AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM

AUTOR: **ANA PAULA VENTURIN**

RESUMO

Este artigo propõe uma reflexão sobre a formação de professores através da gamificação, com o objetivo de contemplar as competências digitais necessárias para o desenvolvimento de uma educação de qualidade e que atenda às necessidades da atualidade da escola. A gamificação contribui para compreender a participação da ação do professor, além de analisar a sua presença em diferentes espaços, e a utilização de metodologias diversas na educação infantil. Como um instrumento a gamificação na aprendizagem tem se apresentado como uma estratégia significativa, proporcionando um ambiente com inúmeras possibilidades, desafios e perspectivas.

Palavras-chave: Aprendizagem; Gamificação; Formação e Educação Infantil;

Sumário

1. INTRODUÇÃO 3

1.1 OBJETIVOS 4

1.1.1 OBJETIVO GERAL 4

1.1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO 4

2. JUSTIFICATIVA 4

3. REFERENCIAL TEÓRICO 5

4. A INTEGRAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO 5

5. A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR 6

7. **REFERÊNCIAS** .....**Error! Bookmark not defined.**

1. INTRODUÇÃO

As transformações digitais têm contribuído no processo evolutivo da tecnologia, ou seja, o surgimento de novas pesquisas e projetos tem sido abordado constantemente nas estruturas organizacionais, principalmente no âmbito educacional através da inserção da gamificação. Para Pimentel (2018), quando incorporada à educação, a gamificação deve ser estruturada visando a interação das pessoas entre si, com o mundo e com as tecnologias. Neste sentido, essa interação possibilita o desenvolvimento da aprendizagem e consequentemente a formação dos professores.

Com isso destacamos a importância do desenvolvimento da criança através do brincar desperta suas potencialidades, desafios além de integrar o social, o cognitivo, a motricidade, a linguagem e o emocional. Nas brincadeiras, a criança desenvolve o exercício da fantasia e da imaginação, adquirindo experiências que irão contribuir para a vida adulta, experimentando inúmeras sensações através do faz de conta, que poderão ser usadas na vida cotidiana produzindo significados culturalmente construídos. Os benefícios que o brincar proporciona e contribui em organizar o processo educativo, neste sentido a infância é um período fundamental para seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

A formação dos professores através da gamificação tem auxiliado no ensino e seu impacto na qualidade da aprendizagem vem favorecendo novas experiências digitais e interação, ou seja, proporcionar formação para professores e disponibilizar recursos adequados favorece a atualização constante dos conteúdos da escola, isso dá às profissionais possibilidades de atuar mais estrategicamente e enfrentar melhor os desafios da transformação digital.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 OBJETIVO GERAL

Elaborar uma proposta teórica e prática de docência na educação infantil com visão lúdica e interdisciplinar respeitando as especificidades infantis, buscando compreender a realidade e o cotidiano educativo com o auxílio da gamificação.

.

1.1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar os benefícios da gamificação na aprendizagem.
- Envolver a comunidade escolar em formação continuada.
- Propor estratégias lúdicas e interdisciplinar através da gamificação.

2. JUSTIFICATIVA

A gamificação na aprendizagem tem sido uma ferramenta importante para uma aprendizagem de qualidade, além de proporcionar um ambiente estimulante e desafiador, tornando a educação mais personalizada e interativa. Por tanto é possível criar ambientes de aprendizagem efetiva, que estimulam a curiosidade, a persistência dos estudantes e principalmente a criatividade.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

4. A INTEGRAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A transformação digital tem impactado a educação e consequentemente a formação dos professores que estão atuando em nossas escolas, exigindo que integrem recursos tecnológicos de forma eficiente para promover acesso ao conhecimento e desenvolver habilidades críticas e éticas nos estudantes.

Através da gamificação é possível fortalecer habilidades socioemocionais e promove uma participação ativa, mas requer planejamento pedagógico e acesso à tecnologia. Neste sentido a gamificação colaborativa melhora o desempenho dos estudantes e promove um aprendizado mais dinâmico e inclusivo, o desafio para o professor está em conhecer e ajudar a tornar a informação significativa.

As adaptações de recursos digitais são fundamentais para a educação, permitindo que materiais atendam às necessidades específicas de contextos, disciplinas e públicos diversos, ou seja, a construção de uma proposta pedagógica pelo professor deve ser feita a partir da realidade cotidiana da criança, não ignorando seus desejos e necessidades do meio social. Facci ressalta que:

> Neste processo, o professor tem papel destacado enquanto mediador entre o aluno e o conhecimento, cabendo a ele intervir na zona de desenvolvimento próximo dos alunos, conduzindo a prática pedagógica. Portanto, os educadores, de forma geral, precisam estar atentos às peculiaridades do desenvolvimento psíquico em diferentes

> etapas evolutivas, para que possam estabelecer estratégias, que favoreçam a apropriação do conhecimento científico. FACCI, 2006, p. 23.

A construção de significados parte da experiência de cada pessoa, por isso a prática educativa deve ser planejada para que contemple o momento da observação e avaliação do nível de desenvolvimento das crianças, para que a sua mediação seja mais significativa de acordo com as necessidades. Cabe ao educador ser o mediador, por meio da gamificação, ao integrar elementos de jogos em contextos educacionais, tem se mostrado eficaz para aumentar o engajamento e a colaboração dos estudantes.

5. A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

A formação do profissional de educação infantil modificou-se constantemente, porém a formação deve ser contínua com valorização das experiências ou conhecimentos acumulados da prática. A LDB (Lei de Diretrizes e Bases) dispõe, no título VI, art. 62:

> A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal. (BRASIL, 1996)

A formação profissional do pedagogo exige e orienta que o professor possa construir sua atuação embasada na concepção de educação infantil, no conhecimento da infância, intervenção na realidade, ou seja, implica em pesquisa para fortalecer a atuação profissional na educação infantil. O avanço das tecnologias educacionais tem permitido aos professores uma nova abordagem no planejamento e execução das atividades pedagógicas. As plataformas de aprendizado e as ferramentas baseadas em inteligência artificial oferecem soluções que auxiliam no acompanhamento personalizado dos estudantes, permitindo que os professores utilizem dados para ajustar suas metodologias de ensino com criatividade e inclusão.

Segundo Kishimoto (2014), definir jogo é algo difícil, pois envolve uma grande variedade de abordagens. Alguns envolvem a predominância de regras, outros do imaginário, ou ainda da movimentação e construção:

> um tabuleiro com peões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeira. Teria o mesmo significado quando vira recurso de ensino, destinado à aprendizagem de números? É brinquedo ou material pedagógico? [...] A boneca é um brinquedo para uma criança que brinca de "filhinha" mas, para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração. (KISHIMOTO, 2014, p.106)

Desta forma, a grande variedade de formas de abordagens mostra a complexidade para defini-lo, pois o que por alguns é visto como jogo ou brincadeira, para outros não. No

caso de uma criança indígena, a questão do arco e flecha é uma atividade de preparo para sua sobrevivência futura, mas aos olhos das pessoas leigas, é uma simples brincadeira. Nas escolas podemos citar o exemplo dos jogos como ferramentas de aprendizagem, mas algumas pessoas podem vê-lo apenas como uma distração, perda de tempo.

O desafio consiste em capacitar os professores para que utilizem a gamificação e que estes possam oferecer aos estudantes experiências lúdicas, de grupo, brincadeiras de roda, jogos de regras, enfim para que essa ferramenta de ensino seja apresentada e usufruída pelos estudantes da melhor forma, já que o professor possui o papel fundamental de ser o mediador na aplicação dos jogos.

> [...] "o professor, tendo tempo e conhecimento para implantar a gamificação em sua prática pedagógica, poderá desenvolver suas próprias estratégias gamificadas, utilizando sistemas de sua própria autoria ou sistemas de recomendação" (MEDER et al. 2017).

Por meio da aplicação dos jogos, de maneiras estratégicas e com pensamento inovador, se ampliam a interação entre professores e estudantes, além de promover o desenvolvimento da criatividade e trabalho em equipe.

Segundo Kishimoto (2014), o jogo se tomado como um fato social, explica a variedade de sentido que possui. Se em tempos passados o jogo era algo inútil, hoje através da tecnologia ele possui muita importância. Apresentar atividades que desenvolvam nos estudantes a sua curiosidade e interação desafio o professor a estar em constante formação de estratégias de gamificação.

Rodrigues (2013, p.10) defende que, o

> [...] brincar é inerente ao ser humano e estabelecer uma

> relação entre brincar e aprender pode tornar o processo de aprendizagem prazeroso e ao mesmo tempo enriquecedor para a criança. Por meio da participação em jogos e brincadeiras, o aluno interage e socializa, integrando-se com os outros.

A pesquisa proposta busca fortalecer a necessidade e o desafio de inovar com as tecnologias educacionais e trabalhar competências exigidas pela contemporaneidade, trata-se de uma pesquisa explicativa. A gamificação possui um papel importante, por isso sua implementação exige planejamento adequado, preparação docente e avaliação contínua para garantir eficácia pedagógica.

6. EXPERIÊNCIAS GRAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Repensar os processos internos de uma instituição que vise a inserção de um currículo e um planejamento voltados para tecnologia, aprendizagem e principalmente para a sustentabilidade. Conforme diz Grandisoli, 2011, a sustentabilidade tem ganhado espaço dentro da realidade de algumas poucas escolas no Brasil.

A educação para o desenvolvimento sustentável no ambiente escolar vem ganhando sinais de reconhecimento no seu papel de enfrentamento da problemática socioambiental, o desafio está em organizar e adaptar o currículo à nova realidade frente às novas possibilidades das práticas educacionais.

A Proposta Curricular de Santa Catarina (2005) orienta para um novo olhar sobre a infância, o que pressupõe uma educação multidisciplinar, com práticas interdisciplinares na educação das crianças e que as conceba como seres de múltiplas linguagens, ou seja, na

elaboração de projetos e na reestruturação do currículo, esse conjunto poderá ser trabalhado de forma unida aos conhecimentos e vivências escolares.

Neste contexto a integração da gamificação na educação surge com estratégia significativa, oferecendo novas oportunidades para melhorar o processo de ensino-aprendizagem de forma lúdica e interativa.

. REFERÊNCIAS

FACCI, M.G.D. **Os estágios do desenvolvimento psicológico segundo a psicologia sócio histórica**. In: ARCE, A. e DUARTE, N. Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo, Xamã, 2006.

FONSECA, Gabriela. Gamificação n/D educação: uma abordagem prática. São Paulo: Senac, 2020.

GRANDISOLI, Edson. **Educação para a sustentabilidade. (**2011). Disponível em: http://envolverde.com.br/educacao/sociedade-educacao/educacao-paraasustentabilidade/ Acesso em 23/03/2025

GRIGOROWTSCHS, Tamara. **Jogos, Processos de Socialização e Mimese – uma análise sociológica do jogo infantil e coletivo no recreio escolar e suas relações de gênero**. 2007.

KISHIMIOTO, T. **Os jogos tradicionais infantil**. Rio de Janeiro: vozes, 1994, p.16, e 108.

MORAN, José Manuel. **Educação híbrido: novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2020.

PIMENTEL, Fernando Silvio. **Considerações do planejamento da gamificação de uma disciplina no curso de Pedagogia.** In: FOFONCA, Eduardo et al (org.). Metodologias pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: Editora IFPR, 2018. v. 1. p. 76-87.

SANTA CATARINA. **Secretaria de Estado da Educação, Ciência e Tecnologia. Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos.** Florianópolis: IOESC, 2005.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação, Ciência e Tecnologia. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos. Florianópolis**: IOESC, 2005.

VALENTE, José Armando. **Ensino híbrido e tecnologias digitais** n / D educação. Campinas: Editora Unicamp, 2019. BEHRENS, Marilda. Metodologias ativos para uma educação inovador. Curitiba: Editora Inter Saberes, 2020.

VYGOTSKY, L. S; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.