

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ

DAYANE LUIZE LOURENZONI DE CARVALHO SOUSA

MADONA

A gamificação na educação infantil: possibilidades e desafios

TAUBATÉ

2021

**DAYANE LUIZE LOURENZONI DE CARVALHO SOUSA
MADONA**

A gamificação na educação infantil: possibilidades e desafios

Trabalho de Graduação apresentado para obtenção do Certificado de Graduação pelo Curso de Pedagogia do Departamento de Pedagogia da Universidade de Taubaté.

Área: Educação

Orientador: Profa. Ma. Cleusa Vieira da Costa

TAUBATÉ

2021

**Grupo Especial de Tratamento da Informação – GETI
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBi
Universidade de Taubaté - UNITAU**

M183g Madona, Dayane Luize Lourenzoni de Carvalho Sousa
A gamificação na educação infantil : possibilidades e
desafios / Dayane Luize Lourenzoni de Carvalho Sousa
Madona. -- 2021.
35 f.

Monografia (graduação) - Universidade de Taubaté,
Departamento de Pedagogia, 2021.

Orientação: Profa. Ma. Cleusa Vieira da Costa, Departamento
de Pedagogia.

1. Gamificação. 2. Sala de aula. 3. Criança. I. Universidade
de Taubaté. Departamento de Pedagogia. Curso de Pedagogia.
II. Título.

CDD – 370

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor do meu destino, aos meus pais Dorival e Dalila, minha irmã Denise e ao meu esposo Gilmar pela compreensão, apoio e que não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida.

Dedico aos professores e orientadores que me ajudaram durante os estudos e na conclusão deste curso.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus em primeiro lugar, a minha família por sempre me apoiar nos meus estudos, meus sonhos e em tudo em minha vida.

À minha orientadora, Profa. Ma Cleusa Vieira da Costa, por ter me conduzido sabiamente na construção dessa monografia, e por ter confiado na minha capacidade e embarcado junto comigo nesta missão de finalizar essa monografia em um tempo bem mais curto que o normal.

Finalmente agradeço a todos os professores que me ajudaram nesta caminhada.

"O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo."

José de Alencar

RESUMO

A presente pesquisa aborda o tema A Gamificação na Educação Infantil: desafios e possibilidades. A pesquisa sobre o trabalho é delimitada na metodologia ativa da gamificação na etapa da Educação Infantil. O problema pesquisado trata dos desafios e formas de utilizar a Gamificação em sala de aula. Para elaboração do tema é apresentada a gamificação e sugestões para usá-la em sala de aula. Sendo apresentado brevemente sobre o desenvolvimento da criança e sua relação com os jogos e o lúdico. 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 PCN (Brasil, 1998), BNCC (Brasil, 2017) e nos autores pesquisados. Conclui-se que o uso da Gamificação é possível, demonstrando para os educadores opções de uso da gamificação e destacando a importância das metodologias ativas, do avanço das tecnologias, da relação da escola com a sociedade, da formação de cidadãos e como a escola precisa acompanhar o desenvolvimento da sociedade.

Palavras - chave: Gamificação; Sala de aula; Criança.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
I – O QUE É GAMIFICAÇÃO.....	11
1.1 Jogos e a Gamificação – há diferenças?.....	13
1.2 Vantagens e Desvantagens da Gamificação.....	15
II – GAMIFICAÇÃO E A ESCOLA.....	19
2.1 A criança e o mundo digital.....	20
2.2 A influência da tecnologia.....	22
2.3 A importância da gamificação na aprendizagem.....	23
III – ALGUMAS POSSIBILIDADES DE GAMIFICAÇÃO NA SALA DE AULA.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

Eu, licencianda em Pedagogia, futura mãe e educadora, desde minha infância sempre tive muito contato com jogos, tanto físicos quanto virtuais. Além disso, em minha fase no Ensino Fundamental, cursando a matéria de Artes, confeccionei um jogo de tabuleiro como prova final, onde o objetivo era avançar casas, à medida que as respostas referentes as cartas criadas, fossem respondidas de maneira correta, sendo que as perguntas das cartas eram relacionadas a matéria dada durante o ano.

A partir dos estudos sobre as diversas metodologias e práticas didáticas em sala de aula, e com minha experiência citada anteriormente, senti o interesse pelas metodologias ativas, em especial a Gamificação, pois eu verifiquei como são lúdicas as atividades e comprovado na prática que elas auxiliam no aprendizado e conhecimento dos temas abordados.

A presente pesquisa tem como tema A Gamificação na educação infantil: possibilidades e desafios. O tema escolhido trata do uso da metodologia ativa da gamificação como ferramenta para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Este estudo discute a metodologia ativa da gamificação como elemento educativo nas práticas escolares da educação infantil. Trabalhar com elementos diferenciados na sala de aula contribui para despertar o interesse e curiosidade dos alunos, uma ação que instiga nos mesmos o gosto pelos estudos. A tecnologia sozinha não faz a diferença em sala de aula, mas um professor bem preparado pode utilizar a tecnologia de forma criativa e produtiva.

Partiu-se do pressuposto que, a escola de educação infantil não deve trabalhar de forma assistencialista, mas educar os alunos de forma construtiva, crítica, criativa e integral. Assim, foi constatado que é fundamental que o educador conheça ferramentas para fazer um processo de ensino e aprendizagem na educação infantil com mais qualidade. Por esse motivo, optou-se por refletir sobre o uso da gamificação, como um instrumento nas aulas.

A metodologia deste estudo trata de uma pesquisa bibliográfica do tipo descritiva. A pesquisa foi feita em livros impressos, de autores estudados no curso e autores conhecidos como Rau (2011) e Kishimoto (2010) com livros sobre a Ludicidade, Brito (2008) e Demo (2007) com livros que trata sobre a importância das

tecnologias e do avanço da educação, Silva (2019), Silva e Pires (2020), Vasconcelos (2016) e os autores sobre Gamificação Wiertel (2016) e Garofalo (2019) estes últimos não são autores clássicos, mas foram escolhidos por explicarem o tema em uma linguagem simples e de fácil compreensão. A pesquisa também foi realizada de maneira *online*, no Google Acadêmico, a partir das seguintes palavras-chave: Gamificação, Educação Infantil e Metodologias Ativas.

A metodologia ativa da gamificação tem uma dimensão pedagógica muito interessante por colocar o aluno como protagonista, como centro do processo de ensino. Com a proposta de ser uma pesquisa que possa ajudar a pensar e a refletir sobre as possibilidades de se melhorar a educação. Com a preocupação voltada a sala de aula e da relação do professor com os alunos.

Para a delimitação da pesquisa o foco principal foi na criança e no universo tecnológico atual, assim escolheu-se a gamificação entre as opções de metodologias ativas de ensino, o uso de jogos, no campo dos espaços de educação infantil, com ênfase na inclusão de jogos em sala de aula, evidenciando o trabalho pedagógico que pode ser desenvolvido a partir da gamificação.

Este tema contribui com os professores de educação infantil, pois os leva a pensar sobre a metodologia ativa da gamificação como possibilidade em sala de aula. A pesquisa de caráter bibliográfico pretende trazer à tona essas discussões.

Atualmente as crianças tem muito contato com jogos eletrônicos e diversas formas de comunicação com o uso de novas tecnologias, assim as aulas expositivas se tornaram desmotivadoras, as crianças perdem o interesse pelas aulas, pois o estudo se torna monótono. Deste modo questionamos: Como a metodologia ativa da gamificação pode ajudar a fazer um processo de ensino e aprendizado mais ativo na educação infantil? Como possibilitar este acesso levando em consideração a falta de recursos tecnológicos e a falta de pedagogos especializados para preparar ações pedagógicas de gamificação? Como inserir a gamificação, com jogos, em sala de aula?

Os autores Brito (2008) e Demo (2007) discutem ações em que o olhar pedagógico na elaboração destes espaços cria possibilidades criativas com o uso de novas tecnologias.

Assim, nosso objetivo geral é demonstrar a importância da utilização da gamificação na escola. Refletir a gamificação como elemento pedagógico e a importância das metodologias ativas, bem como da ludicidade durante a educação da infância com o uso da gamificação em sala de aula.

A relevância do estudo é atual, pois as crianças estão imersas no mundo tecnológico e iterativo, essa pesquisa se justifica porque as metodologias ativas, em especial a gamificação, se apresentam como uma possibilidade didática a essa forma de educar.

A organização do trabalho partiu de pesquisa bibliográfica do tipo qualitativa e descritiva, buscando um aprofundamento no tema, enquanto procura conectar as ideias para compreender causas e efeitos com objetivos exploratórios, buscando procedimentos técnicos para a utilização da metodologia ativa da gamificação.

Assim ao estudar os autores e o tema proposto, organizou-se um texto descritivo, reflexivo apontando primeiramente o conceito de gamificação, num segundo momento a aprendizagem da criança da educação infantil e por fim o uso da gamificação na sala de aula da educação infantil. Como principais considerações apresentou-se a importância das metodologias ativas, como possibilidade lúdica da gamificação como uma ferramenta possível para o ensino das crianças.

I – O QUE É GAMIFICAÇÃO

A gamificação é uma metodologia ativa de ensino, essas metodologias são formas de ensinar com maior participação do aluno no processo, são mais lúdicas, prendem mais a atenção das crianças e permite o professor atuar como mediador do processo de ensino e aprendizado. Conforme Vasconcelos (2016):

Gamificação, do inglês Gamification, é a prática de aplicar mecânicas de jogos em diversas áreas, como negócios, saúde e vida social. O principal objetivo é aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários e, além dos desafios propostos nos jogos, na Gamification as recompensas também são itens cruciais para o sucesso. Embora não seja necessário criar um jogo em si, a prática tem ganhado muito espaço na sociedade, e vem sendo inserida até em aplicativos e livros (VASCONCELOS, 2016, p. 12)

Assim também Rosa (2018, p. 12) comenta “Cada vez mais se pensa a gamificação na educação, buscando uma alternativa para renovar as práticas desgastadas e enfadonhas que ainda persistem nas salas de aulas.”. Atualmente a aula expositiva tradicional não consegue mais prender a atenção do aluno, e o professor tem um papel social, não podendo simplesmente ir à sala de aula, passar o conteúdo, sem se preocupar se o aluno está absorvendo o conteúdo.

Na Educação Infantil quase não se usa a aula expositiva tradicional, atualmente a maior parte dos educadores entendem a importância do lúdico. Desta forma, a Gamificação não vem a ser uma solução, não sendo capaz de garantir o pleno desenvolvimento dos alunos ou da melhoria do processo de ensino e aprendizado, mas é uma ferramenta disponível para os educadores, assim como os demais tipos de metodologias ativas que ajudam a enriquecer a aula.

Não se deve ser excessivamente otimista com o uso de Gamificação, mas deve-se considerar que seja uma porta que contribui para essa busca constante de melhoria do processo de ensino e aprendizado, sendo um dos muitos caminhos que conduz a melhor formação do educador.

O professor precisa se preocupar com a qualidade de ensino, deve buscar formas de melhorar as suas aulas, pesquisar novas formas de ensinar e não se acomodar. Para isso, é fundamental motivar os alunos, assim a Gamificação pode contribuir para realizar uma aula mais ativa e animada, pois é uma metodologia de

ensino baseada na dinâmica dos games, conforme a Plataforma Ludos-Pro (2021), que é um ambiente específico para aprendizagem e engajamento de gamificação:

Essa estratégia usa elementos, design e lógica comuns aos jogos para motivar as pessoas a realizarem determinadas ações ou até mesmo mudarem comportamentos. Recursos como avatares, missões e pontuação são aplicadas em uma dinâmica interativa e imersiva, estimulando atividades que resultem em impactos positivos para a vida dos participantes. (LUDOS-PRO, 2021, Plataforma *Online*).

É preciso, neste mundo globalizado, dar garantias de efetivação das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) Lei 9.394/96, na busca de um ensino de qualidade, e qualificação de professores. A LDB apresenta um desafio para toda comunidade acadêmica quanto à formação de professores, sendo necessário caminhar para além do discurso e viabilizar ações integradoras, que contribuam com a formação dos docentes. Se o professor tem uma didática melhor, ele ensina melhor, então quanto mais o professor melhorar suas habilidades melhor fica o processo de ensino e aprendizado.

Assim, mediar o ensino em busca da aprendizagem requer do professor a clareza de qual concepção pedagógica fundamenta a sua prática. Nesse contexto, conhecê-las torna-se fundamental para o educador, uma vez que essa concepção encaminhará sua ação metodológica. A didática anda lado a lado com a ludicidade e a pesquisa contribui para isso.

Autores como Rau (2011) e Kishimoto (2010), que tratam do lúdico e Silva e Pires (2020) e Vasconcelos (2016) que tratam das metodologias ativas, afirmam que se deve ressaltar a importância de se ter a didática adequada para uma escola de qualidade e na formação do indivíduo, como também para a construção de uma sociedade mais humanizada.

Na Gamificação estão presentes as dinâmicas dos jogos, das brincadeiras e da ludicidade, as crianças aprendem melhor brincando e imitando nos jogos ações do seu dia a dia, o jogo pode ser facilmente adaptado ao tema da aula, a idade dos alunos e ao desenvolvimento destes. O professor deve ter o cuidado de não cair em procedimentos repetitivos de cópia e reprodução, deve ter conhecimento das diversas modalidades disponíveis e pesquisá-las. Ser um pesquisador é parte importante do processo de aplicação das metodologias ativas e do uso da ludicidade em sala de aula.

O campo da educação não pode ser estático, não se pode sempre usar o mesmo plano de aula, a produção de conhecimento deve ser constante. Ao pesquisar, o educador descobre novas formas de trabalhar os conteúdos, atentando-se ao fato de que cada sala de aula é única, assim como cada aluno. A gamificação possui um elemento muito importante na interação das crianças, elas não são mais telespectadores passivos, estão cada vez mais interativas. Assim, deve-se deixar o aluno criar e interagir, usando as metodologias ativas.

Vale estimular o contato com jogos de diversos gêneros, a intenção é desenvolver a capacidade de expressão e expandir o universo de interações sociais de todos os alunos. Dessa forma, o aluno aprende a expressar ideias e com isso fica mais motivado com o processo de ensino e aprendizado, a aula fica mais divertida e todas as crianças querem ter maior participação nas atividades.

1.1 Jogos e a Gamificação – há diferenças?

O jogo e a gamificação estão ligados, mas há diferença, o jogo é uma atividade, podendo ser um jogo eletrônico, um jogo de tabuleiro, um jogo esportivo, já a gamificação é a metodologia de se utilizar a dinâmica dos jogos na educação. Conforme Wiertel (2016, p. 21) a gamificação seria “associar um conteúdo, ação pedagógica ou atividade cognitiva ao jogo; envolver tarefas ou ações em modelo jogável. Não se refere exclusivamente a jogos eletrônicos”. Segundo o mesmo autor o jogo é:

É atividade composta por elementos que caracteriza competição abstrata ou cooperação entre participantes; respeitar regras para atingir objetivos. Envolve sensações de ganho, perda e automotivação. Um jogo desenvolve o senso de ordem e organização entre participantes. O jogador espera sua vez para jogar, é explícito que ensina: esperar sua vez na fila, esperar sua vez para falar e respeitar regras em geral (WIERTEL, 2016, p. 21).

A gamificação na educação infantil ajuda o aluno a se concentrar e se motivar com as aulas. Conforme Vasconcelos (2016, online) “Gamificação, do inglês Gamification, é a prática de aplicar mecânicas de jogos. O principal objetivo é aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários” isso torna a aula divertida e, além dos desafios propostos nos jogos, às recompensas também ajudam

a motivar os alunos. O uso da ferramenta pedagógica da gamificação motiva e prende a atenção destes.

Os jogos conseguem prender a atenção até dos alunos com dificuldade, e jogar faz parte da natureza humana, conforme Vasconcelos (2016):

A Gamificação é uma constatação sobre como os seres humanos sentem-se atraídos por jogos. Sejam eles eletrônicos ou analógicos, a verdade é que a humanidade sempre teve grande engajamento para apreciar e participar de jogos. Podemos citar os exemplos mais famosos, como os gregos com seus jogos olímpicos, ou os romanos com suas sangrentas lutas entre gladiadores. Após essas características humanas levantadas, a PhD e designer de jogos Jane McGonigal identificou que todos os jogos, independentemente de gênero, faixa etária e outros fatores, têm quatro características: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária (VASCONCELOS, 2016, *Online*).

A gamificação tem sua origem nos jogos, e não se tem como falar de jogos sem se pensar ou buscar referências nos jogos de vídeo game, muito populares entre os jovens e crianças, na verdade pode-se considerar que o jogo de vídeo game em suas mais diversas plataformas são hoje, os jogos mais populares entre as crianças, jovens e até adultos. A gamificação apresenta elementos e recursos que podem ser utilizados em sala de aula de Educação Infantil para aumentar e melhorar o processo de ensino e aprendizado. Conforme Fadel e Ulbricht (2014):

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários) (FADEL e ULBRICHT, 2014, p. 6).

Desta forma, um jogo de tabuleiro é uma atividade comum das crianças, assim como jogar vídeo game, ou jogos no celular, mas quando o professor cria em sala de aula uma atividade com os conteúdos e características de um jogo, tem-se então a intenção pedagógica de se utilizar a metodologia ativa da gamificação no ambiente escolar.

1.2 Vantagens e Desvantagens da Gamificação

Silva e Pires (2020, p. 1) explicam que a educação precisa avançar, “percebe-se que as mudanças na sociedade do século XXI, têm impactado significativamente o modelo de ensino”. A partir dessa ideia vem a necessidade de transformação das aulas tradicionalistas. Portanto, a ludicidade, os usos de novas tecnologias e das metodologias ativas devem abrir essa nova forma de pensar e lecionar.

Dessa forma, a grande desvantagem da gamificação é a de que para aplicá-la o professor precisa preparar a aula com antecedência, pensar no que vai ensinar e achar um jogo cujas ações se encaixem no objetivo da aula. Não se pode escolher qualquer jogo, isso seria uma brincadeira livre, é preciso ter pesquisa, seleção de conteúdos e intencionalidade da proposta pedagógica conforme os conteúdos a serem ministrados.

A vantagem da gamificação é de ser uma metodologia atual, que se encaixa no dia a dia das crianças. Conforme Rosa (2018, p. 13) “Pensando nas velhas práticas, nas ferramentas ultrapassadas e nas metodologias retrógradas e comparando-as ao mundo digital, percebe-se que não são suficientes para suprir as necessidades do atual cenário educacional brasileiro”. A gamificação pode usar jogos de tabuleiro, jogos esportivos, jogos eletrônicos, jogos de celulares, jogos gratuitos na internet. A criatividade oferece diversas possibilidades. Conforme Rosa (2018):

No caminho inverso da pedagogia tradicional, os nativos digitais estão cada vez mais com a cara nos aparelhos eletrônicos, destinando cada vez mais tempo a jogos digitais. O mercado de games é um dos que mais cresce no mundo, sendo, atualmente, o terceiro maior faturamento mundial (ROSA, 2018, p. 14).

Esta pesquisa sobre a gamificação é um projeto realizado na linha da docência e ao analisar as ideias de autores como Garofalo (2019), Wiertel (2016) e Fadel e Ulbricht (2014), que tratam da Gamificação, que subsidiem o tema e o fundamentam, teoricamente se favorece a definição de contornos mais precisos da problemática a ser estudada. Para tal, foram também estudadas as metodologias ativas: aprendizagem baseada em projetos, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em problemas e a gamificação.

Conforme Moran (2020, p. 1) “A educação formal está num impasse diante de tantas mudanças na sociedade: como evoluir para tornar-se relevante e conseguir que todos aprendam de forma competente e com projetos de vida, a conviver com os demais.” Dessa forma, o uso de metodologias ativas se tornou muito relevante na educação moderna. Portanto, ao escolher um jogo virtual, de tabuleiro, ou em forma de brincadeira, o educador deve ter em mente que tipo de desafio quer proporcionar para atrair a atenção e interesse dos alunos. O jogo pode estar ligado direta ou indiretamente ao tema da aula. Conforme Vasconcelos (2016):

Utilize das quatro características que o jogo deve ter para montar sua forma de atrair os usuários. Contudo, nunca se esqueça: embora esteja utilizando as mecânicas de um jogo, não é mandatório criar um jogo em si. A Gamificação, além de estimular o engajamento, tem como foco comprometer os indivíduos participantes e recompensá-los. Portanto, pense em como irá mantê-los comprometidos ao “jogo” e como será essa recompensa também (VASCONCELOS, 2016, *Online*).

As questões mais importantes sobre o uso dos jogos são que a função do pedagogo é de ser um educador e ajudar neste processo de ensino e aprendizagem e contribuir com a sociedade. Esse saber científico também está nos jogos, e a metodologia da gamificação permite explorar uma nova forma de ensino e aprendizado mais conectado aos avanços tecnológicos da sociedade atual.

Segundo Moran (2020), a gamificação é muito importante e ela possibilita a integração social e está presente nos jogos. Seja nos gráficos de um vídeo game, em jogos que os alunos precisam desenhar ou pintar, jogos com temas de outras épocas, como os jogos de tabuleiros. Assim, a reflexão do uso de jogos na educação infantil para auxiliar os alunos deixa clara a função social do pedagogo, pois através da educação se constrói um mundo melhor e assim o educador tem a responsabilidade social em trabalhar por um mundo melhor.

O uso de jogos permite a Interdisciplinaridade com outras áreas, como por exemplo, a matéria de Geografia pode ser atrelada à Artes, ou História com Língua Portuguesa. As possibilidades são diversas, dependendo da criatividade e intenção do educador.

O contato das crianças de Educação Infantil com as tecnologias, nos tempos atuais, está cada vez mais amplo. Sendo assim, se os professores fizerem bom uso dessas tecnologias, aplicando-as na Gamificação, é possível que se atinja uma maior atenção e interesse dos alunos nas aulas, conseguindo melhores resultados. Assim,

diante do mundo globalizado em que estamos inseridos, o uso das tecnologias potencializa a inclusão digital dos alunos.

Apesar da inclusão digital ser algo crescente, ainda há muitas escolas e centros educacionais que não possuem acesso a tecnologias como: celulares, computadores, tablets e até mesmo internet. Portanto, o pedagogo deve levar em consideração a estrutura do ambiente em que está inserido na hora de planejar o jogo a ser aplicado em sala de aula.

Conforme Moran (2020), a utilização das novas tecnologias ainda gera muitas dúvidas e medos, mas a interdisciplinaridade é uma ferramenta que ajuda na inclusão digital. O educador deve então suprir as deficiências causadas devido à falta de projetos e ações de utilização das novas tecnologias. A ação pedagógica deve atender às necessidades de aprendizagem de todos os alunos, principalmente promover a inclusão digital.

Na educação moderna é preciso suprir as carências de conteúdo de Geografia, Português e Ciências e motivar os alunos. É fundamental reconhecer a importância da interdisciplinaridade e da diversidade nos processos de desenvolvimento e aprendizagem para a melhoria do ensino e do desenvolvimento coletivo na educação infantil.

Silva (2021, p. 3) explica ainda que o educador “atento às particularidades dos alunos atua de forma a proporcionar ações didáticas que favoreçam o aprendizado dos alunos”. Quando um bom educador prepara ações pedagógicas e atividades, para que estes deem condições de que os alunos, ao jogar, estejam superando suas dificuldades de aprendizado.

Conforme a BNCC (Brasil, 2017, p. 7) o educador deve ter a preocupação com o ensino de qualidade “orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva”. Assim, a sala de aula deve fornecer condições afetivas e de aprendizado ideais para o pleno desenvolvimento da criança, para que ela atinja o seu máximo potencial. A inclusão digital deve fazer parte do convívio social dos alunos, considerando as limitações do ambiente escolar.

De mero transmissor de saberes, o professor deve converter-se em formulador de problemas, provocador de interrogações, coordenador de equipes de trabalho,

sistematizador de experiências e memória viva de uma educação que, em lugar de se aferrar ao passado, somente na transmissão de conhecimentos, valoriza e possibilita o diálogo entre culturas e gerações (SILVA, 2002, p. 70).

Assim, o uso das novas tecnologias e da Gamificação se torna parte do processo de modernização do ensino, e através desta metodologia consegue-se atingir melhor os alunos, possibilitando assim a formação integral destes. Não é só ensinar a ler e escrever, é ensinar a pensar, a se conectar e se relacionar socialmente, tudo a partir de um simples jogo em sala de aula.

II – GAMIFICAÇÃO E A ESCOLA

A gamificação está diretamente ligada às metodologias modernas de ensino e aprendizado, cada dia mais se pesquisa sobre melhores formas de aprendizado e como ele ocorre nas crianças. Desta forma, a educação infantil nos dias de hoje não pode abrir mão de se modernizar. A ludicidade é fundamental na educação infantil, a criança aprende brincando, a brincadeira é a maneira natural de a criança aprender, e na metodologia ativa da gamificação está presente a ludicidade. É preciso ficar atento à importância da ludicidade. Conforme Kishimoto (2011), a cultura ocidental só conseguiu ressignificar o lúdico muito recentemente:

Foi nesse contexto que a atividade infantil pôde ser designada com o mesmo termo, mais para salientar os aspectos negativos (oposição às tarefas sérias da vida) do que por sua dimensão positiva, que só aparecerá quando a revolução romântica inverter os valores atribuídos aos termos dessa oposição (KISHIMOTO, 2011, p. 21).

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras são uma marca do ser humano e podem ser inseridos naturalmente nas atividades com crianças. Em todas as culturas é possível encontrar na linguagem do jogo as principais formas de significar o mundo e lidar com os objetos, representar as formas de enfrentar os desafios de cada grupo humano e decifrar os códigos morais de sua época, facilitando a imersão do sujeito na comunidade. De acordo com Rau (2011):

A ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz à tona sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação, mas também evoca sentimentos de medo, ansiedade e frustração. Por isso, a ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativo os conceitos a serem trabalhados (RAU, 2011, p. 30).

A escola, hoje, tem diante de si diversas questões a resolver, precisa oferecer formação mais aprimorada e integrada das matérias. Os educadores, por sua vez, não podem se conformar com um ensino convencional, isto é, que não saia de sua própria zona de conforto. O corpo docente deve inserir a ludicidade nas instituições de ensino, pois ela é uma prática completa onde todos devem estar dispostos, abertos e prontos para a grande brincadeira do saber.

Dentro do ensino, atuando com ludicidade, o prazer de brincar associado à construção da aprendizagem na criança é o foco deste trabalho, conforme Rau (2001, p. 30) “A ludicidade utilizada como recurso pedagógico em ambiente de ensino traz o prazer como um referencial das ações dos educandos.”. Os educandos, por meio da ludicidade, conseguem manter o ato de significação de seu mundo constante, aprendendo a aceitar a aventura do jogo, eles aprendem também a desbravar novos campos do saber, confluem para diversos ramos da educação e se tornam cada vez mais capazes de enfrentar conflitos e resolvê-los.

Ao expressar-se em uma atividade de gamificação o aluno está adotando, no dia a dia, atitudes de cidadania e participação política. O professor deve incentivar jogos que retratem solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito. Deve ensinar aos alunos a verem e ter sua visão de mundo, conforme a PCN (Brasil, 1998):

O mundo atual caracteriza-se entre outros aspectos pelo contato com imagens, cores e luzes em quantidades inigualáveis na história. A criação e a exposição às múltiplas manifestações visuais geram a necessidade de uma educação para saber ver e perceber, distinguindo sentimentos, sensações, ideias e qualidades contidas nas formas e nos ambientes. Por isso é importante que essas reflexões estejam incorporadas na escola, nas aulas de Arte e, principalmente, nas de Artes Visuais. A aprendizagem de Artes Visuais que parte desses princípios pode favorecer compreensões mais amplas sobre conceitos acerca do mundo e de posicionamentos críticos. (PCN: ARTE, BRASIL, 1998, p. 63).

2.1 A criança e o mundo digital

A criança de hoje é uma criança mergulhada no mundo digital, conforme Oliveira (2019, p. 2), a tecnologia “está presente em nossos dias e o mundo digital envolve tanto adultos quanto crianças e adolescentes, onde a internet potencializa a realização de tarefas, tais como: compras, vendas, entretenimento, comunicação, estudos e informação, entre outras.”. Segundo Vasconcelos (2016, p. 23), “A gamificação é uma constatação sobre como os seres humanos sentem-se atraídos por jogos. Sejam eles eletrônicos ou analógicos, a verdade é que a humanidade sempre teve grande engajamento para apreciar e participar de jogos”. A atração dos jogos acompanha a humanidade desde sempre e o autor (2016, p. 45) diz ainda

“Podemos citar os exemplos mais famosos, como os gregos com seus jogos olímpicos, ou os romanos com suas sangrentas lutas entre gladiadores”.

A escola de modo geral e de educação infantil não pode estar afastada da sociedade, não pode ser atemporal, deve acompanhar as mudanças do mundo e se conectar com a comunidade do entorno escolar. O educador deve atuar de acordo com as determinações do Estado, desta forma para a realização desta obra foi necessário pesquisar a legislação, pois o Brasil é um país cuja legislação prevê a formação integral dos alunos. No Art. 205 da Constituição Federal de 1988, se garante o direito à educação para os alunos:

A educação, é direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988. p. 320).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996 apresenta um desafio para toda comunidade acadêmica. É preciso dar garantias de efetivação das diretrizes e bases da educação nacional, expressas na Lei 9.394/96, na busca de um ensino de qualidade, e qualificação de professores, de acordo com as políticas públicas.

No âmbito do território nacional, a educação almeja inserir para as crianças educação de qualidade, no ensino regular, este direito é fundamental. Na LDB (1996, p. 2) no seu artigo 5º, cita “o direito de todos à educação, visando ao pleno desenvolvimento do indivíduo, bem como o seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

O uso da metodologia ativa da Gamificação e das novas tecnologias em sala de aula torna-se então, a base para o enfrentamento das diferenças sociais, econômicas e culturais, e a luta pela educação se mistura à luta contra as desigualdades, não se pode pensar em uma sociedade justa e igualitária sem antes oferecer oportunidades iguais de acesso à educação.

Falar sobre o uso da Gamificação, de jogos em sala de aula, é falar sobre a utilização do recurso de forma lúdica, e isso é muito importante porque o desempenho dos alunos pode ser ajudado pela ludicidade em sala de aula. A educação infantil precisa trabalhar a autonomia dos alunos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), quanto ao ensino de forma lúdica:

Valorizando situações lúdicas, é necessário articular as experiências que foram vivenciadas na educação Infantil. Temos que consolidar as aprendizagens anteriores no caso da Educação Infantil e ampliar as práticas nos anos Iniciais do Ensino Fundamental, para assim ampliar a autonomia intelectual, a compreensão das normas e ativar o interesse dos alunos pela vida social (BNCC, BRASIL, 2017, p. 59).

Conforme Prata (2000, p. 1) “É preciso considerar que, hoje, ter acesso ou não à informação pode gerar um elemento de discriminação nessa sociedade tecnológica que se organiza e que interfere em nosso cotidiano”, ou seja, todas as crianças jogam, em celulares, tablets e até em computadores, e na escola devem também ter acesso às tecnologias de comunicação, e essa ação gera alegria e interesse nos alunos.

2.2 A influência da tecnologia

Como já foi citado, a criança aprende brincando, assim o uso de jogos ajuda na socialização dos alunos e na preparação para o seu futuro acadêmico. Conforme Prata (2000, p. 2), com o uso de jogos é possível “ter ações educacionais produtivas, com crianças motivadas e participativas, com professores competentes e dedicados, gerando aulas criativas e interessantes, com recursos tecnológicos”. Educar com uso de tecnologias ajuda o professor em sala de aula, não resolve os problemas da educação, mas ajuda a dar mais um incentivo a busca de se fazer o desenvolvimento integral dos alunos.

Conforme Brito (2008), as questões mais importantes sobre o brincar e o uso de tecnologias é que a função do pedagogo é ajudar neste processo de ensino e aprendizagem para contribuir com a sociedade. Cabe ainda destacar que o avanço tecnológico tem afetado as formas de comunicações, celulares, internet e redes sociais mudaram a forma e a velocidade da comunicação, e assim essas tecnologias influenciam na sociedade, na cultura e por consequência na escola. Muitos alunos acham desinteressante ler um texto na lousa e/ou em livros por terem tanto acesso as tecnologias atuais. Porém, alguns podem não gostar de brincar em celulares e vídeo games. Outro caso não difícil de existir, são os muitos alunos sem acesso a esses recursos, encontrados principalmente no interior das capitais.

Lembrando que a Gamificação é mais atrativa com o uso de tecnologias, mas não é a única forma, podem ser aplicadas através de jogos de tabuleiros, brincadeiras, gincanas e jogos que os próprios professores podem inventar. O importante é utilizar a dinâmica dos jogos, em suas mais variadas formas e possibilidades de acordo com cada escola e turma de alunos.

Conforme Oliveira et al (2019, p. 2), “As crianças da atualidade possuem extrema facilidade em lidar com os recursos computacionais, na qual conseguem interagir e usar celulares, tablets e computadores com uma familiaridade maior e mais facilmente quando comparado aos adultos”. Eles aprendem mais facilmente quando estão se divertindo. Ou seja, é brincando que a criança aprende, o brincar não é só passatempo ou diversão.

Conforme Prata (2000), a Gamificação, que seria o uso de metodologia de jogos de forma pedagógica traz interesse e motivação aos alunos, e principalmente podem ser usados como recursos para ajudar os alunos com dificuldades de aprendizado. Assim, está pesquisa trata das implicações pedagógicas em sala de aula de educação infantil e da formação integral dos alunos, e das metodologias ativas como ferramentas para ajudar no processo de ensino e aprendizado. O pedagogo é o profissional que se ocupa do desenvolvimento do processo de aprendizagem, que está presente nos ambientes internos e externos da escola. Atualmente, o processo educacional deve contemplar o uso das novas tecnologias, as redes sociais, celulares e meio digitais que estão presentes na vida dos alunos.

2.3 A importância da gamificação na aprendizagem

A gamificação é importante porque o mundo hoje é digital e as pessoas estão acostumadas com experiências interativas, assim as crianças precisam ser protagonistas do processo de ensino e aprendizado. A globalização trouxe acesso a todo um mundo de informações, o que era distante ficou perto. Oliveira et al (2019) explica que:

Com toda esta revolução digital que permeia a vida de toda a sociedade, altamente globalizada e conectada ao mundo virtual e aos dispositivos

computacionais, crianças, desde a chamada primeira infância, até adultos usufruem diariamente da utilização das TIC em todos os locais. Neste sentido, uma das necessidades atuais é a inserção de novos mecanismos e ferramentas pedagógicas que possibilitem uma ampliação das formas de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, entre eles, a utilização da Tecnologia da Informação e Comunicação na busca pela construção do conhecimento e melhorias no processo de ensino e aprendizagem. (OLIVEIRA, 2019, p. 5).

Nas últimas duas décadas, os jogos eletrônicos fazem parte da vida das crianças, por esse motivo, as crianças atualmente gostam muito destes jogos e são influenciados por eles. Com isso, a educação precisa acompanhar essas mudanças sociais para ter metodologias adequadas, conforme Fardo (2013):

Os games são uma forma de entretenimento bastante popular entre os jovens há, no mínimo, duas décadas, e essa popularidade parece apenas aumentar com o passar do tempo, não somente entre os jovens, mas entre públicos de todas as idades; a segunda é que eles são produtos midiáticos advindos da cultura digital e, por serem um tipo de entretenimento bastante popular, são responsáveis por influenciar alguns modos de pensar e agir dos indivíduos, o que pode influenciar também em outras áreas da vida; a terceira é que existem métodos e elementos utilizados nos games que são capazes de proporcionar aprendizagens que são úteis em vários domínios da vida, de forma eficiente e prazerosa. (FARDO, 2013, p. 13).

Verificam-se as dificuldades dos professores em usar a Gamificação em sala de aula de educação infantil, uma dificuldade teórica e prática, no conhecimento de metodologias ativas. Para apoio a resolução do problema foi estudada os autores Moran (2020) e Silva e Pires (2020), para a articulação de teoria e prática na elaboração da aula com o uso da gamificação. O uso de jogos virtuais pode ser realizado se houver a participação de pedagogos que insiram nas escolas ações pedagógicas, que mostrem aos professores como estes podem escolher jogos adequados ao que se pretende ensinar na aula.

Conforme Prata (2000), conceitua-se gamificação como o uso das características de um jogo, para atividades educacionais, com o objetivo de motivar os alunos e manter a atenção deles. Normalmente, os alunos com dificuldades de aprendizado se mostram desmotivados e com dificuldade de concentração nas atividades em sala de aula, o que é ajudado com o uso de jogos.

A gamificação é muito importante para motivar os alunos, conforme Fadel e Ulbricht (2014, p. 13) “os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento deste nos mais

variados aspectos e ambientes.”. Com isso, os jogos e a utilização da gamificação em atividades de sala de aula ajudam aos alunos a ficarem motivados e terem mais interação nas atividades de ensino e aprendizado.

III – ALGUMAS POSSIBILIDADES DE GAMIFICAÇÃO NA SALA DE AULA

Segundo Garofalo (2019, *online*), “Ao usar elementos de jogos nas aulas, o aprendizado se torna mais envolvente e promove uma postura mais exploratória e ativa dos estudantes”. Os alunos ficam mais motivados e aprendem melhor quando estão envolvidos e se divertindo. Conforme Ludos-Pro (2021, *online*), “Na educação a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para atrair e reter a atenção dos alunos, ainda mais ao abordar disciplinas e conteúdos mais complexos e densos.”, a ferramenta da gamificação consegue atender essa necessidade atual de prender a atenção dos alunos.

Vasconcelos (2016) explica que na dinâmica dos jogos existem quatro tipos principais de jogadores: socializadores, exploradores, conquistadores e assassinos. Nestes grupos, os Socializadores são os indivíduos cujo fator mais importante é a interação e socialização com outros jogadores, seja dentro ou fora do jogo, de forma online ou presencial, no vídeo game ou nos jogos de tabuleiro. Os Exploradores são jogadores que preferem explorar todas as nuances do jogo, seja seu terreno, seus personagens e atores ou curiosidades. Os Conquistadores são indivíduos que preferem acumular riquezas, pontos e conquistas. E finalmente, os Assassinos são os jogadores que gostam de derrotar outros jogadores e/ou o ambiente do jogo, a fim de mostrar sua superioridade através de suas habilidades.

Conforme Vasconcelos (2016) essa classificação de tipos de jogadores, não é limitante nem conclusiva, mas serve para orientar o educador sobre os tipos principais de jogadores e os tipos de jogos que eles gostam mais, e a partir disto, identificar em sua turma quais são os tipos e assim, melhor aplicar os jogos em sala de aula. Por exemplo, um jogo de recompensas vai atrair mais atenção de um grupo do que de outro, portanto, o ideal seria revezar entre os tipos de jogos ou utilizar jogos que tenham um pouco de todos os tipos de desafios.

Trabalhar esses tipos de jogadores em sala de aula é um tema bem complexo e que exige mais pesquisas, visto a brevidade e limitação desta obra, não sendo aqui possível descrever as formas de utilização desta informação, mas ficando a reflexão sobre ela, e o convite ao educador que busque mais exemplos de seu uso e aprofunde em mais pesquisas sobre os tipos de jogadores e jogos.

Vasconcelos (2016) explica que a gamificação pode ser feita através de brincadeiras e jogos, até um jogo de ciranda pode ser usado, mas as tecnologias despertam maior interesse nas crianças. O uso de celulares em sala de aula pode ser positivo se bem direcionado a pesquisa e ao processo de ensino.

Ao descrever o percurso para a realização da proposta do tema escolhido, cita-se o exemplo de uma aula sobre a importância da alimentação saudável e da higiene do corpo, com o uso de um jogo virtual.

Foi escolhido um jogo disponível na internet, o jogo **Perguntando**, nesse minijogo as crianças devem cuidar da saúde do monstinho através das respostas. Quando acerta o monstinho cresce, quando erra ele fica doente. O objetivo do jogo é ensinar aos alunos a importância de hábitos saudáveis de higiene e alimentação, aprender sobre a saúde do corpo e construir reflexões em relação a ações que fazem mal a saúde. Nesse sentido, o tema e a metodologia ativa da gamificação se completam perfeitamente e estão muito bem articulados.

O jogo pode ser aplicado outras vezes para melhor fixar os conteúdos, e pode ser complementado com atividades de confeccionar murais e quadros em cartolinas sobre o tema, após a realização de uma rodada.

No passo a passo para a realização do jogo em sala de aula de educação infantil, a professora vai refletir com os alunos sobre o corpo, como ele precisa ser bem cuidado, para que a criança tenha saúde, fazendo perguntas sobre quais cuidados as crianças costumam ter, sobre alimentação e higiene pessoal.

Previamente irá dividir a sala em duas equipes para que disputem entre si, depois irá projetar na tela/lousa a imagem do computador que vai estar ligado no jogo escolhido (Perguntando). Durante o jogo, vai ler as alternativas e pedir a ajuda dos alunos para responder. Quando algum aluno falar uma resposta “errada” a professora vai clicar nela para que a turma veja o resultado, e quando estiver “correta” a equipe irá ganhar uma estrelinha como bonificação.

Após concluir 10 perguntas, uma rodada do jogo, a professora vai colocar os alunos para fazer uma atividade, distribuirá revistas para que os alunos recortem imagens de coisas que são boas e ruins para a saúde e usando cartolinas coloridas, a turma vai montar um cartaz do que pode e não pode. Exemplo, lavar as mãos pode, ficar com as mãos sujas não pode. O tempo dado será de 15 minutos, para que os

dois grupos consigam pelo menos 5 figuras. Será dado um bônus para o grupo que conseguir mais de 5 figuras, esse bônus será uma estrelinha a mais.

Após terminar os cartazes, os alunos vão gravar um vídeo, usando o celular ou uma câmera que a escola tenha, metade vai apresentar o “pode” e a outra metade o “não pode”. Ao fim da atividade a professora vai assistir com os alunos. Para a tarefa de casa ela vai pedir novas imagens do que pode e não pode. Para encerrar, vai pedir para a coordenação pedagógica enviar o vídeo para os pais, por e-mail ou rede sociais. Isso vai envolver os pais dos alunos, a comunidade escolar e criar a interação escola e aluno.

Conforme Vasconcelos (2016), a metodologia ativa para a construção do exemplo então foi a da Gamificação com a utilização de um jogo virtual adequado a etapa da educação infantil. Jogo pertinente ao tema e que tem condições de atender os seus objetivos. É importante reforçar que este trabalho se constitui de uma elaboração teórica que não foi efetivamente aplicada em contexto escolar.

Com base nos estudos dos autores Moran (2020) e Silva e Pires (2020), a ação em sala de aula com o uso de novas tecnologias deve possibilitar que os alunos atinjam o seu máximo potencial.

Conforme Moran (2020), essas possibilidades dão ao professor a capacidade de criar e explorar a imaginação dos alunos. O desafio e a vontade de superar ajudam os alunos a serem mais focados e disciplinados. Assim sendo, o professor em sala de aula pode desenvolver diversos tipos de jogos e brincadeiras baseadas nos conceitos de gamificação. Desta forma, o Plano de Ação atinge seu objetivo de fazer uma aula motivadora e com o uso de metodologias ativas.

Conforme Ludos-Pro (2021) também existem várias outras formas de se usar a gamificação, por exemplo, a Storytelling, Atividade colaborativa, Atividade competitiva e usando uma plataforma.

Por exemplo, a Ludos-Pro é uma empresa Edtech, ou seja, uma empresa de educação tecnológica, com o objetivo de democratizar e transformar o processo de aprendizagem por meio da tecnologia e da gamificação. A Ludos Pro é uma plataforma de aprendizagem e engajamento gamificada. Ajuda empresas a transformar o ambiente de aprendizagem em uma experiência completamente lúdica e inovadora. A plataforma é gratuita por 7 dias, tem espaço especial de matérias para os

educadores, e quando uma escola a contrata, fornece material didático pronto para ser usado em sala de aula. Pode ser acessada pelo site: www.ludospro.com.br.

No exemplo citado, a forma de Storytelling pode ser descrita como a arte de contar uma boa história, a narrativa tem o poder de engajar qualquer pessoa, criando uma experiência imersiva e marcante e fortalecendo o conhecimento na mente dos indivíduos. Na educação, é possível usar o Storytelling para envolver o aluno na atividade, aproximando o tema de estudo de sua realidade ou imaginação. Tudo é possível por meio da arte, até mesmo aprender matemática ou história com maior facilidade.

Ludos-Pro (2021) explica que a Atividade colaborativa é usada para fortalecer os laços da turma e ajudar no desenvolvimento de habilidades sociais, com essa forma de gamificação é possível criar uma dinâmica em grupo, em que todos ou uma equipe, deve completar as missões para alcançar a vitória. Por exemplo, montar uma atividade com um jogo onde se há um objetivo a ser atingido, mas que depende da participação e talento de todos: isso tudo é feito de forma lúdica com a gamificação.

O uso de pontos e ranking pode ajudar a criar esse ambiente, de forma saudável e dinâmica. É possível fazer essa atividade tanto em grupo quanto individualmente, estimulando diversas habilidades e comportamentos saudáveis nos estudantes. Ludos-Pro (2021), exemplifica que para facilitar ainda mais o trabalho, é possível contar com a ajuda de uma empresa especializada em gamificação que esteja alinhada às necessidades e perfil dos alunos. Com essa parceria, a equipe pedagógica e professores podem focar seus esforços em outras questões educacionais, como a parte teórica, em resolver as dúvidas dos estudantes e criar um relacionamento saudável com eles.

Por exemplo, a plataforma Kahoot que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, gratuita para professores, trata de super-heróis incríveis e de atividades que podem ser usadas em sala de aula. Os jogadores respondem às perguntas em seus próprios dispositivos, enquanto os jogos são exibidos em uma tela compartilhada para unir a lição. Cria um 'momento de fogueira', encorajando os jogadores a procurarem e celebrarem juntos.

Assim, a aula deve ser capaz de abrir a mente dos alunos e prepará-los para as lutas sociais. Atualmente no Brasil e pelo mundo, ainda existem injustiças sociais,

mas no Brasil, vive-se com orgulho a democracia. Assim, o professor deve ter especial cuidado e atenção ao conscientizar os alunos da importância das lutas sociais e da democracia. O professor precisa extrair dos livros a aventura e fascínio da história, para os alunos criarem interesse, para Demo (2007):

Os livros são excelente meio de comunicação e educação porque “podemos ler o que quisermos, quando quisermos, onde e no ritmo que escolhemos”. Assim a leitura em sala de aula é ferramenta indispensável para a formação de alunos críticos e conscientes. Assim como os recursos tecnológicos que também devem fazer parte da prática docente. (DEMO, 2007, p. 56).

A gamificação é uma metodologia moderna, ela prende a atenção dos alunos e desperta neles o interesse por estudar. Ao usar essa metodologia, o professor consegue ter um desempenho melhor para também trabalhar as questões de ética e valores morais. O professor deve ainda fazer uso dos recursos tecnológicos disponíveis nas escolas, TV, DVD, Datashow e internet, pois conforme Brito (2008):

Esses recursos tecnológicos afetam a educação, a ciência e a tecnologia interferem de forma marcante nos rumos da sociedade e a educação se vê no mínimo pressionada a reestruturar-se num processo inovador na formação do ser humano. Continuando na esteira de usar o conhecimento escolar para formar cidadãos, o professor na sala de aula deve incentivar o diálogo, o advindo o ser humano com sua habilidade linguística, sintática e semântica, foi possível o desenvolvimento das tecnologias (BRITO, 2008, p. 9).

Conforme Mello (2011, p. 25), “somos membros de uma sociedade mais ampla, na qual somos cidadãos, trabalhadores e, portanto, fazemos parte da divisão social do trabalho, competimos por vagas de emprego, vestibulares etc.”. A escola, muitas vezes, em seus conteúdos e organização reflete os aspectos da sociedade competitiva e não de comunidade solidária, e neste quadro entra a participação da família, pois a formação que a criança tem em casa é determinante nas relações entre escola e comunidade.

Conforme Demo (2007), o espaço escolar deve acompanhar os avanços tecnológicos da sociedade e da comunidade do entorno escolar. Existem vários contextos socializadores como a família, a igreja, as associações, os clubes, e a escola, que possui um papel importante de mediador dessas relações com a comunidade. A educação em geral possui uma função social, auxiliando os alunos a criarem consciência social nos diversos ambientes em que permeia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa apresentou a metodologia ativa da Gamificação, não como uma solução, mas como mais uma ferramenta a ser utilizada na Educação Infantil. A Gamificação não é simplesmente uma metodologia para se preparar um plano de aula, mas sim uma metodologia que está inserida em todo um projeto de se modernizar a educação, de se observar e estudar como as crianças aprendem e trabalhar para melhorar o processo de ensino e aprendizado.

O problema pesquisado foi sobre os desafios de se usar a Gamificação em sala de aula. Conforme as hipóteses apresentadas pelos autores pesquisados, o resultado obtido com a realização desta pesquisa apontou a importância de aprender que a escola precisa estar atenta para formar alunos, o ensino tem por objetivo geral proporcionar ao educando a formação necessária ao desenvolvimento de suas potencialidades como elemento de autorrealização, socialização e preparo para o exercício consciente da cidadania.

Assim, fica como aprendizado a importância do educador em atuar na criação de práticas educacionais modernas e atuais. A pesquisa se faz necessária porque é preciso que saiba usar a gamificação de maneira pedagógica. O pedagogo precisa ser um pesquisador, a todo o momento em processo de novas aquisições. As abordagens teóricas e metodológicas desenvolvidas no trabalho, mostram que se destaca a relevância da pesquisa, para se identificar os possíveis caminhos que podem ser tomados, para que o pedagogo consiga atuar nos espaços educativos.

O uso da gamificação pode ser útil aplicado na educação infantil, devido ao seu grande potencial. Usada em sala de aula de maneira correta, auxilia na motivação e atenção do aluno. Assim, atinge o objetivo de fazer uma aula mais lúdica e descontraída, além de trazer conhecimento.

Para o processo de ensino e aprendizagem ser completo, os alunos têm que estar motivados e para isso, é preciso usar ferramentas motivacionais, como os jogos virtuais, jogos de tabuleiro, jogos esportivos, jogos eletrônicos, jogos de celulares e jogos gratuitos na internet.

A pesquisa apresentou informações e análises sobre a didática do trabalho com gamificação, permitindo ao futuro docente um norte sobre a pesquisa e atuação em

sala de aula. Para elaboração do tema, foi apresentada a didática que deve ser utilizada. Demonstrou também, a importância do professor em utilizar em suas aulas, metodologias ativas adequadas e ter domínio da didática necessária para ter aulas significativas e eficazes.

Na elaboração desta obra foi abordada a gamificação, sua trajetória e as dificuldades que existem hoje em aplicar em sala de aula frente à demanda existente por um ensino eficaz e significativo.

A Gamificação pode ser aplicada com a inclusão de recursos tecnológicos em sala de aula. Porém, sabe-se que nem todo espaço educacional possui acesso e estrutura que possibilite o uso desses materiais. Portanto, o docente deve analisar o ambiente em que está inserido para aplicar os jogos que forem condizentes e possíveis de serem realizados.

Desta forma, pode-se concluir que é necessário um esforço conjunto da sociedade, do Estado e dos docentes para poder mudar este quadro de processos de ensino desatualizados e com resultados abaixo do ideal. As aulas devem ser espaços de desenvolvimento completo e integral dos alunos, como seres humanos e cidadãos. E devem ser espaços de expressão artística, expressão de seus sentimentos, alegrias, medos, expectativas e frustrações para formar uma sociedade mais justa e igualitária, onde esses alunos se desenvolvem para o futuro.

A metodologia de pesquisa bibliográfica não esgota o assunto, mas traz importantes reflexões e o convite para que sejam feitas mais pesquisas de como usar a gamificação, como exemplo pode ser citado um aprofundamento na dinâmica dos jogos dos quatro tipos de jogadores do autor Vasconcelos (2016).

Além disso, pode ser realizados estudos com pesquisa de campo, e observação de como a Gamificação pode influenciar na melhora do aprendizado, obtendo dados comparativos.

A presente pesquisa abre espaço para o educador se conscientizar de que também deve apresentar o papel de um profissional em constante formação, pesquisando novas formas de obter a atenção dos alunos e atingir melhores resultados.

REFERÊNCIAS

BRITO, Glaucia da Silva. **Educação e novas tecnologias: um repensar**. 2 ed. Ver., atual. E ampli. – Curitiba: Ibpex, 2008.

BRASIL, **Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Diário Oficial, Brasília, 1996.

-----, Ministério da Educação e Cultura. **Base Nacional Comum Curricular. Educação Infantil e Ensino Fundamental**. 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 26 nov.. 2021.

-----, Secretaria de Educação Fundamental: **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília. 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>>. (Acesso em: 19 out. 2021).

-----, Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

-----, Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Diário Oficial, Brasília, 1996.

DEMO, Pedro. **O porvir: desafio das linguagens do século XXI**. Curitiba, Ibpex, 2007.

EYNG, Ana Maria. **Currículo Escolar**. – Curitiba: Ibpex, 2007.

FADEL, Luciane Maria, ULBRICHT, Vania Ribas, organizadores. **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação de Mestrado. Pós-Graduação em Educação. Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul. 2013.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários á prática educativa**: São Paulo, Ed. Paz e Terra: 1996.

-----, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 11ed. 1983.

GAROFALO, Débora. **Dicas e exemplos para levar a gamificação para a sala de aula**. Site Nova escola, Educação. 2019. Disponível em:

<<https://novaescola.org.br/conteudo/15426/dicas-e-exemplos-para-levar-a-gamificacao-para-a-sala-de-aula>> Acesso em: 24 out. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Cadernos CEDES, 37 Grandes Políticas para os Pequenos. Centro de Estudos Educação e Sociedade. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>> Acesso em 13. nov. 2021.

-----, Tizuko Morchida et al. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LUDOS-PRO. **4 maneiras de aplicar a gamificação na educação infantil**. Blog. Educação. 2021. Disponível em: <<https://www.ludospro.com.br/blog/gamificacao-na-educacao-infantil>> Acesso em: 24 out. 2021.

MELLO, Alessandro de. **Relação entre Escola e Comunidade**. Curitiba: IBPEX, 2011.

MORAN, José M. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Educação transformadora. 2020. Disponível em: <[Educação Transformadora – José Moran – Educador e pesquisador de projetos de transformação da educação \(usp.br\)](#)>. Acesso em: 06 set. 2021.

-----, José M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: <[mudando_moran.pdf \(usp.br\)](#)> Acesso em: 06 set. 2021.

OLIVEIRA, Gabriella Carvalho de. BARROS, Álvaro Gonçalves de. TEIXEIRA, Risiberg. **Gamificação como ferramenta tecnológica pedagógica para melhoria da aprendizagem na educação infantil**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ), Campus Arraial do Cabo. 2019.

PRATA, Carmem Lucia. **Gestão escolar e as tecnologias**. São Paulo: Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2000. Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_3b_gestores/tema_05/anexos/anexo_5_tics_na_gestao_escolar2010_CarmemPrata.pdf> Acesso em: 06 jul. 202.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na educação**. Curitiba: Ibpex, 2011.

ROSA, Tânia Maria Rodrigues da. **Gamificação: uma prática para revitalizar a educação**. Trabalho de Conclusão de Curso. Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS. Porto Alegre. 2018.

SILVA, Rosimary Batista da. PIRES, Luciene Lima de Assis. **Metodologias ativas de aprendizagem: construção do conhecimento**. 2020. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA16_ID5081_13082020210651.pdf> Acesso em: 06 set. 2021.

VASCONCELOS. Paulo. **O que é Gamificação? Conheça a ciência que traz os jogos para o cotidiano**. Techtudo. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html> > Acesso em: 07 out. 2021.

WIERTEL, Willian Jhonatan. **Gamificação, lúdico e interdisciplinaridade como instrumentos de ensino**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização para o ensino de matemática e ciências do – Universidade Federal da Integração Latino- Americana, Foz do Iguaçu, 2016.