que assim novas práticas didáticas começassem a ser desenvolvidas no contexto social. Dentre dessas possibilidades, o termo “metodologias ativas” surge como uma maneira de dar autonomia aos estudantes, enquanto transforma as práticas docente, é uma dessas metodologias corresponde à gamificação. (NEVES, 2022).

3.2 Gamificação na Educação

Para entender melhor sobre a Gamificação na educação é importante destacar sobre as metodologias ativas. Santos (2019) destaca que é um conjunto de ações educacionais quem vem romper com o ensino tradicional, dando espaço para a reflexão e ação. Os alunos são desafiados a pesquisar e descobrir soluções para sua realidade. Fazendo assim que o professor se torne um agente impulsionador de novas ideias, experimentos e conhecimentos.

A gamificação é um tipo de metodologia ativa bastante utilizada atualmente e pode ser aplicado de maneira digital ou através de jogos feitos pelos alunos e professores, ou até mesmo com metodologias práticas que envolva a reflexão e ação. De acordo com Oliveira (2020) revela possibilidades sobre a gamificação:

[...] por propor um ambiente envolto ao desafio, ao imaginário entre outros elementos, tendo como base uma narrativa que possibilitou aos alunos envolver-se na criação de um mundo novo no qual se transformou a convencional sala de aula, ou seja, a intervenção pedagógica teve seu valor no fato de que a escola deve estar presente nos espaços aos quais os alunos têm se locomovido com motivação, intimidade e confiança tal qual os games e ambientes virtuais disponibilizados na internet. Ressaltamos que os participantes se envolveram nos desafios proposto, que participaram ativamente da intervenção pedagógica (OLIVEIRA, 2020, p. 114).

Na criação de atividades gamificadas não é totalmente necessário a criação de *software*, basta seguir o *design* e a estrutura para criar bons métodos de aprendizagem, essa gamificação não precisa ser algo complexo, e sim criativo, divertido e claro, deve transmitir conhecimento para quem participa. A gamificação é adaptável e flexível, dois importantes recursos que fazem dela um grande método de aprendizagem. (FARIA, 2021).

3.3 Educação Infantil e a Gamificação

Na educação infantil percebe-se que o aprender é voltado para aulas práticas e lúdicas e cabe a cada escola montar suas metodologias que envolva de fato esses métodos e que desta forma as crianças consigam absorver o conhecimento esperado. Na escola infantil Professora Maria Regina Assunção de Cametá do estado do Pará adota esses métodos de ensino sempre buscando o aprender brincando, mas atualmente se torna essencial também ampliar as formas de ensino com a aplicação de inovações tecnológicas, desde a pandemia que a escola já vem

se adaptando e utilizando cada vez mais meios tecnológicos benéficos para o processo de ensino das crianças.

De acordo com os estudiosos Pereira e Santos (2021, p. 03):

A incorporação de tecnologias na educação infantil durante a pandemia mostrou-se não só necessária para a continuidade do aprendizado, mas também benéfica em termos de alcance e adaptação de métodos pedagógicos. O uso de tablets, softwares educativos e plataformas de vídeo permitiu que professores mantivessem um nível de interatividade e personalização do ensino, que, embora desafiador, proporcionou continuidade educacional em tempos de isolamento social.

Na pandemia a maioria das escolas se depararam com a necessidade de se adaptar aos meios tecnológicos, os smartphones, os tablets e os computadores se tornaram essenciais para que as crianças continuassem estudando online através desses recursos, mas vale ressaltar que nem todas as crianças tinham esse recurso para continuar seus estudos, e os professores se reinventaram organizando aulas dinâmicas através de vídeos e de atividades enviadas nos grupos das turmas de seus alunos. Ou seja, foi um desafio que todos passaram e com dificuldades conseguiram seguir com os estudos e a partir desse momento foi visto que se adaptar as inovações tecnologias é algo indispensável e que deve ser um novo caminho para o processo de ensino das crianças.

A metodologia voltada para a aplicabilidade da gamificação nos currículos tem sido discutida com Mendonça e Souza (2020, p. 21) argumentam que, “a gamificação pode ser

aplicada na educação para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, transformando atividades educacionais em experiências dinâmicas e interativas”. O ensino através de jogos educacionais é capaz de estimular o envolvimento dos alunos para soluções de problemas. A escolha desses jogos deve ser bem selecionada e de acordo com o nível das crianças e para ser aplicada em sala deve trabalhar em grupos de estudos, utilizando computadores ou tablets, onde o grupo que conseguir mais pontos será o vencedor da dinâmica de ensino.

Os primeiros passos para aplicar metodologias com inovações tecnológicas em uma escola foi montar um plano de aula bem estruturado com as metas e os objetivos dessa inovação, depois escolher a área de ensino específica que no caso foi a matemática através do “Matific”. O professor para aplicar esta metodologia já deve conhecer sobre jogos digitais e também sobre informática. De acordo com Pereira e Santos (2021, p. 21), “a falta de capacitação adequada dos educadores para utilizar novas tecnologias pode resultar em uma aplicação ineficiente e em oportunidades perdidas para enriquecer o ensino”. Nota-se então que além da aplicação de inovações tecnológicas é importante a aplicação de programas de formação para os professores para utilizar as novas tecnologias e integrá-las de maneira pedagógica.

Em uma sala de aula com crianças de 5 a 6 anos de idade da escola de educação infantil Professora Maria Regina Assunção, foi estudado sobre a adição dos números e objetos, onde primeiramente foi explicado através de cartazes os numerais de 0 á 20, logo depois foram disponibilizados exemplos práticos com brinquedos, canetas, borrachas e estojos. Fazendo uma explicação de contagem com esses recursos presente em sala, depois foi realizado o jogo do Bingo da adição disponibilizado no site <https://br.pinterest.com/pin/636626097364210960/> impresso e aplicado em sala da seguinte maneira, nas cartelas estão os números e dentro da caixa esta as pedras que são a soma tipo

“2+3” a professora faz a leitura, a criança deve fazer a soma rápido e verificar se possui o resultado dessa soma em sua cartela, o aluno que conseguiu completar todos os números da cartela foi premiado com o reconhecimento e uma lembrancinha das professoras.

No próximo dia de aula já foi utilizado o *Matific* que é uma plataforma de jogos e aprendizagem de Matemática que foi construída por especialista na área da matemática, que pode ser utilizado através de website da plataforma ou pelos aplicativos móveis. Já está presente em diversos países e mais de 40 idiomas, com uma versão em português brasileiro. Segundo informado, os recursos de aprendizagem de Matemática estão alinhados ao currículo educacional para crianças de 4 a 12 anos. Há muitas ferramentas que enfocam no ensino de habilidades matemáticas básicas, como adição, subtração, multiplicação, geometria, análise de dados, entre outras (MATIFIC, 2022a).

Neste caso a atividade foi aplicada pelo notebook da professora pelo grupo A e pelo smartfone da outra professora com o grupo B. No jogo “Fábrica das naves espaciais” presente no site <https://www.matific.com/bra/pt-br/home/>, os alunos resolvem equações de uma etapa, ou seja, adições simples. Onde eles começam a trabalhar a questão da soma. O Grupo B conseguiu realizar mais pontos e venceu o desafio.

Os resultados obtidos no Bingo da adição, foi uma participação ativa das crianças e a interação com os colegas quando sai a pedra da lata do bingo, a maioria das crianças conseguiram realizar o desafio sem a ajuda da professora, mas alguns alunos ainda precisaram desse auxílio, a cada vencedor era premiado com um pirulito, gerando assim uma participação e atenção maior para terminar o jogo e preencher todas as pedras.

Já na atividade com o computador e o smartfone foi mais interessante porque as crianças selecionavam o jogo de maneira virtual, com apenas um clique na resposta já direcionava para os próximos desafios, a resolução foi aplicada para que todos os alunos

participassem ativamente, mas houve a dificuldade porque dividiu a turma em apenas dois grupos ficando assim muitas crianças em cada, não obtendo o total aproveitamento do jogo, devido a falta de recursos tecnológicos para realizar essa ação em grupos menores. Mas as crianças participaram e gostaram bastante da experiência e já se perguntam qual será o próximo dia do “jogo do computador”.

Quando falamos em inovações tecnológicas é sempre importante tomar cuidado com todos esses requisitos ressaltados acima, saber escolher o recurso adequado para utilizar com crianças da educação infantil, buscar a aceitação e o envolvimento dos professores e toda a comunidade escolar para aplicar esses métodos, e principalmente buscar uma parceria com a gestão municipal para conseguir recursos tecnológicos para a escola, como computadores, tablets, televisores e vários outros materiais que podem auxiliar na educação das crianças.

4 CONCLUSÃO

Fazendo uma análise a respeito deste artigo é possível perceber que as metodologias ativas para ser aplicada de fato em sala, envolve muitos fatores que devem ser analisados e estudados minuciosamente suas formas seus pontos positivos e negativos, a parceria entre professores, alunos, pais e a gestão municipal é essencial para caminharmos juntos para esses avanços tecnológicos serem aplicados e trabalhados em uma escola de educação infantil.

O método da gamificação é um recurso tecnológico que chama a atenção das crianças, pois nessa fase os jogos são bastante presentes no dia a dia da maioria das crianças, e se esse recurso ser utilizado para a área da educação é melhor ainda. O professor é quem vai ser o mentor deste processo e o grande responsável para que esse método ocorra de forma abrangente de maneira qualitativa. Mas vale sempre lembrar dos desafios dessa aplicabilidade das inovações tecnológicas, principalmente em relação a infraestrutura inadequada, a falta de

formação de professores nessa área digital, e o acesso a recursos digitais que algumas crianças ainda não possuem.

Solucionar esses desafios também é uma meta a ser alcançada, mais investimentos na infraestrutura escolar, formação continuada para professores e a disponibilidade de recursos que atendam todos os educandos que realmente precisam se adaptar com os novos meios tecnológicos.

Portanto assim como as inovações tecnológicas trazem muitos benefícios para educação infantil, como o engajamento dos alunos a participação mais ativa nas aulas e a capacidade para resolução de problemas, é importante salientar que ela deve ser utilizada de maneira cautelosa e com o apoio total de todos os requisitos que ela exige, para que os avanços educacionais esperados sejam alcançados de fato.

REFERÊNCIA

FARDO, M.L.A. **A Gamificação como método:** Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.

FARIA, Alexandre Ferreira de. **Gamificação na Educação.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel em Engenharia de Computação. Goiás, p. 46. 2021.

MATIFIC. Plataforma de jogos e aprendizagem matemática desenvolvida por especialistas em educação. 2022a. Disponível em: <<https://www.matific.com/bra/pt-br/home>>. Acesso em: 12 março de 2025.

MENDONÇA, Thiago; SOUZA, Carla. **Gamificação na educação: conceitos e aplicações práticas.** In: MENDONÇA, Thiago; SOUZA, Carla (org.). Educação Gamificada: Teoria e Prática. São Paulo: Editora XYZ, 2020. p. 15-38. Disponível em: https://www.editora-xyz.com.br/gamificacao_na_educacao;

NEVES, Edeson Luiz das. **Games e gamificação: possibilidades de (boas) práticas na educação básica no cenário pós-março de 2020.** Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional UNINTER. Curitiba, p.99. 2022.

OLIVEIRA, J.K.C. **A gamificação na perspectiva dos multe letramentos desenvolvida nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2020. 133 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020.

RIBEIRO, Otacílio José. In: COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (Org.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2017.

ROCHA, F.S.M.; KALINLE, M.A. **Práticas contemporâneas em Educação Matemática.** Curitiba: InterSaberes, 2020.

WUNSCH, L.P; LIMA, A.D.; MALTA, L.M.S.; ALVES, F.F. **Perspectivas dos docentes de Educação Infantil em torno do Ensino Remoto: Dificuldades e expectativas.** SCIAS - Educação, Comunicação e Tecnologia, v. 3, n. 1, p. 5–27, 2021.