

A ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL PROFESSORA MARIA REGINA ASSUNÇÃO DE CAMETÁ-PARÁ E AS METODOLOGIAS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

AUTOR: DAYANE LEÃO OLIVEIRA

RESUMO: Neste artigo vem relatar sobre o processo de Gamificação na educação infantil, suas metodologias e suas práticas no processo educacional, demonstrando também a respeito dos jogos digitais. As inovações e métodos que este novo meio proporciona para a educação, com o objetivo de conhecer mais sobre essa temática e aplicar de fato em sala de aula, buscando cada vez mais conhecimento e a aplicabilidade no processo de ensino, sempre analisando os requisitos necessários para essa prática ocorrer. Os pontos foram explanados de acordo com referências teóricas que relatam sobre o tema.

Palavras-chaves: Metodologias Ativas; Gamificação e Educação Infantil.

1 INTRODUÇÃO

O artigo em questão vem retratar sobre o processo da Gamificação na educação, com foco na área da educação infantil, no início do aprendizado e da vida educacional, verificando como a aplicação desse método pode transformar o ensino de forma inovadora e benéfica para as crianças. Assim a escola de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção em Cametá-Pará, já vem utilizando essa ferramenta de ensino. De maneira geral são poucas as instituições que conhecem e utilizam esses meios em seu processo de aprendizagem.

Quando falamos em Gamificação é essencial compreender de fato do que se trata, por isso este termo surgiu pela primeira vez pelo britânico Nick Pelling (MEDINA, 2013). Sendo assim a construção de modelos, sistemas ou

modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games. Nestes modelos levam em consideração a questão da motivação, o sentimento e a participação das pessoas envolvidas no processo (CHOU, 2014).

Este artigo vem relatar da gamificação na área da educação infantil, analisando seus conceitos e as metodologias que podem ser exploradas sobre esse tema, e um exemplo utilizado em uma aula prática, verificando as estratégias e desafios na utilização dessas metodologias ativas presentes no cenário atual da educação. Sendo assim esses pontos foram explicados e abordados com referenciais teóricos e a conclusão devidamente explanados no decorrer do artigo.

2 OBJETIVOS

O objetivo principal é compreender o que é a Gamificação, as inovações e os desafios que este método aborda em relação a educação infantil, o engajamento e a participação ativa dos educandos a partir da aplicação desses métodos. Os objetivos específicos deste estudo temos os seguintes:

- Analisar a relevância de metodologias ativas no processo educacional;
- Aplicar os conceitos de gamificação na educação infantil;
- Explicar os desafios da gamificação aplicado na educação infantil.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na construção deste artigo é necessário relatar sobre alguns pontos que são importantes para entendermos sobre a gamificação educacional. Que foi dividido em Metodologias Ativas, Gamificação e Educação Infantil.

3.1 Metodologias Ativas

O processo educacional atualmente vem se modificando com o crescente aumento de métodos e formas de aprendizagem, onde se torna necessário aplicar práticas educativas que os alunos compreendam e se envolvam nos conteúdos abordados em sala. Barbosa e Moura (2013, p. 54) apresentam a famosa frase do filósofo Confúcio: “O que eu ouço, eu esqueço; o que eu vejo, eu lembro; o que eu faço, eu compreendo”, fazendo uma relação direta com a aprendizagem ativa ao incentivar a construção do conhecimento, ao contrário de apenas adquiri-lo de maneira passiva do professor. Isso pode ser alcançado através das metodologias ativas que visam a proatividade, o desenvolvimento do raciocínio e a vinculação com a realidade (LIMA, 2017).

Deste modo a busca por meios de aprendizagem que envolva essas práticas se tornou mais frequente e necessária principalmente com os avanços e as tecnologias digitais necessárias atualmente na educação. Para Morán (2017), as metodologias ativas em um mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com diversas combinações possíveis. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis e híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje.

Entre essas possíveis metodologias ativas, o foco desta pesquisa envolve as práticas de games e gamificação na Educação Básica. Mas para que ela ocorra é preciso dominar técnicas, aprimorar o seu uso e saber avaliar. E ainda assim, é necessário a formação contante do professor quanto ao uso das metodologias ativas selecionada. Afinal, percebe-se que os alunos fazem parte de uma geração digital e se identificam com os games e da própria gamificação.

3.2 Gamificação

É importante ressaltar assim de fato o que esse termo representa de acordo com alguns estudiosos. Costa *et al.* (2020, p.79) explicam que “[...] o termo gamificação é uma palavra que traduzida para o português, tem a sua origem inglesa *gamification* que se refere ao conjunto de técnicas que incorpora elementos de jogos”.

Mas a gamificação não se refere simplesmente ao uso de jogos, mas sim a utilização dos elementos dos jogos para a construção de conteúdo. Ou seja, a utilização desse método para auxiliar na construção do processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A gamificação aliada às tecnologias digitais é apresentada por Oliveira (2020). Mencionando que essa abordagem repercute em um ambiente motivacional para o estudante, que estimula a leitura e a escrita, o movimento investigativo e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

A gamificação relacionado para a área educacional gera uma série de possibilidades de jogos educativos. Os autores Barreto, Almeida e Ghisleni (2021) relatam que:

Assim, aliando a prática de gamificação ao aprendizado pode a educação encontrar soluções engajadas bem como um sistema de treinamento personalizado que ainda ajuda no esclarecimento de questões psicocomportamentais de vários tipos de jogadores - ou - “alunos” participantes. Por essa razão, destacamos uma conclusão de que se torna inevitável ao meio educacional o interesse pela inserção de ações de gamificação nas metodologias letivas (BARRETO; ALMEIDA; GHISLENI, 2021, p. 37).

Enfim o processo de gamificação é uma ferramenta essencial no processo de ensino e aprendizagem, o aprender através de jogos tanto digitais como manuais chama a atenção dos educandos para se envolver e solucionar os problemas que surge com essas práticas de ensino, a participação é mais ativa dos alunos quando em uma sala de aula se utiliza algo novo e divertido.

3.3 Educação Infantil e a prática da gamificação

Na educação infantil é possível observar que o ensino ele está voltado para o lúdico no processo de ensino, pois se trata dos primeiros anos do discente na escola, e constantemente em seu ambiente familiar o mesmo possui brincadeiras que lhe chama a atenção, portanto a escola deve proporcionar

está mesma continuidade, de maneira consciente e voltada para o ensino. Pelo fato de os jogos fazerem parte do cotidiano das crianças, e devido ao grande interesse na era digital, é possível utilizar os jogos digitais para uma aprendizagem mais lúdica, ativa, eficaz e divertida. (LIMA et al., 2020).

O educador vai ser o grande representante desse processo para Walter Kohan (2019), o professor não deve apenas nutrir, por vezes até exageradamente, o aluno de conhecimento, mas sim promover a socialização destes atores, fornecendo autonomia e capacidade de pensar, bem como questionar os problemas que os cercam. Ou seja ele quem vai está em sala realizando seus métodos de acordo com seu conhecimento e sua formação.

Seguindo as diretrizes da educação e a Base Nacional Comum Curricular, vem nos retratar sobre alguns desses seguimentos que já fazem parte dessas novas metodologias de ensino.

Em relação à educação infantil e ensino fundamental no primeiro e segundo segmento, As Novas Diretrizes Curriculares Nacionais [...] e a Base Nacional Comum Curricular [...], apresentam os jogos não separados do conceito de brincadeira. Assim, é possível perceber que os jogos ainda são amplamente relacionados ao público infantil, muitas vezes desconsiderando sua relevância para jovens e adultos. São também 8 classificados como produtos culturais, manifestações da cultura oral tradicional. Nestes documentos não existe nenhuma menção à cultura de jogos contemporânea, que não somente engloba os jogos tradicionais, mas os jogos digitais que estão fortemente presentes na sociedade atual. Os jogos também são mencionados como materiais didáticos ou recursos de aprendizagem. (VASCONCELLLOS, 2020, p.206).

Levando em consideração esses relatos sobre os jogos na educação infantil, foi aplicado na Escola de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção de Cametá-Pará, foi aplicado o jogo digital Minecraft, um game muito

utilizado e conhecido pelas crianças de 5 a 6 anos de idade, aplicativo de fácil acesso e que tem o objetivo de construir casas, espaços e uma variedades de construções com blocos.

Minecraft é um jogo *sandbox* de exploração e construção que permite ao jogador ir para onde quiser, fazer o que vier à sua cabeça e estabelecer seus próprios objetivos. Seus ambientes estão cheios de matérias-primas e animais, e você pode criar qualquer coisa, desde um humilde rancho até um castelo – ou mesmo uma cidade com inúmeros arranha-céus. (PELLETT, 2015, p.7).

Como a escola ainda não possui recursos tecnológicos como tablets e sala de informática, as professoras utilizaram seus computadores de uso pessoal, mas primeiro estudaram a respeito das regras e do funcionamento do jogo através de vídeos no Youtube e no Google. Após baixar e compreender sobre o funcionamento, foi iniciado a aplicação. O conteúdo escolhido foi sobre Ciências, pois a escola desenvolve um projeto da Horta escolar.

No primeiro momento em sala foi explicado sobre os benefícios das plantas para o meio ambiente, seus impactos benéficos para a sociedade em geral, através de vídeos foi explicado e explorado sobre essa temática. Após esses conceitos explicados, foi demonstrado que os alunos seriam divididos em grupos A e B, onde cada grupo seria coordenado por uma professora para a construção da horta no aplicativo do Minecraft, com o objetivo de construir um grande espaço de acordo com a participação e a criatividade de cada criança do grupo.

No segundo momento foi iniciado o projeto da plantação das mudas na horta da escola, onde a professora mostrou o solo e seus benefícios para as plantas, e que agora eles aplicariam o que foi feito no jogo, e a partir disso cada criança fez a plantação no local adequado, e logo após foi explicado os benefícios da água para a respiração das plantas. Foi um momento muito importante e divertido para os alunos.

A metodologia utilizada gerou uma participação mais ativa e inovadora para os educandos, o recurso tecnológico no primeiro momento chamou a

atenção das crianças, pois para a maioria deles já conhecem e realizam esses jogos em casa, então se viram mais interessados e participativos para concluir a atividade estipulada pelas professoras, não houve o grupo vencedor, mas sim o grupo que usou mais criatividade se destacou que foi o grupo B, a empolgação dos educandos no momento do jogo foi perceptível eles reconhecem os recursos disponíveis, e cada um participou da sua maneira e com seu jeito de utilizar o jogo.

No segundo momento que foi a plantação, o contato com a terra, a água e as plantas foram essenciais para eles verificarem que o mundo real também tem seus benefícios e especialidades importante para a sociedade. Já que haviam feito no jogo eles se viram também em um mundo de construção e organização, mas nesse momento de algo concreto e palpável, e com o decorrer dos dias eles perceberam que as plantas vão se desenvolver assim como os blocos construídos nos jogos.

Enfim a aplicação dessas duas metodologias demonstra como o processo de ensino e aprendizagem vem se modificando com o passar dos anos e como devemos nos incluir e nos adaptar de acordo com os avanços e recursos digitais que surgem em nossa sociedade.

4 CONCLUSÃO

Fazendo uma análise geral do que foi abordado neste artigo é importante compreender como o processo educacional passou por mudanças que auxiliam ainda mais o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, e como é necessário utilizar métodos que busque a atenção e a participação mais ativa dos educandos em sala. As metodologias ativas atualmente são diversas, o que falta é uma valorização nessa área, cursos de formação para professores e os recursos tecnológicos nas instituições de ensino. Para que ocorra realmente a aplicação da gamificação educacional e de vários outros métodos essenciais na educação.

Aplicar esses métodos já se torna essencial e necessário, mas sempre lembrando que é um desafio, tudo que é novo gera uma resistência e resultados

que podem ser negativos ou positivos, o importante de fato é sempre busca se adaptar e buscar se incluir nessas novas transformações digitais.

Portanto assim as tecnologias digitais geram diversos benefícios para o processo educacional. Sendo assim o ser humano vem buscando a necessidade de se adaptar neste novo meio, para assim progredir como pessoa e sempre buscando o melhor para conviver em uma sociedade que se modifica rapidamente em relação aos recursos digitais.

REFERÊNCIA

BARRETO, C.H.C.; ALMEIDA, R.P.; GHISLENI, T.S. **Gamificação como estratégia de ensino em História**. Disciplinarum Scientia| Sociais Aplicadas, v. 17, n. 1, p. 25-39, 2021.

BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica**. B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013.

CHOU, Y. **Gamification**. Disponível na URL: <<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/>>. Acesso em 20 de Mar. 2014.

COSTA, C.E.S.; SABOIA, R.C.; MENEZES, C.P.S.R.; MAGALHÃES, G.M.S.; PEREIRAV, M.S. **Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 10, p 79, 2020.

KOHAN, W. **Paulo Freire mais do que nunca**; uma biografia filosófica. Belo Horizonte: Vestígio, 2019

LIMA, V. V. **Constructivist spiral: an active learning methodology**. Interface, Botucatu, v. 21, n. 61, p. 421-34, 2017.

LIMA, J.A.A.;LIMA,M.N.;FARIAS, V.C.**Utilização de Jogos Digitais na Educação Infantil: Uma breve revisão teórico-prática no exemplo do Minecraft Education Edition**. Artigo científico para conclusão de curso, Campinas Grande, PB, 2020.

MEDINA, Bruno ... [et al.]. **Gamification**, Inc.: como reinventar empresas a partir de Jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

MORAN, J.M. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação**. In: YAEGASHI, S. et al. (Orgs). Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35.

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

PELLETT, M. **Guia do Aprendiz em Minecraft**. São Paulo: Universo Geek, 2015

VASCONCELLLOS, M. S. *et. all.* **As várias faces dos jogos digitais na educação**. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: teoria & prática. Porto Alegre, v.20, n.4, ago. Disponível em
<<https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77269>>. Acesso em 18 mar. 2025.