



FACULTAD INTERAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES- FICS
MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

ADRIANA DE SOUZA OLIVEIRA

ALIETE LIRA PIRES

ANTONIO PAULO DOS SANTOS MONTEIRO

CLISSIA REIS DA SILVA

LEUCILANIA MARICAU TEIXEIRA

VANDO CÉSAR DA GAMA ANTUNES

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ASSUNÇÃO - PARAGUAI

2022

ADRIANA DE SOUZA OLIVEIRA
ALIETE LIRA PIRES
ANTONIO PAULO DOS SANTOS MONTEIRO
CLISSIA REIS DA SILVA
LEUCILANIA MARICAUA TEIXEIRA
VANDO CÉSAR DA GAMA ANTUNES

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo científico apresentado ao Programa de Pós-graduação da Faculdade Interamericana de Ciências Sociais- FICS, como requisito para obtenção de nota na disciplina de Fundamentos e Paradigmas Contemporâneos da Educação, no Curso de Mestrado em Ciências da Educação.

Orientadora: Prof. Dr. Robson Antônio Tavares Costa

ASSUNÇÃO - PARAGUAI

2022

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESUMO

As crianças passam um tempo considerável em ambientes educacionais. Um ambiente escolar lúdico tem sido relacionado a um melhor desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Ao longo dos anos, várias tentativas foram feitas para entender o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do ensino aprendizagem, com base em extensa literatura teórica e empírica que apoia seu significado para o desenvolvimento e o bem-estar dos alunos. Há evidências substanciais de que, por meio de jogos e brincadeiras, as crianças demonstram melhor comunicação verbal e social, altos níveis de habilidades de interação, criatividade, imaginação, pensamento divergente e habilidades de resolução de problemas. Ao realizar uma reflexão a respeito do questionamento: Na escola é lugar para se brincar? Percorremos diversas vertentes guiados pelo seguinte objetivo: Apresentar a gamificação como ferramenta de aprendizagem. Para isso foi necessário utilizar a revisão bibliográfica e a observação realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental- EMEF Professor Manoel Afonso de Brito, localizada em Manacapuru – AM, como principais fontes de dados, estas metodologias nos levam a percepção da importância de o professor desempenhar um papel significativo na criação de um ambiente lúdico e no desenvolvimento das brincadeiras das crianças. Neste ínterim argumentaremos que segundo diversos autores que abordaram a temática gamificação na aprendizagem infantil um número substancial afirmaram que na escola é lugar de se brincar, de se jogar e de cantar.

Palavras-Chave: Educação infantil, Gamificação, Aprendizagem.

RESUMEN

Los niños pasan un tiempo considerable en entornos educativos. Un ambiente escolar lúdico se ha relacionado con un mejor desarrollo cognitivo, social y emocional. A lo largo de los años, se han realizado varios intentos para comprender el papel de los juegos y el juego en el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje, con base en una extensa literatura teórica y empírica que respalda su importancia para el desarrollo y el bienestar de los estudiantes. Existe evidencia sustancial de que a través del juego y el juego, los niños demuestran una mejor comunicación verbal y social, altos niveles de habilidades de interacción, creatividad, imaginación, pensamiento divergente y habilidades para resolver problemas. Al realizar una reflexión sobre la pregunta: ¿Es la escuela un lugar para jugar? Recorrimos varios aspectos guiados por el siguiente objetivo: Presentar la gamificación como una herramienta de aprendizaje. Para ello fue necesario utilizar la revisión bibliográfica y la observación realizada en la Escola Municipal de Ensino Fundamental - EMEF Profesor Manoel Afonso de Brito, ubicada en Manacapuru - AM, como principales fuentes de datos, estas metodologías nos conducen a la percepción de la importancia de que el docente desempeñe un papel significativo en la creación de un ambiente lúdico y en el desarrollo del juego infantil. Mientras tanto, argumentaremos que según varios autores que han abordado el tema de la gamificación en el aprendizaje de los niños, un número sustancial ha afirmado que la escuela es un lugar para jugar, jugar y cantar.

Palabras clave: Educación infantil, Gamificación, Aprendizaje.

1- INTRODUÇÃO

As inúmeras mudanças que nossa sociedade vêm enfrentando nos últimos anos, especialmente nos âmbitos científico e tecnológico, têm impactado significativamente a forma como vivemos e nos relacionamos. Modelos de negócio, padrões de consumo e de comunicação, acesso à informação e métodos de ensino-aprendizagem foram apenas alguns dos aspectos afetados. Nesse sentido, quando se fala de mudanças educacionais, surge também a necessidade de produzir modelos ou métodos que se mostrem mais eficazes na educação das próximas gerações, que seguirão nascendo como “nativos digitais”. Com um acesso cada vez maior às novas tecnologias da informação, todos os jovens estão sempre hiperconectados, o que escancara cada dia mais a ineficiência dos moldes tradicionais de ensino para acompanhar essas mudanças. Com isso, modelos diferenciados e mais modernos ganham mais atenção de instituições, alunos, pais e gestores por sua capacidade de despertar a motivação em sala de aula com dinamicidade, engajamento e participação dos alunos no processo.

O ambiente escolar, ainda mais no ensino infantil, desempenha papel fundamental na socialização da criança, condição essencial para sua adaptação aos outros períodos escolares, tanto social quanto intelectualmente, e à vida em sociedade, em geral. E é através do professor, principalmente o da educação infantil, que a criança pode se desenvolver plenamente nessa etapa. É sempre oportuno lembrar que o professor, nessa etapa, deve usar as brincadeiras, naturais do período de desenvolvimento em que a criança se encontra e que favorecem seu amadurecimento, para ancorar seu conhecimento e ensino, fazendo perguntas, comentando, desafiando e incentivando a verbalização. Sua função, além das atribuições gerais a todo professor como planejamento, registro, execução de aulas, é a de mediador, facilitando a aproximação das crianças consigo e entre elas, decidindo e propondo práticas adequadas em grupo e atividades que promovam o desenvolvimento integral da criança. Neste ponto, a educação infantil faz interface direta com as chamadas Metodologias Ativas, cada vez mais empregadas nos diversos níveis de ensino.

Devido à relevância e atualidade dessa temática esse artigo é um relato que tem como objetivo verificar se na escola é lugar para brincar? A partir desse questionamento observamos que a educação infantil é uma importante fase para as crianças, uma porta de entrada para o

processo educativo. Através da pesquisa podemos perceber que as configurações de ensino aprendizagem são consideradas úteis no desenvolvimento de brincadeiras para crianças,

2-EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação nos primeiros anos de vida é fundamental para o bom desenvolvimento da criança e do indivíduo adulto na sociedade, sendo a base do seu futuro e uma fase plenamente importante para seu processo cognitivo e de aprendizagem por toda a vida. Nunes (2013, n.p.) contribui quando aponta que “o desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças, as crianças atuais apresentam um desenvolvimento precoce devido aos estímulos que recebem do ambiente”. As crianças, desde os seus primeiros passos, têm consigo nas brincadeiras como uma forma natural de se expressar e de aprender, as coisas ao seu redor servem como fonte de conhecimento, elas estão em um processo constante de aprendizado. Através da interação com os objetos do mundo, a criança aprende e absorve as informações, na maioria das vezes, de forma autônoma. O lúdico passa a ter relevância no seu processo de aprendizagem. Ela se familiariza e possui facilidade em lidar com aquilo que lhes dá prazer. Piaget (2011) apud Nunes (2013, n.p.) apontam que “As crianças são as próprias construtoras ativas do conhecimento, constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo”.

Os jogos e as brincadeiras para as crianças agigantam o seu desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo. Através deles, as crianças brincam, jogam, criam, inventam, etc., porém é com isto que elas mantêm o seu equilíbrio em seu mundo particular (imaginário) (COSTA, 2000, n.p.). Ela também aprende por estímulos, e seu processo de aprendizado deve ser conduzido de forma a levar e produzir situações que possam inferir conceitos e entendimento sobre ações, situações e outras possibilidades que ela possa vivenciar e, com isso, construir conhecimento e aprendizagem. Tais fatores devem ser considerados importantes e, os educadores devem buscar mecanismos de tornar a aprendizagem na chamada primeira infância, algo motivador, interativo e eficaz para que as crianças possam tirar o máximo de proveito cognitivo.

Baran et al. (2014) apontam que o desenvolvimento na primeira infância envolve aspectos físicos, neurológicos, biológicos, cognitivos e socioemocionais, com a interação de todos estes fatores e com o ambiente vivido, que o cérebro nesta etapa está propenso a se ajustar

positiva ou negativamente, de acordo com as experiências vividas. Baran et al. (2014) ainda afirmam:

O desenvolvimento da criança é social, isto é, ocorre durante o conjunto de interação da criança em diferentes ambientes. Bons relacionamentos são elementos-chave nesse processo, pois oferecem o apoio necessário para que a criança possa gradualmente aprender a aprender, facilitando e impulsionando o desenvolvimento cognitivo e neurológico. (BARAN ET AL.2014)

Deste modo, como há um aprendizado estimulado, todas as crianças já trazem consigo um aprendizado que vai se construindo ao longo dos seus anos iniciais de vida, onde conseguem resolver algumas tarefas sozinhas. Por outro lado, precisarão de ajuda para realizar outras tarefas, construindo gradativamente o seu processo cognitivo e de conhecimento, levando sua aprendizagem em uma curva sempre crescente e constante. É importante desenvolver uma condução que permita que a criança tenha vontade de aprender, que ela passe a ter interesse no aprendizado da mesma forma que tem quando está participando de uma brincadeira, pois isso fará com que ela aprenda de forma natural e espontânea. A própria inserção de brinquedos e brincadeiras, a forma lúdica para a infância, pode vir a ser uma ferramenta poderosa no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil, fazendo com que, literalmente, a criança aprende brincando. Rodrigues (2016, p. 7) corrobora ao apontar:

Na educação para obter um ensino mais eficaz, se fez necessário aperfeiçoar novas técnicas e didáticas diferentes e uma prática inovadora e prazerosa. Dentre essas técnicas sobressai o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados positivos na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade ou na brincadeira elaborada. (RODRIGUES, 2016, p. 7)

Com o lúdico, as crianças aprendem de forma natural, levando-as ao interesse na aprendizagem e com prazer. Para o desenvolvimento do corpo e da mente das crianças, o brincar é primordial. Portanto, para uma edificação na educação infantil, onde interesse e prazer se juntem, o lúdico é a ferramenta para o sucesso; pois propicia os mesmos estímulos íntimos para uma boa aprendizagem. Mesmo aquelas que possuem certas dificuldades na aprendizagem e na absorção de conhecimento; com o lúdico, pode haver uma possibilidade da absorção de conhecimentos com uma grande imaginação e autoconfiança.

Vigotsky (2003) apud Rodrigues (2016, p.7) apontam que a criança se desenvolve através do lúdico, justifica que a criança precisa brincar para se desenvolver. COSTA (2000, n.p.)

contempla que o pensamento lúdico auxilia na aprendizagem através da construção do conhecimento, de forma prazerosa, interessante e possibilitando uma inspiração, inerente a uma necessidade, até que a fase adulta traz consigo uma bagagem de grandes imaginações e autoconfiança, mesmo com dificuldades no processo de aprendizagem ou na obtenção do conhecimento. Ele também traz que o brincar proporciona instrumentos para o aprendizado, através dos jogos, brincadeiras, fantasias e encantamento. Em todas as fases da evolução dos seres humanos; os jogos e as brincadeiras beneficiam os desempenhos das crianças. O lúdico proporciona e acrescenta uma fórmula especial na relação entre as pessoas, estimulando-as a criatividade, tornando-se primordial a sua existência (COSTA, 2000).

É importante também entender os aspectos legais e formais sobre a Educação Infantil quando pode-se buscar na Lei de Diretrizes e Bases da Educação, nº 9.394, de 1996, que aponta a Educação Infantil como sendo a primeira etapa da educação da criança. Também afirma que sua finalidade é desenvolver integralmente a criança e complementando a educação que já faz parte do seu ambiente familiar. Em face da determinação legal, as instituições de ensino que oferecem a Educação Infantil precisam se atentar aos meios necessários e adequados para que a formação da criança seja plena, segura e leve a formação de um processo cognitivo com desenvolvimento do seu intelecto como ser preparado para o ambiente que vive e para seu futuro.

Na instituição de educação infantil, pode-se oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos. É importante ressaltar, porém, que essas aprendizagens, de natureza diversa, ocorrem de maneira integrada no processo de desenvolvimento infantil. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança [...] (BRASIL, 1998, p. 23).

A criança, nos seus primeiros anos de vida, principalmente aqueles em que ela está inserida na Educação Infantil, passar por um período em que tudo pode ser usado na construção do seu conhecimento, iniciando suas percepções, interações e criando as suas memórias que irão ajudar na compreensão e na utilização destas para formação do pensamento. Neste período é que ela vai transformando as suas interações em gestos para se comunicar, em palavras e ações baseadas nas percepções do ambiente que a cerca e que ela vive. Ainda sobre a percepção e formação da criança, diversas são as obras e os estudos já consagrados, como Piaget e sua teoria

sobre Estágios de Desenvolvimento e Vigotsky quando aborda a conhecida Zona de Desenvolvimento Proximal, pesquisadores e estudiosos amplamente estudados e consolidados sobre a formação da criança e muito utilizados nas teorias da aprendizagem para a Educação Infantil.

Como consolidação do pensamento, as interações das crianças no seu processo de aprendizagem entram em consonância ao que Piaget (1989, p. 53) afirma, que a criança deve ser estimulada a construir seu conhecimento, a ter autonomia, e que os professores devem incentivar tais ações para que elas aprendam e se reinventem, que o conhecimento adquirido por ela mesmo consolida-se. Vigotsky (2003) apud Rodrigues (2016, p. 9) trazem que as crianças são as próprias construtoras do seu conhecimento, em uma constante absorção das reações de suas teorias sobre o mundo.

2.1 METODOLOGIA ATIVA

Seguindo um dos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que regula e guia o currículo da educação básica no País, que é o aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem, as metodologias ativas são uma maneira atual de pensar o ensino tradicional. Esse modelo metodológico apresenta um contraponto importante à postura passiva que coube aos alunos por muito tempo. Já as metodologias ativas propõem uma aprendizagem mais ativa e significativa para o aluno, possibilitando a reflexão e o interesse em seu próprio desenvolvimento. Ou seja, referem-se a formas de ensinar que priorizam a atuação do aluno e estimulam o desenvolvimento de suas competências. A aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto proposto e é estimulado a construir seu conhecimento e não apenas recebê-lo passivamente. Então as metodologias ativas se apresentam como um eficiente mecanismo de ensino-aprendizagem, que visa proporcionar uma maior autonomia intelectual do aluno, buscando alternativas mais interativas às tradicionais aulas expositivas. Assim, o objetivo desse modelo de ensino é estimular a comunidade acadêmica a desenvolver a capacidade de absorver conteúdos de forma autônoma e participativa. Segundo Pereira (2012, p.6) afirma que:

Por Metodologia Ativa entendemos todo o processo de organização da aprendizagem (estratégias didáticas) cuja centralidade do processo esteja, efetivamente, no estudante. Contrariando assim a exclusividade da ação intelectual do professor e a representação do livro didático como fontes exclusivas do saber na sala de aula (PEREIRA, 2012, p.6).

Os métodos ativos de aprendizagem pedem aos alunos que se envolvam em sua aprendizagem pensando, discutindo, investigando e criando. Na aula, os alunos praticam habilidades, resolvem problemas, lutam com questões complexas, tomam decisões, propõem soluções e explicam ideias com suas próprias palavras por meio de escrita e discussão. Para empregar metodologias ativas de forma adequada, é essencial que o professor as conheça suficientemente para desenvolvê-las adequadamente em sala de aula. Também precisa conhecer os recursos possíveis e mais favorecedores que pode utilizar. Algumas ações de metodologias ativas contribuem para aplicação dessa estratégia de ensino de forma adequada e planejada na Educação Infantil, como a Gamificação. Segundo Jesus (2010, p. 7) “o jogo possibilita a criação de ações e regras, que definem quem perde e quem ganha. Ele é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, estimulando a motivação”.

2.2 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem é, certamente, uma das mais bem aceitas metodologias ativas. Há diversos universos e habilidades a serem explorados e estimulados através desse recurso. Pode-se desenvolver, por exemplo, um game dentro da própria sala de aula, levando os alunos a utilizarem a criatividade para desenvolver regras, possibilidades, narrativas e contextos, tudo em torno do tema obrigatório da grade curricular, mas em um ambiente muito mais dinâmico.

Quando falamos do termo *gamificação* nos referimos ao uso de técnicas de *design* e de mecânicas de jogos para enriquecer contextos que geralmente não possuem relação direta com esse universo. Nesse caso, a sala de aula ganha total liberdade para se tornar o cenário de um emocionante *game* em que os alunos podem interagir com os conteúdos e entre si, em uma saudável e educativa competição. Os jogos possuem a capacidade de evidenciar o seu desempenho para o aluno de forma muito mais leve e divertida, promovendo maior engajamento e estímulo ao estudo dos conteúdos propostos. Esse recurso pode se dar desde a construção da dinâmica do *game* do zero como também pode utilizar produções já existentes e populares no universo dos alunos.

A gamificação pode ser entendida a partir da compreensão de outro termo: a ludicidade. Essa expressão é utilizada para se referir a um conjunto de ações que envolvem a aplicação de jogos e de brincadeiras principalmente na Educação Infantil. Afinal, a presença de atividades lúdicas nesse ciclo possui diferentes benefícios, incluindo a adaptação na escola e o estímulo à formação acadêmica e pessoal das crianças. A gamificação nada mais é do que um desdobramento da aplicação de jogos e de brincadeiras no processo pedagógico. Isso porque esse termo não se refere apenas à presença de atividades com caráter lúdico no cotidiano escolar, mas também ao uso da estética, das dinâmicas e das mecânicas dos jogos para engajar os estudantes e complementar o aprendizado.

Sendo assim, a gamificação é uma estratégia que consiste na incorporação do universo dos jogos no processo pedagógico, de forma a estimular a motivação na busca pelo conhecimento. Para tanto, esse recurso envolve uma progressão acadêmica, orientada pelo estabelecimento de metas e de um esquema com contagem de pontos ou progressão de fases, tal como ocorre com os *games*. Pode ser utilizada com estudantes de diferentes faixas etárias, uma vez que contribui para o desenvolvimento acadêmico das crianças, dos adolescentes e até dos adultos. Nesse sentido, os benefícios da aplicação desse recurso na Educação Infantil se destacam justamente pela importância da ludicidade para a formação dos estudantes. Os jogos estão presentes na educação Infantil há um bom tempo, brincadeiras de montar, jogos de tabuleiro, brinquedos, brincadeiras coletivas, entre outras formas de brincar são inseridas diariamente. Alves (2012, p. 4) afirma que a inserção de jogos em sala de aula vai além de ofertar apenas elementos lúdicos, que são formas de aprendizado e aproximam o mundo dos alunos ao ensino.

Uma percepção que qualquer indivíduo pode ter ao olhar uma criança brincando é que ela gosta do que está desenvolvendo, é fácil perceber que as crianças gostam de brincar, com ou sem brinquedos, com outras crianças ou sozinhas, elas demonstram que gostam de brincar e de brincadeiras. Falar em usar brincadeiras, brinquedos e outras formas de diversão, até alguns anos atrás, como forma de auxiliar na aprendizagem das crianças era praticamente impensável, basicamente, era hora de brincar e hora de estudar, misturar as duas ações era algo inexistente. Aproveitar isso para melhorar e ampliar as formas de aprendizagem para a Educação Infantil é uma oportunidade, unir o lúdico, as brincadeiras das crianças com o ensino é uma vertente que deve ser, cada vez mais, explorada e utilizada como possibilidade pedagógica. Pereira (2001, p.

11) nos ajuda a compreender a questão passada das brincadeiras e brinquedos e suas oportunidades quando traz:

Os brinquedos e as brincadeiras, embora sendo elementos presentes no mundo da criança em todas as épocas, culturas e classes sociais não tinham a conotação que tem hoje, eram vistos como fúteis e tinham como único objetivo a distração e o recreio. Foi preciso que houvesse uma profunda mudança na sociedade, para que pudesse associar a uma visão positiva às suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência a valorização dos brinquedos e da forma de brincar. O aparecimento do Brinquedo como fator de desenvolvimento infantil proporcionou um amplo campo de estudos que pouco vêm influenciando na prática da educação infantil, pois a maioria das nossas escolas ainda considera o brinquedo como não sério e utilizando-o como divertimento e passatempo. (PEREIRA, 2001, p. 11).

Os métodos utilizados com a ajuda do lúdico dão suportes e propiciam o aprender através dos jogos, das brincadeiras, das fantasias e do encantamento. O lúdico privilegia a construção do aprendizado por meio da alegria e do prazer do fazer espontâneo. É uma ferramenta imprescindível no interagir das crianças, propiciando às mesmas a criatividade e o construir. Em todas as fases do desenvolvimento humano, os jogos e as brincadeiras se fazem presentes em suas vidas, promovendo assim, uma existência prazerosa, agradável e especial.

Rodrigues (2016, p. 7) também aponta no seu estudo que os jogos auxiliam na aprendizagem, no desenvolvimento psicomotor, cognitivo e na motricidade, que jogos, nas suas mais variadas formas, contribuem na imaginação das crianças, na formação do pensamento decisório e interpretativo. Também atuam na criatividade e organização, uma vez que, quando se joga, há regras a serem seguidas e obedecidas, contribuindo para a formação educacional e social.

As crianças, no brincar com outras, aprendem a interagir, respeitando e cumprindo regras de uma forma harmoniosa e em grupo, aprendem a compartilhar, esperar o seu momento de participação, pois a socialização e o diálogo são muito importantes no desenvolvimento social. O brincar, o jogar e o aprender, no terceiro segmento, foca na informação, no conceito e na comunicação, a qual as crianças precisam adquirir conhecimento e absorver regras para o seu desenvolvimento na aprendizagem. Antunes (2005, p.14) coopera quando afirma:

Os jogos lúdicos constituem um caminho para o conhecimento e para o desenvolvimento do raciocínio, tanto na escola quanto na vida cultural e social fora da escola. Consequentemente, estudar os significados e as implicações da atividade lúdica no comportamento dos indivíduos é transitar por estes. (ANTUNES, 2005, p. 14).

Rodrigues (2016, p. 8) ao comentar sobre os jogos nos processos de ensino e aprendizagem e na formação do conhecimento da criança corrobora com:

A utilização de jogos e brincadeiras no meio institucional proporciona às crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de todas as áreas de forma lúdica. Quanto aos professores, estes ficam motivados com a aprendizagem de seus alunos através do lúdico. Entretanto, é preciso um conhecimento mais apurado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. (RODRIGUES, 2016, p. 8)

Rodrigues (2016, p. 8) ainda afirma que é preciso, também, que as crianças sejam estimuladas a brincar por brincar, independente se são jogos educativos ou não, que brinque e jogue única e exclusivamente pelo lúdico. Jogos, brincadeiras e demais atividades que a criança pode desempenhar sozinha ou com outras crianças, inicialmente como uma distração apenas, auxiliam no processo de transformação da mesma e no seu desenvolvimento, sendo de extrema relevância na Educação Infantil.

2.3 APLICAÇÃO DA EXPERIÊNCIA PRÁTICA

O presente trabalho tem como temática a gamificação como ferramenta pedagógica na Educação Infantil. Considerando que este é um relato trabalhado na EMEF Professor Manoel Afonso de Brito, localizada à Rua: Joaquim de Melo, nº 116: Bairro: Novo Manacá em Manacapuru - AM. A escola integra a Secretaria Municipal de Educação do município citado e atende a comunidade local com o Ensino Infantil e Ensino Fundamental. Em atuação na referida escola, é evidenciar a utilização da metodologia ativa, no ensino aprendizagem das crianças, fortalecida através do projeto Ciranda Literária da Secretaria Municipal de Educação e Cultura-SEMEC, que é um projeto desenvolvido nas escolas da zona urbana com o propósito de incentivar e fomentar nas escolas, a irradiação de ações que promovam a leitura, de forma a ampliar as práticas leitoras na comunidade e ampliar o universo cultural dos envolvidos, conhecendo e valorizando a cultura local.

A proposta da EMEF professor Manoel Afonso de Brito para Educação Infantil foi organizar espaços para contação de história contemplando estratégias diversificadas que envolva interações e brincadeiras. Com essa proposta foi escolhido o subtema “O mundo dos autores” com o objetivo de conhecer os trabalhos dos autores do estado do Amazonas.

Neste artigo nos propomos a apresentar a gamificação na educação infantil é uma estratégia cujo propósito é deixar o processo de aquisição de conhecimentos mais lúdico e, conseqüentemente, mais dinâmico, fácil e engajador. Essa metodologia trabalha com elementos dos jogos para tornar diversas atividades mais interessantes. Alves (2012, p. 6) aborda a Gamificação e suas possibilidades ao afirmar:

Os games podem se constituir em espaços de aprendizagem nos quais os seus usuários/jogadores podem juntos construir sentidos, significados para aprender novos conceitos de forma dinâmica e inovadora, sendo desafiados a resolver e solucionar problemas que muitas vezes exigem que atuem colaborativamente, que reutilzem os territórios e mapas dos jogos para explorar outros universos simbólicos. Os games podem se constituir na porta de entrada para professores e alunos entrarem no universo da cultura digital e se apropriarem de uma nova forma de letramento que vai além dos processos de codificação e decodificação. (ALVES, 2012, p. 6)

Dentro dessa abordagem buscou-se descrever os acontecimentos observações, analisar os documentos pesquisados para uma melhor compreensão acerca dos objetivos escolhidos para a problemática levantada. A abordagem qualitativa proporciona a pesquisa uma valorização das ações humanas na sua totalidade em vez de apenas dados essencialmente quantificáveis. Os métodos utilizados para a coleta de dados consistiram em: observação participante e pesquisa documental. Lakatos e Marconi (2003, p. 174) argumentam que a pesquisa documental se caracteriza por ter como fonte de coleta de dados dos documentos, escritos ou não, denominados de fontes primárias. O método observação participante contribui de forma significativa para a construção dos fundamentos das vivências práticas, pois:

A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. [...] A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real. (MINAYO, 2002, p. 59-60).

No transcurso das observações participantes vivenciamos a rotina na sala de aula da Educação Infantil executou-se atividades lúdicas com as crianças, segundo Dias (2013, p. 6) “O lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura, por meio do qual podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado”.

Durante a observação participante, foi recebido na escolar o escritor Amazonense Pedro Monteiro, que participou do Projeto Ciranda Literária, com seu livro “Memórias de Infância: é brincando que se aprende”.



Figura 01: Escritor Pedro Monteiro em roda de conversa com alunos.

Fonte: Silva, 2022.

Durante a visita, as crianças puderam fazer uma roda de conversa, onde o escritor expôs sobre o processo de escrita do livro, baseado em sua experiência de vida através de brincadeiras antigas da sua infância, onde destacou a importância do brincar e do lúdico para o aprendizado. A experiência prática permite que os alunos interajam com fenômenos diretamente, em vez de conceitos abstratos. Pois os jogos são motivados por diversas regras preestabelecidas, assim como a aula ocorre de acordo com padrões metodológicos fixos. Kishimoto (2010, p.76) vai ao cerne da questão quando afirma:

A introdução de brinquedos e brincadeiras na educação infantil implica definir o que se pensa da criança. Quem é ela? Brinca? O brincar é importante? A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. (KISHIMOTO, 2010, P.76).

A introdução do jogo durante as aulas contribuiu para uma análise mais profunda dos fatores que impulsionam a estrutura do grupo, e também levou a uma identificação da personalidade de cada sujeito.



Figura 02: Crianças realizando as atividades sob orientação dos professores.
Fonte: Silva, 2022.



Figura 03: Crianças realizando as atividades sob orientação dos professores.
Fonte: Silva, 2022.

Utilizando como inspiração a obra “Memórias de infância: é brincando que se aprende, criou-se as possibilidades de utilizar as brincadeiras citadas no livro, como objeto de conhecimento para a construção de uma teia de aprendizagem. As atividades foram planejadas e estão sendo desenvolvidas pelos professores da Educação Infantil.

Os ambientes de brincadeira das crianças devem ser ricos em estímulos, mas também amplamente variados. As tarefas não podem ser muito fáceis, mas também não podem ser muito difíceis. Se o professor acertar o nível de dificuldade de uma tarefa, o aprendizado da criança será acelerado. É necessário intervir no ambiente e ajudar a criança a aprender. Por meio de brincadeiras guiadas, os educadores estabelecem metas para o aprendizado e configuram cuidadosamente o ambiente de aprendizado. Os jogos e brincadeiras podem ser eficaz para motivar e melhorar o envolvimento dos alunos, promover o pensamento criativo para a aprendizagem e desenvolver abordagens para a aprendizagem multidisciplinar.



Figura 04: Placas demonstrativas da brincadeira.
Fonte: Silva, 2022.

O uso de diferentes abordagens instrucionais em sala de aula, como jogos e brincadeiras, permite que os alunos encarem o conteúdo de várias maneiras, facilitando a atenção até mesmo após o término da atividade. Os jogos dão treinamento no modo de vida democrático, os alunos aprendem a cooperar e a ajudar uns aos outros. A brincadeira estimula a boa vontade mútua e o sentimento de companheirismo.



Figura 05: Professor mediando Atividade.
Fonte: Silva, 2022

A aprendizagem é mais eficaz quando as crianças estão curiosas para aprender. No entanto nos jogos os alunos têm a chance de viver, trabalhar e cooperar com os outros. As crianças se comprometem voluntariamente a fazer um trabalho, conseguem aprender fazendo e praticando. O trabalho com metodologias ativas favorece a interação constante entre as crianças. A aula expositiva, na qual os alunos sentam-se em carteiras individuais e em que são “proibidos” de trocar ideias com os colegas, dá lugar a momentos de discussão e trocas. Nessa abordagem, “o ponto de partida é a prática social do aluno que, uma vez considerada, torna-se elemento de mobilização para a construção do conhecimento” (ANASTASIOU, 2004, p. 6).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho empregou-se para a pesquisa da temática definida uma abordagem qualitativa que envolveu os seguintes métodos de coleta: a observação participante e a pesquisa documental. A observação participante aconteceu na EMEF Professor Manoel Afonso de Brito. Pode-se considerar que o objetivo de demonstrar a aplicabilidade da gamificação no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil foi alcançado, pois diversos métodos e teorias comprovam o valor dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo das crianças, sobretudo no período da educação infantil.

Além dos jogos e brincadeiras destacam-se as músicas infantis, as cantigas de roda, a dramatização que tornam as aulas mais significativas. Avaliamos as contribuições dos jogos e brincadeiras que foram fundamentadas ao longo deste trabalho. E cremos que colaboramos para uma discussão a respeito da utilização da gamificação na Educação Infantil, na sua inserção no cotidiano da escola. Os resultados podem ser mensurados à medida que o questionamento: Na escola é lugar para brincar? Tem várias respostas e se fortalece a ação dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar. Considerando que o processo educativo envolve a interação aluno-professor e o brincar assegura o afeto e a sociabilidade necessários à concretização desse processo contínuo. Cabe ao profissional da educação ser o precursor desse aprendizado, e buscar um processo de formação continuada para melhor ensinar e desenvolver suas práticas pedagógicas.

De fato, brincar é uma excelente forma de aprender, tanto em ambientes estruturados quanto não estruturados. Além de promover a curiosidade, a exploração e a criatividade, a brincadeira proporciona às crianças a oportunidade de praticar importantes funções executivas e habilidades de autorregulação, como prestar atenção, lembrar e atualizar informações. Isto poderá oportunizar a autonomia, objetivando a motivação e o engajamento das crianças no processo de desenvolvimento da aprendizagem.

A pesquisa levantada pôde comprovar que as crianças são ativas na construção do seu conhecimento, que interagem com o meio e fazem uso de tudo que as cerca para auxiliar nos seus processos cognitivos. A experiência prática aplicada no objeto do estudo corroborou com os aspectos positivos levantados nos referenciais pesquisados sobre a adoção da gamificação em sala de aula para crianças. Neste sentido, incluir, desenvolver e continuar a pesquisar o tema é uma real necessidade para poder ampliar as formas de ensino e aprendizagem com a aplicação de jogos educacionais dentro e fora da sala de aula, mesmo os que não se utilizam de recursos computacionais.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. (2012). *Games, colaboração e aprendizagem*. In: Okada, A. (Ed.) Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development. London: Scholio Educational Research & Publishing, 2012. Disponível em: http://oer.kmi.open.ac.uk/wp-content/uploads/cap09_virtuais.pdf. Acesso em 20 out.2022.

ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. Processos de Ensino na Universidade: Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville: Editora UNIVILLE, 2004.

ANTUNES, Celso. *A linguagem do afeto: como ensinar virtudes e transmitir valores*. Campinas: Papirus, 2005.

BARAN, Michael; SAUMA, Julia; SIQUEIRA, Paula. *Lembras, Espelhar e Experimentar: distanciamentos e sobreposições entre público e especialistas brasileiros sobre o desenvolvimento na primeira infância*. Relatório de Pesquisa do Framework. Washington DC. 2014. Disponível em: <http://frameworksinstitute.org/pubs/mtg/earlychildhoodbrazil/page2.html>. Acesso em 20 out.2022.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, volume 1, p. 23, 1998.

COSTA, Vergília A. M. da. *O lúdico e a Psicopedagogia*. 2000.

DIAS, Elaine. Importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, Cuiabá, 2013. Disponível em: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>> Acesso em 20 out. 2022.

JESUS, Ana Cristina Alves de. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KISHIMOTO. TizukoMorchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003. Disponível em: <<http://www.cantinhodarevisao.com.br/resources/Fundamentos%20de%20Metodologia%20Cient%C3%ADfica%20Eva%20Maria%20Lakatoswww.LivrosGratis.net.pdf>> Acesso em 20 out. 2022.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). et al. **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. 30. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

NUNES, Thiada da S. *A Contribuição da Psicologia de Piaget para Educação infantil*. Revista Gestão Universitária. 2013. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-contribuicao-da-psicologia-de-piaget-para-educacao-infantil>. Acesso em 20 out.2022.

PEREIRA, Tadeu Eugênio. Brincar, Brinquedo, Brincadeira, Jogo, Lúdico. *Presença Pedagógica*, v. 7, n. 38, 2001.

PEREIRA, Rodrigo. **Método Ativo:** Técnicas de Problematização da Realidade aplicada à Educação Básica e ao Ensino Superior. In: VI Colóquio internacional. Educação e Contemporaneidade. São Cristóvão: SE, 2012.

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

RODRIGUES, Vânia. **O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil**. Universidade Federal da Paraíba centro de Educação Curso de psicopedagogia,2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2643/1/VRS24112016.pdf>. Acesso em 20 out.2022.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.