

AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Autor: Jacilene Martins Cursino

RESUMO:

O presente trabalho faz uma análise sobre o processo de Ensino por Gamificação e seus impactos na aprendizagem dos estudantes da educação infantil, que é o público - alvo que irei abordar, mostrando os impactos positivos e negativos que influenciam de forma significativa no ensino dessas crianças. Hoje, percebe-se como o meio digital vem evoluindo cada vez mais, proporcionando grandes avanços no ensino e na aprendizagem, melhorando a interação, e a comunicação. O engajamento possibilita avanços relacionados à descoberta de ferramentas digitais, como os jogos, plataformas e outras atividades físicas que promovem autonomia, a confiança, a motivação, o comprometimento e a progressão na aprendizagem de maneira ativa.

Sendo assim, destaco a importância dessa metodologia no processo ensino-aprendizagem e suas contribuições para o progresso do aluno. Dando ênfase às atividades aplicadas dentro de uma escola pública de Cametá. Por fim, concluo com uma perspectiva futura que a educação pode melhorar cada vez mais, basta quereremos e saber fazer.

Palavra-chave: Ensino, metodologia; aluno

INTRODUÇÃO:

O estudo deste trabalho abordar o processo de ensino por meio da gamificação na educação infantil. Sabemos que a educação é o pilar para o desenvolvimento da sociedade. Nos últimos tempos, o ensino contemporâneo vem transformando as práticas pedagógicas, exigindo cada vez mais uma interação entre professores e alunos de forma transformadora no processo ensino- aprendizagem. Todavia, nos deparamos com mundo digital que nos proporciona muitas ferramentas e possibilidades de como aplicar aulas dinâmicas, permitindo que o educando seja participativo e ativo nas ações de aprender.

A gamificação se encaixa neste processo de ensino, proporcionando aulas criativas, permitindo maior engajamento, autonomia, desenvolvimento cognitiva e comportamental. A gamificação propõe atividades relacionadas a jogos, aplicadas de forma lúdica, que podem ser realizadas por meio de ferramentas digitais ou por gamificação analógica, através de desafios em tabuleiros e resolução de problemas. Cada atividades elaborada oferece recompensas que desenvolvem a capacidade de aprendizagem e estimulem o aluno a buscar cada vez mais conhecimento.

Para realização deste trabalho, busquei autores que fundamentam o tema. Kapp (2012) define gamificação como o uso de mecanismos, estética e pensamento dos jogos para engajar as pessoas, motivar ações, promover conhecimento e resolver problemas. A Gamificação pode ser resumida como o uso de elementos de jogos em contextos não relacionados com jogos (Deterding et. al, 2011), (Cunha, 2014).” 5 Para a tecnologias aumentada trouxe o autor Kirner (2017). O desenvolvimento de de aplicações de RA e RV ocorre através de toques na tela do smartphone, usando recursos carregados por download ou transferência para o dispositivo.

Na relação do ensino tecnológico na escola, Kenski (2007, pg18) afirma que “a escola também exerce o seu poder em relação aos conhecimentos e ao uso da tecnologias que farão a mediação entre professores, alunos e os conteúdos a serem aprendidos.” No ensino-aprendizagem, José Manuel Moran diz que devemos estar aptos a inovar e buscar as tecnologias inovadoras, pois todos estamos experimentando que a sociedade está mudando nas suas formas de organizar-se, de produzir bens, de comercializá-los, de divertir-se, de ensinar e de aprender. O ensino

por meio das plataformas está acontecendo de forma assídua, o que implica que “O ensino híbrido é um programa de educação formal no qual um aluno aprende, pelo menos em parte, por meio online, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física supervisionada, fora de sua residência.”(CHRISTENSEN, HORN & STKER, 2013)

Dessa forma, o uso das tecnologias na sala de aula vem crescendo, necessitando de estratégias e formação dos educadores, não só para aplicar as atividades digitais, mas também criar elementos de ensino por meio de gamificação, através do brincar que leva o aluno a pensar, criar, e colaborar consigo, e com meio que está inserido.

✓ **Objetivo geral.**

✓ Desenvolver a gamificação nas aulas tornando, aprendizagem motivadora e envolvente, onde os alunos criam novas habilidades e assimilam melhor as informações que precisam estudar.

✓ **Objetivos específicos.**

✓ Tornar o ensino mais divertido e interativo.

✓ Aumentar a proatividade do aluno.

✓ Transformar o espaço escolar em um ambiente dinâmico.

• **A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

Segundo Darolt (2021, p.51) “Gamificação ou do inglês Gamification é conhecida como uma metodologia que pode ser utilizada na educação, baseada no uso de práticas envolventes dinamizadas por jogos.” Assim sendo a Gamificação é uma metodologia ativa que busca estratégias de ensino que estimule o raciocínio lógico, levando a criança a participar das aulas de forma dinâmica, despertando, a interpretação, criatividade, atenção e o senso crítico. Nesta perspectiva Vygotsky (1979, p 45) afirma que “A criança aprende muito ao brincar o que aparentemente ela faz apenas para distrai-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para seu desenvolvimento cognitivo. emocional, social, psicológico.”

No entanto é importante ter uma visão de planejamento e boas estratégias de Ensino antes de aplicar as atividades por gamificação, pois deve ser levado em conta o contexto e diversidade educacionais. Um bom alinhamento pedagógico junto aos elementos dos jogos são essenciais para um aprendizado interdisciplinar e uma visão integrada do que está sendo abordado nas aulas. Essa abordagem tem objetivo de engajar os alunos a buscarem aprendizagem significativas incentivando autoconfiança, a superação, a colaboração por competição saudável. O processo de aprendizagem do indivíduo se dá pela capacidade cognitivas de processar conhecimentos através de suas habilidades, seja ela memória, pensamento crítico, planejamento e criatividade. A educação infantil é etapa desse desenvolvimento de conhecimento, onde vão explorar, conhecer novas habilidades de ensino. A criança buscar suas habilidades por meio do brincar cria conexão com mundo, desenvolvendo suas competências corporais. psicomotoras, ganhando experiências cognitivas, respeitando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento, a saber: Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se. a (BNCC, 2017, p. 37).

O processo de ensino por gamificação se encaixa nessa metodologia de ensino, pois os jogos digitais e analógico tem função na construção do conhecimento, onde o aluno busque aprender de forma interativa e significativa. O papel do professor é ser o mediador neste aprendizado. As atividades propostas incluem: realidade aumentada, storytelling, perguntas e repostas, tabuleiros, jogos de dominó, estudos de caso, desafios, quizzes, e Minecraft education. Esses jogos têm a finalidade de criar lições interativas, engajamento que inspirem aprendizagem criativa e inclusiva.

A inovação deve ser compreendida como uma rede colaborativa, dinâmica, onde professores e alunos constroem trilhas diferenciadas para aprender de forma lúdica, sem uma preocupação apenas em ranquear os alunos por médias e desempenhos quantitativos. (JOHNSON, 2011 apud ALVES, MINHO, DINIZ, 2014).

Desta forma, os jogos por gamificação deve ser aplicado com objetivo de promover a interação e comportamento do estudante, a fim que tornem alunos motivados resolver problemas e buscar seu protagonismo experienciando suas idéias de maneira eficaz e criativa.

Entretanto, o processo de Ensino por Gamificação, dependendo de como é aplicado, pode causar impactos tanto positivos quanto negativos. Os aspectos positivos promovem o desenvolvimento de habilidades sociais, ajudando os alunos a trabalharem em equipe e a lidarem com as críticas, além de desenvolver autoconfiança e aprendizagem ativa. Já os pontos negativos dependem muito de como as atividades são desenvolvidas, utilizando estratégias e ferramentas eficazes, e incentivando os alunos por meio de premiações e diálogo entre professores e alunos. Caso isso não ocorra, o aluno pode ser afetado emocionalmente e pode perder o interesse pelas atividades.

De acordo com Alves (2019), a gamificação no ambiente educacional é particularmente eficaz quando aplicado em contextos que exigem a articulação de conhecimentos de diversas áreas. Ele Destaca que essa prática incentiva os estudantes a desenvolverem habilidades como pensamento crítico e colaboração, fundamentais para a resolução de problemas complexos. Além disso, um interdisciplinaridade potencializa a relevância dos conteúdos, ao mostrar como diferentes disciplinas se interconectam para explicar ou resolver situações reais.

- **ATIVIDADES APLICADA POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL
EMEI PROFESSORA MARIA REGINA ASSUNÇÃO.**

A escola Emei professora Maria Regina Assunção fica localizada na cidade de Cametá Pará e atende crianças de três a cinco anos advindos de vários bairros central e periféricos da cidade, inclusive com número bem elevado de crianças com espectro autistas.

Sendo assim aplicamos algumas atividades pelo processo de Ensino por gamificação, dentre quais, está as gincanas muito utilizadas para engajar e promover a socialização, assim como a psicomotricidade também muito importante na educação infantil, com objetivo de promover o desenvolvimento físico, cognitivo emocional, além de enriquecer a interação entre as crianças.

Nas atividades trabalhamos jogos da amarelinha, lateralidade, coordenação, pular, correr e empilhar copos, caminhar sobre linhas, engatinhar, equilibrar e fazer movimentos de pinça. Todas as atividades aplicadas foram aplicadas por um período de uma semana, denominada a Olimpíada dos jogos infantis da EMEI professora Maria Regina Assunção, onde ocorreu uma disputa entre times, separadas por etapas, com premiações no pódio dos campeões e entrega de medalhas a todos os alunos pela participação.

Além disso, desenvolvemos atividades como a caça ao tesouro, onde trabalhamos as cores e cuidado com água. Os alunos pintaram as cascas dos ovos com diversas cores, depois esses ovos eram escondidos, levando uma mensagem por imagem sobre água, e os alunos tinham que encontrar este tesouro. Quando achavam tinham que compartilhar com os colegas, sobre o que a figura representava. Como recompensa recebiam uma medalha feita com bombom de chocolate.

Outra atividade foi o experimento com água, em que misturamos água e corante, mostrando a água poluída, e um “rio misterioso”, onde os alunos teriam que colocar a mão e retirar um objeto poluente ou ser vivo do rio, explicando a importância de preservar o rio e a água limpa sem poluição.

Neste ano, propomos aplicar um estudo de caso sobre a dengue. Os alunos terão o desafio de resolver o problema da dengue que afeta muitas pessoas nesse período do ano. Eles farão uma busca para encontrar o mosquito da dengue e farão uma investigação no jardim da escola para detectar se há objetos que acumulam água e proliferam o *Aedes aegypti*. No final, teremos uma apresentação de teatro com ajuda dos agentes endemia da cidade. Buscamos despertar nas crianças o senso crítico, a consciência, e o cuidado pelo ambiente, promovendo o protagonismo e a

aprendizagem ativa por meio das práticas educativas aplicadas fora do emparedamento da sala de aula, além de levar essa mensagem as famílias.

Nessa perspectiva, encontramos muitos desafios, mais que são superados a cada dia. Um deles é o desafio no ato de aplicar as atividades em ambientes abertos, considerando a demanda significativa de alunos com espectro autista, que muitos deles ainda estão em fase adaptação em conviver com outros ambientes, necessitando de apoio e atenção. Além disso, é necessário investimento em recursos digitais, que precisamos para adaptar as atividades, inclusive o plano individualizado. De acordo com Cavalcante (2012), “trabalhar com as tecnologias (nova ou não) de forma interativa nas salas de aula requer, responsabilidade de aperfeiçoar as compreensões de aluno sobre o mundo natural e cultural em que vivem.”

• **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto este trabalho trouxe como objeto de estudo o processo de Ensino por gamificação, apresentando objetivos e autores que falam sobre a importância de aplicar esta metodologia, que tem como ponto essencial o desenvolvimento do potencial do aluno, levando a pensar, agir e transformar sua aprendizagem de forma lúdica e significativa, com engajamento, motivação e confiança em buscar o conhecimento por meio de estratégias curriculares inovadoras por projetos interdisciplinar, que permitem ao estudante a conhecer e a compartilhar em equipe de forma saudável.

Entretanto, o professor deve se permitir a encarar a nova realidade, explorando novos ambientes profissionais e virtuais de aprendizagem. Outro ponto importante é a qualificação e o adequação do planejamento de modo diversificado, que atenda as demandas dos educandos, além da formação continuada que qualifique professores atuarem em várias áreas de aprendizagem, aplicando metodologias digitais e analógicas.

Neste sentido, concluo com Paulo Freire que diz que “o ato de aprender envolve a construção e a reconstrução constante do objeto de conhecimento, num movimento que considera a experiência, autonomia, a reflexão, o diálogo, construção coletiva, a criatividade e a abertura ao novo.”

REFERÊNCIAS

BEHRENS, Marilda. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Curitiba: Editora InterSaberes, 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2017.

CARDOSO, A.; KIRNER, C.; SILVEIRA, I. F.; TORI, R. O desafio de projetar recursos educacionais com uso de Realidade Virtual e Aumentada. In: Anais do XXXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 2017, São Paulo. SBC, 2017.

DAROLT, Viviani (Org.). Metodologias abertas e inovação na educação. In: **DAROLT, Viviani** (Org.). Gamificar em sala de aula. Curitiba: CRV, 2021.

DIAS, G. A.; CAVALCANTI, R. de A. As tecnologias da informação e suas implicações para a educação escolar: uma conexão em sala de aula. Revista de Pesquisa Interdisciplinar, v. 1, ed. especial, p. 160-167, 2016.

KENSKI, V. M. (Org.). Design instrucional para cursos online. 2. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2019. 236 p.

KOZMA, Robert B. Learning with media. Review of Educational Research, v. 61, n. 2, p. 179-211, 1991.

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

TORI, Romero; HOUNSELL, Marcelo da Silva (Org.). Introdução à Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: Editora SBC, 2018.

UNESCO. Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem? Paris: UNESCO, 2023.