

## GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS E DESAFIOS.

**Adna Evangelista Couto dos Santos** - [adna.santos@adventista.edu.br](mailto:adna.santos@adventista.edu.br) ORCID - <https://orcid.org/0009-0009-4918-852X>

Docente do Centro Universitário Adventista de Ensino do Nordeste (UNIAENE). Doutora em Literatura e Cultura pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Mestre em Literatura e Diversidade Cultural pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Especialista em Metodologia do Ensino Superior pelo UNIAENE. Graduada em Letras com Espanhol pela UEFS.

**Jéssica de Souza Costa** - [jeusouza232@gmail.com](mailto:jeusouza232@gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-6966-7153>

Acadêmica do Curso de Pedagogia no Centro Universitário Adventista de Ensino do Nordeste (UNIAENE).

**Mileide Nascimento Pereira dos Santos** - [mileidepereira383@gmail.com](mailto:mileidepereira383@gmail.com) ORCID - <https://orcid.org/0009-0002-1809-7560>

Acadêmica do Curso de Pedagogia no Centro Universitário Adventista de Ensino do Nordeste (UNIAENE).

**Thaís dos Santos de Jesus** - [thaisdossantosdejesus123@gmail.com](mailto:thaisdossantosdejesus123@gmail.com) ORCID - <https://orcid.org/0009-0004-4408-6819>

Acadêmica do Curso de Pedagogia no Centro Universitário Adventista de Ensino do Nordeste (UNIAENE).

**Resumo:** O presente trabalho argumenta sobre a aplicação dos jogos educacionais na educação infantil, mas especificadamente sobre o método denominado gamificação, como uma estratégia eficaz que aumenta a produtividade, promovendo comportamentos saudáveis em ambiente de trabalho, saúde e educação. Mas o que é gamificação? Qual a sua importância na educação infantil? Como essa abordagem pode ser usada adequadamente e quais as responsabilidades do docente ao usá-la? Diante de tais questionamentos, é possível perceber a carência da compreensão sobre o tema, pois a gamificação é incessantemente entendida apenas como um jogo. Assim, utilizando como metodologia, a pesquisa qualitativa e bibliográfica, de caráter explicativo, através de levantamento bibliográfico de fontes primárias e secundárias, buscou-se como objetivo principal responder questões que esclareçam essa temática na educação infantil e como a proposta dos jogos vem trazendo interações divertidas que aumentam o envolvimento e desenvolvimento dos alunos no processo educacional. Por fim, observou-se assim os seus impactos positivos, vantagens e como o uso da tecnologia pode aprimorar o ensino através da gamificação.

**Palavras Chave:** Gamificação. Educação infantil. Jogos. Engajamento.

**Abstract:** This work argues about the application of educational games in early childhood education, but specifically about the method called gamification, as an effective strategy that increases productivity, promoting healthy behaviors in the workplace, health and education. But what is gamification? What is its importance in early childhood education? How can this approach be used appropriately and what are the teacher's responsibilities when using it? Faced with such questions, it is possible to perceive the lack of understanding on the topic, as gamification is constantly understood as just a game. Thus, using as a methodology, qualitative and bibliographical research, of an explanatory nature, through a bibliographical survey of primary and secondary sources, the main objective was to answer questions that clarify this theme in early childhood education and how the proposal of games has been bringing interactions fun activities that increase student involvement and development in the educational process. Finally, its positive impacts, advantages and how the use of technology can improve teaching through

gamification were observed.

**Keywords:** Gamification. Early childhood education. Games. Engagement.

# INTRODUÇÃO

A palavra gamificação tem sua origem no inglês “gamification”, com o mesmo sentido. Este termo foi evidenciado pelo programador britânico de videogames Nick Pelling, em 2002, porém somente adquiriu relevância a partir de 2010. A partir desse período, a ideia de aprender através de jogos foi se tornando cada vez mais presente nas salas de aula e em diversos ambientes educacionais.

Desse modo, pode-se afirmar que a gamificação na educação é o uso de jogos que priorizam o processo de aprendizado de cada indivíduo, promovendo um ensino mais interativo, envolvente, dinâmico e atual. Em suma, uma estratégia na qual deve estar atrelada a necessidade do aluno, ou seja, a criança pode através da gamificação desenvolver habilidades e competências, tais como: resolução de problemas; missões em grupo; raciocínio lógico; perseverança e criatividade. Nesse contexto, surge a seguinte problemática: Qual a importância da gamificação e como ela pode ser usada adequadamente, pelos professores, a fim de contribuir com o processo ensino-aprendizagem dos discentes?

Refletindo sobre estas questões, este trabalho apresenta a gamificação como método que auxilia o docente a transformar os conceitos e as atividades mais complexas em momentos divertidos e atraentes para os discentes, dando a eles motivação e engajamento no seu aprendizado. Logo, esta ferramenta pode ser utilizada para trazer ou criar experiências significativas que potencializam o desenvolvimento dos alunos, de modo que sejam envolvidos em um nível emocional, que os motive a alcançar metas bem definidas. Desta forma, esta abordagem contribui para a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, trazendo intencionalmente a ludicidade para o âmbito escolar.

Quanto à metodologia aplicada ao trabalho, foi pautada na pesquisa qualitativa com a utilização de levantamento de estudos bibliográficos, de forma exploratória, existentes sobre a temática, buscando analisar os conceitos e a aplicabilidade da gamificação no contexto escolar. Para Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Ademais, Severino (2007, p. 122), corrobora com essa ideia e afirma que “[...] a pesquisa bibliográfica realiza-se pelo registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, como livros, artigos, teses, etc”. Assim, neste artigo, foram utilizados dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores dessa temática. Pretendeu-se, portanto, analisar como a gamificação tem sido uma ferramenta didática que proporciona uma aprendizagem construída de forma coletiva e mais significativa para o

discente, pois mesmo estando diante dos desafios, os estudantes são estimulados à persistência, mantendo o foco a cada nível de dificuldade.

## 2. O QUE É GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

A gamificação também pode ser compreendida como o termo ludicidade, referindo-se à aplicação de brincadeiras e jogos na educação infantil, enriquecendo o aprendizado do aluno e abrindo o caminho para um conhecimento eficaz, fazendo com que o estudante tenha um desenvolvimento significativo no seu processo de ensino. Assim, as atividades lúdicas não necessariamente se mantêm dentro da sala de aula, mas se expandem para o cotidiano dos alunos.

Além disso, cada jogo escolhido, ao ser apresentado aos alunos, deve ser algo dinâmico e não monótono, fazendo com que o estudante desenvolva alguma habilidade, pois toda proposta que o professor levar para sala de aula precisa ser intencional. Sendo assim, a seleção dos jogos ou brincadeiras necessita ser feita de maneira específica, a qual proporcione aos estudantes um aprendizado de forma benéfica e prazerosa, ajudando no processo de ensino-aprendizagem.

Outrossim, é importante ressaltar que levar a ludicidade para a sala de aula nem sempre foi uma tarefa fácil, fazer o uso do lúdico foi um tema discutido há anos, pois, a ludicidade e a educação deveriam unir-se para melhorar o aprendizado escolar (PIAGET, 1973). Desse modo, é essencial que o docente compreenda a importância da realização dos jogos e faça uso dessa ferramenta de aprendizagem. Assim, o professor pode estimular a curiosidade no aluno, desafiando-o, e encorajando-o à proporção em que este atinge novos níveis de aprendizagem.

A ludificação está se tornando cada vez mais habitual em ambientes educacionais por uma série de razões, em lugar de textos e palestras, é possível aproveitar recursos como a criação de regras em competições, a conquista de níveis ou pontos, a resoluções de desafios e a atribuição de recompensas, pois, essa abordagem de ensino torna os conceitos complexos mais acessíveis e as atividades difíceis mais divertidas para os alunos.

A gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuam a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo (BUSARELLO, *et al.*, 2014).

Desta forma, a gamificação é um instrumento que pode ser aplicado em diversos contextos focando na interação, na motivação e no processo ativo do indivíduo. Logo, no âmbito escolar, o uso dos jogos traz benefícios no envolvimento dos estudantes, gerando uma participação ativa e fazendo com que o aluno seja o protagonista do seu próprio aprendizado.

Felipe Oliveira, professor de Robótica do Colégio Etapa (2021, *online*) destaca que “os estudantes aprendem conforme incorporam o sistema do jogo, o que ocorre de acordo com o

engajamento e o prazer que eles sentem ao passar de fase, descobrir coisas novas e conquistar recompensas”. À vista disto, fazer a utilização de jogos já conhecidos pelos alunos de forma mais inovadora e gamificada faz com que eles consigam construir um conhecimento renovador e eficaz. Nesse contexto, Huizinga (1971) afirma que,

[...] “um jogo pode ser definido como uma atividade. De acordo com as regras, exercer voluntariamente dentro de um determinado espaço consentimento voluntário, mas absolutamente obrigatório com um propósito em si mesmo” (HUIZINGA, 1971, p. 32).

Diante do exposto, os jogos têm a habilidade de envolver os alunos de forma voluntária, mesmo que contenham regras e propósitos específicos, os estudantes se desenvolvem, ampliam seus conhecimentos e sentem-se capacitados e motivados para a resolução de problemas.

### 3. QUAL A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL?

A gamificação na educação infantil é extremamente importante, pois auxilia no processo de aprendizado dos estudantes, favorecendo engajamento lúdico de forma interativa e dinâmica. Portanto, a ludicidade através da aplicação de jogos e de brincadeiras potencializa o desenvolvimento integral tanto das crianças quanto de adultos, sendo possível identificar a expressão de afetos a partir do jogo, resoluções de conflitos e controle das emoções.

Dessa forma, o estudante se torna protagonista do seu processo de aprendizagem e o professor atua como guia para o conhecimento. Infere-se que, é responsabilidade do aluno se empenhar, pensar e agir para alcançar o êxito. Assim, Vygostsky (1989) afirma que,

[...] “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos” (VYGOSTSKY, 1989, p. 109).

A arte de conhecer e aprender brincando, por muito tempo, foi considerada algo sem importância, porém, nas brincadeiras, a criança pode levantar hipóteses e tentar resolver problemas pela realidade em que estão inseridas. Paulo Freire (1986), reforça a ideia de que,

[...] O brincar é uma experiência de cultura importante que não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano. O brincar alimenta-se das referências e dos acervos culturais a que as crianças têm acesso, bem como as experiências que elas têm (FREIRE 1986, p. 74).

Ao brincar e jogar, o aluno de fato não está preocupado em desenvolver nenhuma habilidade intelectual, mas mesmo que indiretamente é notória a aprendizagem no cumprimento das regras, nas ações e nos comportamentos durante o progresso.

Além disso, o jogo tem inúmeras possibilidades para ser aplicado como uma metodologia ativa em sala de aula, pois faz com que o aluno alcance metas específicas, de maneira brincante e diferenciada, sendo coadjuvante de seu aprendizado. Através da aplicação da gamificação, os estudantes focam nos desafios que encontraram conforme avançam de fase. Por exemplo, no jogo da velha a cada vez em que o competidor faz a sua jogada, o outro concorrente, diante do desafio, necessita criar estratégias para que o jogo não dê “velha” e ele se torne o ganhador.

Desta forma, leva-se em consideração que a gamificação vai muito além que um momento de diversão, entretenimento e brincadeiras, pois dentro da sala de aula o seu objetivo é levar o engajamento e o desenvolvimento no ensino-aprendizagem do estudante.

### 3.1 COMO ESTA ABORDAGEM PODE SER USADA ADEQUADAMENTE E QUAIS AS RESPONSABILIDADES DO DOCENTE AO USÁ-LA?

A abordagem da gamificação pode acontecer a partir de um determinado público, com isso na educação infantil, para aplicar a ludificação é preciso pensar em algo que prenda a atenção da criança e desperte o interesse sobre um determinado tema a ser apresentado, tendo estratégia que contenham elementos comuns de qualquer jogo, como sistema de pontuação e de recompensas, além de regras e metas claras.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com a ludificação do ensino a criança pode aprender por meio de oito dimensões do conhecimento: experimentação, o uso e apropriação, a fruição, a reflexão sobre a ação, a construção de valores, a análise, a compreensão e, por fim, o protagonismo comunitário (BNCC, 2017).

Posto isso, a ludificação pode ofertar diferentes formas de aprendizado, proporcionando através das dimensões uma educação mais abrangente e significativa. Piaget (1976, p.160) afirma que, "os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento, para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual". Ao levar a proposta dos jogos para sala, o professor precisará saber quais serão as suas avaliações, ou seja, o que ele espera que o aluno desenvolva.

O uso dessa abordagem vai muito além do que fazer os alunos interagirem e brincarem, é necessário que haja um fim educativo, afinal, o seu objetivo maior é aprimorar a aprendizagem do estudante. Logo, é importante destacar que o docente deve usar a gamificação em sala como uma aliada e não como um momento de brincadeira, ou seja, cada jogo deve ser feito a fim de que o aluno possa elevar o seu nível de aprendizagem, desde a coordenação motora até a resolução de problemas, embora eles não percebam a habilidade que estão desenvolvendo. Lopes (2020) afirma que,

[...] “Os profissionais devem, também, considerar as crianças como

protagonistas de todas as suas ações, pois, dessa forma, elas são capazes de criar realidades variadas, aprendendo com seus colegas e com o meio onde está inserida”. (LOPES, 2020, p. 28).

Sendo assim, é importante ressaltar que o docente precisa ter em mente que a gamificação deve ser usada em sala como uma aliada e não como um momento de brincadeira, ou seja, cada jogo deve ser feito a fim de que o aluno possa elevar o seu nível de aprendizagem, desde a coordenação motora até a resolução de problemas, embora eles não percebam a habilidade que estão desenvolvendo.

Mesmo que, o método de aplicar os jogos na sala de aula seja eficaz e benéfico, o docente tem que estar capacitado e preparado para agir diante das situações e acima de tudo levar em consideração que usar os jogos não é sobre colocar os alunos para fazer uma brincadeira no momento de recreio, mas entender que todo jogo tem uma finalidade, ou seja, o que era considerado proibido hoje é reconhecido como uma metodologia ativa e inovadora.

Muitos professores podem interpretar o momento lúdico como um lazer ou passar tempo, porém tudo na sala de aula precisa ser feito intencionalmente. Sendo assim, é necessário a capacitação docente, para que essa ferramenta de ensino seja apresentada e usufruída pelos estudantes da melhor forma, já que o professor tem como papel fundamental ser o incentivador e mobilizador na aplicação dos jogos, entre tanto, muitos não estão habituados a executar a sua função docente com a aplicação dos jogos, de maneiras estratégicas e com pensamento inovador.

[...] “o professor, tendo tempo e conhecimento para implantar a gamificação em sua prática pedagógica, poderá desenvolver suas próprias estratégias gamificadas, utilizando sistemas de sua própria autoria ou sistemas de recomendação” (MEDER *et al.* 2017).

À vista disso, é importante que o professor tenha autonomia para originar estratégias de gamificação, com técnicas específicas para atender as necessidades dos seus alunos, ou seja, eles podem englobar a ludificação as suas abordagens de ensino de diversas formas, criando suas próprias estratégias gamificadas.

Portanto, para incorporar as suas próprias estratégias ao uso dos jogos a fim de aprimorar o aprendizado dos alunos, o docente precisa identificar os objetivos de aprendizagem e em como esses objetivos podem ser alcançados de modo divertido e engajador, para isso os professores podem incluir nas atividades em sala os elementos de jogos, como pontos, níveis, desafios e recompensas. Além disso, os professores podem explorar o uso da tecnologia, com o intuito de que os alunos criem experiências gamificadas de forma mais imersiva.



### 3.2 GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O uso contínuo da tecnologia tem se tornado cada vez mais vigente, os avanços tecnológicos vêm influenciando intensivamente a vida dos seres humanos, transformando o jeito de agir, pensar e de como edificar seus conhecimentos. Sendo assim, a tecnologia é uma ferramenta que traz infinitas possibilidades para auxiliar nas formas de ensino-aprendizagem.

Logo, gamificação e tecnologia deve ser pensada como um método inovador, pois possibilita técnicas de ensino e aprendizagem atuais, assim sendo, o uso de jogos digitais qualifica o ensino dos alunos. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de 2017, documento que abrangente à Educação Infantil, compreende o uso da tecnologia como uma forma de aprendizagem.

[...] conviver com diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, locais e universais, no cotidiano da instituição escolar. possibilita as crianças, por meio de experiências diversificadas, vivenciar diversas formas de expressão e linguagens, como as artes visuais (pintura, modelagem, colagem, fotografia etc.), a música, o teatro, a dança e o audiovisual, entre outras. Com base nessas experiências, elas se expressam por várias linguagens, criando suas próprias produções artísticas ou culturais, exercitando a autoria (coletiva e individual) com sons, traços, gestos, danças, mímicas, encenações, canções, desenhos, modelagens, manipulação de diversos materiais e de recursos tecnológicos (BRASIL, 2017, p. 39).

A BNCC enfatiza a concepção já existente da importância do brincar na vida na criança, contudo ela inclui os recursos tecnológicos com o propósito de amplificar a prática educacional. Desta forma, a BNCC também nos mostra que:

[...] em vista disso, devem-se considerar as transformações e inovações ocorridas e vivenciadas pelas pessoas a partir da explosão tecnológica e midiática das últimas décadas. Diante do exposto, constata-se, portanto, que a inserção das mídias digitais na sala de aula, desde o princípio da vida escolar da criança, é muito importante, uma vez que as crianças desta geração já têm acesso às tecnologias. Mesmo o início do aprendizado já acontece sob a tutela dos processos de interação com tudo o que está ao redor, desde a mais tenra idade, geralmente muito antes de se frequentar a escola. Assim sendo, não é interessante ou produtivo interromper esse processo (BRASIL, 2017, p. 34).

Observa-se assim, que o papel do docente, deve estar pedagogicamente preparado para lidar com as novas tecnologias, visto que a tecnologia contribui para um ensino enriquecedor e interessante, pois o mundo virtual conecta o aluno com o mundo atual, a fim de fazê-lo expandir em diversas áreas, estimulando a criatividade e a participação construindo assim uma aprendizagem inovadora capaz de impulsionar os alunos ao pensamento crítico com trocas de informações e opiniões.

Embora a tecnologia seja uma aliada para proporcionar uma aprendizagem eficiente e de qualidade, nem todas as unidades escolares estão prontas para se adequar a esta forma de ensino. Entretanto, em uma era digital, a escola precisa se inovar em todo momento para que os discentes se sintam motivados a aprender, fazendo com que desenvolvam o interesse nos conteúdos, mas para que

isso aconteça de forma prazerosa o aluno também necessita desejar aprender.

Trazer atividades que desenvolvam nos estudantes a sua participação ativa não é uma tarefa fácil, neste caso, o professor deve estar continuamente buscando novas estratégias para melhorar o ensino-aprendizagem, e a gamificação é uma dessas estratégias.

### 3.3 QUAIS SÃO AS VANTAGENS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO?

A gamificação pode ser utilizada com estudantes de diferentes faixas etárias, uma vez que contribui para o desenvolvimento acadêmico das crianças, dos adolescentes, até do adultos. Nesse sentido, os benefícios da aplicação desse recurso na Educação Infantil se destacam juntamente pela importância da ludicidade para formação dos estudantes.

As brincadeiras fazem parte da vivência das crianças, além de estimulá-las e incentivá-las ao aprendizado. Vygostky (1984) *apud* Rego (2004), “a brincadeira é uma atividade humana em que as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”. Ademais, Giles Brougère (1998) afirma que,

[...] o jogo da criança é fonte de alegria: quando não há mais prazer, não há mais jogo. O jogo espontâneo e não uma perda de tempo. Trata-se de uma atividade séria marcada de verdade para criança em um compromisso afetivo e intelectual que lhe demanda às vezes muitos esforços (BROUGÈRE, 1998, p. 183).

Dessa forma, a gamificação colabora para que as crianças se apropriem de conhecimentos importantes, além de auxiliar na autonomia, na socialização e na interação criança-criança. Tornando-a capaz de solucionar problemas e trabalhar em equipe de forma colaborativa. Além disso, vale ressaltar que esse recurso também contribui para o amadurecimento e o desenvolvimento infantil.

A ludicidade pode ser conceituada de forma mais ampla, pois é a vida se construindo no seu movimento, pode-se destacar que a cada atividade, e a cada momento que as crianças tem de prazer, de brincadeiras, de jogos, estão crescendo e construindo as suas vidas no movimento e no envolvimento. Deterding *et al.*, (2011) define,

[...] gamification como ‘uso de elementos de jogo em atividade de não-jogo’ cujo princípio é conduzir professores e alunos a processos de ensino a partir da motivação, engajamento, domínio e progressão de atividades e tarefas (DETERDING *et al.*, 2011, p. 2).

Assim, a gamificação em consonância com a brincadeira motiva o aluno tornando o processo de aprendizagem mais divertido e produtivo. Conforme Lee e Hammer (2011, p. 2), “não se pretende ensinar com jogos ou através de jogos, mas usar elementos de jogos como forma de promover a motivação e o envolvimento dos alunos.” Além disso, esse envolvimento pode promover uma restauração da autoestima, e da identidade, revelando a visão de mundo que possui, e ajudando na



superação dos medos, da vergonha, timidez e inibição.

É importante ressaltar que quando a criança tem o contato com o lúdico, com os jogos, com as brincadeiras desde muito cedo certamente quando adulta não terá muitos problemas de socialização e interação, pois saberá desenvolver-se e se comunicar, sendo que teve uma experiência estreita com o prazer de brincar e de aprender de forma lúdica.

#### 4. OS IMPACTOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Um dos principais impactos da gamificação é o aumento do engajamento, as crianças por natureza são atraídas por jogos e brincadeiras. Ao incorporar os elementos educativos a essas atividades o aprendizado se torna uma extensão natural do brincar, os jogos educativos com suas regras, recompensas e desafios, mantêm os alunos interessados e participativos. Diferindo-se assim dos métodos tradicionais que podem parecer monótonos e desestimulantes para os pequenos.

Além disso, a gamificação tem um efeito notável na motivação, com o sistema de recompensas, pontos, medalhas e posições estimulando assim as crianças um esforço a mais e a persistência nas atividades, a ideia do uso dos jogos acompanhados por recompensas qualifica os princípios dos jogos, onde o progresso é claramente visível e alcançável. Segundo Petrillo e Mello (2019, p.119), "o desafio não está apenas em engajar os alunos, mas em garantir que a gamificação conduza a uma aprendizagem efetiva e duradoura".

Sendo assim, no contexto educacional, o uso da gamificação não deve se limitar apenas a envolver os alunos de maneira atrativa. O verdadeiro desafio, segundo os autores, reside em assegurar que essa abordagem lúdica e interativa leve a uma aprendizagem que seja efetiva e duradoura, contribuindo para o desenvolvimento e a retenção do conhecimento. Assim, a eficácia da gamificação depende de sua capacidade de não só capturar a atenção dos estudantes, mas também de promover um aprendizado significativo.

A gamificação contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico, memória e concentração, à vista disso, os jogos educativos frequentemente apresentam desafios que exigem que as crianças pensem estrategicamente, planejando as suas ações e solucionando problemas de maneira criativa, essas atividades não apenas tornam o aprendizado mais dinâmico, mas promovem o desenvolvimento de competências essenciais para o futuro.

A personalização da aprendizagem é outro aspecto beneficiado pela gamificação, pois os jogos podem ser adaptados para atender às necessidades e o ritmo de cada aluno, permitindo que as crianças aprendam de acordo com suas capacidades e interesses individuais, essa abordagem personalizada garante que nenhum aluno fique para trás e que todos tenham a oportunidade de explorar e desenvolver suas habilidades ao seu próprio ritmo. O feedback imediato fornecido pelos

jogos é outro fator crucial, diferente dos métodos tradicionais onde o retorno pode ser atrasado, os jogos oferecem uma resposta instantânea às ações dos alunos, essa avaliação rápida permite que as crianças ajustem suas estratégias e comportamentos de maneira imediata, tornando assim o aprendizado mais eficaz e contínuo.

Apesar de todos esses benefícios, é fundamental que a gamificação seja empregada de maneira equilibrada e integrada com outras abordagens de ensino, pois quando bem aplicada pode transformar a educação infantil tornando-a mais envolvente, motivadora e eficaz no desenvolvimento integral das crianças. De acordo com Hamari, Koivisto e Sarsa (2014), “A gamificação tem o potencial de transformar a experiência de aprendizagem na educação infantil, tornando-a mais envolvente e eficaz”.

Portanto, o impacto da gamificação no contexto educacional, especialmente na educação infantil. Eles afirmam que a gamificação tem o poder de mudar a maneira como as crianças aprendem, tornando o processo de aprendizagem mais atraente e eficaz. Isso é alcançado ao incorporar elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback, que motivam os alunos a se envolverem mais profundamente com o conteúdo educacional, melhorando, assim, a retenção e a aplicação do conhecimento.

#### 4.1 A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA BNCC?

A gamificação 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 destaca justamente pela importância da ludicidade para a formação dos estudantes. Durante a Educação Infantil o aprendizado ocorre por meio de atividades lúdicas, visto que os jogos despertam interesse das crianças e promove o engajamento com os estudos. Por isso, a gamificação é um recurso bastante adequado para essa faixa etária pois os estudantes aprendem brincando.

De acordo com a BNCC (2017), os campos de experiência formam um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus diálogos, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural.

A definição e a denominação dos campos de experiências também se baseiam no que dispõem as DCNEI (Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil) em relação aos saberes e conhecimentos fundamentais a ser propiciados às crianças e associados às suas experiências.

A proposta da BNCC sobre ela trata o brincar como um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento (BNCC, 2017).

[...] “Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua

imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.” (BRASIL, 2017, p. 38).

Assim, a brincadeira utilizada como instrumento de ensino é de total importância para o aprendizado da criança nos anos iniciais. Visto que, a brincadeira auxilia na desenvoltura da criança formando um mundo totalmente imaginário, e conseqüentemente, trazer o imaginário para o seu aprendizado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos apresentados sobre a gamificação na educação infantil, observa-se que essa abordagem oferece uma maneira eficaz de enriquecer o aprendizado dos alunos, tornando-o mais envolvente e significativo. Ao aplicar elementos de jogos e brincadeiras, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado mais estimulante, que vai além das paredes da sala de aula e se integra ao cotidiano dos estudantes. É crucial, no entanto, que a seleção dos jogos seja feita de forma criteriosa, visando proporcionar experiências de aprendizagem benéficas e prazerosas.

A gamificação também se destaca por sua capacidade de tornar conceitos complexos mais acessíveis e atividades difíceis mais divertidas, através da criação de desafios, competições e recompensas. A tecnologia é uma forte aliada no uso dos jogos, pois ela pode ser o ponto de partida para que a gamificação tenha o seu espaço valorizado na educação infantil, uma vez que, em uma era digital a unidade escolar deve estar sempre renovando as suas formas de atrair o aluno para o conhecimento. Os impactos da gamificação são visíveis no desenvolvimento dos discentes, pois com o feedback imediato fornecido pelos jogos o docente identifica de forma clara e objetiva a capacidade e o avanço do ensino-aprendizagem de cada aluno.

É notória a existência das vantagens da ludificação no âmbito escolar infantil, visto que a mesma colabora para enriquecer o conhecimento dos alunos de forma dinâmica e interativa, auxiliando na sua autonomia, desempenho e amadurecimento. Vale ressaltar que esse método fortalece a ideia que esta alienada a BNCC, no qual o momento lúdico deve estar sempre ligado a Educação Infantil, pois é no brincar que as crianças desenvolvem as competências e habilidades, abrangendo áreas cognitivas, emocionais e motoras.

Assim, a integração da gamificação na educação mostra-se cada vez mais relevante e promissora, oferecendo novas oportunidades para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, a gamificação colabora para um aumento do engajamento das crianças nas atividades escolares e para o desenvolvimento de novas habilidades, como autonomia, criatividade, capacidade para solucionar problemas e trabalhar em equipe de forma colaborativa. Além disso, vale destacar que esse recurso também contribui para o amadurecimento e o desenvolvimento infantil. Logo, a

gamificação na educação infantil embasa o processo de aprendizado de cada indivíduo possibilitando um ensino, envolvente, dinâmico e atual.

Portanto, para que o método da gamificação seja eficaz dentro da sala de aula, o docente necessita enxergá-lo não apenas como uma atividade recreativa, mas como uma abordagem educativa com objetivos pedagógicos claros e bem definidos.

## REFERÊNCIAS

BARRETO, Adelson de Oliveira. **A gamificação como estratégia pedagógica docente em uma organização não governamental**. Repositório, IFPB, 2022. Disponível em: <<https://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/bitstream/177683/2125/1/Dissertac%CC%A7a%CC%83o%20Adelson%20FINAL.pdf>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

**BRASIL CNN. Gamificação na educação: entenda o que é, a importância e como pode ser usada.** 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20no%20ensino%20oferece,que%20chamam%20aten%C3%A7%C3%A3o%20dos%20alunos>>. Acesso em: 14 jun. 2024.

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

**DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. Gamificação.** Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/gamificacao/>>. Acesso em: 11 jun. 2024.

EDUCAÇÃO FAZ. **Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada.** Faz Educação, 2021. Disponível em: <<https://fazeducao.com.br/gamificacao-na-educacao/UNILASALLE>>. Acesso em: 13 maio 2024.

ETAPA COLÉGIO. **Gamificação na Educação Infantil: o que é e como aplicar.** Colégio Etapa, 2021. Disponível em: <<https://blog.etapa.com.br/colegio/gamificacao-na-educacao-infantil#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20nessa%20também,avançar%2C%20seja%20pr>>. Acesso em: 18 maio 2024.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. Disponível em: <[https://books.google.com.br/books/about/HomoLudens.html?id=ALeXRMGU1CsC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.br/books/about/HomoLudens.html?id=ALeXRMGU1CsC&redir_esc=y)>. Acesso em: 17 jul. 2024.

IBERDROLA. **Gamificação: quando o treinamento se torna um jogo.** Disponível em: <<https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao>>. Acesso em: 06 jun. 2024.

KISHIMIOTO, T. **Os jogos tradicionais infantil**. Rio de Janeiro: vozes, 1994, p.16, e 108.

MAIMONE, Eulália Henriques; TOMÁS, Débora Nogueira. **Observação do educador infantil pela escala de empenho do adulto**. Artigos. Psicol. Esc. Educ. v. 9, n. 2, dez, 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pee/a/tCzZ9FpLWHVFHPjNBzYTtmG/?lang=pt>>. Acesso em: 23 abr. 2024.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando gamificação como recurso eletrônico**: o que é e para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC: UAB, v. 36, n. 2, 2020.

PEDAGOGIA AO PÉ DA LETRA. A importância da gamificação na educação infantil. 2024. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com>>. Acesso em: 10 jun. 2024.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3 ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.

LIMA, Hannah Moreira Ferraz de. **A relação do uso da tecnologia na educação infantil**: uma construção de conhecimento. 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/8864>>. Acesso em: 14 maio. 2024.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. **Aplicação da ludicidade em sala de aula**. 2020. Disponível em: <[https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/572979/2/produto\\_mestrado\\_mary\\_stela\\_sakamoto\\_lopes2.pdf](https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/572979/2/produto_mestrado_mary_stela_sakamoto_lopes2.pdf)>. Acesso em: 19 jul. 2024.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo, SP: Cortez, 2007.

TANCREDI, Silvia. **Dia da Educação**: entenda como a gamificação é usada na aprendizagem. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/noticias/dia-da-educacao-entenda-como-a-gamificacao-e-usada-na-aprendizagem/3129038.html>>. Acesso em: 14 jun. 2024.