



AGTU UNIVERSITY
MASTER OF SCIENCE IN EDUCATION WITH SPECIALIZATION IN TECHNOLOGIES IN
DIGITAL EDUCATION.

DAYANE LEÃO OLIVEIRA

**APLICAÇÃO DE PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO
PÚBLICA DE CAMETÁ PARÁ**

FLORIDA – USA
2026

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



DAYANE LEÃO OLIVEIRA

**APLICAÇÃO DE PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO
PÚBLICA DE CAMETÁ PARÁ**

Projeto apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de MESTRE no Curso de
MASTER IN EDUCATION WITH
SPECIALIZATION IN TECHNOLOGIES IN
DIGITAL EDUCATION da American Global
Technology University - AGTU – Florida USA.

Orientadora: Dr. (a) PATRICIA RUCKER DE BASSI

FLORIDA – USA
2026

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Plataforma Minecraft Education.

Figura 2- Biblioteca das Missões do Minecraft Education.

Figura 3 - Avatar na plataforma Roblox.

Figura 4 – Alguns jogos disponíveis no Roblox.

Figura 5 - Plataforma Scratch

Figura 6 - Plataforma Scratch Jr.

Figura 7 - Vídeo da Turma da Mônica.

Figura 8- Personagem de massa de modelar.

Figura 9- Personagem Scratch Jr.

Figura 10 - Jogo Prático coleta seletiva.

Figura 11-Plataforma Scratch Jr coleta seletiva.

Figura 12 - Plataforma Scratch Jr História simples.

Figura 13 - Construção de histórias no Scratch Jr.

Figura 14- História criada pelos alunos no Scratch Jr.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



Figura 15 - Vencedores do jogo Coleta seletiva no Scratch.

Figura 16- Crianças vencedoras do jogo Scratch.

Figura 17 - Coleta papel jogo no Scratch.

Figura 18 - Coleta Metal no Scratch.

Figura 19 - Coleta Vidro no Scratch.

Figura 20 - Coleta Plástico no Scratch.



LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Comparativo entre as plataformas Minecraft, Roblox e Scratch/Scratch Jr.

Quadro 2 Principais atividades desenvolvidas no sexto dia.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



LISTA DE TABELA

Tabela 1 - Comparação das respostas das crianças sobre o Scratch.

Tabela 2 - Comparação das respostas dos responsáveis sobre a aplicação do Scratch.

Tabela 3- Respostas dos questionários aplicados para Professores.

Tabela 4 - Compreensão sobre metodologia ativa e a gamificação na educação.

Tabela 5 - Respostas das professoras sobre metodologias ativas e gamificação.

Tabela 6 - Utilização de tecnologias digitais em sala.

Tabela 7- Respostas dos professores sobre o uso de tecnologias digitais em sala.

Tabela 8 - Participação em cursos e formação sobre tecnologias digitais na educação.

Tabela 9 - Respostas das professoras a respeito da aplicação de jogos digitais em sala.

Tabela 10 - Resposta dos professores sobre a plataforma de jogo digital em sala.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

PBL – Project Based Learning (Aprendizagem Baseada em Projetos)

ABP – Aprendizagem Baseada em Problemas

M:EE – Minecraft Education Edition

MIT Media Lab – Media Lab (Laboratório integrante da Escola de Arquitetura e Urbanismo do Instituto de Tecnologia de Massachusetts)

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



RESUMO

Esta dissertação vem relatar sobre o processo de gamificação na educação infantil, suas metodologias e suas práticas no processo educacional, demonstrando principalmente a respeito dos jogos digitais. As inovações e métodos que este novo meio proporciona para a educação, com o objetivo de aprofundar o conhecimento na temática. A metodologia aplicada foi de caráter qualitativa e quantitativa, em uma escola pública infantil da cidade de Cametá estado do Pará, foram seis dias de aulas voltadas para a aplicação do Scratch. Os resultados obtidos foram positivos e essenciais para todos os envolvidos no processo, pois foi algo novo onde a aprendizagem adotou novos métodos e a aplicação dos recursos digitais que chamaram a atenção dos participantes. As dificuldades para manusear os recursos digitais foram apenas no início, no decorrer das aulas esses problemas foram solucionados, os alunos se familiarizaram com as ferramentas e desenvolveram maior autonomia no uso das tecnologias. Os relatos dos pais através do questionário demonstraram que o jogo digital se fez presente, pois as crianças comentaram em casa como a aula foi diferente e divertida. Os professores responderam a questionários relacionado a gamificação na educação e notou-se que 80% utiliza em sala os jogos lúdicos. Reforçando assim a importância de adotar cada vez mais métodos de ensino e aprendizagem voltados para as metodologias ativas.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Gamificação e Educação Infantil.



ABSTRACT

This dissertation examines the process of gamification in early childhood education, focusing on methodologies and practices applied within the educational context, with particular emphasis on digital games. The study discusses innovations and pedagogical approaches introduced by digital technologies, aiming to deepen understanding of gamification in education. A mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative methods, was conducted in a public early childhood school in the municipality of Cametá, Pará, Brazil. The intervention consisted of six instructional sessions centered on the use of Scratch. Results were positive and significant for all participants, as the introduction of digital resources promoted new learning approaches and increased student engagement. Initial difficulties in handling digital tools were observed; however, these challenges were progressively overcome, leading to greater familiarity with the technologies and increased learner autonomy. Data collected from parent questionnaires indicated that digital games had a meaningful impact, as children reported at home that the classes were different and enjoyable. Responses from teachers revealed that 80% already incorporate playful games in classroom activities, reinforcing the importance of adopting teaching and learning practices aligned with active learning methodologies.

Keywords: Active Methodologies, Gamification, and Early Childhood Education.



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 METODOLOGIA	15
2.1 TIPO DE PESQUISA.....	15
2.2 ETAPA BIBLIOGRÁFICA	16
2.3 ETAPA DE CAMPO	17
2.4 ANÁLISE DOS DADOS:	19
2.5 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS	20
2.6 LIMITAÇÕES DO ESTUDO	21
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	22
3.1 METODOLOGIAS ATIVAS.....	22
3.2 O PAPEL DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM..	25
3.3 A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	26
3.4 JOGOS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO INFANTIL	28
3.4.1 MINECRAFT NA EDUCAÇÃO	32
3.4.2 ROBLOX NA EDUCAÇÃO.....	36
3.4.3 SCRATCH NA EDUCAÇÃO	40
3.5 EDUCADORES E AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS EDUCACIONAIS.....	45
3.6 LIDERANÇA ESCOLAR E AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS EDUCACIONAIS ..	47
3.7 DESAFIOS E LIMITAÇÕES DA IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO.....	49
4 APLICAÇÃO DA METODOLOGIA	51
5 ANÁLISE DOS RESULTADOS E DISCUSSÕES	68
5.1 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	68
5.2 DISCUSSÕES DOS RESULTADOS.....	78
6 CONCLUSÃO	86
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
APÊNDICE A	99
APÊNDICE B	104
APÊNDICE C	105
APÊNDICE D	106
APÊNDICE E.....	107
ANEXO A	108

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



1 Introdução

A presente dissertação vem retratar sobre as tecnologias aplicadas atualmente no processo educacional, suas inovações e as metodologias ativas que estão cada vez mais necessárias e presentes na sociedade. Aprofundando os estudos a respeito deste tema como foco no processo da gamificação na área da educação infantil, bem 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 Pública de Cametá-Pará, já vem utilizado algumas dessas ferramenta de ensino. Mas é importante ressaltar que ainda é uma instituição que utiliza poucos recursos tecnológicos e a formação dos professores nessa área é bastante precária. E, de maneira geral, são poucas as instituições que conhecem e utilizam esses meios em seu processo de aprendizagem.

Os recursos tecnológicos disponíveis atualmente são diversos, como os avanços e inovações acessíveis em plataformas digitais e os recursos gerados por elas, que já são uma realidade bastante presente na sociedade de forma geral. O conhecimento adquirido através das relações com o meio influencia a percepção da naturalidade da mídia, que faz com que o homem aprenda diversas formas de comunicação. Demonstrando assim que o homem é capaz de se adaptar biologicamente às transformações promovidas pelo rápido avanço tecnológico, segundo Muller (2016), a sociedade não mantinha o hábito de dormir e acordar com um



aparato eletrônico. Portanto, a tecnologia influencia o homem da mesma forma que o homem também influencia o crescente avanço das tecnologias.

Com esse avanço na área das tecnologias, o espaço educacional também apresenta a necessidade de incluir metodologias ativas e recursos digitais dentro de uma instituição educacional e já existem diversos estudos a respeito da gamificação na educação infantil. Ao trabalhar com essa metodologia, é preciso primeiramente apropriar-se dos elementos de jogos, de modo a articular reflexões e ações, por meio da dinâmica de jogos para a resolução de problemas, que visa a motivação e o engajamento dos estudantes (Coelho et al., 2022). O autor Darolt em 2020 relatou a respeito da gamificação:

Gamificação, bem como as metodologias ativas, são alternativas de ensino que trabalham para a promoção do aprendizado por intermédio de práticas lúdicas e pedagógicas. Essas práticas nada mais são que um segmento da pedagogia que busca desmistificar a influência do lúdico na educação, de maneira a introduzir o estudante no mundo real por intermédio de linguagens próprias da idade, caracterizadas pela brincadeira e pelo jogo (p. 44).

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), citando 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.

Considerando essa situação atual, o objetivo geral desta pesquisa é compreender sobre a gamificação no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil, o engajamento e a participação dos alunos a partir dessa metodologia educacional. Para alcançar esse objetivo foram definidos os objetivos específicos que são o de analisar os impactos das tecnologias digitais na Educação Infantil durante o desenvolvimento de atividades educativas; aplicar os conceitos de gamificação educacional na educação infantil; compreender as possibilidades de inovação educacional na área educacional através da plataforma Scratch e conhecer os principais entraves no uso de tecnologias na educação pública.

A dissertação está organizada da seguinte forma: no tópico 2 está descrita a metodologia, relatando como foi organizado e estruturado a pesquisa. No tópico 3, o referencial teórico, discute-se diferentes abordagens que fundamentam a pesquisa sobre gamificação na educação infantil. Inicialmente, abordam-se as metodologias ativas, seguidas da análise do papel das tecnologias digitais no processo de aprendizagem. Em seguida, discute-se a gamificação como estratégia pedagógica, bem como sua aplicação na educação infantil. Posteriormente, apresentam-se os jogos digitais no contexto educacional, com destaque para o Minecraft, o Roblox e o Scratch. Por fim, analisam-se o papel dos



educadores, a liderança escolar frente às inovações tecnológicas e os principais desafios e limitações para a implementação da gamificação na educação infantil.

No tópico 4 é apresentada a aplicação da metodologia, descrevendo na prática como foi aplicado o processo de pesquisa com figuras que demonstram o processo em sala de aula. No tópico 5, apresenta-se as análises dos resultados abordando os pontos positivos e negativos com a aplicação dos métodos utilizados, com os resultados da entrevista com as crianças, e as respostas dos questionários aplicados com os pais e os professores da instituição de ensino. No tópico 6 é apresentado os resultados e discursões sobre a aplicação da gamificação na educação infantil, e a conclusão da dissertação.



2 Metodologia

Ao abordar a pesquisa relacionada a gamificação na educação é necessário compreender na prática como essas metodologias de ensino ocorrem dentro de uma sala de aula. Para essa análise, foi utilizada uma pesquisa mista com procedimentos exploratório e descritivo, analisando na prática como ocorre o processo de gamificação na educação infantil, fundamentando através de pesquisas documentais.

2.1 Tipo de Pesquisa

A pesquisa adota uma abordagem mista. Buscando avaliar os resultados mensuráveis da aprendizagem através da gamificação. Essa escolha justifica-se pela necessidade de analisar, de forma integrada os aspectos, como engajamento e motivação, e os objetivos, como desempenho acadêmico, relacionados à aplicação da gamificação no ensino infantil.

Quando se elabora produtos educacionais, em um perfil mais pragmático, pode ocorrer o uso das metodologias quantitativa (para fins de avaliação de tais produtos) em complemento às qualitativas, resultando em abordagens mistas de pesquisa. Esse exemplo está ligado ao modo como este estudo será elaborado e construído. De forma mais específica denomina-se “métodos mistos”, que está ligado ao fato de que todo método tem seus pontos positivos e negativos. Unindo-se quantitativos e qualitativos pode-se neutralizar as fraquezas que muitas das vezes são encontradas nesses dois métodos de forma independente, surgindo assim a forma mista (Creswell; Creswell, 2021, p. 11).



O estudo se caracteriza como pesquisa exploratória e descritiva, segundo Gil (2019), uma pesquisa exploratória visa proporcionar uma imagem geral e aproximativa ao referido fenômeno, a descritiva busca conhecer as características de determinado fenômeno, resultando assim o estabelecimento das relações entre essas duas variáveis. No desenho de uma abordagem mista, usou-se o método sequencial explanatório. Conforme Creswell e Creswell (2021), o pesquisador realiza a pesquisa quantitativa, então logo procede as análises de resultados através de pesquisas bibliográficas, analisando os resultados, que são explicados por meio de uma pesquisa qualitativa sobre o tema.

Assim, esta investigação adota uma abordagem qualitativa (observações, entrevistas e análise de conteúdo) e quantitativa (questionários e dados estatísticos simples), com o intuito de compreender os efeitos e percepções sobre a efetiva aplicação da gamificação na Educação Infantil.

2.2 Etapa Bibliográfica

Primeiramente para compreender sobre o tema foi essencial realizar uma pesquisa bibliográfica sistemática com várias bases acadêmicas como o Google Acadêmico, SciELO, Periódicos CAPES e IEEE Xplore, com período de publicação de 2019 a 2025. O objetivo da pesquisa foi de compreender como as ferramentas da gamificação, o Scratch, o Minecraft Education, e o Roblox podem ser aplicados na Educação Infantil. As palavras mais utilizadas para chegar aos resultados esperados foram:

- “Gamificação na educação infantil”;



- “Scratch na escola pública”;
- “Minecraft Education na sala de aula”;
- “Roblox no processo de Ensino e aprendizagem”.

Os principais critérios para selecionar os artigos foram, os que retratam a gamificação e as ferramentas digitais na educação infantil com especificações principalmente para jogos digitais, selecionando os artigos e projetos que abordaram sobre modelos práticos da utilização de plataformas de jogos digitais em sala de aula. Excluindo trabalhos não acadêmicos, com temas voltados para o ensino médio e superior e sem relevância para o foco da pesquisa. Assim dessa maneira nessa etapa foi gerada uma boa base teórica essencial para a análise dos dados.

2.3 Etapa de Campo

A pesquisa de campo foi realizada na Escola de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção da cidade de Cametá no estado do Pará. A instituição de ensino com uma estrutura voltada para atender crianças a partir de três anos de idade até seis anos completos, conta com salas adequadas para o ensino das crianças. A aplicação de metodologias voltadas para a gamificação foi desenvolvida nesta instituição de ensino para gerar os resultados a respeito dos jogos digitais na educação infantil através do Scratch.

A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 2018, documento referente a educação infantil, compreende o uso de tecnologias como uma forma de aprendizagem,



incluindo os recursos tecnológicos com o propósito de amplificar a prática educacional.

Diante disso a BNCC também retrata que:

[...]considerar as transformações e inovações ocorridas e vivenciadas pelas pessoas a partir da explosão tecnológica e midiática das últimas décadas. Diante do exposto, constata-se, portanto, que a inserção das mídias digitais na sala de aula, desde o princípio da vida escolar da criança, é muito importante, uma vez que as crianças desta geração já têm acesso às tecnologias (p. 34).

Assim a população-alvo selecionada foram alunos na faixa etária de 05 a 06 anos de idade, em uma turma com 30 alunos matriculados, acompanhadas por duas professoras regente e uma auxiliar Pedagógica. Foi necessário dividir a turma em dois grupos. O grupo A como grupo experimental, participando da atividades que utilizam a gamificação, enquanto o grupo B como grupo controle, seguindo o ensino convencional. Essa divisão possibilitou uma comparação melhor dos resultados sobre a gamificação na educação infantil.

Os instrumentos de coleta de dados foram estruturados da seguinte maneira:

- Questionários estruturados e aplicados aos professores contendo questões específicas sobre a aplicação do projeto e sobre seu conhecimento a respeito do tema, tendo como foco o aumento de possibilidades de aplicações da gamificação na educação infantil. E outro questionário para os responsáveis pelas crianças para verificar o engajamento dos alunos;



- Entrevistas semiestruturadas com os discentes, para compreender as percepções sobre o uso da gamificação e das tecnologias digitais, com perguntas básicas e objetivas;
- Observação das crianças no momento da utilização do jogo digital Scratch e Scratch Jr;
- Análise documental de planos de aula e relatórios pedagógicos, identificando o uso de metodologias ativas e elementos de jogos.

Os procedimentos necessários para a aplicação dessa metodologia foram bastante estruturados e organizados com o intuito de gerar resultados positivos e significativos a respeito da gamificação no processo educacional.

2.4 Análise dos dados:

A coleta dos dados a partir dos meios qualitativos aplicados gerou os resultados através de entrevistas, questionários e documentos. Já os quantitativos se caracterizam como dados instrumentais, gráficos e a observação de registros numéricos (Creswell; Creswell, 2021). Deste modo os conjuntos desses dados foram triangulados, na busca de resultados convergentes e os contrastes existentes entre os meios qualitativos e quantitativos. Assim os materiais coletados foram analisados pelas seguintes etapas e procedimentos:

Exploração do Material: Codificação dos dados, identificando unidades de significado relacionadas às variáveis estabelecidas.

Tratamento dos Resultados: Agrupamento das unidades de significado em categorias temáticas, permitindo a interpretação dos dados à luz dos objetivos da pesquisa.



Interpretação: Discussão dos resultados obtidos, relacionando-os com a literatura estudada sobre gamificação e educação infantil.

2.5 Considerações Éticas

É importante verificar que a prática busca, a cada momento, benefícios para as novas metodologias aplicadas na educação, mas é sempre importante considerar que a utilização inadequada dessas metodologias pode gerar transtornos e resultados indesejáveis para o processo de ensino e aprendizagem como a dependência dos jogos digitais.

A pesquisa foi conduzida em conformidade com as diretrizes éticas estabelecidas para pesquisas com crianças:

- **Consentimento Informado:** Os responsáveis pelas crianças assinaram um termo, autorizando a participação dos menores e o uso de suas produções para fins de pesquisa.
- **Confidencialidade:** As informações coletadas foram tratadas com confidencialidade, garantindo o anonimato dos participantes.
- **Benefícios:** A pesquisa proporcionou às crianças uma experiência de aprendizagem inovadora e engajante, estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.
- **Riscos:** Foi adotada medida para garantir a segurança digital e o uso adequado da tecnologia.



2.6 Limitações do Estudo

Entre as limitações previstas estão: a realização da pesquisa em apenas uma instituição, o número reduzido de participantes, o tempo destinado à coleta de dados e as restrições de acesso a recursos tecnológicos, que podem influenciar nos resultados obtidos.



3 Referencial Teórico

Na construção dessa dissertação foi importante buscar materiais e artigos que retratam sobre a gamificação no processo educacional. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica sistemática em várias bases acadêmicas como o Google Acadêmico, SciELO, Periódicos CAPES e IEEE Xplore, com período de publicação de 2019 a 2025. Buscou-se por documentos atuais e relacionados as tecnologias, voltadas para o processo de ensino e aprendizagem, a forma como as instituições educacionais aplicam esses novos métodos tecnológicos e o fator humano como vem reagindo a essas novas metodologias. Sendo explanado com embasamento teórico sobre metodologias ativas, o papel das tecnologias digitais, a gamificação no processo de ensino, a educação infantil e a gamificação, jogos digitais e os desafios e limitações envolvendo a gamificação na educação infantil.

3.1 Metodologias Ativas

O processo educacional atualmente vem se modificando com o crescente aumento de métodos e formas de aprendizagem. Dessa forma, se torna necessário aplicar práticas educativas que os alunos compreendam e se envolvam nos conteúdos abordados em sala. As metodologias ativas de acordo com Diesel (2017) são uma possível estratégia, na qual o aluno é o protagonista central, é o responsável pela sua trajetória educacional e o professor apresenta-se como o coadjuvante, um facilitador das experiencias relacionadas ao processo de aprendizagem.



Barbosa e Moura (2013) afirmam através da famosa frase do filósofo Confúcio: “O que eu ouço, eu esqueço; o que eu vejo, eu lembro; o que eu faço, eu compreendo” (p. 54), que é possível fazer 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). Desse modo a busca por meios de aprendizagem que envolvam essas práticas se tornou mais frequente e necessária principalmente com os avanços e as tecnologias digitais aplicadas atualmente na educação.

Nessa constante evolução, as metodologias ativas se destacam como uma alternativa pedagógica capaz de promover o engajamento, autonomia e protagonismo discente, sendo o aluno como o centro do processo educativo (Rondini; Pedro; Duarte, 2020). Para que o estudante seja o centro nas atividades educacionais é preciso compreender quais são essas metodologias ativas.

Todas elas possuem suas características e benefícios, com o objetivo comum de promover a participação ativa dos alunos. Entre essas abordagens destaca-se a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), que foi utilizada inicialmente na educação médica, utilizando problemas reais ou simulados que estimulavam o trabalho colaborativo, a investigação e o desenvolvimento das competências profissionais (Covizzi & Andrade, 2012). De forma complementar tem-se a Metodologia de Problematização que é fundamentada nos pensamentos de Paulo Freire. Ela valoriza a realidade e os conhecimentos prévios dos



estudantes, no qual os alunos e professores participam ativamente da análise crítica da realidade e da construção de intervenções transformadoras (Lima, 2017).

Neste contexto, apresenta-se também a Sala de Aula Invertida que é a inversão do modelo tradicional de ensino, a qual utiliza recursos digitais para o estudo prévio dos conteúdos e reserva o espaço presencial para fazer as discussões, resolução de problemas e atividades práticas (Bacich, Neto & Trevisani, 2015). A Gamificação, outra metodologia ativa, por sua vez utiliza elementos característicos dos jogos, com desafios, recompensas e narrativas, para tornar assim o processo de aprendizagem mais motivador, sem a necessidade de envolver jogos propriamente ditos (Cunha et al., 2022). Outras atividades digitais como Aprendizagem Baseada em Equipes (TBL – *Team-Based Learning*), a Resolução de Problemas, a Espiral Construtivista, os *Role Playing Games* (RPGs), os Objetos Digitais de Aprendizagem, os Mapas Conceituais, a Educomunicação, o *Storytelling*, o Summaê e o Estudo do Meio, ampliam as possibilidades pedagógicas ao integrar tecnologia, colaboração e experiências significativas no processo educativo (Cunha et al., 2022).

Assim a colaboração, a criatividade e a resolução de problemas, potencializam essas metodologias, gerando o acompanhamento personalizado da aprendizagem e viabilizando ambientes virtuais e interativos (Severo, 2022). O uso de tecnologias para adotar essas metodologias ativas em uma sala de aula é um recurso importante para aplicar na área educacional, onde a participação ativa dos alunos seja destaque com as novas práticas educacionais que surgem a cada dia.



3.2 O papel das tecnologias digitais no processo de aprendizagem

Quando integradas ao processo de aprendizagem, as tecnologias educacionais desempenham um papel fundamental nas instituições de ensino, ao favorecerem a construção de novos conhecimentos essenciais à formação integral dos educandos. No entanto, sua contribuição efetiva depende do uso consciente, pedagógico e intencional por parte dos estudantes. Atualmente, a relação educação e tecnologia é bastante presente em quase todos os estudos que analisam o contexto educacional. Assim Cascarelli, (1998) define que:

A velocidade das mudanças tecnológicas é tamanha que exige que a educação mude rapidamente, para acompanhá-las. O surgimento do rádio, da televisão, de microcomputadores e dos CD-ROMS interativos passou a influenciar o modo pelo qual aprendemos e continuamos aprendendo. Com uma fonte de energia elétrica e uma conexão telefônica, mesmo as áreas mais remotas podem ter acesso aos grandes centros de informação do mundo (p. 77).

O crescente avanços das tecnologias tem se tornado cada vez mais presente no meio social, tanto que os setores educacionais veem a necessidade de se adaptar a esses novos recursos e incluir metodologias que abordem esses meios. De acordo com Martha Gabriel (2023) o uso das tecnologias digitais nos espaços escolares é uma grande oportunidade que os professores possuem de transformar suas aulas, transmitir conhecimento de maneira interativa e didática. A autora também relata que as tecnologias digitais são um dos recursos que têm contribuído para modificar profundamente a educação ao longo das últimas décadas.



Mediante o uso de plataformas online, aplicativos educativos, softwares, jogos educativos e redes sociais, entre outras, aumentaram as alternativas de ensino e aprendizagem, formando novas maneiras de interação entre estudantes e professores.

Os mecanismos tecnológicos como as plataformas digitais, softwares, jogos educativos e outros são meios que podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, em relação a motivação e ao engajamento dos estudantes. Torna-se necessário utilizar as tecnologias de forma adequada, tendo como foco a potencialização da aprendizagem, tornando-a mais interessante e significativa.

3.3 A Gamificação no processo de ensino e aprendizagem

No processo educacional atualmente já é possível perceber a presença de vários recursos que utilizam métodos diversificados para auxiliar no ensino e aprendizagem. A gamificação é uma metodologia ativa que utiliza essas ferramentas de acordo com o planejamento pedagógico. Segundo Coelho, Willima & Ferreira (2025):

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica inovadora que utiliza elementos de jogos para promover experiências de aprendizagem mais envolventes, motivadoras e personalizadas, adaptando-se às necessidades e ritmos dos estudantes, o que favorece tanto o engajamento como a construção significativa do conhecimento (p. 08).



É importante salientar que a gamificação não se refere simplesmente ao uso de jogos, mas à utilização de elementos presentes nos jogos para a construção de conteúdos educacionais. Ou seja, trata-se da aplicação de estratégias e dinâmicas típicas dos jogos com o objetivo de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. No contexto educacional, a gamificação gera diversas possibilidades para o desenvolvimento de jogos educativos que estimulam a participação e o interesse dos estudantes. Os autores Barreto et. al (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 (p. 37).

Os jogos educacionais se tornam importante porque exige do jogador, no caso do estudante, enfrentar desafios que envolvem o raciocínio lógico. Segundo Meira e Blikstein (2019) os jogos educacionais frequentemente envolvem atividades colaborativas, nas quais os alunos precisam cooperar para alcançar um objetivo comum. Fernandes (2022) relata que quando esses jogos são inseridos no contexto de gamificação, o aluno é constantemente desafiado a encontrar soluções criativas, estimula a capacidade de adaptação e resolução de problemas em situações imprevistas.



Nesse sentido, a gamificação atua como um catalisador para o desenvolvimento cognitivo dos alunos, proporcionando um ambiente seguro para a experimentação e o aprimoramento de estratégias voltadas à resolução de problemas. Dessa forma, é possível afirmar que o processo de gamificação constitui uma ferramenta relevante no processo de ensino e aprendizagem. Assim, a participação dos alunos torna-se mais ativa quando são utilizadas metodologias inovadoras, dinâmicas e divertidas no ambiente escolar.

3.4 Jogos Digitais e a Educação Infantil

Na educação infantil é possível observar que o ensino está voltado para o lúdico, pois se trata dos primeiros anos do discente na escola, e constantemente em seu ambiente familiar, possui brincadeiras que lhe chama a atenção, portanto a escola proporcionar a 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).

Os jogos sempre fizeram parte da realidade das crianças de forma lúdica e prática, favorecendo a aprendizagem por meio da interação e da exploração. Segundo Vasconcellos (2020), seguindo as diretrizes da educação e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), comenta-se sobre alguns desses seguimentos que já fazem parte dessas novas metodologias de ensino.



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 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 (Vasconcellos, 2020, p.206).

Os jogos digitais e até mesmo os próprios jogos que trabalham com a ludicidade na educação infantil, têm ganhado espaços perceptíveis e importantes no processo educacional, sendo assim considerados como uma ferramenta nas metodologias aplicadas para o processo de ensino e aprendizagem em instituições escolares.

No contexto atual, os jogos digitais também passaram a integrar o cotidiano do público infantil. Dessa forma, utilizar essas ferramentas no ambiente escolar torna-se uma alternativa pedagógica relevante para auxiliar no processo educacional e introduzir conteúdos de diferentes áreas do conhecimento de maneira mais atrativa e significativa para os alunos.

Mas é importante ressaltar que não se trata apenas de aplicar os jogos na educação é importante compreender a respeito dele, verificar as regras, faixa etária acessível para sua utilização, em que momento deve ser aplicado; e o principal, o acesso ao jogo escolhido na



instituição educacional, se tem acesso à internet e se os educadores possuem habilidades para a aplicação em sala de aula.

Assim Di Palma (2012) relata que, adequar as metodologias pedagógicas para o ambiente digital, envolve fatores cruciais como: o acesso a recursos digitais adequados em instituições públicas, escassez de recursos e os investimentos substanciais em infraestrutura e equipamentos necessários. São diversos fatores que envolvem a aplicação de aulas digitais ou até mesmo que utilizem recursos tecnológicos. Mas com esforço e adequação dos ambientes educacionais é possível aplicar esses métodos.

Para compreender sobre as tecnologias na área educacional, é preciso diversas pesquisas e análises sobre essa prática, principalmente quando está voltada para a educação infantil. Os jogos digitais já inserido no processo das metodologias ativas, gera uma interação da escola com o mundo digital, oriundo de múltiplas telas, em um universo próprio, engajante e mais próximo da realidade das crianças nascidas neste novo milênio. (Silva et. al, 2020).

O acesso a esses meios digitais está mais presente na rotina e no cotidiano das crianças, o jogo digital é um desses meios que fazem parte dessas ferramentas. Eles oferecem aos jogadores uma predisposição para o aprendizado através de situações desafiadoras, pois fomentam o protagonismo por seus modos de interação, observação, associação, classificação e pela disponibilidade de missões dentro desse espaço virtual (Moita, 2006). E as crianças possuem uma habilidade para aprender algo novo, se adaptar a essas novas ferramentas na educação se torna muito mais interessante e atrativo para o processo de ensino e aprendizagem dos educandos.



Porém, ainda existe um enorme desafio e a necessidade de romper com as barreiras que dificultam o uso da tecnologia na Educação Infantil, conforme mencionado por Santos et al., 2021:

[...] a falta de equipamentos tecnológicos, assim como a falta de formação continuada para os professores, que acabam limitando o uso das tecnologias no contexto de Educação Infantil, uma vez que os docentes ainda apresentam resistência e dúvidas acerca de como elas podem contribuir na (trans)formação do ato de ensinar e aprender. Dessa forma, ficou visível que não basta ter à disposição os aparatos tecnológicos, é importante saber como utilizá-los no contexto educacional, para, assim, favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Para tanto, também é preciso que os profissionais deem um passo em favor das mudanças ocorridas com as tecnologias digitais, buscando inseri-las não apenas como recursos técnicos, mas como aliados da transformação do ato de ensinar e aprender (p. 13).

São diversas as plataformas de jogos que podem ser utilizadas no processo educacional, mas como já mencionado os cuidados são maiores devido a faixa etária da educação infantil. Dessa forma, selecionar esses jogos é essencial para aplicar uma aula interativa e com os recursos certos disponíveis em sites confiáveis e que possam ser utilizados em escolas públicas e privadas.

Ao utilizar jogos digitais voltado para a educação gera benéficos no desenvolvimento cognitivo dos alunos, mas vale ressaltar que exige atenção quanto ao tempo e à forma de utilização. A Sociedade Brasileira de Pediatria (2019) alerta que o uso excessivo de mídias



digitais pode trazer impactos no desenvolvimento cognitivo, no sono, na aprendizagem e nas relações sociais das crianças. Dessa forma, é importante que o uso dessas ferramentas seja acompanhado e planejado pelos educadores e pela família.

3.4.1 Minecraft na Educação

Primeiramente é importante entender de maneira geral sobre o Minecraft, plataforma de jogo bastante utilizado pelas crianças de 05 a 06 anos de idade, cujo acesso está disponível em smartphones, tablets e computadores. De maneira geral para Pellet (2015):

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 (p.7).

Para aplicar este jogo no processo de ensino e aprendizagem é preciso uma série de requisitos como: planejamento, estudo a respeito do seu funcionamento, habilidades com recursos tecnológicos como computadores, plataformas de jogos, projetores digitais e, principalmente, métodos que busquem o aprendizado dos educandos. Uma vez que o jogo digital Minecraft propriamente dito, é um jogo digital disponível para a diversão e o desenvolvimento da criatividade na elaboração das construções desenvolvidas pelos jogadores durante as partidas.



A plataforma digital Minecraft Education Edition (M:EE) que é uma versão modificada do Minecraft, é um jogo voltado para o uso em escolas e está disponível gratuitamente em sites digitais em sua versão mais simples com diversas informações a respeito de vários temas que podem ser aplicados em sala de aula. Basicamente é um conjunto de aprendizagens integradas em jogos, nas quais é possível elaborar projetos com colegas e educadores, jogando em um ambiente seguro e controlado. Essa ferramenta pode ser alinhada a determinadas metas de aprendizagem, contribuindo com o desenvolvimento de conteúdo de diversas disciplinas, além de possibilitar o planejamento de cidades sustentáveis do futuro (Minecraft, 2024).

De acordo com os autores Boito (2018) e Swier (2023) ressaltam a necessidade de investigar e analisar o uso de ferramentas digitais, como o Minecraft, bem como suas contribuições para o processo de aprendizagem dos alunos, com o objetivo de compreender o verdadeiro sentido da aprendizagem promovida por essa plataforma. É importante entender que o jogo não é utilizado apenas para a diversão dos discentes, mas como uma ferramenta pedagógica capaz de auxiliar de forma significativa o processo de ensino e aprendizagem, promovendo maior engajamento e participação ativa de alunos e professores nessa nova metodologia.

É preciso compreender então como funciona o jogo digital Minecraft, que tem como proposta integrar diversas aprendizagens em um jogo, oferecendo uma paisagem no campo virtual complexa e inventiva, sendo composta pelos blocos(cubos). Com esses recursos os educandos exploram mundos infinitos, transformando-os continuamente no mundo da



imaginação, favorecendo a colaboração com colegas na construção de projetos diversos (Minecraft, 2024). Na Figura 1 pode-se verificar como é o Minecraft Educativo.

Figura 1 - Plataforma Minecraft Education



Fonte: Disponível em: <https://education.minecraft.net/pt-br>.

Esse jogo foi criado e patenteado pela empresa Mojang Specifications, e com sua versatilidade e adaptabilidade, se tornou popular entre crianças e jovens. Esse fato chamou a atenção de profissionais da educação, que buscaram utilizá-lo de maneira criativa em suas práticas educacionais, conectando o jogo ao processo de ensino e aprendizagem. Visando ampliar a sua aplicação no campo da educação, a Microsoft adquiriu os direitos autorais do jogo juntamente com a Mojang, em 2015, e investiu na versão específica para a educação.

A nova versão veio acompanhada de uma plataforma online contemplando suporte pedagógico, com um itinerário formativo para professores e uma coleção de mundos do Minecraft. Esses mundos foram concebidos para diferentes áreas do conhecimento,



apresentando atividades e desafios, sendo organizados de forma visual e pedagogicamente estruturados (Minecraft, 2024). A Figura 2 mostra, na plataforma, a biblioteca das lições, sendo possível realizar um planejamento adequado para cada área de ensino.

Figura 2- Biblioteca das Missões do Minecraft Education.



Fonte: Disponível em: <https://education.minecraft.net/en-us/resources/explore-lessons>.

A plataforma digital de Minecraft Education oferece diversas ferramentas dos cursos de formação para utilizar o jogo até a sua aplicação de fato. A plataforma, sempre voltada para a educação, tem muitos recursos que podem ser ferramentas essenciais nesse processo, mas estão disponíveis apenas na versão paga. O que torna inviável para as instituições públicas que não contam com o apoio financeiro para essa área da tecnologia digital educacional.



3.4.2 Roblox na Educação

Outra plataforma de jogo digital utilizado pelo público infantil é o Roblox com requisitos semelhantes ao Minecraft, e com um amplo campo de possibilidades. É um dos jogos mais utilizados atualmente, porém com poucas pesquisas voltadas para a área da educação em comparação com outros jogos. O Roblox é um ambiente virtual que foi criado por David Baszaucki e Erik Cassel por volta de 2004, com o nome de “*Dynalockas*” como versão alfa. Sua versão final foi disponibilizada em 2006 denominada de ROBLOX. Nessa versão foi incluída a moeda virtual *Roblux*, que é um recurso para realizar compras dentro da plataforma, sendo que essa monetização não é obrigatória para participar da maioria das experiências disponíveis no jogo (Dal Pizzol, Bussolotto, & Lira, 2022).

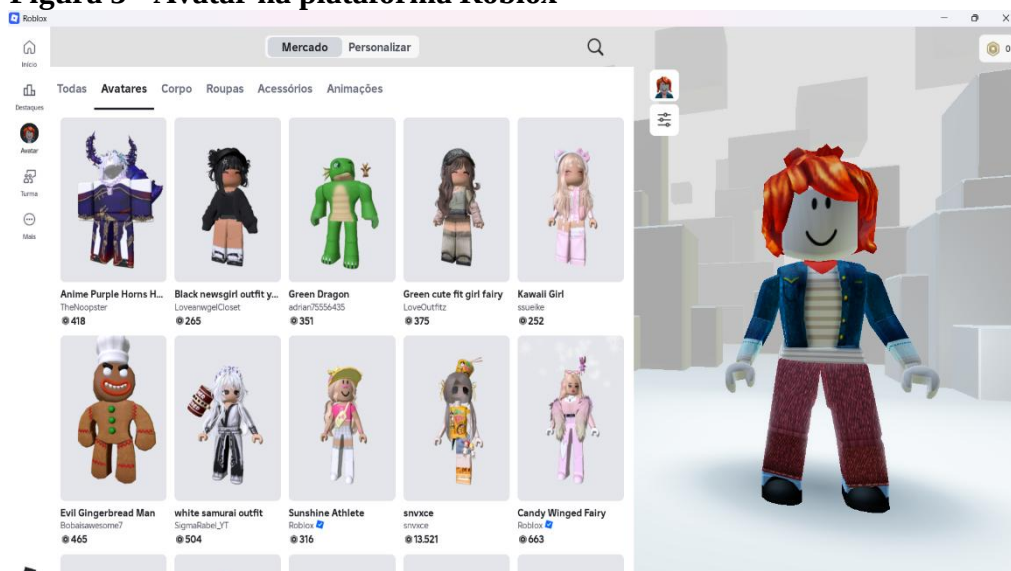
O jogo Roblox é um cenário digital bastante atrativo tanto para crianças quanto para adolescente e jovens, são mais de 85 milhões de usuários diários, segundo pesquisas feitas até o 4º trimestre de 2024. A plataforma oferece cerca de 6 milhões de experiências digitais, com a presença de 2,8 milhões de desenvolvedores permitindo que qualquer usuário crie e monetize conteúdo (Roblox, 2025). Partindo dessa análise é possível compreender como essa ferramenta pode se adequar para o processo de ensino e aprendizagem na educação básica verificando os pontos positivos e negativos que envolvem esse processo.

Em 2019 no site chamado de Common Sense Education, Mellissa Powers verificou que “Roblox é um produto comercial que, por natureza, tem muitas oportunidades de aprendizado. Assim como o Minecraft, essa popular plataforma de jogos pode ser usada para



ensinar e demonstrar habilidades específicas, com planejamento cuidadoso e implementação estruturada” (Powers, 2019). Percebe-se que a plataforma contém diversos jogos que podem ser explorados e estruturados para a área educacional. Nesse processo, o jogador precisa criar a personagem que é chamado de avatar, definindo o sexo, cor do cabelo, rosto, roupa e outros requisitos para montar a personagem. Com o avatar montado, de acordo com os comandos do jogador, é possível explorar jogos diversos e outros jogadores também presentes no mesmo mundo virtual. Sendo possível interagir e solucionar os problemas surgidos nos diversos ambientes digitais escolhidos. Na Figura 3 é possível visualizar em exemplo de avatar construído na plataforma:

Figura 3 - Avatar na plataforma Roblox



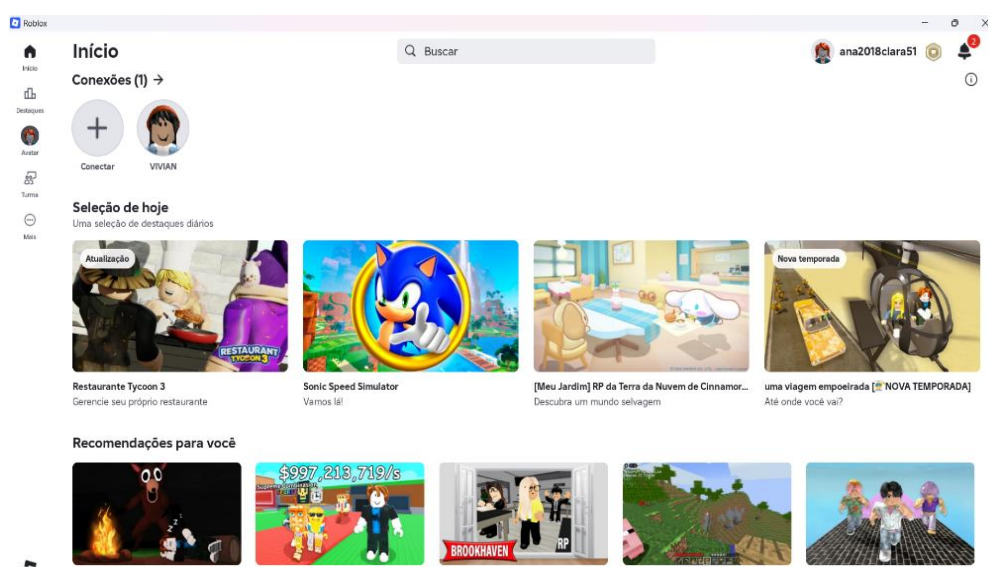
Fonte: Captura de tela do jogo Roblox em 2025.

É possível perceber pela figura acima que a construção do próprio avatar, já é algo que chama a atenção de crianças e adultos, criando uma identidade própria. Mas é importante



ressaltar que quando é criada uma conta no Roblox no primeiro momento são poucos os recursos disponíveis para essa construção. Logo depois que o jogador começa a ganhar moedas, chamadas de Roblox, é possível comprar acessórios melhores para o avatar. Veja na figura 4 alguns dos jogos que podem ser encontrados na plataforma.

Figura 4 – Jogos disponíveis no Roblox.



Fonte: Captura de tela do jogo Roblox em 2025.

As possibilidades de jogos são diversas e as interações com outras crianças dentro do próprio jogo possibilita ao jogador manter um diálogo. Existe uma liberdade para promover atividades que não são totalmente ligadas ao lúdico ou à diversão, mas que são focadas na experimentação, na convivência e na imersão para a qual a atividade está proposta. Dando ênfase na criação, no compartilhamento de experiências imersivas e na criatividade dos jogadores (Yaden, 2020).



Seguindo esse mesmo raciocínio, Siqueira (2019) afirma que “o Roblox é um jogo digital de interpretação de personagens online, que permite a participação de muitos jogadores, que se relacionam e compartilham de situações em uma plataforma de simulação”. No momento da realização desses jogos é complicado compreender a idade dos jogadores envolvidos e as possibilidades de diálogos que podem ocorrer durante esse processo de compartilhamento. Dessa forma, Yaden, 2020 afirma que:

Roblox é destinado a usuários de todas as idades, mas os jogadores mais jovens são encorajados a ter supervisão ao interagir com os outros ou ao selecionar quais jogos gerados pelo usuário jogar. Com uma grande ênfase na interatividade social, a segurança deve ser uma prioridade com o público mais jovem. Alguns relataram casos de bullying e outras circunstâncias que os pais podem achar inadequadas, mas existem sistemas para limitar a ocorrência desses problemas (YADEN, 2020).

A plataforma possibilita uma grande diversidade de criação para a construção de uma aula didática e com recursos digitais acessíveis. É importante compreender que ao ser aplicada na área da educação infantil alguns requisitos importantes precisam ser considerados. Com a comunicação aberta disponível entre os avatares, os jogadores podem manter um diálogo com palavras e termos que não podem ser controlados, pois é um jogo aberto ao público.



3.4.3 Scratch na Educação

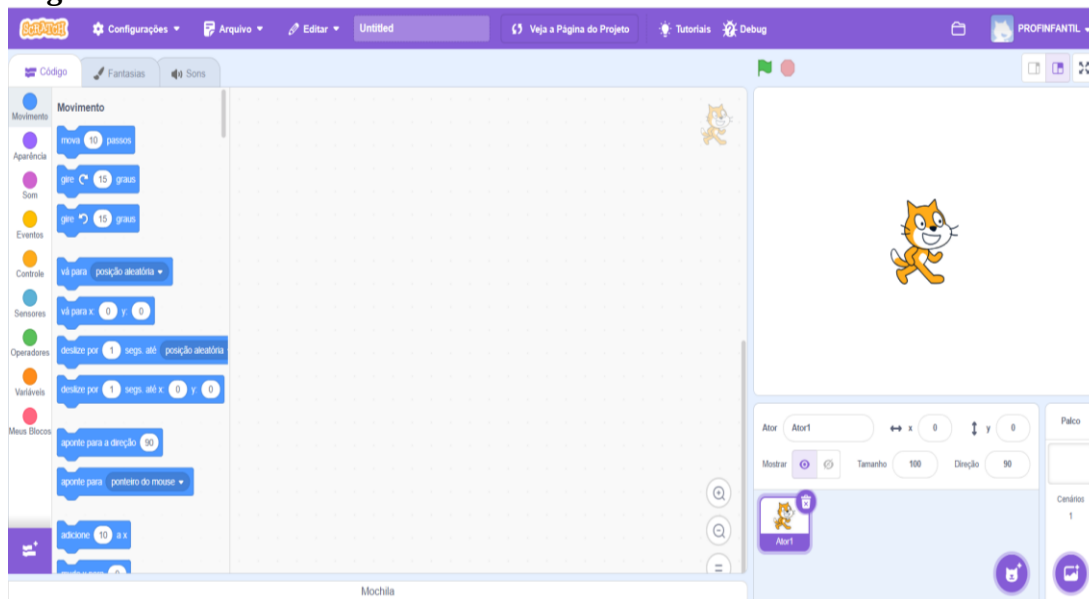
A plataforma Scratch tem origem no Media Lab, um laboratório integrante da escola de Arquitetura e Urbanismo do Instituto de Tecnologia de Massachussetts (MIT), uma universidade privada dos Estados Unidos da América. De acordo com Simon (2022) que define o Scratch:

O Scratch é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT, sendo possível programar jogos, animações e histórias interativas, as quais podem ser compartilhadas com outras pessoas. O Scratch é uma plataforma, pensada para o desenvolvimento do pensamento criativo, e outras habilidades fundamentais na atualidade, como trabalhar de forma colaborativa, criativa e auxiliar no raciocínio (Simon et al., 2022, p. 136 – 137).

A plataforma de jogo Scratch está ligada ao aprendizado baseado em criatividade, na qual surge a criação de projetos, o trabalho em pares e o pensar brincando. Segundo Resnick (2020), a criação do Scratch foi inspirada na proposta do Jardim de Infância de Fröebel, bem como nas ideias de Seymour Papert, Paulo Freire e Maria Montessori. Essa inspiração se reflete no fato de que a linguagem de programação do Scratch é baseada nas formas como as crianças aprendem no jardim de infância: por meio de projetos, da colaboração e, principalmente, da criatividade. Na Figura 5 pode-se verificar como a plataforma digital Scratch está estruturada:



Figura 5 - Plataforma Scratch



Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/1212006176/editor>.

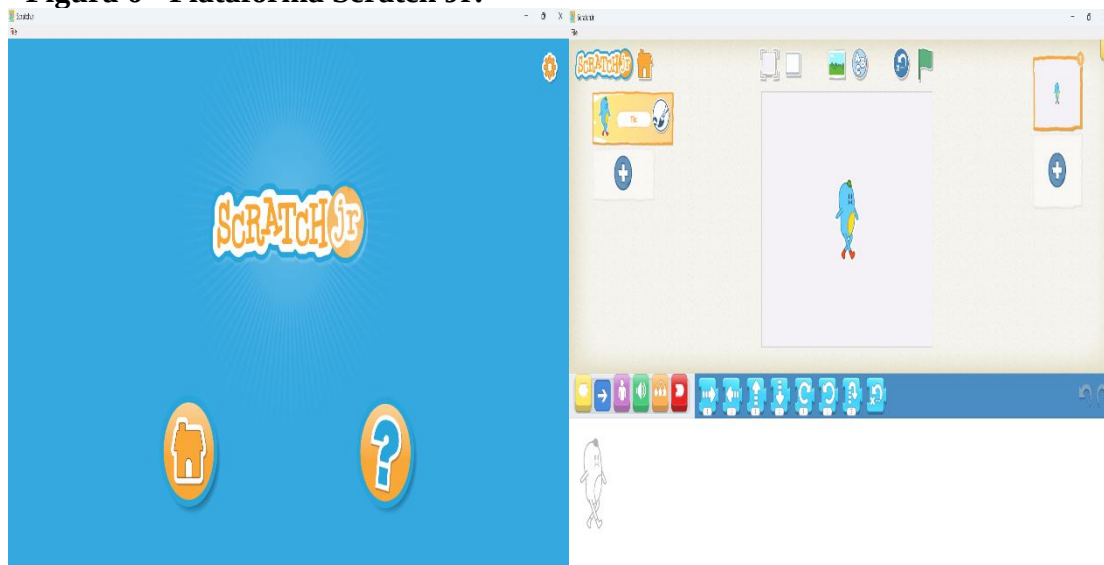
É importante compreender o quanto esse jogo chama a atenção através das cores e os movimentos. Fazendo uma análise, segundo Leonardo, “o Scratch é uma linguagem gráfica de programação, lúdica e de fácil manuseio, e de uma forma geral atrai o interesse das crianças” (Leonardo, 2019, p.1). A acessibilidade torna essa plataforma um caminho fácil para a aplicação na área educacional. A criatividade e a imaginação são pontos chaves na construção dos cenários, gerando autonomia para o sujeito do saber.

Para a área da educação infantil é possível a utilização do Scratch Jr que tem os mesmos recursos das demais ferramentas estudadas, mas se apresenta de forma mais compreensível para a faixa etária das crianças do ciclo educacional da primeira infância. A plataforma pode ser acessada de forma online ou através de aplicativo. Nele as crianças possuem a possibilidade de criar seu próprio personagem, gravações e falas no momento da



criação do projeto. Para criar os movimentos se utiliza os blocos de encaixe que imprimem ação ao personagem. Na Figura 6 pode ser verificada a tela do Scratch Jr:

Figura 6 - Plataforma Scratch Jr.



Fonte: Scratch Jr em 2025 - <https://www.scratchjr.org/>.

A utilização dessa plataforma em sala de aula é mais acessível e adequada para crianças da educação infantil. Também os professores através da prática e do estudo a respeito da plataforma conseguem aplicar. Não é necessária uma programação específica, pois a própria plataforma é iniciada com os projetos iniciais para incluir em sala de acordo com a metodologia adotada pelo docente da turma.

Atualmente ocorrem divergências em relação ao uso de tecnologias digitais para crianças, principalmente quando está voltado para o período de tempo de utilização desses recursos. De um lado tem-se pessoas que incentivam a utilização desses recursos principalmente na área educacional, e de outro tem-se os céticos em relação a utilização



desses recursos. E nesse meio tem ainda as políticas públicas de acesso ou restrição de novas tecnologias e do outro a necessidade da utilização desses recursos na capacitação docente. Assim verifica-se que a questão da tecnologia em sala de aula, apesar dos avanços, ainda é uma questão bastante discutidas com ideias a favor e contra. De acordo com Resnick (2020):

O foco não deve ser quais tecnologias as crianças estão usando, mas o que elas estão fazendo com as ferramentas. Alguns usos de novas tecnologias promovem o pensamento criativo, enquanto outros o restringem, e o mesmo se aplica às tecnologias antigas. Em vez de tentar escolher entre muita tecnologia, pouca tecnologia e nenhuma tecnologia, pais e professores deveriam procurar atividades que envolvam as crianças no pensamento e expressão criativos (Resnick, 2020, p. n.p.).

Enfim, independente de qual tecnologia digital utilizar o importante é se adequar e buscar práticas e metodologias que envolvam os alunos cada vez mais em sala de aula, com as quais eles sejam mais criativos, solidários e motivados. Para que isso ocorra é necessário também uma equipe pedagógica centrada na busca de soluções e propostas condizentes com suas realidades.

Fazendo uma análise geral das três plataformas citadas acima é perceptível notar a diferença que cada uma exercer no processo educacional. Neste caso voltado para a educação pública infantil, pode-se observar a comparação geral entre elas no quadro 1 com as comparações entre os jogos digitais:



Quadro 1 - Comparativo entre as plataformas Minecraft, Roblox e Scratch/Scratch Jr

Aspecto	Minecraft	Roblox	Scratch / Scratch Jr
Origem / Empresa	Mojang / Microsoft	David Baszaucki & Erik Cassel / Roblox Corporation	MIT Media Lab
Faixa etária indicada	5 a 6 anos	Todas as idades (recomenda-se a supervisão para crianças pequenas)	Scratch Jr: 5 a 7 anos / Scratch: a partir dos 5 anos, mas adaptável
Hardware	Computador, tablet, smartphone	Computador, tablet, smartphone	Computador, tablet, smartphone (online e app)
Tipo de jogo	Sandbox, construção e exploração	Diversas plataformas de experiências digitais criadas por usuários	Programação gráfica, criação de jogos, histórias e animações
Objetivos na educação infantil	Criatividade, colaboração, planejamento, desenvolvimento de projetos e cidades sustentáveis	Interatividade social, criatividade, resolução de problemas, imersão	Criatividade, raciocínio lógico, ludicidade, trabalho colaborativo, autonomia
Recursos pedagógicos	<i>Minecraft Education Edition</i> : mundos estruturados, missões, ferramentas para professores	Exploração de jogos educativos, criação de avatar, interação social	Blocos de programação, criação de personagens em movimento e cenários, projetos prontos para edição
Desafios / Limitações	Versão completa paga; necessidade de formação docente; dificuldade para manusear; infraestrutura tecnológica	Monitoramento da interação entre usuários; conteúdo gerado pode ser inadequado; infraestrutura tecnológica	Necessidade de acompanhamento docente; adaptação para crianças pequenas; tempo de uso adequado
Diferenciais na plataforma	Espaço seguro e controlado (versão educativa); promove o desenvolvimento de projetos em equipe	Grande diversidade de jogos e experiências; alto engajamento social	Linguagem lúdica e intuitiva; desenvolvimento do pensamento computacional desde a primeira infância

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



Aspecto	Minecraft	Roblox	Scratch / Scratch Jr
Aplicação / Educação pública	Exige alto processamento e memória; considerado um software pesado	Exige conexão de internet estável e rápida	Não exige muita internet; fácil manuseio e múltiplos recursos educativos
Custo / Benefício	Pode ser baixado gratuitamente, mas a versão paga é necessária para recursos essenciais	Pode ser baixado gratuitamente, mas requer compra de Robux para recursos adicionais	Pode ser baixado gratuitamente, sem necessidade de pagamentos para uso dos jogos

Fonte: Quadro de autoria própria (2025).

Ao analisar o quadro, é possível compreender como as plataformas de jogos podem ser utilizadas no processo educacional, cada uma com seus métodos e funções específicas. Com um planejamento adequado e organizado, essas plataformas podem ser aplicadas de forma integrada aos conteúdos que compõem a grade curricular da escola. No entanto, é fundamental realizar uma verificação prévia para garantir que as atividades propostas estejam adequadas à turma de alunos inserida nessa prática educacional.

3.5 Educadores e as Inovações Tecnológicas Educacionais

O processo de ensino e a aprendizagem, vem ganhando modificações benéficas e avanços em relação as inovações tecnológicas, pois a sociedade em geral já mostra como é essencial aplicar métodos de ensino que chamem a atenção dos alunos. Conforme descrevem Page e Paiva (2021):

Professores e alunos têm buscado cumprir seus papéis sociais e culturais no ensino e na aprendizagem, modificando assim o ensinar habitual e o aprendizado. O ensinar e o aprender, hoje em dia, ficaram a cargo das estratégias e metodologias adotadas pelas

AGTU - UNIVERSITY
 6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
 Telephone No.: +1 (407) 738-9203
 Mail: contact@agtu.net
 Website: agtu.us



escolas ao mediar os conteúdos básicos para os alunos, tendo as ferramentas digitais uma função ímpar no protagonismo colaborativo do processo educacional (p. 2).

Percebe-se assim que as metodologias utilizadas atualmente deixam de lado a questão do aprender a ler e escrever apenas na leitura e na escrita, e as inovações tecnológicas vem ganhando espaço em relação a essas metodologias. A citação de Voges et al., 2009 relata que “[...]continuar somente com as ferramentas convencionais de ensino e não procurar o uso da informática na sala de aula é ignorar este recurso de propagação e criação do conhecimento” (p. 68).

Segundo Pinho e Araújo (2019), com as inovações tecnológicas o professor se vê desafiado a aprender a lidar com esses novos métodos. Essas tecnologias educacionais visam o aprimoramento profissional dos educadores, ampliando assim as possibilidades de acesso a uma educação de qualidade para todos, oferecendo maior autonomia ao docente e, estimulando seu pensamento crítico e criativo.

Em uma instituição de ensino é necessário obter o preparo logístico (como a provisão dos equipamentos necessários e na quantidade suficiente, de modo a atender as demandas da instituição) e educacional, ou seja, uma mudança nos padrões tradicionais de ensino. Os professores e as escolas têm papel indispensável no tocante à cultura digital, não somente por criar dinamismo ao direcionar o aprendizado dos conteúdos, como também no sentido de auxiliar os estudantes a se inserirem na cultura digital de forma responsável e proveitosa (Pinho; Araújo, 2019).



3.6 Liderança escolar e as Inovações Tecnológicas Educacionais

A partir das transformações digitais o gestor de uma instituição de ensino também percebem a necessidade e a importância de modificar sua gestão nesse sentido. Na gestão de mudanças, de acordo com Project Management Institute (PMI, 2013) “uma abordagem abrangente, cíclica e estruturada para a transição de pessoas, grupos e organizações de um estado atual para um futuro, com os benefícios pretendidos” (p.7), vê-se a importância de se buscar novos meios de conviver com os avanços tecnológicos e principalmente com as resistências que geram quando se comenta sobre esses temas.

Quando essa resistência é muito intensa, pode resultar na perda de profissionais valiosos para a organização ou até, em último caso, no fracasso do processo de mudança (Prosci, 2016). Então o gestor tem um importante papel de atuar como facilitador desse processo e criar metas que alcancem de fato os objetivos esperados com as transformações. Nesse processo de transformação, os gerentes são obrigados a romper com padrões que fizeram com que a organização fosse bem-sucedida até então, e engajar os colaboradores para operar em um ambiente ainda desconhecido (Tushman & III, 1996).

Sendo assim, a instituição educacional necessita de uma liderança forte e prestativa, sempre pronta para ajudar e auxiliar toda a comunidade escolar, demonstrando interesse e parceria com os professores, apoio pedagógico, funcionários em geral e os pais e responsáveis das crianças, conforme cita Luck (2002):



Os dirigentes de escolas eficaz são líderes, estimulam os professores e funcionários da escola, pais, alunos e comunidade a utilizarem o seu potencial na promoção de um ambiente escolar educacional positivo e no desenvolvimento de seu próprio potencial, orientado para a aprendizagem e construção do conhecimento, a ser criativos e proativos na resolução de problemas e enfrentamento das dificuldades (p. 2).

Um modelo a ser seguido pelo gestor escolar pode ser o da liderança transformacional, que, conforme Góis (apud Pereira, 2006), descreve como o “procedimento através do qual os líderes fomentam o empenhamento e o comprometimento dos colaboradores, levando-os a obter comportamentos espontâneos e de entrega total à causa da organização” (p. 32). Assim, o líder transforma e motiva os seguidores, através de ações que consigam envolver e incentivar todos os participantes do processo educacional.

A gestão escolar possui um papel importante em uma instituição escolar, pois tudo que a escola necessita é ele o mediador para conseguir recursos e materiais necessários para assim progredir. Então ela tem como função adequar a escola neste novo meio tecnológico, conseguindo os aparatos tecnológicos, através de parcerias com a gestão municipal; e inserindo os professores e funcionários nesse novo ciclo. Buscando formação voltada para as inovações e recursos tecnológicos que estão cada vez mais presente no processo de ensino e aprendizagem dos educandos.



3.7 Desafios e limitações da implementação da Gamificação na educação

Implementar recursos tecnológicos em uma instituição escolar é bastante desafiador e perpassa por grandes obstáculos, que são importantes de se destacar para entender que a gamificação tem seus pontos positivos e negativos. E por isso é importante ser cauteloso e compreender bastante sobre esse tema para assim aplicar de fato na área educacional. Um dos principais obstáculos apontados pelo autor Fernandes (2022) é a resistência de certos educadores em adotar metodologias inovadoras como a gamificação. A maioria dos professores se acostumaram com os métodos tradicionais e encontram dificuldades em se adaptar ao uso de jogos digitais no processo educacional.

A resistência pode ser influenciada pela falta de familiaridade com as novas tecnologias, pois alguns pensam que a gamificação é apenas uma distração em vez de um auxílio no processo de ensino e aprendizagem. Essa mudança no paradigma da educação requer uma transformação nas práticas pedagógicas, gerando um desconforto e insegurança para os docentes na construção do seu planejamento pedagógico, pois é necessário aprender, compreender e praticar os recursos e as inovações tecnológicas.

Mas para que essa inovação seja implementada é necessário passar por outras barreiras, como a estrutural. Meira e Blikstein (2019) destacam que a falta de recursos tecnológicos nas instituições de ensino representa um desafio significativo para a implementação da gamificação, pois muitas estratégias dependem do uso de plataformas digitais e dispositivos eletrônicos, que nem sempre estão disponíveis nas escolas. A falta de



equipamentos, como computadores, tablets e projetores, e a falta de acesso à internet, podem restringir a implementação de jogos educativos.

Outros autores também reforçam sobre essa questão, como Pantoja e Pereira (2018) dizendo que além das dificuldades tecnológicas, a implementação desses jogos na grade curricular exige um planejamento e adequação ao conteúdo programático. Pois nem todos os jogos são adequados para todas as disciplinas ou faixa etária. A construção desse planejamento demanda um tempo prolongado, muita criatividade e esforço do professor.

Portanto, apesar dos recursos e as inovações digitais como os jogos aplicados na educação, é importante verificar como a implementação desses recursos será inserido no currículo escolar. Considerando, desde a resistência dos educadores, a falta de recursos tecnológicos adequados e as dificuldades em alinhar os jogos aos objetivos pedagógicos. Essas limitações necessitam ser superadas, com uma ação em conjunto. Em uma escola adaptada com recursos tecnológicos, cursos preparatórios para professores e uma gestão engajada com essas novas inovações tecnológicas, a gamificação pode ser inserida e atingir o potencial no processo de ensino e aprendizagem.



4 Aplicação da Metodologia

Esta pesquisa se caracterizou como um estudo de abordagem qualitativa de forma exploratória e descritiva. Com a utilização de mecanismos que envolvem a gamificação e a plataforma digital voltadas para a educação infantil. Com foco no Scratch, uma ferramenta para a implementação de uma metodologia voltada para atividades que envolve recursos tecnológicos e jogos digitais, tendo como objetivo analisar o impacto na aprendizagem e o engajamento das crianças envolvidas na pesquisa. Para conhecer melhor a respeito do tema e buscar as referências teóricas, foi realizada a pesquisa bibliográfica, que ocorreu em abril, maio e junho de 2025.

A metodologia do projeto foi desenvolvida com caráter exploratório e descritivo através de experiências vividas pelos envolvidos, e avaliando os resultados obtidos através da prática aplicada e as análises de artigos que abordam o tema. Verificando também a respeito dos jogos digitais que podem ser utilizados na educação como o Minecraft Education, Roblox e o Scratch, fazendo uma seleção de materiais voltados para a educação Infantil. Abordando ainda metodologias benéficas e mais acessíveis para utilizar na educação pública. E assim então aplicar a gamificação de fato em uma sala de aula, com base em plataformas de jogos digitais.

Para aplicar a metodologia foi necessário escolher um grupo de crianças na faixa etária de 05 a 06 anos. Como o estudo é voltado para a educação básica foi selecionado a Escola de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção da cidade de Cametá estado do Pará. Nela, foi selecionado uma turma do jardim II, pois são crianças com faixa etária adequada

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



para a utilização de jogos digitais. A população de estudo foi uma turma com 30 crianças, acompanhadas por 2 professora regente e 1 auxiliar pedagógica. Crianças de 05 a 06 anos de idade, meninas e meninos, que foram divididas em grupo A e B, considerando a disponibilidade e o interesse em participar das atividades e a assinatura do termo encaminhado para os pais para a liberação da criança para utilização de jogos digitais.

A partir da escolha do grupo de alunos foi feita a seleção, conforme descrito no tópico 2. No primeiro momento através de análises a respeito dos jogos que as crianças têm mais acesso primeiramente foram selecionados o Minecraft e o Roblox, que são plataformas de jogos que uma grande parte dos alunos tem acesso. Porém, quando eles estão voltados para o processo educacional, isso envolve algumas vertentes importantes que foram levadas em consideração como: os dois jogos necessitam de uma internet de excelente qualidade pois as plataformas são mais complexas, a prática e a acessibilidade dos docentes na utilização das plataformas e as interações digitais externas que podem estar presente nos jogos levando as crianças a ficarem expostas a conversas online com pessoas desconhecidas.

Fazendo uma análise do Quadro 1 (citado no Tópico 2) de comparativos das plataformas Minecraft, Roblox e Scratch é possível compreender que a plataforma mais adequada para ser aplicada na educação pública e infantil é o Scratch Jr e o Scratch. Elas são plataformas digitais de fácil acesso, adequada para a idade das crianças da turma selecionada para essa pesquisa, pode ser aplicada no computador e tablets, aguça o pensamento criativo na criação dos avatares e os cenários. Além disso, tem uma linguagem lúdica e intuitiva, sem



interação online evitando qualquer constrangimento entre as crianças, é de fácil manuseio e disponibiliza diversos recursos para a criação de jogos.

É importante considerar que existe uma falta de investimento, em algumas instituições educacionais públicas, como: salas de computação, tablets individuais para os alunos e uma série de outros recursos necessários para o uso de tecnologias em sala de aula. Outro fator importante que também envolve a aplicação adequada desses meios de ensino é o treinamento dos educadores, gestores e coordenadores na realização dessas ferramentas em sala de aula, principalmente na área da educação infantil. A falta de recursos nas escolas públicas para manter a plataforma Roblox e Minecraft, como uma internet de ótima qualidade para a aplicação desses jogos, dificulta ainda mais a utilização dessa plataforma de jogo na educação.

Após estudos a respeito do funcionamento da plataforma do Scratch em artigos científicos, as regras disponíveis na própria plataforma e em vídeos no Youtube e no Google. Baixando e compreendendo o funcionamento da plataforma, foi iniciada a aplicação. O conteúdo escolhido foi de Ciências, pois a escola estava trabalhando o projeto do meio ambiente. A partir disso foi construído a sequência didática que está disponível no Apêndice A.

A pesquisa foi aplicada nos dois grupos, mas de maneira diferente, conforme descrito na sequência:



No primeiro dia, foi realizada uma roda de conversa sobre o tema “O meio ambiente”, abordando a importância de manter o ambiente limpo e destacando o princípio dos 3 Rs: Reduzir, Reutilizar e Reciclar. Em seguida, foi apresentado um vídeo educativo da Turma da Mônica (YouTube) para auxiliar na compreensão do tema. Após assistirem, as crianças utilizaram massinha de modelar para criar um super-herói, sendo assim um avatar que protegeria o planeta. Na Figura 7 registro da sala de aula no momento de assistir o vídeo.

Figura 7- Vídeo da turma da Mônica



Fonte: De autoria própria

Na Figura 8, são mostrados os personagens criados com massa de modelar.



Figura 8- Personagem de massa de modelar



Fonte: De autoria própria.

Logo após passou-se para a plataforma digital Scratch Jr onde as crianças começaram a conhecer sobre ela e verificaram como criar personagens digitais. Primeiramente através dos comandos da professora na utilização do aplicativo. Segue na Figura 9 os personagens criados na plataforma Scratch Jr.



Figura 9 - Personagem Scratch Jr



Fonte: De autoria própria.

Já o Grupo B realizou as atividades de compreensão do conteúdo através de vídeos e, na finalização da aula, construindo bonecos de massa de modelar e desenho livre sobre o meio ambiente.

No segundo dia de aula foi aplicado o jogo prático com as lixeiras da coleta seletiva após explicação sobre as cores das lixeiras. Em dupla, as crianças começaram o jogo no qual cada dupla deveria colocar a imagem do lixo de acordo com a cor da sua lixeira. Quem conseguiu colocar todas as imagens do lixo em sua lixeira foi a dupla vencedora. Na Figura 10 é possível visualizar a realização do jogo prático.



Figura 10 - Jogo Prático coleta seletiva



Fonte: Autoria própria.

Na sequência foi realizada a construção no Scratch Jr de um cenário que retratou as lixeiras da coleta seletiva, com o auxílio de algumas crianças e com a ajuda da professora, foi montado o cenário, conforme está na figura 11:



Figura 11 -Plataforma Scratch Jr coleta seletiva.



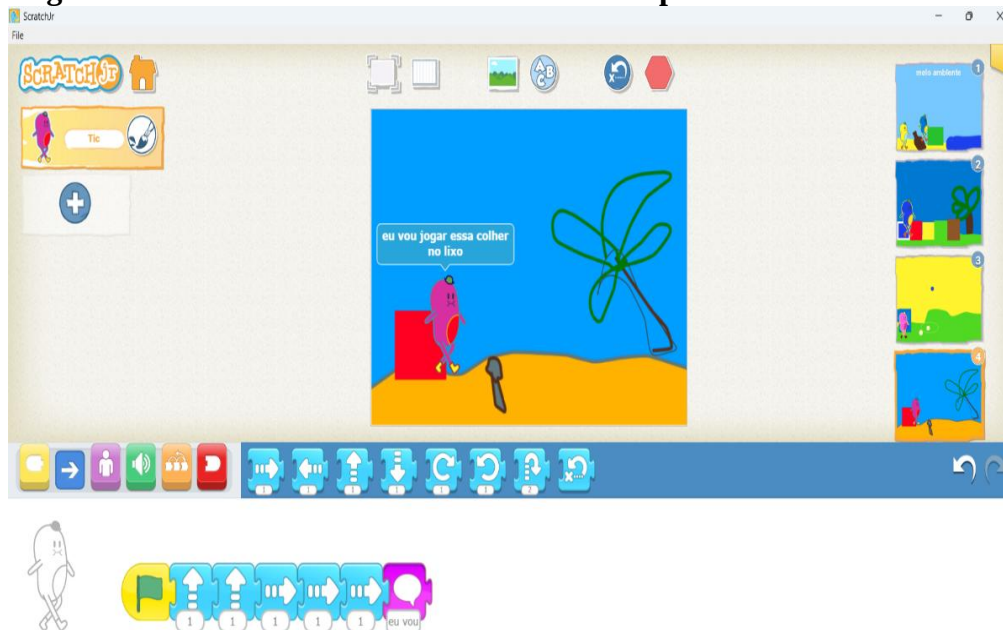
Fonte: Captura da plataforma Scratch Jr em 2025.

Já o grupo B a explicação sobre cada uma delas e seus lixos adequados de acordo com cada cor, atividade de leitura e escrita no caderno de atividades.

No terceiro dia de aula já foram utilizadas atividades que trabalharam os produtos recicláveis em sala de aula criando verdadeiras obras de artes com produtos reutilizáveis, como colagem com tampas de garrafas pet, copos descartáveis e vários outros recursos. Logo depois, através da plataforma digital Scratch Jr, foi construído junto com os alunos uma história simples sobre a coleta seletiva. Na Figura 12, o cenário construído no Scratch Jr:



Figura 12 - Plataforma Scratch Jr História simples.



Fonte: Captura da plataforma Scratch Jr em 2025.

E o grupo B assistiram a história sobre o meio ambiente e a coleta seletiva, mostrando uma breve história sobre o tema estudado desenhando em um papel em branco.

No quarto dia as crianças se tornaram os programadores das histórias, em dupla com um tempo determinado e com o auxílio da professora foram surgindo as histórias com construção de cenários e personalização das personagens. Ainda com dificuldades no manuseio do computador, as crianças conseguiram realizar as missões dentro de suas habilidades. Na figura 13, a construção da história no Scratch Jr.



Figura 13 - Construção de histórias no Scratch Jr



Fonte: link do jogo <https://www.scratchjr.org/about/info> .

Já o grupo B a construir um mural mostrando a coleta seletiva, com representações de materiais. Depois, em dupla, desenharam cenários que representassem as lixeiras e seu respectivo lixo em um papel em branco.

No quinto dia de aula foi feita a exposição, para toda a turma, das histórias de cada dupla, onde as crianças explicaram e mostraram suas histórias, o que aprenderam com o Scratch Jr e como foi utilizar recursos tecnológicos em sala de aula. Essa atividade pode ser visualizada no link <https://youtu.be/XnKUAKncMOg>. Já no grupo B realizou a visualização



das animações criadas na plataforma Scratch Jr de todas as duplas, do grupo A fazendo a leitura para as crianças através dos movimentos criados pelos alunos na plataforma.

Na figura 14 é possível visualizar a exposição das histórias criadas pelas crianças e professoras:

Figura 14- História criada pelos alunos no Scratch Jr.



Fonte: Autoria própria.

No sexto dia as crianças participaram do jogo da Coleta Seletiva, criado pela professora que aplicou o projeto, mas agora na plataforma do Scratch. A estrutura do jogo foi baseada no tutorial de Joel Mora "Aula de programação - Jogo das Maças no Scratch", disponível no You Tube no link <https://www.youtube.com/watch?v=DRaKvVmsMFM> .O grupo B visualizou a apresentação do jogo da Coleta seletiva no projetor da escola para as crianças compreenderem como foi aplicado as atividades com seus colegas de classe.

Segue no Quadro 2 uma síntese das principais atividades desenvolvidas por cada grupo durante o sexto dia:



Quadro 2 Principais atividades desenvolvidas durante a aplicação das aulas.

Dia	Grupo A	Grupo B
1º dia	Vídeo educativo; confecção de bonecos de massa de modelar (avatar); apresentação do Scratch.	Vídeo educativo; confecção de bonecos de massa de modelar; desenho livre sobre o meio ambiente.
2º dia	Jogo da coleta seletiva; criação de cenário sobre o meio ambiente no Scratch Jr.	Jogo da coleta seletiva; leitura e escrita sobre as cores das lixeiras.
3º dia	História sobre o meio ambiente; colagem com materiais recicláveis; criação de cenário com falas e movimentos no Scratch Jr.	História sobre o meio ambiente; escrita de breve narrativa sobre coleta seletiva.
4º dia	Construção de mural; criação de cenários digitais no Scratch Jr.	Construção de mural; criação de cenários no papel.
5º dia	Apresentação das animações; formação de história coletiva no Scratch Jr.	Observação das apresentações e interação com o Grupo A.
6º dia	Participação no jogo da coleta seletiva no Scratch; competição em duplas e trios.	Observação do jogo no projetor; compreensão do processo de gamificação.

Fonte: Elaborado pela autora em 2025.

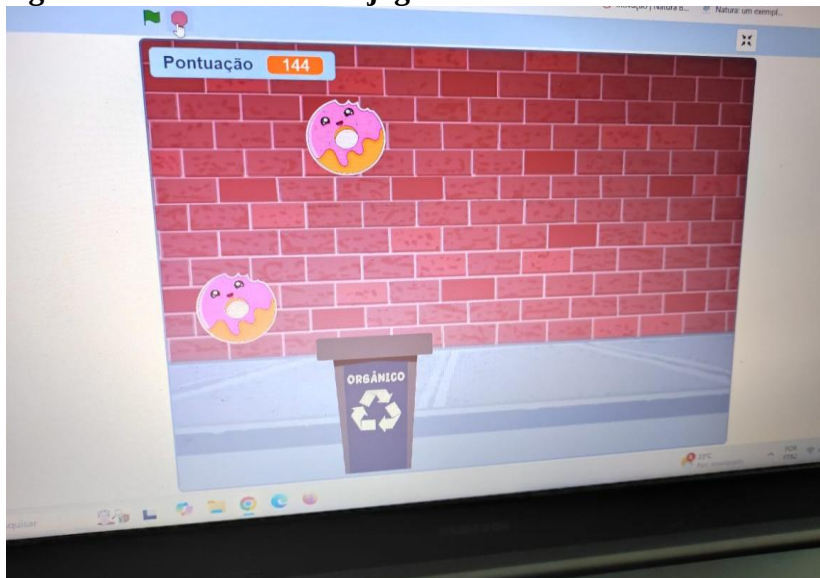
As crianças divididas em duplas e trios, realizaram os jogos. Os que fizeram a maior pontuação - quem conseguiu alcançar a maior quantia de lixo arrecadados pela lixeira - foi o vencedor do jogo e foram premiados com uma caixa de chocolate.

Com o jogo finalizado os alunos do grupo A, em duplas e trios, começaram as partidas. No projetor da escola foi possível observar como os colegas jogavam. Foram destinados três minutos para verificar quantos pontos eles conseguiriam, uma parte das crianças sentiu dificuldades para manusear a regra do jogo – que era coletar os resíduos nas lixeiras. Na tecla de seta para um lado e para o outro os alunos comandavam a lixeira, foram cinco jogos de acordo com a cor das lixeiras, os alunos foram divididos para jogar o jogo.

A dupla vencedora foi da lixeira marrom do lixo orgânico. Eles conseguiram fazer 144 pontos em três minutos de jogo, conforme disponibilizado na Figura 15.



Figura 15 - Vencedores do jogo Coleta seletiva no Scratch.

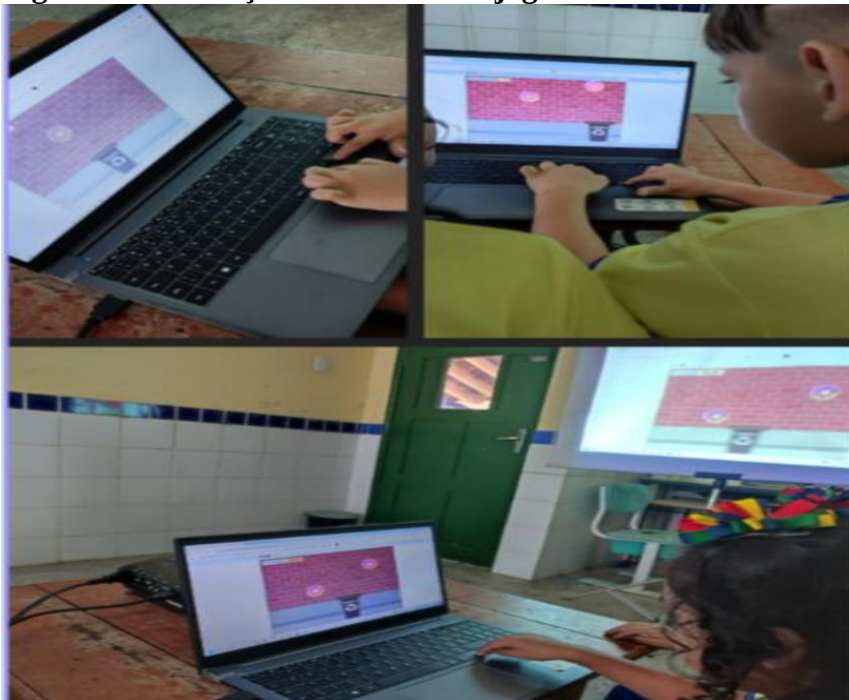


Fonte: Disponível no link (<https://scratch.mit.edu/projects/1216707889>).

Na Figura 16, a menina mostrou dificuldade para utilizar as teclas no computador, já o menino utilizou os seus dois dedos e mostrou mais facilidade, permitindo que eles vencessem a partida



Figura 16 - Crianças vencedoras do jogo Scratch.

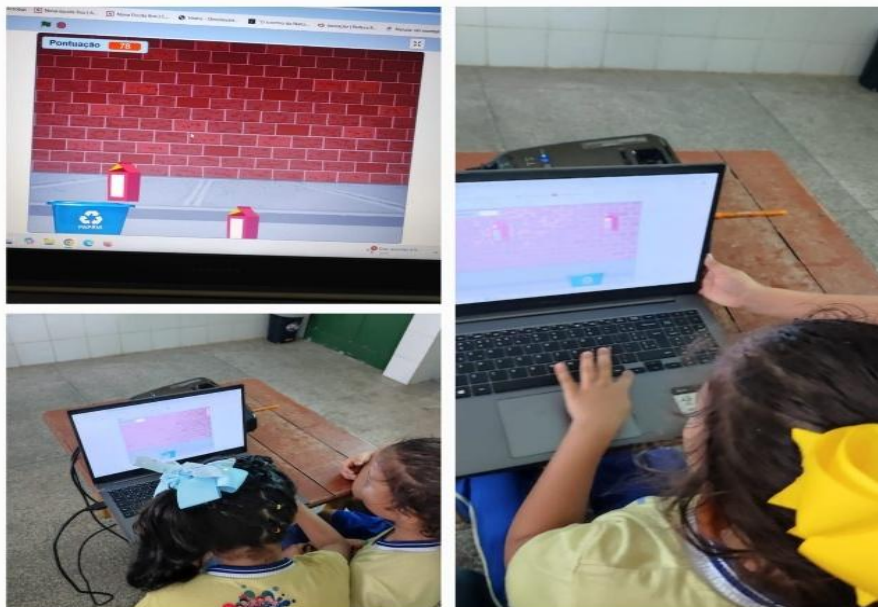


Fonte: Autoria própria.

As crianças também conseguiram alcançar pontuações nos jogos nas outras lixeiras de acordo com suas funções, como pode-se verificar na Figura17. A coleta seletiva do Papel teve a pontuação de 78:



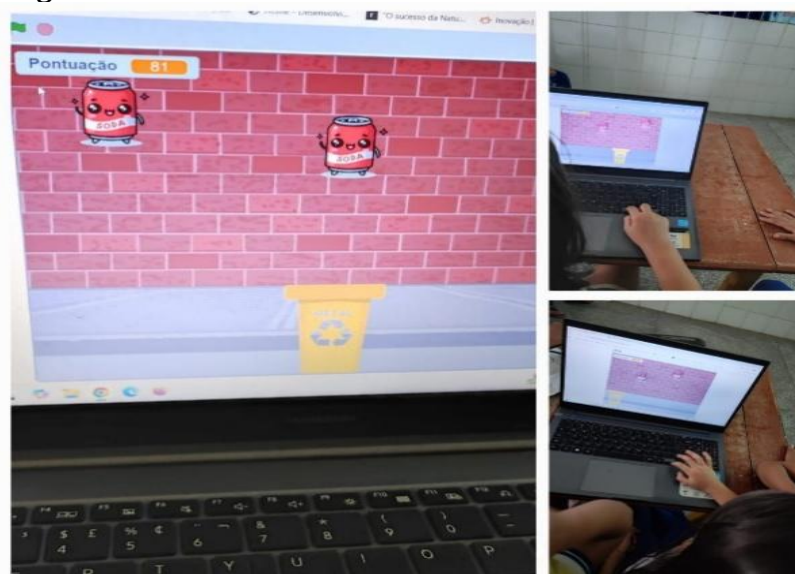
Figura 17 - Coleta papel jogo no Scratch



Fonte: Disponível no link (<https://scratch.mit.edu/projects/1216666722>)

Na coleta do metal as crianças conseguiram alcançar 81 pontos, conforme a Figura 18:

Figura 18 - Coleta Metal no Scratch.



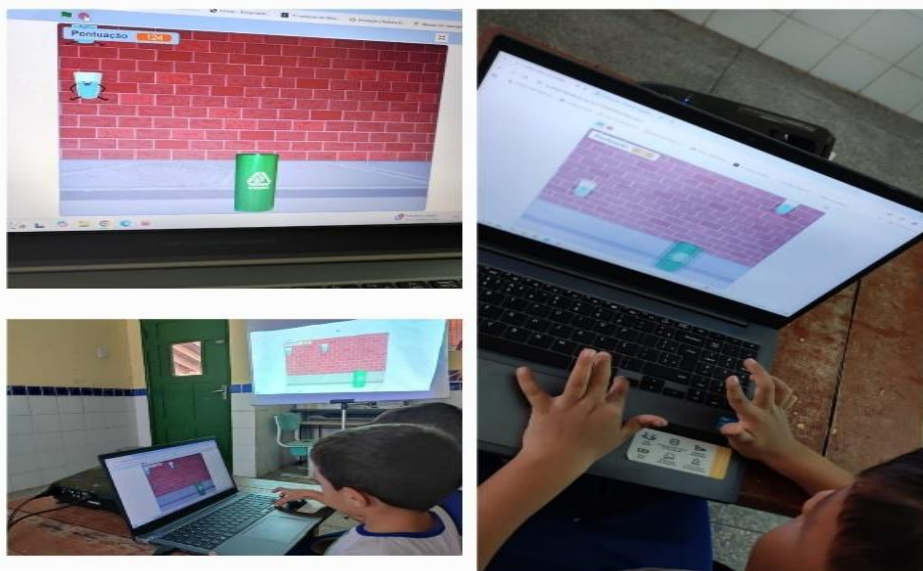
Fonte: Disponível no link <https://scratch.mit.edu/projects/1216705502>.

AGTU - UNIVERSITY
 6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
 Telephone No.: +1 (407) 738-9203
 Mail: contact@agtu.net
 Website: agtu.us



Na coleta do Vidro as crianças conseguiram alcançar 124 pontos, Figura 19:

Figura 19 - Coleta Vidro no Scratch.



Fonte: Disponível no link <https://scratch.mit.edu/projects/1216682496> .

Na coleta do plástico as crianças conseguiram alcançar 82 pontos, Figura 20:

Figura 20 - Coleta Plástico no Scratch.



Fonte: Disponível no link <https://scratch.mit.edu/projects/1216692568>.

AGTU - UNIVERSITY
 6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
 Telephone No.: +1 (407) 738-9203
 Mail: contact@agtu.net
 Website: agtu.us



A aplicação da metodologia envolveu todos os participantes essenciais da educação infantil: as crianças como agente do processo educacional desenvolvido durante os seis dias de aulas voltados para a gamificação na educação infantil; os pais e responsáveis que convivem com seus filhos e puderam relatar se houve mudanças depois da nova metodologia utilizada em sala; e os professores que atuaram diretamente planejando e se adequando a essa realidade, aos desafios e aos benefícios dessa prática no processo educacional. Tudo foi registrado através de entrevistas e questionários aplicados com os envolvidos no processo.



5 Análise dos Resultados e Discussões

Nesta seção são apresentados e analisados os resultados da pesquisa que investigou a aplicação da gamificação no contexto da educação infantil. A análise dos dados possibilitou a compreensão dos efeitos das práticas inovadoras para o engajamento e participação, na aprendizagem das crianças, sendo os resultados discutidos à luz do referencial teórico que fundamentou o estudo.

5.1 Análise dos Resultados

Com o método de análise exploratória e descritiva foi possível gerar resultados positivos de forma quantitativa e qualitativa através de análises da aplicação do Scratch foi possível observar os aspectos positivos como o engajamento na aprendizagem do conteúdo, o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais. Essa metodologia aplicada na escola pública infantil Professora Maria Regina Assunção, com a participação de 15 crianças, com idade de 05 a 06 anos, na atividade prática com o jogo digital (Grupo A) onde foi assinado pelos responsáveis um termo de participação presente no apêndice B, e outras 15 crianças participaram de atividades normais de sala de aula (Grupo B).

No final das aulas foi verificado o feedback para compreender o que cada aluno assimilou com essa nova dinâmica. Através de uma entrevista montada na plataforma Vindoz IA (disponível no link



<https://share.vidnoz.com/aivideo?id=aisharevkb7BxhdjVsVRHNkbw9gzNfe17578782321702>

6101) respondida pelas crianças que realizaram as aulas durante os seis dias, para avaliar a importância da gamificação na educação infantil. Foram feitas três perguntas relevantes para as crianças, a gravação das respostas está disponível no Apêndice C.

Na Tabela 1 tem-se a comparação das respostas das crianças entrevistadas sobre o uso de tecnologia e o jogo da coleta seletiva no Scratch.

Tabela 1 Comparação das respostas das crianças sobre o Scratch

Pergunta	Opções de resposta	Número de crianças	Observações
Você utiliza alguma tecnologia em casa como celular e televisão?	Sim	14	A maioria relatou que utiliza celular e televisão em casa.
	Não	1	A mãe restringe o acesso às tecnologias digitais.
Foi fácil ou difícil usar o Scratch para montar o cenário?	Fácil	15	Todas afirmaram que foi fácil utilizar o Scratch.
Você gostou de jogar no Scratch o jogo da coleta seletiva?	Sim	15	Todas demonstraram entusiasmo e vontade de jogar novamente.

Fonte: Elaborada pela autora em 2025.

Duas crianças não responderam através de áudio por timidez, mas sinalizaram suas respostas por gestos (“sim” e “não”), sendo contabilizadas nos totais apresentados. Para o grupo B não foi realizada entrevista, pois o objetivo era compreender sobre os jogos digitais na educação infantil. Mas foi possível observar que os alunos assimilaram os conteúdos explicados em sala, realizaram as atividades de leitura e escrita, porém não demonstraram



tanto interesse pelo tema da aula. Diferente do grupo A que estava aprendendo com a prática da gamificação.

Foi enviado também para os pais das crianças um questionário a respeito do comportamento dos seus filhos em relação ao Scratch em sala de aula. As perguntas foram construídas de forma acessível abordando sobre a reação dos filhos em casa depois da realização da dinâmica de gamificação aplicada em aula. As perguntas estão disponíveis no Apêndice D. Com base nas respostas foi construída a Tabela 2, com o resultado em números e porcentagem.

Tabela 2 Comparação das respostas dos responsáveis sobre a aplicação do Scratch.

Pergunta	Opções de resposta	Número de respostas (n)	%
1. Comentários da criança em casa sobre o Scratch	Sim, com frequência	9	60
	Sim, às vezes	6	40
	Não comentou	0	0
2. Interesse despertado por tecnologia e computadores	Sim, muito	8	53,3
	Um pouco	5	33,3
	Não percebi diferença	2	13,3
3. Entusiasmo da criança pelas aulas	Muito entusiasmo	9	60
	Entusiasmo às vezes	6	40
	Pouco entusiasmo	0	0
4. Contribuição do Scratch para o aprendizado	Sim, bastante	12	80
	Um pouco	3	20



Pergunta	Opções de resposta	Número de respostas (n)	%
	Não	0	0

Fonte: Elaborada pela autora em 2025.

Os pais dos alunos responderam aos questionários sobre a aplicação das aulas. Foi feita a aplicação desses questionários com os 15 pais e responsáveis das crianças que participaram da aplicação das aulas voltadas para a gamificação utilizando a plataforma digital. Constatou-se que a curiosidade das crianças foi bastante presente, pois alguns responsáveis procuraram a professora para saber sobre o jogo no “Scratch”, como baixar e onde encontrar o jogo na Internet.

Para buscar melhores resultados sobre a pesquisa, foi realizado um questionário com dez perguntas sobre a gamificação na educação infantil presente no Apêndice E a assinatura do termo de consentimento no anexo A, para 11 professoras atuantes na escola e 01 professora recém-formada que trabalha em uma escola particular. Com base nas respostas foi possível observar e comparar, conforme a Tabela 3, os resultados obtidos com os docentes envolvidos.

Tabela 3 Respostas dos questionários aplicados para Professores

Categoria de Análise	Descrição da Categoria	Resultados Obtidos (n = 12)
Tempo de atuação na educação	Anos de experiência geral no magistério	A maioria (9) tem 20–30 anos de carreira.
Tempo na educação infantil	Tempo trabalhando especificamente na EI	Predominância entre 8–21 anos (8 professoras).



Categoria de Análise	Descrição da Categoria	Resultados Obtidos (n = 12)
Formação acadêmica	Cursos de graduação	Todas possuem graduação em Pedagogia; algumas têm Letras, Geografia e Ed. Física.
Possui pós-graduação?	Especializações ou mestrado	Sim: 10 Não: 2
Áreas das pós-graduações mais citadas	Principais campos de formação continuada	Psicopedagogia: 4 Educação Infantil: 4 Gestão e Supervisão: 4 Educação Inclusiva: 3 Língua Portuguesa: 2 Tecnologias na Educação: 1 Mestrado em andamento: 1
Uso de atividades lúdicas e jogos	Aplicação de jogos, brincadeiras e recursos lúdicos	Sim: 12 Principais jogos: memória, quebra-cabeça, bingo, jogos digitais, roleta, dados lúdicos, desafios motores, jogos de encarte
Compreensão sobre metodologias ativas	Nível de conhecimento relatado	10 professoras entendem bem sobre metodologias ativas. 02 entendem parcialmente sobre esse tema.
Compreensão sobre gamificação	Entendimento do uso de elementos de jogos para aprendizagem	11 professoras entendem bem sobre a gamificação na educação. 01 entende parcialmente sobre esse tema.
Uso de tecnologias digitais	Frequência e tipos de recursos utilizados	Todos os participantes responderam que utilizam tecnologias digitais. Os principais recursos: vídeos, datashow, Televisão, aplicativos, Google Meet, Google Sala de Aula, jogos digitais.
Participação em cursos sobre tecnologias digitais na EI	Formação continuada específica	Sim: 6 Não: 6
Percepção sobre a viabilidade do uso de tecnologias digitais	Opinião sobre o uso em sala de aula	Todos os participantes consideram viável a utilização de tecnologias digitais na educação infantil.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



Categoria de Análise	Descrição da Categoria	Resultados Obtidos (n = 12)
Mudanças percebidas nos alunos	Efeitos observados ao usar jogos e tecnologias	Todos os participantes responderam que surge o aumento do interesse, engajamento, atenção e participação.

Fonte: Elaborada pela autora em 2025.

Esses questionários foram aplicados com a professora que participou das aulas voltadas para a gamificação em sala e com docentes que estão em turmas de crianças de 03 a 04 anos de idade e de 05 a 06 anos. E com uma docente que trabalha em um local totalmente diferente da área de pesquisa, sendo professora de uma escola privada infantil. As aplicações foram realizadas durante duas semanas.

A pergunta sobre a compreensão a respeito das metodologias ativas feita para os professores gerou os dados descritos na Tabela 4:

Tabela 4 Compreensão sobre metodologia ativa e a gamificação na educação.

Resposta / Comentário Principal	Número de educadoras	%
Entende de metodologias ativas e gamificação, reconhece importância e aplicação	8	66,7
Entende parcialmente / tem alguma noção	3	25
Não conhece / nunca ouviu falar	1	8,3

Fonte: Autoria própria em 2025.

De acordo com as respostas dos professores pode-se perceber de forma geral como cada um compreende esse conceito na Tabela 5 abaixo:



Tabela 5 Respostas das professoras sobre metodologias ativas e gamificação.

Educadora	Resposta	Categoria
Professora 1	“Confesso que sou leiga nessa área, palavras novas para mim, mas com estudo e pesquisa sei que vou me adequar e aplicar.”	Não conhece
Professora 2	“Educação que envolve recursos digitais e aplicativos. Gamificação usa elementos de jogos para tornar o aprendizado dinâmico.”	Entende
Professora 3	“Metodologias ativas importantes, crianças ativamente ligadas ao processo. Gamificação importante como jogos interativos.”	Entende
Professora 4	“Aluno no centro do processo, protagonista. Estimula e incentiva o aprendizado.”	Entende
Professora 5	“Metodologia ativa busca protagonismo, desperta curiosidade, autonomia e pensamento crítico.”	Entende
Professora 6	“Metodologias ativas dão autonomia ao aluno, gamificação aplica elementos de jogos para gerar conhecimento.”	Entende
Professora 7	“Metodologias ativas colocam aluno como protagonista, gamificação usa desafios, recompensas e interação.”	Entende
Professora 8	“Aluno é sujeito ativo, gamificação inclui dinâmicas de jogos para potencializar autonomia.”	Entende
Professora 9	“Metodologias ativas tornam aluno sujeito ativo, gamificação promove interação social e expandindo conhecimento.”	Entende
Professora 10	“Aluno no centro da aprendizagem, gamificação transforma sala em ambiente lúdico e motivador.”	Entende
Professora 11	“Aluno é protagonista, gamificação intensifica e estimula o aluno cada vez mais.”	Entende
Professora 12	“O aluno é o centro do conhecimento, é o agente que constrói o conhecimento como fator principal”.	Entende

Fonte: Elaborada pela autora em 2025.

Já na pergunta que relata sobre a utilização de tecnologias digitais em sala teve-se os resultados mais detalhados descritos nas Tabelas 6 e 7:



Tabela 6- Utilização de tecnologias digitais em sala.

Resposta / Comentário Principal	Número de educadoras	%
Utiliza recursos digitais como vídeos, jogos educativos, aplicativos	10	83,3%
Utiliza / apenas ocasionalmente	2	16,7%

Fonte: Elaborada pela autora em 2025.

Tabela 7- Respostas dos professores sobre o uso de tecnologias digitais em sala

Educadora	Resposta	Categoria
Professora 1	“Usamos computador e projetor para vídeos, televisão com acesso à internet.”	Usa
Professora 2	“Sim, jogos educativos digitais, aplicativos interativos, histórias literárias no projetor da escola.”	Usa
Professora 3	“Google sala de aula e Meet para tarefas e videoconferências.”	Usa
Professora 4	“Sim, jogos de raciocínio, memória, blocos lógicos, cabo de guerra.”	Usa
Professora 5	“Jogos analógicos: amarelinha, bingo, memória, quebra-cabeça.”	Usa
Professora 6	“Jogos educativos e aplicativos interativos digitais.”	Usa
Professora 7	“Vídeos educativos, músicas infantis, contação de histórias digitais.”	Usa
Professora 8	“Vídeos educativos, musicalidade, contação de histórias digitais.”	Usa
Professora 9	“Celular, caixinha de som, televisão, datashow, notebook.”	Usa
Professora 10	“Vídeos educativos, músicas, imagens projetadas, jogos educativos digitais.”	Usa
Professora 11	“Televisão com vídeos educativos.”	Usa
Professora 12	“Vídeos no projetor da escola”	Usa

Fonte: Autoria própria em 2025.

Da sétima pergunta, sobre a formação e participação em cursos que abordam as tecnologias digitais, verifica-se na Tabela 8 as respostas:



Tabela 8 Participação em cursos e formação sobre tecnologias digitais na educação

Resposta / Comentário Principal	Número de educadoras	%
Participou de cursos ou especializações sobre tecnologia na educação infantil	5	41,7
Não participou, mas gostaria ou não teve oportunidade	7	58,3

Fonte: Autoria própria 2025.

A pergunta de número 9, que retrata sobre a aplicação de jogos digitais em sala de aula considerando a ocorrência de alguma mudança no comportamento dos educandos, teve as respostas apresentadas na Tabela 9:

Tabela 9 Respostas das professoras a respeito da aplicação de jogos digitais em sala.

Educadora	Resposta	Categoria
Professora 1	“Percebi que chama bastante atenção, todos querem participar e se envolver.”	Engajamento / Participação
Professora 2	“As crianças se sentem mais motivadas, participativas e engajadas.”	Engajamento / Participação
Professora 3	“As crianças ficam mais interessadas nas aulas e aprendem com mais facilidade.”	Motivação / Aprendizagem
Professora 4	“Fica mais atenta, prestando atenção e se interessam muito mais.”	Atenção / Interesse
Professora 5	“Ficam curiosas, mais participativas e com mais interação e comunicação.”	Engajamento / Interação
Professora 6	“Às vezes é desvantajoso com crianças sensíveis ao som, mas a maioria se envolve bem.”	Engajamento / Limitação
Professora 7	“Percebo maior interesse, engajamento e participação das crianças.”	Engajamento / Participação
Professora 8	“É notável o entusiasmo, a alegria e a curiosidade nos olhos das crianças.”	Motivação / Entusiasmo
Professora 9	“As aulas são mais dinâmicas, os alunos sentem-se motivados a participar e interagir.”	Motivação / Participação

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



Educadora	Resposta	Categoria
Professora 10	“As crianças ficam mais atentas, participativas e curiosas.”	Engajamento / Atenção
Professora 11	“Eles se interessam bem mais, prestam bastante atenção e ficam mais participativos.”	Interesse / Participação
Professora 12	“Participam da aula com mais entusiasmo.”	Interesse / Participação

Fonte: Autoria própria 2025

Na última pergunta, “Você entende o que é a gamificação em uma sala de educação infantil, voltada para a dinâmica de conteúdos de sala, com a utilização de uma plataforma de jogos”, as respostas obtidas com os retornos das professoras está presente na Tabela 10:

Tabela 10 Resposta dos professores sobre a plataforma de jogo digital em sala.

Educadora	Resposta	Categoria
Professora 1	“Experiência incrível, os alunos se interessaram mais, se tornaram independentes e participaram ativamente.”	Compreensão / Aplicação
Professora 2	“Engaja os alunos, estimula curiosidade e resolução de problemas de forma lúdica.”	Compreensão / Motivação
Professora 3	“É importante, as crianças aprendem interagindo, é metodologia ativa e eficaz.”	Compreensão / Aplicação
Professora 4	“Entendo que ajudaria bastante, seria mais interessante, participativo e aprenderiam muito mais.”	Compreensão / Aplicação
Professora 5	“Recurso que envolve recompensas para estimular o aluno a desenvolver tarefas, precisa ser bem planejado.”	Compreensão / Planejamento
Professora 6	“A escola precisaria estar equipada, mas favorece aprendizado, curiosidade e criatividade.”	Compreensão / Aplicação / Limitação estrutural
Professora 7	“Gamificação usa elementos de jogos para motivar, com desafios, metas e recompensas simbólicas.”	Compreensão / Conceito
Professora 8	“Inclui dinâmicas de jogos para potencializar autonomia do aluno, de acordo com faixa etária.”	Compreensão / Aplicação
Professora 9	“Promove aprendizado engajador e participativo, transforma conteúdos em experiência lúdica.”	Compreensão / Aplicação

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



Educadora	Resposta	Categoria
Professora 10	“Gamificação aplica elementos de jogos, com desafios, fases, missões e interatividade, tornando aprendizado lúdico e significativo.”	Compreensão / Conceito
Professora 11	“Aplicar elementos de jogos para tornar a aprendizagem motivadora e significativa, mesmo sem plataformas complexas.”	Compreensão / Conceito / Aplicação
Professora 12	“As plataformas de jogos fazem com que as crianças se esforcem para conseguir vencer o jogo e assim ao mesmo tempo assimilam os conteúdos.”	Compreensão / Conceito / Aplicação

Fonte: Autoria própria em 2025.

Com essas análises dos resultados percebe-se como o processo de ensino e aprendizagem vem se modificando com novos conceitos e novas formas de trabalhar. Que a gamificação já está presente nas instituições e nas metodologias educacionais, mesmo que ainda não seja com todos os recursos necessários para sua correta aplicação.

5.2 Discussões dos Resultados

As análises apresentadas neste estudo foram realizadas conforme o Tópico 4 (aplicação da metodologia), no qual se descrevem os procedimentos adotados para a coleta e organização dos dados. Na sequência, os resultados serão discutidos à luz do referencial teórico que fundamenta a pesquisa, estabelecendo relações com os objetivos propostos, de modo a possibilitar uma compreensão crítica e coerente dos achados.

A partir da observação das atividades realizadas nos Grupos A e B, conforme descrito na Aplicação da Metodologia, foi possível relatar que o Grupo A, que utilizou a plataforma digital, apresentou maior engajamento na compreensão dos conceitos sobre a sustentabilidade



e a coleta seletiva; em comparação com o Grupo B, que realizou atividades tradicionais, na qual verificaram as atividades realizadas pelos seus colegas através de exposição usando o projetor em sala de aula. Ressaltando assim que a gamificação aumenta o interesse e facilita a exposição de conteúdos no processo de ensino e aprendizagem.

A professora apesar de não obter uma experiência prévia na gamificação, se mostrou bastante participativa e interessada em aprender cada vez mais sobre essa nova metodologia de ensino. De acordo com o autor Terra (2007), todas as pessoas são aptas para inovar, a criatividade e a produção de novas ideias são elementos associados à inovação, e que ao serem implementados, geram impactos.

As dificuldades das crianças no momento de manusear o computador nas primeiras aulas foi perceptível. Pois é algo novo para elas, a maioria tem mais acessibilidade para utilizar *smartphone*, televisão e até mesmo *tablets*. Porém, no decorrer das aulas conseguiram criar histórias digitais, personagens e realizar o jogo criado pela professora. Pode-se citar Cavalcante (2023), que relata que:

Ao definir metas claras, os educadores estabelecem um senso de direção e propósito para os alunos, permitindo que eles acompanhem seu progresso e estabeleçam objetivos alcançáveis. Os desafios, por sua vez, são projetados para incentivar os alunos a superarem obstáculos, aplicarem habilidades e explorarem conceitos de forma mais profunda. Através do feedback imediato, os alunos recebem orientações sobre seu desempenho permitindo-lhes corrigir erros, aprimorar habilidades e obter um senso de realização (p.5).



No primeiro contato das crianças na utilização de jogos digitais e com as orientações e feedbacks imediatos feito pela docente, foi possível que elas se aprimorassem e assim conseguissem desenvolver as atividades propostas. No primeiro dia da atividade, na criação do avatar de massa de modelar e a construção no Scratch Jr foi possível que eles verificassem como a realidade pode ser reproduzida em uma plataforma digital (Figuras 8 e 9).

Já na realização do jogo no Scratch, referente a coleta seletiva, no último dia da atividade, as crianças já estavam mais adaptadas com os jogos. As pontuações de destaques de 144 pontos da lixeira de orgânico, 124 na coleta de vidro, 82 na coleta de plástico, 81 na coleta do metal e 78 na coleta de papel (Figuras 15 a 20), vem demonstrando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras das crianças. O interesse pelas atividades digitais contribuiu para o desenvolvimento socioemocional das crianças, além da colaboração (trabalho colaborativo realizado em duplas) e o protagonismo, evidenciando que a aprendizagem lúdica proporciona experiências significativas, conforme citam Almeida & Silva (2020).

Referente ao acesso aos jogos digitais, de acordo com a entrevista realizada com as crianças, apenas uma criança relatou que não tem a acesso a celulares, televisão e internet. O que mostra que na educação pública temos diferenças individuais que devem ser consideradas quando implementada as metodologias digitais. Os jogos digitais trazem um outro olhar para a educação, pois a gamificação não está ligada a livros didáticos ou caderno de atividades, mas sim, inserem a criança no contexto para obter oportunidades de acesso a realidade social vivenciada em seu cotidiano, conforme relatado por Xabregas (2021):



A criança se familiariza do uso do computador de forma semelhante à sua interação com os objetos do mundo externo: realizando uma descoberta. O computador é explorado como um brinquedo carregado de valores culturais, um brinquedo moderno, mais inovador que a TV e o videocassete, um brinquedo ativo que responde ao toque, cúmplice de folguedos eletrônicos. O jogo passa a ser um grande mestre, um orientador na introdução à máquina (Xabregas, 2021, p. 80).

Os recursos digitais hoje podem se tornar um aliado essencial nas práticas educacionais. No início da atividade, as dificuldades podem ser diversas, mas com o aprimoramento e a dedicação dos docentes para compreender essa nova realidade os resultados podem ser alcançados. No momento da entrevista com as crianças, quando foi perguntado se foi fácil utilizar a plataforma Scratch a maioria respondeu que sim, e se gostaram de praticar o jogo a resposta também foi um sim com grande entusiasmo. As crianças estavam na última atividade na qual utilizaram o jogo digital de forma mais dinâmica. De qualquer forma, foi perceptível a dificuldade de algumas crianças para manusear o computador.

Houve também alguns alunos que se destacaram no momento de manusear o teclado nas setas que faziam o jogo funcionar no momento da disputa das lixeiras da coleta seletiva. Três alunos posicionaram seus dedos de forma espontânea com uma habilidade que levaram a conquistar pontuações maiores que seus colegas. Demonstrando que conseguem se adaptar rapidamente aos desafios propostos, mesmo sendo algo novo para eles.



Já no questionário realizado com os pais das crianças, as quatro perguntas feitas para os pais através do questionário, demonstraram que as atividades aplicadas durante os seis dias foram comentadas pelas crianças em casa, na qual 9 delas relataram sobre o Scratch. Isso mostra que a ferramenta aplicada chamou a atenção dos alunos envolvidos. A participação dos pais nessa pesquisa foi essencial pois, conforme Simão & Simão (2010), que mencionam que “quando não ocorre o diálogo ou a comunicação se torna insuficiente, os pais ou responsáveis das crianças se sentem desconectado do processo educacional de seus filhos. Os pais devem ser parceiros essenciais acompanhando e adequando as necessidades específicas da sua criança. Se não acontece essa comunicação frequentemente, o processo educacional acaba se comprometido, deixando a criança sem o apoio necessário na sua trajetória educacional”.

Mesmo os pais dos alunos não obtendo uma explicação detalhada sobre a atividade aplicada em sala, a maioria demonstrou uma percepção positiva em relação ao uso do Scratch na escola, pois na quarta pergunta — “Na sua opinião, o uso do Scratch na escola pode contribuir para o aprendizado da criança se utilizar conteúdos voltados para a educação?” — aproximadamente 80% dos entrevistados responderam afirmativamente. Esse resultado evidencia que os pais reconhecem o potencial pedagógico da ferramenta, mesmo sem conhecerem plenamente a proposta da atividade. Em contrapartida, 20% dos respondentes consideraram que essa contribuição é pouco importante, o que pode estar relacionado à falta de familiaridade com a tecnologia ou à ausência de informações mais detalhadas sobre sua aplicação educacional.



Esses resultados vêm corroborar para a pesquisa no sentido de que quando em uma sala de aula é aplicado algo novo e as crianças comentam em casa é porque a atividade chamou sua atenção, foi importante para seu aprendizado. E os pais, mesmo não sendo conhecedores da metodologia de gamificação, percebem que houve interesse do filho, mostra porque as práticas em sala estão seguindo um caminho que atinge o aluno. Essas respostas confirmam os relatos do autor Borges Jr (2022), quando a gamificação motiva as crianças para participarem mais ativamente das atividades, fazendo a conexão entre o que aprendem na escola e as práticas em casa.

Fazendo uma análise também das respostas do questionário aplicado para os 12 professores da educação infantil, foi possível verificar que apesar do tema ainda ser novo, grande parte dos docentes conhecem e aplicam em seus planos de aula. Uma vez que, conforme Coelho et al (2022), “o docente dentro do processo de ensino e aprendizagem pautado na tecnologia, exerce a função de mediador do conhecimento, gerando caminhos entre o estudante e a aprendizagem, os conhecimentos e suas potencialidades”.

As primeiras perguntas feitas para os docentes tiveram o foco em entender o grau de conhecimento que os eles têm em relação as práticas pedagógicas. Cerca de 75% dos professores já possuem uma boa experiencia na área da educação, 100% deles são formados em Pedagogia e possuem especialização em sua área. Aproximadamente 17% dos professores, fez especialização e mestrado em Tecnologia Educacional.

Todos os docentes afirmaram utilizar os jogos e atividades lúdicas em seus planejamentos educacionais. O autor Xabregas (2021) afirma que os professores precisam

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



entender que ao fazer uso de jogos e atividades lúdicas interativas, o educando tem a oportunidade de aprender através da tentativa e do erro, mas em um ambiente seguro e divertido, fortalecendo as suas habilidades cognitivas e desenvolvendo os aspectos motores e sociais. Além disso as aulas que utilizam essas metodologias são mais divertidas e melhor absorvidas pelas crianças.

Nas perguntas que abordaram sobre o que os docentes entendem sobre metodologias ativas e gamificação, cerca de 83% dos respondentes demonstraram compreensão adequada acerca dos conceitos, enquanto 17% não conseguiram relatá-los de forma consistente. Embora a maioria dos docentes possua conhecimento teórico sobre o tema, ainda há uma parcela significativa que apresenta lacunas formativas. Esse cenário dialoga com a literatura da área, que aponta as metodologias ativas como estratégias didático-pedagógicas centradas no estudante e voltadas para uma aprendizagem mais significativa. No entanto Cintra e Bittencourt (2023) e Pantoja et al. (2022) destacam que as múltiplas abordagens das metodologias ativas — como a Aprendizagem Baseada em Problemas, a Aprendizagem Baseada em Projetos, a Sala de Aula Invertida e a Gamificação — exigem dos docentes não apenas conhecimento conceitual, mas também domínio prático para sua aplicação efetiva em diferentes áreas do conhecimento.

Como pode-se perceber a educação vem seguindo esses novos caminhos no qual as interações e a utilização dos recursos digitais vem sendo essenciais na área educacional. Em sendo um fator importante, as últimas perguntas foram a respeito do uso de tecnologias digitais no processo educacional e a importância de introduzir esses métodos e seus benefícios



para a educação infantil. Cerca de 100 % dos entrevistados consideram viável a utilização de tecnologias digitais na educação infantil, pois é quando surge o aumento do interesse, engajamento, atenção e participação dos alunos.

O desenvolvimento integral e a autonomia do aluno precisam estar alinhados com a meta do trabalho pedagógico, os recursos educacionais e as adaptações curriculares precisam ser utilizados de forma eficaz (Simão & Simão, 2010). Da mesma forma, a família, por sua vez, precisa acompanhar o planejamento docente, em parceria com o professor, sempre buscando contribuir para um ambiente educacional positivo e colaborativo, fortalecendo o desenvolvimento da criança da autoestima, autonomia, aprendizagem, e integração social.

Entretanto apesar da metodologia ser aplicada em sala de aula, envolvendo plataforma digital e vários recursos tecnológicos, é importante compreender que, como foram apenas seis dias de atividades, como melhoria do processo, espera-se realizar outras atividades para melhorar os resultados das análises, Os resultados reforçam que a gamificação na educação não substitui o ensino tradicional, apenas complementa e potencializa o processo educacional com métodos atrativos e inovadores para as crianças, favorecendo uma aprendizagem mais significativa.



6 Conclusão

A relevância desse estudo fundamenta-se na necessidade de compreender de forma aprofundada como as metodologias ativas, especialmente a gamificação, podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, considerando os desafios contemporâneos relacionados ao uso de tecnologias no contexto escolar. Diante desse cenário, a pesquisa teve como objetivo geral analisar as contribuições da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem nesse nível de ensino, com ênfase no engajamento e na participação dos alunos nas atividades desenvolvidas em sala de aula. Como objetivos específicos, buscou-se analisar o processo de aplicação de tecnologias na Educação Infantil durante o desenvolvimento de atividades educativas; aplicar os princípios da gamificação educacional nesse contexto; investigar as possibilidades de inovação pedagógica por meio do uso da plataforma Scratch; e identificar os principais entraves relacionados ao uso de tecnologias na educação pública.

A aplicação da metodologia permitiu alcançar plenamente os objetivos propostos nesta pesquisa. Foi possível compreender o papel da gamificação no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, evidenciando seu potencial para aumentar o engajamento e a participação dos alunos. Além disso, analisou-se o uso de tecnologias no desenvolvimento de atividades educativas, verificando como essas ferramentas contribuem para práticas pedagógicas mais dinâmicas.



Os conceitos de gamificação educacional foram aplicados de forma prática, possibilitando identificar as contribuições dessa metodologia para a inovação educacional. O uso da plataforma Scratch demonstrou-se uma alternativa viável para o desenvolvimento das atividades, estimulando a criatividade e a aprendizagem dos alunos. Por fim, foram identificados os principais entraves relacionados ao uso de tecnologias na educação pública, como limitações de infraestrutura e formação docente, reforçando a necessidade de investimentos e políticas públicas voltadas à inovação educacional

Perceber que as inovações tecnológicas, através das leituras feitas em diversos artigos ainda é um processo que caminha a passos lentos, pois para ser aplicado de fato em uma escola são necessários diversos requisitos que muitas escolas ainda não possuem. Mas cada avanço que uma instituição consegue atingir já é um grande passo para o desenvolvimento educacional.

Fazendo uma análise geral do que foi abordado, é importante compreender como o processo educacional passou por mudanças que vem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. E como é necessária a aplicação de métodos que busquem a atenção e a participação mais ativa dos educandos em sala. As inovações tecnológicas atualmente são diversas, é preciso investir na valorização dessa área, como cursos de formação para professores e recursos tecnológicos nas instituições de ensino. Assim será possível que efetivamente ocorra a aplicação de metodologias que trabalhem a gamificação e outros métodos essenciais na educação.



Aplicar esses métodos, atualmente, é 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 buscar se adaptar e se envolver nas transformações digitais. A educação infantil pública ainda passa por vários desafios em relação a aplicação das metodologias digitais. A cada dia, com o avanço e necessidade para chamar a atenção das crianças em sala de aula, os recursos aos poucos vão sendo inseridos no processo educacional. São vários os artigos e projetos que reforçam sobre a gamificação na educação.

A aplicação dessa pesquisa gerou diferentes desafios principalmente na escolha da plataforma de jogo digital, que precisou considerar a ferramenta adequada de acordo com a faixa etária das crianças e a realidade da instituição pública, principalmente no que se refere ao acesso limitado aos recursos tecnológicos e à conectividade. Também a lacuna existente na formação docente para o uso pedagógico das tecnologias, gerou desafios para a pesquisa, uma vez que demandou ajustes constantes nas estratégias adotadas. Tais limitações reforçaram a complexidade da implementação de metodologias ativas, como a gamificação, no contexto da Educação Infantil.

Para pesquisas futuras sobre o tema, considera-se importante a realização de estudos que ampliem a finalidade desta investigação, ampliando os diferentes contextos existente no ambiente educacional e seus níveis de ensino. O desenvolvimento também de pesquisas de longa duração permitindo fazer uma avaliação dos efeitos da gamificação por mais tempo em uma sala de aula. E futuramente desenvolver metodologias que abordem mais plataformas



digitais como o Scratch, Roblox e Minecraft de forma efetiva no processo de ensino e aprendizagem.

A construção dessa dissertação resultou em um aprendizado essencial para entender e validar a aplicação da plataforma digital Scratch na área educacional como uma ferramenta importante para trabalhar conteúdo do currículo educacional. Gerando resultados que podem ser analisados e aplicados em sala de aula, tanto em escolas públicas como particulares. Sendo adequadas a cada realidade e área educacional a ser aplicada.

De forma geral, quando se fala em gamificação e educação, são vários os conceitos e exemplos que surgem em torno dessa temática, conhecer e incluir esse método na educação é essencial para que se caminhe em busca de métodos e formas de aplicar o processo de ensino e aprendizagem buscando o melhor para o educando, que vive em um mundo onde aprender aplicando tecnologias digitais se torna indispensável. Mas sempre com cautela, entendendo o que é adequado para cada processo de ensino, escolhendo o melhor caminho e fazendo um estudo prévio dos pontos positivos e negativos desse processo.



7 Referências Bibliográficas

- Almeida, R., & Silva, P. (2020). Gamificação na educação infantil: estratégias e impactos no engajamento escolar. *Revista Brasileira de Educação*, 25(2), 112-130.
- Bacich, L., Tanzi Neto, A., & Trevisani, F. M. (2015). Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação. Porto Alegre: Penso
- Barbosa, E. F., & Moura, D. G. (2013). Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. *B. Tec. Senac*, 39(2), 48–67.
- Barreto, C. H. C., Almeida, R. P., & Ghisleni, T. S. (2021). Gamificação como estratégia de ensino em História. *Disciplinarum Scientia: Sociais Aplicadas*, 17(1), 25–39.
- Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 2018. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3MDvWYL>.
- Base Nacional Comum Curricular (BNCC) 2022. Normas sobre Computação na Educação Básica -Complemento à BNCC. Disponível em: <https://bit.ly/3WFvsFU>.
- Boito, P. (2018). *Minecraft: Um aliado no processo de ensino-aprendizagem da geometria espacial* (Dissertação de mestrado, Universidade de Passo Fundo). Disponível em <http://tede.upf.br/jspui/bitstream/tede/1570/2/2018>.



Borges Jr., J. de S(2020) Jogos digitais educacionais: uma revisão sistemática da literatura.

2020. Monografia (Graduação) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020.

Cascarelli, C. V. (1998). O uso da informática como instrumento de ensino-aprendizagem.

Revista Presença Pedagógica, 4(20), 29–37.

Cavalcante, George Alberto Ferreira. (2023) *Gamificação na Educação: Transformando o*

Aprendizado em uma Aventura. Estados Unidos da América, 2023 [ebook].

Creswell, J. W.; Creswell, J. D. Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e

misto. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2021.

Cintra, C. da S. & Bittencourt, R. A. (2023). As Experiências de Estudantes em um Curso de

Engenharia de Computação Baseado em PBL. In: Workshop Sobre Educação Em

Computação (WEI), 31. João Pessoa/PB. Anais [...]. Sociedade Brasileira de

Computação, 2023. p. 327-338. ISSN 2595-6175. DOI:

<https://doi.org/10.5753/wei.2023.229276>.

Coelho, N. L. N., Willima, K. G., Ferreira, C. da C., & Souza, L. B. P. (2025). *Gamification*

in contemporary education: A strategy for engagement and personalized learning.

Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, 3(1), 1–18.

<https://doi.org/10.61164/rnm.v3i1.3571>.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



- Costa, C. E. S., Saboia, R. C., Menezes, C. P. S. R., Magalhães, G. M. S., & Pereira, M. S. (2020). Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia. *Brazilian Journal of Development*, 6(10), 79.
- Covizzi, M. A., & Andrade, D. F. (2012). Aprendizagem baseada em problemas (PBL) e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: Contribuições para a educação em saúde. *Revista de Educação*, 15(2), 1–10.
- Cunha, M. I., Omachi, E. C., Ritter, J., Nascimento, L. C., Marques, M. C., & Lima, V. M. R. (2022). *Metodologias ativas no ensino superior e na educação básica*. Editora XYZ.
- Dal Pizzol, A., Bussolotto, L. E., & Lira, A. C. M. (2022). O processo educativo para além do jogo: Roblox e a revolução na experiência virtual dos nativos digitais.
- Darolt, Viviani (Org.). *Ensino Híbrido: metodologias e personalização*. Curitiba: CRV, 2020.
- Di Palma, M. S. (2012). *Organização de trabalho pedagógico*. Editora InterSaberes.
- Diesel A, Baldez Als, Martins SN. Os princípios das metodologias ativas de ensino: Uma abordagem teórica. *Revista Thema*. 2017;14(1).
- Fernandes, M. A. (2022). *Gamificação no ensino fundamental II: Uso das novas tecnologias como ferramentas de motivação à aprendizagem* (Dissertação de mestrado, Centro Universitário Internacional UNINTER). Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/1317>



Gabriel, M. (2023). *Educação na era digital: Conceitos, estratégias e habilidades* (2ª ed.).

Atlas.

Gil, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

Gois, C. S. (2011). *Liderança transformacional, transacional e laissez-faire – Um estudo de caso* (Dissertação de mestrado). Retrieved from

http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/handle/10437/2675/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Carina_Sequeira_G%C3%B3is.pdf?sequence=1

Leonardo, E. S. A. (2019). *Uso da linguagem Scratch em apoio ao processo de alfabetização* (Relatório de pesquisa, Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro). Disponível em https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccpg/pibic/relatorio_resumo2019/download/resumos/CTCH/EDU/EDU-4965_Emmilly%20Santos%20Araujo%20Leonardo.pdf

Lima, V. V. (2017). Constructivist spiral: An active learning methodology. *Interface*, 21(61), 421–434.

Lima, J. A. A., Lima, M. N., & Farias, V. C. (2020). Utilização de jogos digitais na educação infantil: Uma breve revisão teórico-prática no exemplo do Minecraft Education Edition. Artigo científico para conclusão de curso.

Lima, V. M. R. (2017). Metodologia da problematização: Fundamentos teóricos e práticos. *Revista Educação & Ensino*, 20(3), 45–60.



Luck, H. (2008). *Liderança em gestão escolar* (2ª ed.). Vozes.

Meira, L., & Blikstein, P. (2019). *Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem*. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=UEi_DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT22

Medina, B., et al. (2013). *Gamification, Inc.: Como reinventar empresas a partir de jogos*. MJV Press.

Minecraft. (2024). *O que é o Minecraft Education? Minecraft*. Disponível em <https://education.minecraft.net/pt-pt/discover/what-is-minecraft>.

Moita, F. M. G. S. C. (2006). *Games: Contexto cultural e curricular juvenil* (Tese de doutorado, Universidade Federal da Paraíba). Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4957/1/arquivototal.pdf>.

Muller, N. (n.d.). *O impacto da tecnologia em nossas vidas. Oficina da Net*. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16174-o-impacto-da-tecnologia-em-nossas-vidas>.

Oliveira, J. K. C. (2020). *A gamificação na perspectiva dos multiletramentos desenvolvida nos anos iniciais do ensino fundamental* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Alagoas.

Powers, M. (2019). *Popular game development platform has classroom potential*. Common Sense Education.



- Page, J. S. D., & Paiva, D. C. (2021, July 13). *Estudo de caso com gestores escolares: Os desafios da comunicação em grupo por meio de plataformas digitais*. *Revista Educação Pública*, 21(26). Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/26/estudo-de-caso-com-gestores-escolares-os-desafios-da-comunicacao-em-grupo-por-meio-de-plataformas-digitais>
- Pantoja, A. S., & Pereira, L. M. (2018). *Gamificação: Como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas*. *Estação Científica (UNIFAP)*, 8(3), 175–190. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/89283712/ailtonv8n1.pdf>
- Pantoja, A. P., Silva, N. C. & Montenegro, A. V. (2022). *Uso de elementos da gamificação como recurso metodológico no ensino de biologia*. *Vivências*, 18, n. 36, p. 303-321.
- Pellett, M. (2015). *Guia do aprendiz em Minecraft*. Universo Geek.
- PMI. (2013). *Managing change in organizations: A practice guide*. Project Management Institute.
- Prosci. (2016). *Prosci change management*. Prosci Learning Center Publications.
- Pinho, M. J., & Araújo, D. M. (2019). *Tecnologias digitais na educação tocantinense: Uma análise da contribuição para o professor*. *Revista Observatório*, 5(6), 507–528.
- Resnick, Mitchel. *Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. Tradução Mariana Casetto Cruz e Livia Rulli



Sobral. Porto Alegre: Penso Editora, 2020. n. p. (ebook). Tradução de: Lifelong kindergarten: cultivating creativity through projects, passion, peers, and play.

Roblox 2025. *Roblox Corporation*. Disponível em: <https://corp.roblox.com/>.

Rondini, C. A.; Pedro, K. M.; Duarte, C. S. *Pandemia do Covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na práxis docente*. Interfaces científicas, v. 10, n. 1, 2020.

Santos, D. M., Barbieri, J. A. B., Santos, C. J., & Valdick, A. (2021). *Um mapeamento sistemático sobre o uso de tecnologias digitais na educação infantil*. *Research, Society and Development*.

Severo, C. E. P. *O ensino remoto: desafios na educação profissional e tecnológica de um curso técnico em Informática*. Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica, [S. l.], v. 2, n. 22, p. e14013, 2022.

Silva, T. L. da, Martins, A. R. de Q., & Vancini, B. E. (2020). *A utilização da gamificação como elemento de engajamento de estudantes do ensino fundamental*. *Anais do CIET:EnPED:2020*. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1132>.

Simon, Alexandre et al. *Jogo no Scratch como Objeto de Aprendizagem para a promoção da Alfabetização Científica e Tecnológica*. Revista Brasileira de Ensino de Ciências e Matemática, v. 5, n. especial, 2022.



Simão, A.; Simão, F. *Inclusão: educação especial, educação essencial*. Porto Alegre: Cia dos Livros, 2010.

Siqueira, B. 2019. *O ensino de Geografia Física e os jogos digitais: trabalhando susceptibilidade, vulnerabilidade e resiliência frente aos desastres naturais*. *Terræ Didática*, 15, 1-12, e19022. DOI:10.20396/td.v15i0.8653224. Disponível em <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/td/article/view/8653224>>.

Sociedade Brasileira de Pediatria. *Manual de orientação: saúde de crianças e adolescentes na era digital*. Rio de Janeiro: SBP, 2019.

Swier, R. S. (2023). *Foreign language learner task-based interaction in the virtual world Minecraft* (Tese de doutorado, Universidade de Kyoto). Retrieved from <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1132/823>.

Terra, J. C. C. (2007). *Inovação: O desafio para as organizações*. São Paulo: Saraiva.

Tushman, M. L., & O'Reilly III, C. A. (1996). *Ambidextrous organizations: Managing evolutionary and revolutionary change*. *California Management Review*, 38(4), 8–30. Vasconcellos, M. S., et al. (n.d.). As várias faces dos jogos digitais na educação. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, 20(4). Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/77269>

Voges, M. S., Oliveira, K. N. de, Nogueira, R. E., & Nascimento, R. S. (2009). *Explorando o Google Earth e atlas eletrônico para o ensino de Geografia: Prática em sala de*



aula. In R. E. Nogueira (Org.), *Motivações hodiernas para ensinar geografia* (pp. 67–79). Nova Letra.

Yaden. J. *What is Roblox?* *digitaltrends.com*. 2020. Acesso:01 de setembro de 2025.

Disponível: <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-roblox/>.

Xabregas, Q. F. (2021). *Novas tecnologias! Novas crianças! Novas professoras! O desafio do Prouca para a inclusão digital da educação infantil na Amazônia brasileira* (Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Oeste do Pará). Instituto de Ciências da Educação.



APÊNDICE A

Sequência Didática

Meio ambiente e a coleta seletiva

Turma: Educação Infantil (crianças de 05 a 06 anos)

Duração: 5 dias

Tema: Meio Ambiente e a coleta seletiva

Ferramentas: Scratch, Scratch Jr e materiais didáticos

- **Objetivos Gerais:**

- ✓ Compreender a importância da conscientização ambiental e a importância da coleta seletiva;
- ✓ Diferenciar e compreender as cores e os tipos de lixeiras (papel, plástico, vidro, metal e orgânico), através de jogos didáticos e digitais;
- ✓ Utilizar o Scratch para estimular a criatividade, raciocínio lógico e o contato com a linguagem digital;
- ✓ Desenvolver a cooperação, escuta, autonomia e o trabalho em grupo.
- ✓ Promover a estimulação para aprender com jogos digitais voltado para a educação.

Planejamento Diário

Dia 1 Introduzindo os conceitos sobre o meio ambiente.



- **Roda de conversa:** O que é meio ambiente? Como podemos contribuir para manter o ambiente limpo?
- **História ou vídeo:** A turma da Mônica “Um plano para salvar o planeta”
<https://www.youtube.com/watch?v=dCOOWSbe6Ig> .
- **Atividade:** Desenho do meio ambiente e um super herói feito de massa de modelar que vai salvar o planeta da poluição.
- **No Scratch:** Explorar o aplicativo demonstrando para as crianças como o jogo digital funciona, deixar as crianças criarem movimentos simples como os personagens e os movimentos que eles podem fazer.

Dia 2 Compreender sobre a coleta seletiva.

- **Conhecendo as cores da coleta seletiva:** Azul - papel, vermelho – metal, verde – vidro, amarelo – metal, marrom – orgânico)
- **Jogo Prático:** Para cada grupo será distribuído caixas coloridas com os nomes escritos de acordo com sua cor, para serem cortadas e montadas a caixa azul (papel), a caixa amarela (metal), a caixa vermelha(plástico), a caixa verde (vidro) e a caixa marrom(orgânico). Com a ajuda do professor colar e montar as caixas que fazem o papel das lixeiras simulando a coleta seletiva e recorte das imagens que representam os tipos de lixo. Disponível em
<https://israelakotona.blogspot.com/2021/05/reciclagem-jogo-da-caixa-da-reciclagem.html> . A dupla que conseguir recolher os lixos certo de acordo com a cor da sua lixeira será o vencedor do jogo didático construído pelos alunos e professoras.

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



- **No Scratch:** Criar cenários sobre o meio ambiente e as cores das lixeiras (montagem com a professora da turma através dos comandos dos alunos) no Projetor da escola.

Dia 3 Praticando a coleta seletiva.

- **Hora da história:** “O que fazemos com o lixo das lixeiras?” História sobre a reciclagem, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=SRoVLv56YC4>.
- **Atividade Artística:** Fazer colagem ou desenho de objetos recicláveis.
- **No Scratch:** Criar uma História digital curta: um personagem encontra lixo jogado no chão e leva até a lixeira correta (explorar fala dos personagens com balões de texto/áudio).

Dia 4 Criando Juntos.

- **Atividade em grupo:** Construir um mural coletivo com desenhos de matérias recicláveis.
- **No Scratch:** Em duplas, os alunos criam pequenas animações sobre coleta seletiva (cada dupla fica responsável por um tipo de material: papel, vidro, metal, plástico ou orgânico).
- **Compartilhar as atividades:** No final da aula demonstrar para os alunos como ficou seus projetos no Scratch Jr.

Dia 5 Apresentação das animações

- **Exposição:** Apresentação das animações que foram criadas em dupla no Scratch Jr.



- **Roda de conversa:** O que aprendemos sobre cuidar do Planeta e se as crianças gostaram de usar a plataforma Scratch Jr?
- **Síntese digital:** O professor junta os projetos em uma “história coletiva” no Scratch Jr mostrando todos os tipos de coleta seletiva.

Dia 6: Aplicação do jogo Coleta Seletiva no Scratch.

Exposição: Apresentação do jogo da coleta seletiva construído pela professora que aplicara a atividade agora na plataforma Scratch. Jogo feito de acordo com as instruções do tutorial de Joel Mora "Aula de programação - Jogo das Maças no Scratch", disponível no You Tube no link

<https://www.youtube.com/watch?v=DRaKvVmsMFM> . O jogo construído está disponível nos links: Coleta Papel (<https://scratch.mit.edu/projects/1216666722>) ; Coleta Vidro (<https://scratch.mit.edu/projects/1216682496>) ; Coleta Metal (<https://scratch.mit.edu/projects/1216705502>); Coleta Orgânico (<https://scratch.mit.edu/projects/1216707889>); Coleta Plástico (<https://scratch.mit.edu/projects/1216692568>).

- **Atividade:** as crianças depois de orientadas sobre o jogo da Coleta Seletiva no Scratch, divididos em duplas e se necessário em trio será destinado três minutos de tempo para coletarem o lixo na plataforma, quem conseguir alcançar a maior quantia de lixos arrecadados pela lixeira será o vencedor do jogo.
- **Atividade lúdica de fechamento:** Música e brincadeiras sobre tudo que aprendemos essa semana.



Avaliação

- Participação nas rodas de conversa;
- Identificação correta das lixeiras e materiais através do jogo didático e o jogo digital;
- Criatividade nas produções de Scratch Jr;
- Verificar o desempenho das crianças na realização do jogo Scratch suas experiencias e práticas na utilização do jogo digital;
- Trabalho em grupo e cooperação na realização do jogo digital.



APÊNDICE B

Autorização dos pais para as crianças participarem das aulas com metodologias voltadas para a gamificação na educação.

AUTORIZAÇÃO

Eu, como responsável autorizo a participação de meu(minha) filho(a) nas atividades que envolvem gravação de áudio e uso do jogo Scratch para fins educativos, ciente de que as gravações serão utilizadas apenas para atividades escolares/pedagógicas, sem fins comerciais.

Assinatura do Responsável:

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



APÊNDICE C

ROTEIRO DA ENTREVISTA COM AS CRIANÇAS QUE UTILIZARAM O SCRATCH EM SALA DE AULA.

Primeira pergunta: Você utiliza alguma tecnologia em casa como celular e televisão?

Segunda pergunta: Foi fácil ou difícil usar o Scratch para montar o cenário? Por quê?

Terceira pergunta: Você gostou de jogar no Scratch o jogo da coleta seletiva?

O roteiro de entrevista foi construído no Vidnoz AI plataforma disponível na internet e presente no link : <https://share.vidnoz.com/aivideo?id=aishare-vkb7BxhdjVsVRHNkbw9gzNfe175787823217026101> .

Respostas das crianças à entrevista:





APÊNDICE D

Nome do Responsável: _____

Aluno: _____

Questionário para os responsáveis da criança, sobre as aulas aplicadas em sala envolvendo plataforma Scratch.

1. Você percebeu se seu filho(a) comentou em casa sobre as atividades realizadas no Scratch?

- ☐ Sim, com frequência
- ☐ Sim, às vezes
- ☐ Não comentou

2. Na sua opinião, aula que a criança participou fez despertar mais interesse do seu filho(a) por tecnologia e computadores?

- ☐ Sim, muito
- ☐ Um pouco
- ☐ Não percebi diferença

3. Como você avalia o entusiasmo do seu filho(a) em relação às aulas recentemente?

- ☐ Muito entusiasmado
- ☐ Entusiasmado às vezes
- ☐ Pouco entusiasmado

4. Na sua opinião, o uso do Scratch na escola pode contribuir para o aprendizado da criança se utilizar conteúdos voltados para a educação?

- ☐ Sim, bastante
- ☐ Um pouco
- ☐ Não



APÊNDICE E

Nome:

Escola:

Idade:

Questionário para o educador (a) sobre a Gamificação na Educação Infantil.

- 1) Quantos anos você trabalha na educação? E quanto tempo está na educação infantil?
- 2) Quais são os cursos acadêmicos que você é formada?
- 3) Você possui alguma pós-graduação em seu currículo educacional?
- 4) Como educadora da educação infantil você utiliza atividades lúdicas que envolve jogos?
Quais são?
- 5) O que você entende sobre metodologias ativas? E a Gamificação na educação?
- 6) Você já utilizou alguma vez as tecnologias digitais em sua metodologia de ensino? Se sim, quais foram esses métodos?
- 7) Você já participou de algum curso de formação que adota como conteúdo as tecnologias digitais na educação infantil?
- 8) Em relação a educação que utiliza tecnologias digitais você acha viável? Usaria esses métodos em seus planos de aula?
- 9) Você nota alguma mudança nos alunos no momento da aplicação das aulas com jogos e atividades que utilize recursos digitais?
- 10) Você entende o que é a gamificação em uma sala de educação infantil, voltada para a dinâmica de conteúdos, com a utilização de uma plataforma de jogos?

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



ANEXO A

TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: MARIAOZILENA PEREIRABORGES
RG: 3463220
E-mail: mariaozilena77@gmail.com
Data: 20/11/2025

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Flavia Ozilma Pereira Borges
Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Leão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador

AGTU - UNIVERSITY

6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827

Telephone No.: +1 (407) 738-9203

Mail: contact@agtu.net

Website: agtu.us



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: ZILENE BAIA MORAES
RG: 2604805
E-mail: zilabaia4@gmail.com
Data: 20/11/2025

Zilene Baia Moraes

Assinatura



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Leão Oliveira

Assinatura pesquisador

Data: 20 de novembro de
2025



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: ROSIVANE MARIA DO CARMO BRAGA MEDEIROS
RG: 2947674
E-mail: bragarosivane248@gmail.com
Data: 20/11/2025

Rosivane M^o do Carmo B. Medeiros

Assinatura



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Beão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

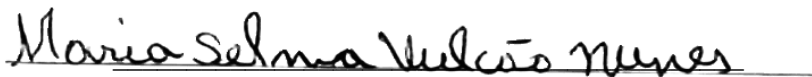
Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: MARIA SELMA VILCÃO NUNES
RG: 1901320
E-mail:
Data: 20/11/2025



Assinatura



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Beão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: JACILENE MARTINS CURSINO
RG: 37906557
E-mail: jacilenecursino76@gmail.com
Data: 20/11/2025

Jacilene Martins Cursino

Assinatura

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Beão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: ELIENE BARROS MEDEIROS
RG: 6814139
E-mail: elienemedeiros@hotmail.com
Data: 20/11/2025

Elene Barros Medeiros

Assinatura

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Leão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: LARICIA RIBEIRO VIANA
RG:
E-mail: lariciaviana@gmail.com
Data: 20/11/2025

Laricia Ribeiro Viana

Assinatura



Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Dayane Leão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: Neiva Márcia da Cunha Carvalho
RG: 5042942
E-mail: neivamarcia.neiva@gmail.com
Data: 20/11/2025

Neiva Márcia da Cunha Carvalho

Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Dayane Leão Oliveira

Assinatura pesquisador

Data: 20 de novembro de 2025



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

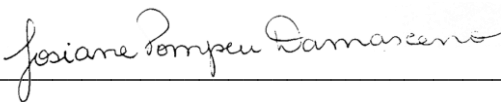
Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: JOSIANE POMPEU DAMASCENO
RG: 2937471
E-mail: josianepompeu@yahoo.com.br
Data: 20/11/2025



Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Dayane Leão Oliveira

Data: 20 de novembro de 2025

Assinatura pesquisador



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente de que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: Eliene Regina Dos Reis Teixeira Vulcão
RG: 3747893
E-mail: elieneregina@gmail.com
Data: 20/11/2025

Eliene Regina dos Reis Teixeira Vulcão

Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Dayane Beão Oliveira

Assinatura pesquisador

Data: 20 de novembro de
2025



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente de que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: JANE MARIA LEÃO DE OLIVEIRA
RG:
E-mail: jane.maria42@gmail.com
Data: 20/11/2025

Jane Maria Leão de Oliveira

Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Dayane Brão Oliveira

Assinatura pesquisador

Data: 20 de novembro de
2025



TERMO CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ADULTO

Nome do(a) aluno(a): Dayane Leão Oliveira
Título da Pesquisa: A Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem na Escola de Educação Infantil Pública de Cametá Pará
Programa: Mestrado em Educação e Especialização em Tecnologias da Educação Digital
Orientador: Patricia Rucker de Basse
Local para realização da pesquisa: Escola Municipal de Educação Infantil Professora Maria Regina Assunção.
Data: 20/11/2025
Objetivo da Pesquisa: Compreender sobre como a Gamificação está presente na educação infantil
Participação da pesquisa: (Esclarecer ao sujeito da pesquisa quais são e como se darão os procedimentos em que o mesmo participará, ou seja, a forma de participação, passos pelos quais o sujeito passará)

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da minha participação direta (ou indireta) na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, e a minha participação nesse estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, participar deste estudo. Estou consciente de que posso deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

Nome: LARISSA NUNES SANTOS
RG: 8420053
E-mail: ln233126@gmail.com
Data: 20/11/2025

Larissa Nunes Santos

Assinatura

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, participação e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

AGTU - UNIVERSITY
6900 Tavistock Lakes BLVD, Suite 400 Orlando, FL 32827
Telephone No.: +1 (407) 738-9203
Mail: contact@agtu.net
Website: agtu.us



Dayane Leão Oliveira

Assinatura pesquisador

Data: 20 de novembro de
2025