

**A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO  
DE JOSÉ DA PENHA****GAMIFICATION IN EARLY CHILD EDUCATION AT A SCHOOL IN JOSÉ DA  
PENHA**José Rosamilton de Lima<sup>1</sup> - UERN  
Edilene Rodrigues Barbosa<sup>2</sup> - UERN**RESUMO**

Os documentos orientadores e normativos da Educação Infantil apontam os jogos como uma forma lúdica para a aprendizagem. A gamificação pode proporcionar um ambiente de engajamento da criança, utilizando-se de mecanismos de jogos para propósitos educativos. Este trabalho objetiva compreender como é utilizada a gamificação na creche e pré-escola em uma escola no município de José da Penha no Rio Grande do Norte. Para isso, foi aplicado um questionário para os docentes da referida instituição de ensino. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, baseando-se em documentos legislativos como a LDB (2017), RCNEI (1998), DCNEI (2009), BNCC (2018), e estudos teóricos de autores como Busarello et al. (2014), Lorenzoni (2020), Moran (2021), Vasconcelos et al. (2021) entre outros. Constatou-se que a escola investigada desenvolve o ensino por meio de atividades dinâmicas e lúdicas, fazendo uso da gamificação através de artefatos como brincadeiras e jogos, sendo uma boa referência na oferta de Educação Infantil.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Crianças. Metodologia ativa. Aprendizagem.

**ABSTRACT**

Guiding and normative documents for early Childhood Education point to games as a playful form of learning. Gamification can provide a child engagement environment, using game mechanisms for educational purposes. This work aims to understand if gamification is used in daycare and preschool at a school in José da Penha in Rio Grande do Norte. For this, a questionnaire was applied to the teachers of the mentioned educational institution. It is qualitative research that is based in legislative documents as LDB (2017), RCNEI (1998), DCNEI (2009), BNCC (2018) and theoretical studies by Busarello et al. (2014), Lorenzoni (2020), Moran (2021), Vasconcelos et al. (2021) among others. It was found that in the investigated school develops teaching by means of dynamic and playful activities, using gamification through artifacts such as jokes and games, being a good reference in the provision of early Childhood Education.

**KEYWORDS:** Games. Children. Active methodology. Learning.

---

<sup>1</sup> Mestre em Letras pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Professor da Educação Básica no Rio Grande do Norte. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). E-mail: rosamiltonlima@hotmail.com / ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3819-7067> / Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1277527884264078>.

<sup>2</sup> Doutora em Filosofia y Letras pela Universidad de Alicante, Espanha. Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Professora do Departamento de Letras Estrangeiras da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). E-mail: edilenebarbosa@uern.br / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1647-5217> / Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6635229343153125>.

## INTRODUÇÃO

O universo infantil é permeado pela curiosidade e pela imaginação. O ambiente escolar pode ser acolhedor e proporcionar o aprimoramento desses aspectos para gerar aprendizados que ajudem a criança em seu desenvolvimento integral. Para tanto, é importante que ela se sinta bem e goste do espaço escolar, pois seu aprendizado pode ser de forma lúdica e prazerosa, fazendo uso de metodologias ativas como a gamificação.

Este trabalho tem como objetivo compreender a percepção dos professores de uma escola municipal infantil em José da Penha no Rio Grande do Norte (RN) sobre a gamificação na creche e pré-escola. Assim, realiza-se uma revisão de literatura bibliográfica de alguns estudos teóricos sobre gamificação, contextualizando-os com as orientações de documentos legislativos da educação brasileira no tocante à Educação Infantil. Além disso, foi elaborado e aplicado um questionário composto por sete questões, envolvendo a gamificação e o ensino na Educação Infantil com o objetivo de verificar se essa metodologia ativa está sendo utilizada e se tem proporcionado melhoria no desenvolvimento das crianças.

Dessa forma, usa-se a metodologia de pesquisa qualitativa, através da consulta bibliográfica sobre a temática discutida, assim como da elaboração e aplicação de questionário como instrumento de pesquisa, enfatizando a perspectiva do ponto de vista dos professores da Educação Infantil sobre como eles compreendem a gamificação nas suas aulas e no processo de ensino-aprendizagem. A escola pesquisada possui 8 turmas, sendo cinco creches e três pré-escolas. Cada turma possui um professor e um auxiliar e são compostas de 12 a 25 alunos. Todos os professores aceitaram participar da pesquisa, contudo, optou-se por aplicar um questionário por turma.

Além das considerações iniciais e finais, este trabalho é constituído de quatro partes. Na primeira, são apresentados os documentos da legislação brasileira para uma breve contextualização da Educação Infantil. Na segunda, é enfatizada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), mencionando os cinco eixos de experiências propostos ao mesmo tempo em que se ressalta a relevância de trabalhar a gamificação perpassando por esses eixos. Na terceira, é exposto o conceito de gamificação e discutida a contribuição dessa metodologia na Educação Infantil para

o desenvolvimento da criança a partir de vivências no ambiente escolar. Na quarta, são analisados os resultados do questionário aplicado para professores na escola investigada.

## **UM BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA**

A Educação Infantil é uma etapa da educação básica que atende crianças de 0 a 5 anos de idade. Por muito tempo esse ciclo foi visto como um espaço de cuidado, em que a criança era acompanhada e estimulada em seu desenvolvimento, mas não era ensinada. No entanto, a partir da década de 1990, com uma literatura mais especializada, houve um debate reflexivo sobre a identidade desta etapa, que questionava se a criança nessa faixa etária poderia ser apenas acompanhada no seu desenvolvimento infantil e estimulada como um processo natural em que sua maturidade se desenvolve com base na sua biologia, ou se deveria ser ensinada.

No tocante a legislação brasileira que ampara a Educação Infantil, a Constituição Federal (CF) de 1988, estabelece que o atendimento a creche e pré-escola é um dever do Estado e direito da criança. De acordo com o Artigo 208 da CF, “o dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de: IV - Educação Infantil, em creche e pré-escola, às crianças até 5 (cinco) anos de idade” (Brasil, 2016). Esse direito à educação para a criança pode ser garantido pelo poder público e com o empenho da família e da comunidade escolar. Assim, a CF é normativa e mandatória que estabelece o direito à educação, a partir da Educação Infantil, e exige a articulação dos órgãos públicos para a formulação de políticas para o desenvolvimento dessa etapa educativa.

A Lei de Diretrizes e Bases (LDB), aprovada em 1996, reconhece a Educação Infantil como um segmento da educação básica que visa ao desenvolvimento integral da criança, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social (Brasil, 2017). Para atender a essa necessidade, é fundamental que as creches e escolas ofereçam infraestrutura adequada, brinquedos e materiais pedagógicos suficientes, e profissionais capacitados para trabalhar com crianças de 0 a 5 anos.

Dessa forma, a LDB é um instrumento com amparo legal que se tornou relevante para um olhar mais atento voltado para a Educação Infantil, porque a

reconhece como parte integrante da educação básica. Essa lei determina ao poder público a oferta de educação para a criança de 0 a 5 anos e responsabiliza a família pelo seu acompanhamento na escola. Então, ela retoma as discussões sobre a função social desta etapa educativa, ampliando o debate acerca da expansão do atendimento numa perspectiva de qualidade, como também consolida a inclusão das creches e pré-escolas nos sistemas educativos e preceitua, pela primeira vez, o conceito de Educação Infantil na legislação.

Em 1998, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), foi publicado como parte dos documentos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), que reúne os objetivos, conteúdos e orientações didáticas para a criança. O RCNEI tem como proposta a organização de conteúdos em eixos, que são áreas de conhecimentos para o desenvolvimento de atividades relacionadas ao movimento, identidade, autonomia, conhecimento de mundo, artes visuais, música, sociedade e natureza. A visão apresentada sobre a criança é que ela é um ser ativo, que aprende por meio de interações com o mundo ao redor. Nesse sentido, o docente tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, porque cabe a ele selecionar bons métodos, material didático adequado e explorar os eixos de desenvolvimento da criança para proporcionar vivências significativas.

O referido documento não é normativo e serve como orientação, pois “seu caráter não obrigatório visa a favorecer o diálogo com propostas e currículos que se constroem no cotidiano das instituições, sejam creches, pré-escolas ou nos diversos grupos de formação existentes nos diferentes sistemas” (Brasil, 1998, p. 14). Porém, desde sua elaboração, foi alvo de severas críticas por pesquisadores da área que se posicionaram contrários ao RCNEI. Assim, no que se refere a forma e a estrutura geral do documento,

apesar da equipe que assina a proposta incluir uma revisora, observa-se, ao longo do texto, e de forma mais acentuada em trechos do volume introdutório, inúmeros erros gramaticais, frases mal construídas, impropriedades de linguagem, problemas que chegam a comprometer o entendimento conceitual e a compreensão geral do conteúdo da proposta” (ANPED, 1998, p. 91).

Um documento de abrangência e importância nacional deveria ter passado por uma cuidadosa revisão gramatical e de conteúdo, como também utilizada uma linguagem mais clara, objetiva e didática, visto que há terminologias desconhecidas

que confundem e dificultam a compreensão dos leitores. Ademais, fatores como a falta de padronização de terminologia em documentos oficiais, a ausência de organização por faixas etárias, uma visão equivocada da concepção de desenvolvimento infantil e de currículo, assim como pouca consistência no que se refere a proposta de itens de conteúdo, contribuiu para que o RCNEI não adquirisse a credibilidade dos professores que atuam nessa etapa de ensino (ANPED, 1998).

A Educação Infantil não deveria ser tratada como uma etapa educativa menos importante do que as outras da educação básica, pois é o início da formação integral da criança com o auxílio escolar. Logo, através das várias críticas feitas ao RCNEI por parte de estudiosos, pesquisadores e especialistas da área, ocorreu uma reflexão para que órgãos que determinam e gerenciam a educação sejam mais cuidadosos e se aprofundem na temática para propor algo mais consistente para esta etapa educativa.

Contudo, não se pode condenar o referido documento, porque existem fatores positivos que orientam a Educação Infantil. Nele, defende-se que os jogos propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica e contribuem para o conhecimento de regras sociais. Além disso, eles estimulam para o controle de emoções e sentimentos, possibilitam a construção de novas descobertas, proporcionam a comunicação e o respeito às regras e aos próprios limites. Também despertam a criatividade e imaginação, ampliam o repertório linguístico, estimulam a autonomia, independência, autoconfiança, motricidade, equilíbrio, coordenação e lateralidade, auxiliando na formação da personalidade da criança (Brasil, 1998). Por esses motivos, defende-se que os jogos podem ser utilizados como atividades didáticas para auxiliar no ensino-aprendizagem na Educação Infantil.

Em 2009, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) foram elaboradas para orientar o planejamento curricular das escolas. As DCNEI propõem a organização por eixos de interações e brincadeiras. Ademais, trazem como marco conceitual a indissociabilidade entre o cuidar e o brincar. A visão que a DCNEI expõe sobre criança é

sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p. 12).

Nesse sentido, as DCNEI reforçam o direito à educação para a criança e a situa como um sujeito atuante capaz de produzir cultura através dos saberes relacionados ao seu universo infantil. Esse documento normativo reconhece a criança como sujeito social que constrói sua identidade individual e coletiva através da interação na natureza e na sociedade.

Nesse sentido, esses documentos legislativos asseguram o direito educacional da criança e sinalizam as brincadeiras e jogos como estratégias que podem contribuir para a construção de saberes na Educação Infantil. A seção seguinte se refere ao mais atual documento da legislação brasileira no tocante à essa etapa educacional.

### **A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR DA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Em 2017, foi aprovada a BNCC da Educação Infantil. Ela dialoga com as DCNEI no sentido de ambos os documentos defenderem que a criança necessita do conhecimento histórico e cultural. No entanto, a BNCC aprofunda a visão sobre a criança, que passa a ser vista como um sujeito histórico e de direitos, e considera as interações sociais como elemento essencial para aprendizagem. Dessa forma, a BNCC trata a criança como um ser complexo e potente, e situa a Educação Infantil em relação ao desenvolvimento voltado para princípios éticos, estéticos e políticos. Nesse contexto, a BNCC também fornece subsídios para que as instituições de ensino infantil construam suas propostas pedagógicas, de forma a evidenciar os princípios éticos, políticos e estéticos.

Além do mais, a BNCC traz um maior detalhamento sobre os objetivos de aprendizagem, reforçando a visão da criança como protagonista em todos os contextos de que faz parte. Logo, as diversas áreas do conhecimento e as diferentes linguagens são integradas por meio de campos de experiência, acreditando que a criança aprende por meio de vivências do contexto escolar. Até 5 anos de idade ela vive principalmente em um universo de brincadeiras, fantasias, imaginações e interações, nas quais aprende.

A BNCC está estruturada em cinco campos de experiência, a saber:

(i) O eu, o outro e o nós: a criança aprende por meio da interação social na família, na escola e na coletividade, construindo sua identidade cultural de forma

individual e coletiva. Nesta interação, ela começa a se entender como ser individual e a ver diferenças no outro, construindo uma relação de respeito.

(ii) Corpo, gestos e movimentos: a criança por meio de linguagens, como a música, dança, teatro e as brincadeiras do faz de conta, compreende suas potencialidades corporais de movimentos e gestos. Então, a escola pode proporcionar momentos que ela utilize expressões corporais como gestos e mímicas para se expressar e se comunicar com outras pessoas e os elementos de jogos podem ser utilizados em atividades para o ensino-aprendizagem.

(iii) Traços, sons, cores e formas: a criança desenvolve senso estético e crítico, o conhecimento de si mesma e dos outros e da realidade que a cerca, por meio de canções, desenhos, pinturas, modelagens, colagens, fotografias, mímicas, encenações, brincadeiras e jogos.

(iv) Escuta, fala, pensamento e imaginação: a criança desde o seu nascimento já participa de situações comunicativas cotidianas com as pessoas as quais interage. Dessa forma, na Educação Infantil pode ser oportunizado para que a criança participe de conversas, escute e narre histórias, faça descrições, tenha contato com contos, fábulas, poesias e cordéis, despertando sua curiosidade pela literatura.

(v) Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações: a criança pode, na escola, ter a oportunidade de se envolver em atividades para manipular objetos para fazer contagens, reconhecer formas geométricas, ordenar, lidar com experiências envolvendo pesos e medidas, no intuito de ampliar seu conhecimento de mundo físico e sociocultural e usá-lo em seu cotidiano.

Nesse sentido, “os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural” (Brasil, 2018, p. 40). Os cinco campos apontados na BNCC podem ser desenvolvidos a partir de eixos estruturantes de interações e de brincadeiras. Portanto, é importante que o professor da Educação Infantil elabore suas atividades envolvendo a ludicidade, as brincadeiras e as interações. A gamificação pode ser uma metodologia ativa que contribui para o engajamento das crianças. Então, ao trabalhar esses campos é importante a sua utilização.

Na concepção da BNCC,

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2018, p. 37).

Dessa forma, é importante que a escola utilize atividades lúdicas através de brincadeiras e com elementos de jogos para trabalhar o desenvolvimento da criança a partir do seu universo infantil, proporcionando aprendizagem com base em conhecimentos prévios do seu convívio social.

Na Educação Infantil não há consenso entre os estudiosos quanto a ideia de determinar um currículo para essa etapa educacional, pois há quem defenda o termo “proposta pedagógica” como viável, porque não há necessidade de uma grade curricular burocratizada e desvinculada da vida da criança.

Ainda de acordo com a BNCC,

ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (Brasil, 2018, p. 220).

Com base no exposto, ao ir para escola o ideal seria que a criança encontrasse brincadeiras e jogos que contribuísse para seu entretenimento, interação e desenvolvimento integral. Ao chegar em uma escola com recursos que lhes proporcione atividades lúdicas e dinâmicas possivelmente haverá um maior aprendizado. O foco da gamificação é envolver emocionalmente a criança dentro de uma gama de tarefas. Para isso, sugere-se a utilização de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento da criança.

Pensar a experiência como forma privilegiada de viver a infância requer acreditar na rica possibilidade de as crianças elaborarem sentidos e significados sobre o mundo e afirmar a educação das crianças como uma ação que se dá por meio de relações educativas,

sustentando a especificidade da Educação Infantil (Pandini-Simiano; Buss-Simão, 2016, p. 78).

Portanto, a construção de saberes pode ser através do lúdico e de forma prazerosa, com atividades escolares dinâmicas, criativas, que despertem o interesse e a curiosidade da criança, não se distanciando do mundo de imaginação e criatividade ao qual ela pertence. Nesse viés, a escola pode fazer uso de metodologias ativas, como a gamificação, para auxiliar no desenvolvimento da criança. A gamificação é a utilização de recursos de *games* em contextos diversificados. Essa metodologia ativa, quando utilizada no contexto educacional possui potencial porque desperta o interesse dos sujeitos na realização de tarefas escolares nas quais ele se sente recompensado. Isso é um fator positivo, tendo em vista que é algo diferente do que ocorre na educação tradicional, em que as tarefas, por diversas vezes, têm caráter punitivo e ao invés de se sentir motivado, o educando fica temeroso em realizá-las.

Na próxima seção discute-se a gamificação na Educação Infantil, refletindo sobre a relevância dessa metodologia ativa para esta etapa de ensino.

## A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Desde cedo a criança pode ser desafiada a vivenciar práticas que desenvolvam habilidades e competências sociais. A metodologia ativa de gamificação é inspirada na logística de *games* e na utilização de mecanismos utilizados nos jogos para propósitos educativos. Ela é importante no contexto educacional porque utiliza os elementos, recursos, estratégias e sistemática dos *games* para proporcionar aprendizagem. “Entende-se que gamificação parte do conceito de estímulo à ação de se pensar sistematicamente como em jogo, com o intuito de se resolver problemas, melhorar produtos, processos, objetos e ambientes com foco na motivação e no engajamento de um público determinado” (Busarello et al., 2014, p. 33).

Nesse contexto, na Educação Infantil o professor pode acompanhar o desenvolvimento cognitivo, emocional e psicomotor da criança, estimulando-a com atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, porque além dela necessitar do cuidar e do educar, precisa também de metodologias de ensino que a ajude a aprender os saberes culturais consolidados socialmente.

A sociedade está sempre evoluindo no que se refere a expansão e rapidez na circulação da informação, dinamismo de conteúdo, recursos tecnológicos e redes

sociais. Ademais, novos jogos e brincadeiras surgem a cada dia. Então, a escola pode buscar acompanhar essas transformações, utilizando metodologias ativas que podem auxiliar no ensino-aprendizagem, contribuindo para a melhoria da educação. Assim,

as escolas que nos mostram novos caminhos estão mudando para modelos mais centrados em aprender ativamente com problemas reais, desafios relevantes, jogos, atividades e leituras, valores fundamentais, combinando tempos individuais e tempos coletivos; projetos pessoais de vida e de aprendizagem e projetos em grupo. Isso exige uma mudança de configuração do currículo, da participação dos professores, da organização das atividades didáticas, da organização dos espaços e tempos (Moran, 2021, p. 01).

A partir do exposto, a criança pode aprender de forma integral, sem se distanciar do seu universo infantil e convívio social. Ela tem a oportunidade de ampliar e adquirir saberes que contribuem para o enfrentamento de problemas da sua realidade. As metodologias ativas, ao aprofundarem as aprendizagens, auxiliam no desenvolvimento de competências socioemocionais, tais como conhecimento, pensamento criativo, comunicação e cultura digital.

Portanto, a escola pode ser um ambiente acolhedor para a criança, contribuindo para seu desenvolvimento educacional como um sujeito protagonista de saberes. Essa formação integral acompanhará a criança durante toda sua vida. Além disso, “a escola é o meio de garantir o desenvolvimento de aptidões e habilidades que garantam a sobrevivência econômica do país” (Vasconcelos et al., 2021, p. 10). Por isso, é relevante uma atenção especial para a Educação Infantil, para que a criança seja estimulada a uma formação educacional criativa na sociedade contemporânea.

Nesse contexto, a gamificação pode contribuir para desenvolver a criatividade da criança, com estratégias que visam atingir o objetivo final da atividade, porque envolve o interesse, a emoção, o desafio e a satisfação. Defende-se que utilizando mecanismos da gamificação em atividades escolares a criança pode possuir um engajamento maior na realização dessas tarefas e pode se sentir recompensada para concluí-las. Logo, os jogos podem promover a diversão, a cooperação, a concentração, a socialização e despertar a atenção da criança.

Como já citado, a gamificação é o uso de elementos, técnicas, regras, lógicas, fundamentos de jogos em atividades educativas para o desenvolvimento da aprendizagem. No contexto da BNCC (Brasil, 2018), as competências que podem ser adquiridas pelos sujeitos estão relacionadas a sua capacidade de qualificação para

atender às necessidades da sociedade contemporânea capitalista, em que ele possa atuar como protagonista, pois “os modelos educacionais alteraram-se no mundo para atender às novas demandas para a produção de mercadorias e expansão do capital” (Vasconcelos et al., 2021, p. 13). Portanto, a gamificação tornou-se uma das apostas da educação no século 21. O termo gamificação, embora pareça complicado, significa simplesmente usar elementos dos jogos de forma a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. (Lorenzoni, 2020).

Ao criar atividades com o objetivo de incorporar elementos de gamificação, os professores podem empregar recursos como missões, desafios, pontuações, *rankings*, prêmios, distintivos, fichas, bônus, classificações, avatares e cenários. Desta forma, quando uma criança acerta uma resposta durante a realização da tarefa, ela pode monitorar seu progresso através de *feedbacks* motivacionais. Assim, a gamificação tem o potencial de tornar as atividades do ambiente escolar mais atraentes, contextualizadas e produtivas para os sujeitos, promovendo a interatividade, a resolução de problemas, a conquista de metas, o desenvolvimento de habilidades tecnológicas e incentivando o trabalho em equipe (Lorenzoni, 2020).

Nos *games* existem regras e objetivos definidos, quando essa sistemática é utilizada em atividades escolares, o resultado pode ser mais eficiente para a aprendizagem da criança, porque ela é conduzida para situações que exigem criação, concentração, desafio, emoção, entretenimento e satisfação. “Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando assistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (Busarello et al., 2014, p. 14).

Vale ressaltar que, por meio da abordagem lúdica, as crianças têm a oportunidade de fazer escolhas, colaborar, assumir responsabilidades, compartilhar, organizar, interpretar e refletir sobre os saberes e experiências vivenciadas na escola. O professor desempenha o papel de mediador da aprendizagem. Através da brincadeira, as crianças desenvolvem habilidades sociais, linguísticas e motoras, e quando os jogos são usados, elas se divertem, encontram prazer e se envolvem em atividades educativas que ampliam seu conhecimento.

Na gamificação, à medida que as crianças realizam tarefas, desenvolvem sua autoestima, autonomia, criatividade, raciocínio lógico, estratégias e habilidades de

resolução de problemas, pois são desafiadas a atingir objetivos específicos. Os jogos se destacam pela clareza das regras e a definição precisa de objetivos. Nesse sentido, os professores podem criar suas atividades incorporando os elementos e recursos dos jogos, uma vez que todo conhecimento deve ter um propósito claro para a criança.

Vale ressaltar que a CF, a LDB, o RCNEI, as DCNEI e a BNCC são fundamentais, pois abordam, orientam e regulamentam a Educação Infantil. Embora, ainda não apresentem a gamificação como proposta de metodologia ativa esses documentos sinalizam para o educar as crianças de maneira prazerosa, incorporando jogos, brincadeiras, danças, cantos e manifestações artísticas, ao mesmo tempo em que refletem as políticas públicas que se alinham com o contexto social, cultural e histórico do país e direcionam o processo educacional. Assim, é essencial que esta etapa de ensino seja cuidadosamente considerada, e as críticas feitas aos documentos devem ser levadas em conta para a melhoria da educação brasileira.

Dessa forma, mesmo entendendo a dificuldade que envolve a produção de orientações curriculares que considerem as especificidades dos contextos e a autonomia dos sujeitos responsáveis por seu planejamento e implementação, bem como a necessária intencionalidade das experiências a serem propiciadas às crianças na Educação Infantil; e mesmo assumindo que as aprendizagens não são linearmente correspondentes a objetivos pré-definidos e nem similares para todos os aprendizes, compreendemos que é preciso avançar na discussão e definição mais precisa em relação ao que fazer no dia a dia junto às crianças, de modo a construir referências mais objetivas e acessíveis aos professores. Ou, de outra parte, que tais definições se façam objeto de programas de formação continuada garantida a todos os que atuam nas instituições de Educação Infantil (Lopes; Sobral, 2014, p. 99).

Com base no exposto, destaca-se a importância da Educação Infantil no processo de desenvolvimento integral dos seres humanos, porque a formação é um processo contínuo, e o conhecimento é resultado das interações sociais, sendo construído não apenas individualmente, mas principalmente por meio da cooperação do grupo social do qual o estudante pertence. Portanto, o indivíduo faz parte de um sistema capitalista em que o sucesso pessoal e profissional, com condições dignas de sobrevivência para ele e sua família, exige habilidades e competências para compreender e atuar na sociedade como agente de seu próprio bem-estar social.

## **ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO SOBRE A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Nesta pesquisa são analisados questionários aplicados aos professores de uma escola no município de José da Penha no RN. Esta instituição de ensino possui 136 alunos matriculados e segundo consta em seu Projeto Político Pedagógico (PPP), ela

se adéqua aos avanços tecnológicos e sociais com a finalidade de melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, visando à formação integral da criança e atendendo ao interesse público. Para tanto, a aprendizagem está focada no desenvolvimento das capacidades socioemocionais, de forma lúdica e dinamizada, levando em consideração as habilidades e competências das crianças. (Secretaria Municipal de Educação, p. 8, 2023).

É perceptível a partir do seu PPP que a escola demonstra um comprometimento evidente com os documentos legislativos que orientam e normatizam a Educação Infantil, buscando oferecer um ensino de qualidade para atender às demandas da sociedade contemporânea.

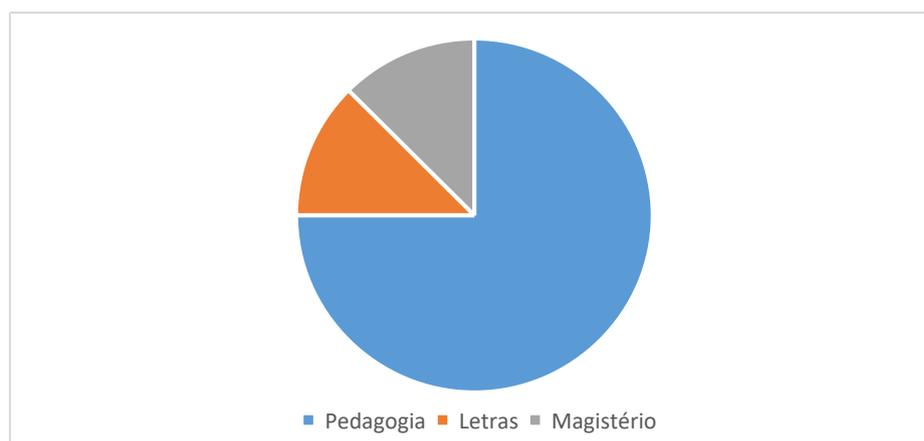
Para a construção do instrumento de pesquisa foi elaborado um questionário condizente com os objetivos propostos de analisar a percepção dos professores do Ensino Infantil sobre a gamificação, assim como verificar se este é usado como a metodologia ativa. As questões abordam a gamificação de forma sutil e progressiva, tendo em vista que é um termo que não está proposto ainda como metodologia ativa nos documentos legislativos da Educação Infantil. Então, poderia haver alguma recusa pelo corpo docente da escola investigada em opinar sobre a temática. No entanto, não houve nenhuma objeção para responder o referido instrumento de pesquisa. Assim, foram criadas sete questões, sendo uma objetiva e seis abertas, permitindo aos participantes emitirem suas opiniões livremente. O questionário foi aplicado a todos os professores efetivos da escola objeto que ministram aulas nas turmas de creche e pré-escola.



Como pode ser visto, há um número maior de turmas de creche. Isso ocorre porque esta é a etapa para crianças de até três anos de idade que requer mais atenção e cuidados. Logo, as turmas são compostas de no máximo 15 alunos. Já as turmas de pré-escola comportam uma média de 25 alunos. Portanto, o total de crianças matriculadas em cada uma das duas etapas é semelhante.

Em relação à segunda questão, seis professores são graduados em pedagogia, um está atualmente graduando-se pedagogo, mas já possui licenciatura em Letras-Português. Apenas um docente não possui curso superior, possuindo o segundo grau completo com formação em Magistério. Observe o gráfico seguinte:

Gráfico 2 – Formação Básica dos professores



Fonte: pesquisa elaborada pelos autores

O gráfico demonstra que todos os docentes estão habilitados para desenvolver um bom trabalho na Educação Infantil.

Ao considerar as respostas da terceira questão, constatou-se que a escola dispõe de salas com climatização, lousas, carteiras adequadas, armários e televisores. Há também um pátio com brinquedos e um parquinho. No entanto, há necessidade de melhorias na acessibilidade, bem como a aquisição de brinquedos adaptados para crianças com necessidades educacionais especiais. Foi relatado que a biblioteca é composta por brinquedos diversificados, jogos e livros infantis com textura, entre outros itens, proporcionando um ambiente aconchegante e acolhedor.

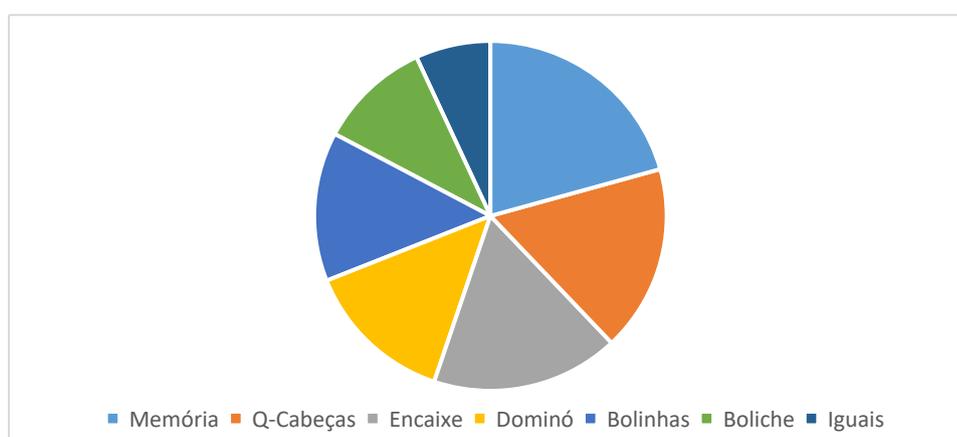
Nessa perspectiva, é fundamental uma boa infraestrutura com espaço adequado para que as crianças sejam bem acolhidas e tenham uma boa

disponibilidade de material didático pedagógico. Isso permite que a educação, o cuidado e o brincar estejam interligados e planejados de forma a incentivar o desenvolvimento físico, psicossocial, cognitivo, afetivo e intelectual das crianças.

Quanto à quarta questão, os professores foram solicitados a mencionar alguns jogos utilizados no ambiente escolar e a explicar os objetivos de ensino-aprendizagem associados a eles. Foram mencionados com maior frequência o jogo da memória (por 06 professores), quebra-cabeça (por 05 professores), jogo de encaixe (por 05 professores) e dominó (por 04 professores). Esses jogos são utilizados para desenvolver habilidades como concentração, percepção visual, autonomia na solução de problemas, raciocínio lógico, equilíbrio, despertar da curiosidade, desenvolvimento da coordenação motora, compreensão e obediência às regras e também para trabalhar a disciplina.

Para auxiliar na coordenação motora, desenvolver a lateralidade e o equilíbrio foram mencionados os tapetes de pés e mãos, amarelinha, jogos com caixas para acertar bolinhas (por 04 professores), boliche (por 03 professores), bambolê, bem como o jogo “Aprendendo os iguais” (por 02 professores), sendo este último para promover noção de semelhanças e diferenças, no intuito de formar uma concepção de combate a qualquer tipo de preconceito e discriminação. De igual forma, o uso de massa de modelar para trabalhar com cores, formas e texturas, tal como jogos de adivinhações e contações de histórias. Nesse contexto, o ato de brincar e jogar desempenha um papel fundamental na integração de aspectos cognitivos e afetivos, estimulando o desenvolvimento integral das crianças. Veja o próximo gráfico:

Gráfico 3 – Jogos utilizados na Educação Infantil



Fonte: pesquisa elaborada pelos autores

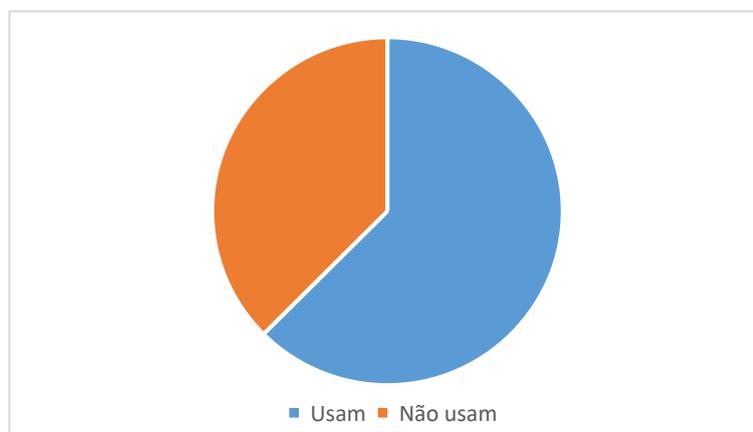
Na questão cinco, os professores relataram o uso de dispositivos tecnológicos em suas práticas pedagógicas. Eles mencionaram o uso da internet para pesquisas, assim como do computador e impressora para elaborar e imprimir as atividades para as crianças. Além disso, microfones e caixas de som são empregados para trabalhar com músicas, danças, brincadeiras e jogos. Por fim, foi destacado que em cada sala de aula existe um monitor de TV que é usado com frequência para as crianças assistirem vídeos educativos.

Vale ressaltar que televisores, computadores, *tablets*, *notebooks* e *smartphones* tem impacto significativo na forma como as crianças leem, pensam, interagem, criam e analisam criticamente. Diante disso, constata-se que os professores da escola pesquisada fazem uso dessas ferramentas para ampliar as funções cognitivas das crianças, incluindo memória, imaginação, criatividade, senso crítico, raciocínio, cooperação e interação social ao envolvê-los em brincadeiras e jogos educativos.

Com as mudanças que ocorrem na sociedade, as crianças têm contato com dispositivos tecnológicos para entretenimento, lazer e comunicação desde muito cedo. Elas assistem a vídeos animados e aprendem a lidar com jogos digitais rapidamente. Portanto, atraí-las para o universo lúdico dos jogos digitais pode ser uma estratégia eficaz. Ficou evidente que a escola pesquisada dispõe de dispositivos tecnológicos para auxiliar no desenvolvimento das atividades planejadas pelos professores no intuito de proporcionar uma maior aprendizagem para os sujeitos.

No tocante à questão seis, cinco professores relataram que não utilizam os jogos digitais porque consideram inadequados para a idade das crianças. Eles temem que as crianças possam desenvolver vícios desde cedo e comprometer o aprendizado na escola. Já os três restantes, no entanto, afirmaram que utilizam para trabalhar com cores, o jogo da memória, identificação de letras, entre outros. Veja o gráfico:

Gráfico 4 – Utilização de jogos digitais



Fonte: pesquisa elaborada pelos autores

Na atualidade, desde muito cedo a criança é exposta ao mundo digital, e essa geração não tem dificuldades de jogar em *smartphones* e computadores. Os jogos digitais podem ser tão apropriados quanto os jogos analógicos, uma vez que incorporam elementos que contribuem para o aprendizado. Eles podem facilitar a socialização e auxiliar no desenvolvimento de habilidades cruciais para a vida, criando um ambiente agradável e descontraído. A própria palavra lúdica tem origem no latim *ludus* e significa jogo. O aspecto lúdico é uma necessidade fundamental da personalidade, do corpo e da mente, uma vez que possibilita a socialização, a promoção da criticidade e estimula a motivação para aprender.

O jogo deve ser visto, como um instrumento de apoio e auxílio na construção da identidade pessoal das crianças, assim como, para a exploração da imaginação, criatividade e construção do pensamento crítico e participativo, auxiliando na formação de cidadãos com condutas sociais aptas para as necessidades de uma sociedade que se encontra em constantes modificações e transformações (Reinol et al., 2021, p. 9).

Na questão sete, a maioria dos professores respondeu que utiliza a metodologia da gamificação, principalmente por meio de jogos analógicos, reconhecendo a sua importância. Eles relataram que a aprendizagem ocorre por meio da ludicidade, desenvolvendo a criatividade, a autonomia, o despertar da curiosidade e o interesse nas atividades escolares. Defendem que os jogos estimulam recompensas, contribuem para a capacidade de solucionar problemas e para o

trabalho em equipes de forma colaborativa, proporcionando aulas mais criativas. Ademais, destacaram a adaptação dos jogos de acordo com a faixa etária das crianças. No entanto, apontaram como desafio o trabalho com crianças com deficiência, devido à dificuldade de adaptação às regras da competição.

Nesse sentido, as atividades com a linguagem dos jogos, roteirizadas de acordo com a faixa etária, podem integrar o cotidiano escolar, promovendo a colaboração e a socialização, despertam o raciocínio lógico, estimulam a criatividade e conduzem para o uso de estratégias. Ademais, essas atividades ensinam a lidar com a competição, contribuem para o respeito à diversidade e incentivam a troca de ideias, estimulando o desejo de conquistar metas, como também podem auxiliar na superação de derrotas. Nesse contexto,

Para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber. Os jogos colaborativos e individuais; de competição e colaboração; de estratégia, com etapas e habilidades bem definidas se tornam cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino. (Moran, 2021, p. 5)

Desse modo, na escola investigada, as experiências se baseiam, também, em brincadeiras com a linguagem de jogos. Isso acolhe as crianças, estimulando a realização de tarefas dinâmicas e proporcionando um ambiente prazeroso, relacionando-se com suas experiências fora da escola. Como resultado, a aprendizagem se torna significativa, uma vez que a gamificação desafia a criança a competir e a perseguir objetivos.

A partir desta abordagem, há o desenvolvimento de competências para o enfrentamento de obstáculos do dia a dia na resolução dos problemas. A criança, através da gamificação, tem a possibilidade de aprender a buscar soluções para os obstáculos de forma desafiadora, competitiva, criativa e compensadora. Logo, “é importante misturar técnicas, estratégias, recursos, aplicativos. Misturar e diversificar. Surpreender os alunos, mudar a rotina. Deixar os processos menos previsíveis para os alunos” (Moran, 2021, p. 7). Nesse contexto, a escola pode planejar e ofertar atividades inovadoras que estimulem as crianças a serem desafiadas e a adquirir novos saberes.

Além dos jogos analógicos, a escola pode considerar a inclusão de jogos digitais educativos, adequados à faixa etária dos sujeitos, uma vez que o contato com a realidade social direciona o desenvolvimento da criança e contribui para a expansão de seu conhecimento. Conseqüentemente, no ambiente escolar se deve promover e intensificar o contato da criança com a realidade social por meio de brincadeiras e jogos. Portanto, “se o desenvolvimento do conteúdo dos jogos de papéis se relaciona diretamente com a ampliação e a sistematização de conhecimentos pela criança, cabe à escola de Educação Infantil organizar e ampliar ao máximo esse contato da criança com a realidade social” (Pasqualini, 2010, p. 185).

## CONCLUSÃO

Desde a promulgação da CF de 1988 até a implantação da BNCC (2018), diversos documentos e leis foram estabelecidos para respaldar e apoiar a Educação Infantil. Para garantir que as crianças recebam uma educação escolar eficaz, é fundamental não apenas o empenho das famílias e da comunidade escolar, mas também a ação governamental que visa proporcionar creches e escolas com infraestrutura física de qualidade, disponibilidade de brinquedos, materiais pedagógicos e didáticos, bem como professores qualificados, entre outros recursos.

Na escola investigada, a aprendizagem da criança ocorre através de brincadeiras e jogos, que não são apenas uma forma de entretenimento e lazer, mas sim o meio pelo qual elas desenvolvem habilidades motoras e emocionais. Essa metodologia está intrinsecamente presente na prática pedagógica dos docentes dessa instituição. Pois, embora o termo gamificação seja novidade para eles e que ainda não está presente nos documentos legislativos da Educação Infantil, de certa forma, essa metodologia ativa já é utilizada implicitamente em suas práticas pedagógicas ao explorar jogos e brincadeiras, reconhecendo a sua eficácia para essa etapa educacional, uma vez que promove experiências agradáveis e lúdicas.

Portanto, o trabalho realizado por esta escola, que se baseia no uso de jogos e brincadeiras possui relevância por promover vivências significativas para as crianças. Ela conta com uma equipe de docentes qualificados e dedicados que lecionam em uma infraestrutura física adequada, com disponibilidade de materiais

didáticos e pedagógicos. Os docentes, de modo produtivo, contribuem para o desenvolvimento educacional das crianças, oferecendo serviços de qualidade para o município de José da Penha. No entanto, é evidente a necessidade de melhorias na acessibilidade, bem como disponibilizar mais materiais didáticos e pedagógicos para atender às crianças que necessitam de Atendimento Educacional Especializado.

Nesse sentido, espera-se ter contribuído para uma reflexão a respeito de como os documentos legislativos brasileiros buscam orientar e normatizar a Educação Infantil, perpassando os diversos olhares sobre a criança, destacando a necessidade de ofertar vivências através de atividades lúdicas. Diante disso, aponta-se a gamificação como metodologia que pode contribuir com o ensino-aprendizagem nessa etapa educacional, por proporcionar uma aprendizagem de forma autônoma e participativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANPED. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação.

**Parecer da ANPEd sobre o documento Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Revista Brasileira de Educação. Espaço aberto. N. 7, jan/abr. p. 89-96, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil** : texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional.** – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL, Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC:** proposta de práticas de implementação. Brasília, 2019.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: **Gamificação na educação**. FADEL, Luciane Maria et al. São Paulo: Pimenta cultural, 2014.

LOPES, Denise Maria de Carvalho; SOBRAL, Elaine Luciana Silva. **Educação infantil e currículo**: políticas e práticas. Debates em educação. Maceió, Vol. 6, n. 11, Jan/Jun. 2014.

LORENZONI, Marcela. **Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem**. Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 12/10/2020.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Disponível em: [https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/metodologias\\_moran1.pdf](https://moran.eca.usp.br/wpcontent/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf). Acesso em: 04/12/2021.

PANDINI-SIMIANO, Luciane; BUSS-SIMÃO, Márcia. **Base nacional comum curricular para a educação infantil**: entre desafios e possibilidades dos campos de experiência educativa. EccoS – Rev. Cient., São Paulo, n. 41, p. 77-90, set./dez. 2016.

PASQUALINI, Juliana Campregher. O papel do professor e do ensino na educação infantil: a perspectiva de Vigotski, Leontiev e Elkonin. In: MARTINS, LM.; DUARTE, N., orgs. **Formação de professores**: limites contemporâneos e alternativas necessárias. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

REINOL, Danilo Augusto; LOPES, Mario Marcos; FERREIRA, Emerson Benedito. **A criança, o jogo e o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Revista educação. V. 16, n. 1, 2021.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Projeto Político Pedagógico da Escola Municipal Infantil Pequeno Mário**. José da Penha – RN, 2023.

VASCONCELOS, Carolina de Moura; MAGALHÃES, Carlos Henrique Ferreira; MARTINELLI, Telma Adriana Pacifico. **A influência neoliberal nas políticas educacionais brasileiras: um olhar sobre a BNCC**. EccoS – Rev. Cient., São Paulo, n. 58, p. 1-18, e10726, jul./set. 2021.