



USO DA GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Charles W. da SILVA¹; Raquel A. BARROS²; Daniela A. G. DIAS³

RESUMO

A presente pesquisa tem como objeto de estudo a Gamificação como recurso de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil, apresentando uma discussão sobre a importância da atividade lúdica para o processo de ensino-aprendizagem por intermédio da gamificação na construção da aprendizagem. A metodologia de pesquisa é a bibliográfica com elaboração de texto descritivo, refletindo sobre as possibilidades e desafios de como o professor pode vir a utilizar a gamificação como mais uma ferramenta de auxílio pedagógico. Sendo necessária a análise dos conceitos de forma interdisciplinar com apoio na BNCC (Brasil, 2018), Moran (2015) e Machado (2013). A gamificação na educação pode ser pensada como uma possibilidade de inovação nas técnicas de ensino e aprendizagem atuais, utilizando a ludicidade e os jogos digitais como instrumentos de suporte educacional que viabilizam o alcance dos objetivos de aprendizagem.

Palavras-chave: Tecnologia; Gamificação; Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

Segundo Fardo (2012), nos últimos anos, temos avanços significativos no campo da gamificação, especialmente quando aplicados à Educação Infantil. É evidente que a gamificação encontra na educação infantil um terreno altamente propício para sua implementação. Neste ambiente, ela se beneficia da vasta bagagem de aprendizado que as crianças trazem de suas interações com jogos. Além disso, encontra uma área que demanda novas estratégias para envolver indivíduos cada vez mais imersos no contexto das mídias e tecnologias digitais, enquanto se mostram desinteressados nos métodos tradicionais de ensino passivo predominantes nas escolas.

Ainda com Fardo (2012), pesquisas e observações consistentemente sugerem que a gamificação pode oferecer benefícios substanciais quando empregada de maneira apropriada. Assim, o conhecimento sobre este tema e a habilidade de integrar jogos eficazmente em estruturas educacionais tornam-se recursos valiosos para profissionais das áreas de educação e comunicação. Diversas iniciativas estão surgindo com o objetivo de reformular o ensino, aumentando a motivação e o interesse das crianças.

¹Discente de Pós-graduação, IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: raquele.teacher@hotmail.com.

²Discente de Pós-graduação, IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: charles.wilson@ifsuldeminas.edu.br.

³Orientadora, IFSULDEMINAS – *Campus* Machado. E-mail: daniela.dias@ifsuldeminas.edu.br.

Os autores Moran (2015) e Machado (2013) destacam a importância das metodologias ativas na Educação Infantil como uma base fundamental para que as crianças possam desenvolver habilidades de reflexão e pensamento crítico. Isso envolve a expressão de suas ideias, questionamento, brincadeira, participação ativa, exploração e interação com diferentes situações e realidades.

Consequentemente, a aplicação da gamificação na Educação Infantil promove maior envolvimento das crianças nas atividades propostas, oferecendo uma abordagem lúdica que favorece a socialização, interação e aprendizagem. Através das brincadeiras, as crianças podem fantasiar, recriar a realidade e construir experiências significativas, que desempenham um papel fundamental na descoberta do mundo e na integração ao contexto social. Isso nos leva a uma reflexão importante: o ato de brincar é uma experiência cultural fundamental não apenas nos primeiros anos da infância, mas ao longo de toda a vida de um indivíduo. O brincar é enriquecido pelas referências culturais e pelo repertório ao qual as crianças têm acesso, assim como pelas experiências que vivenciam (FREIRE, 1986).

2. MATERIAL E MÉTODOS

Será empregada uma pesquisa bibliográfica como metodologia, cujo propósito é aprofundar o conhecimento sobre a gamificação e investigar a viabilidade de sua aplicação no contexto pedagógico da educação infantil. A pesquisa bibliográfica consiste em um resumo conciso do tópico a ser estudado, visando obter resultados mais acessíveis, através da análise de informações relacionadas a fenômenos, leitura crítica e síntese textual. Esta análise do conhecimento passado é uma maneira de construir novos entendimentos a partir de resultados já publicados em livros, artigos de periódicos, conferências e outros registros, promovendo interação e utilização de revisões da literatura.

Partimos da hipótese de que é possível estabelecer uma articulação positiva entre a prática pedagógica na Educação Infantil e áreas de conhecimento que compartilham semelhanças e afinidades, tendo em comum uma abordagem integrativa e interdisciplinar na formação de cidadãos conscientes de seus direitos.

Recomenda-se dar continuidade à pesquisa, a fim de alcançar conclusões e resultados mais concretos sobre o tema, alinhados ao que foi explorado e estudado nos referenciais teóricos. Isso permitirá uma abordagem mais aprofundada e esclarecedora das questões investigadas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), vem destacar os direitos de aprendizagem na Educação Infantil:



DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

- **Conviver** com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.
- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- **Participar** ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.
- **Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- **Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.
- **Conhecer-se** e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário.

Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>

A introdução da gamificação desde a Educação Infantil permite que as crianças experimentem e apliquem suas teorias sobre o mundo, proporcionando um papel relevante para o aspecto lúdico em seu processo de aprendizagem. Conforme Piaget (1989) observou, as crianças são construtoras ativas de conhecimento, constantemente criando e testando suas próprias teorias sobre o mundo.

A Competência 5 da BNCC enfatiza a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética. Isso é aplicável não apenas em práticas sociais gerais, mas também em contextos escolares, onde os alunos podem se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria em suas vidas pessoais e coletivas (BRASIL 2018).

No entanto, a incorporação de ferramentas ou elementos de jogos em situações que não são, em si, jogos, especialmente desde a Educação Infantil, requer uma abordagem cuidadosa. Isso implica uma reavaliação dos projetos pedagógicos, com um enfoque especial nessas ferramentas e na expansão de suas possibilidades. Essa abordagem contribui para promover aprendizagens significativas, democratizar o acesso à tecnologia e incluir as crianças no mundo digital de maneira consciente e responsável.

4. CONCLUSÃO

A relevância de incorporar a gamificação como ferramenta de desenvolvimento de futuros cientistas desde a primeira infância se torna clara à luz deste estudo. A abordagem gamificada estimula e nutre a curiosidade das crianças, preparando-as para se tornarem pensadoras críticas em relação a uma variedade de questões presentes em sua sociedade.

A gamificação não apenas aumenta o envolvimento das crianças nas atividades escolares, mas também cultiva habilidades essenciais, tais como autonomia, criatividade, resolução de problemas e colaboração em equipe. Além disso, é importante ressaltar que esse recurso contribui para o crescimento e o desenvolvimento saudável das crianças.

Dessa forma, é imperativo continuar a investigar este tema, a fim de aprimorar constantemente as metodologias de ensino e aprendizagem no contexto da gamificação, com potencial para enriquecer e beneficiar a Educação Infantil como um todo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Revista UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2012.

FREIRE, Madalena. **Dois olhares ao Espaço- Ação na Pré-Escola**. Campinas: Papirus, 1986.

MACHADO, Márcia R. **A inclusão da Tecnologia na Educação Infantil XI Congresso Nacional de Educação**. PUC-PR. Curitiba, 2013.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In *Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.