

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM OEIRAS: DESAFIOS E OPORTUNIDADES¹

Regina Gabriela Ferreira da Rocha Pereira²
Marina Gleika Felipe Soares³

RESUMO: Este artigo investiga o conhecimento dos professores sobre a gamificação na educação infantil, com a finalidade de investigar como os docentes compreendem e aplicam a gamificação nesse contexto. O objetivo geral foi compreender as contribuições da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem, além de identificar as barreiras que os professores enfrentam em sua aplicação. Entre os objetivos específicos, têm-se: verificar as percepções dos educadores sobre a gamificação; compreender suas contribuições pedagógicas e identificar os desafios enfrentados na implementação dessa prática. Para fundamentar as discussões, utilizou-se um referencial teórico que inclui estudos como Gardner (1993), Tolomei (2017) e Serpa (2023), entre outros. Do ponto de vista metodológico, foi realizada uma pesquisa de abordagem qualitativa através de uma revisão bibliográfica detalhada e da pesquisa de campo. A análise dos dados foi pautada nas diretrizes de análise de conteúdo propostas por Silva e Fossá (2015), tendo como objeto de estudo questionários aplicados a quatro professores da educação infantil da Rede Municipal de Educação de Oeiras-PI. Com base nas informações coletadas, buscou-se uma interpretação crítico-reflexiva que se relacionasse com as contribuições dos autores pertinentes. Os resultados indicaram que embora os professores reconheçam o potencial da gamificação, a compreensão do tema ainda é limitada e a capacitação é insuficiente.

Palavras-chave: Gamificação; Educação Infantil; Formação contínua.

ABSTRACT: This article investigates teachers' knowledge about gamification in early childhood education, aiming to explore how educators understand and apply gamification in this context. The overall objective was to understand the contributions of gamification to the teaching-learning process, as well as to identify the barriers teachers face in its application. Specific objectives include: examining educators' perceptions of gamification; understanding its pedagogical contributions; and identifying the challenges encountered in implementing this practice. To support the discussions, a theoretical framework was utilized that includes scholars such as Gardner (1993), Tolomei (2017), and Serpa (2023), among others. Methodologically, a qualitative research approach was employed through a detailed literature review and field research. Data analysis was guided by the content analysis guidelines proposed by Silva and Fossá (2015), focusing on questionnaires administered to four early childhood education teachers from the Municipal Education Network of Oeiras-PI. Based on the collected information, a critical-reflective interpretation was sought that related to the contributions of the relevant authors. The results indicated that although teachers recognize the potential of gamification, their understanding of the topic is limited and their training is insufficient.

Key-words: Gamification; Early Childhood Education; Continuous Training.

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Estadual do Piauí – UESPI, Coordenação do Curso de Licenciatura em Pedagogia, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI, Campus Professor Possidônio Queiroz/Oeiras – PI.

³ Doutora em Educação, Professora Adjunta da Universidade Estadual do Piauí Campus Prof. Possidônio Queiroz.

1. ENCAMINHAMENTOS INTRODUTÓRIOS

A gamificação na educação infantil tem se consolidado como um fenômeno crescente, emergindo como uma ferramenta pedagógica. Embora muitos já utilizem a gamificação de forma intuitiva, o conceito, o termo e suas diversas potencialidades ainda são pouco explorados e amplamente desconhecidos. Isso acaba restringindo seu pleno aproveitamento, especialmente no contexto do processo de aprendizagem. Este artigo investiga a presença da gamificação em duas escolas da Rede Municipal de Educação em Oeiras-PI, buscando entender como os educadores dessas instituições compreendem e aplicam ou não, essa abordagem no contexto da educação infantil.

Nos últimos anos, o cenário educacional tem passado por rápidas transformações, impulsionadas pelo avanço das tecnologias e pela evolução das demandas sociais. Nesse ambiente dinâmico, a gamificação se revela uma estratégia que não apenas capta o interesse das crianças, mas também promove o desenvolvimento de habilidades essenciais, como resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração. Essas competências são fundamentais para preparar os alunos para os desafios da sociedade contemporânea.

Como objetivo geral o estudo busca compreender as contribuições da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem, além de identificar as barreiras enfrentadas pelos professores em sua aplicação. Para alcançar esse objetivo, os objetivos específicos são analisar os dilemas e as possibilidades da gamificação na educação infantil, focando nas experiências de duas escolas municipais de Oeiras, verificar as percepções dos educadores sobre o uso dessa metodologia, compreender suas contribuições pedagógicas e identificar os desafios encontrados na sua implementação. As questões centrais que orientam a pesquisa são: como a gamificação se faz presente no ambiente escolar e quais são as percepções dos educadores a respeito de seu uso.

A motivação para este estudo decorre da observação das salas de aula na sociedade contemporânea, aliada às experiências nos programas PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) e PRP (Programa de Residência Pedagógica), são iniciativas que visam aproximar a teoria da prática na formação de professores. O PIBID oferece bolsas para estudantes de Pedagogia, permitindo que eles atuem em escolas, enquanto o PRP promove uma formação mais intensa, com acompanhamento e orientação durante o exercício da docência. Ambos os programas buscam desenvolver competências práticas e teóricas, preparando melhor os futuros educadores para os desafios da sala de aula. Além das percepções em sala (trabalhando e estagiando), e as experiências em animação infantil (buffets de festas).

Essas vivências revelaram que as crianças têm um interesse crescente por aprendizagens práticas, impulsionado pelo uso de jogos e conteúdos rápidos das redes sociais. Isso evidencia a necessidade de repensar o caráter muitas vezes negativo dessas plataformas, transformando-as em ferramentas pedagógicas positivas.

De modo geral a gamificação, é entendida como a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados ao entretenimento, visa transformar atividades que podem parecer monótonas em experiências envolventes e motivadoras. Para que essa abordagem seja eficaz, é fundamental um planejamento cuidadoso que contemple objetivos claros e bem definidos, permitindo aos alunos compreender suas metas e os passos necessários para alcançá-las.

O artigo está estruturado em cinco partes, sendo que a primeira se trata desta introdução em que se delineou os aspectos preliminares de apresentação da temática a ser abordada. Na segunda parte do artigo abordou-se sobre “A criança em movimento: ludicidade e suas nuances na educação infantil”, em que se discutiu a importância do movimento e do brincar no desenvolvimento integral das crianças.

Nos subtópicos desta seção, discute-se ainda a configuração dos direitos das crianças e adolescentes como também a marginalização do brincar na educação infantil; apresenta-se a gamificação, definindo suas aplicabilidades e destacando seu potencial para tornar o aprendizado mais envolvente. Além disso, aborda-se termos como: “nativos digitais”, “cibercultura/cultura digital” e “filhos da cibercultura”.

Na terceira parte, “Encaminhamentos Metodológicos do Estudo”, é esclarecido os caminhos percorridos ao longo do processo de pesquisa. Na quarta parte “Uma análise de perspectivas sobre a gamificação na educação infantil de Oeiras - pi” ressaltou-se a análise dos dados coletados. E por fim a quinta parte “Encaminhamento Conclusivos” com os resultados conclusivos deste estudo.

Adiante, serão explorados os fundamentos da ludicidade, que formam a base para a compreensão do método de gamificação e suas implicações no contexto educacional. Esse percurso permitirá entender como a ludicidade pode ser integrada ao ensino e sua relação intrínseca com o fenômeno da gamificação, destacando como essas abordagens podem transformar a experiência de aprendizagem.

2. A CRIANÇA EM MOVIMENTO: LUDICIDADE E SUAS NUANCES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

No universo da Educação Infantil, a criança é protagonista de um cenário vibrante e multifacetado, onde o movimento é uma linguagem primordial. Em meio a essa paisagem dinâmica, emerge a ludicidade como elemento essencial, tecendo uma complexa rede de experiências que permeiam o desenvolvimento integral dos pequenos aprendizes. Neste contexto, explorar as nuances da ludicidade na educação infantil torna-se uma jornada em que cada gesto, cada brincadeira, é um convite ao descobrimento e à construção de significados.

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, social e emocional, por meio do brincar e do entretenimento. Com base nesse conceito, a gamificação surge como uma aplicação prática da ludicidade, utilizando elementos de jogos para promover engajamento e motivação em diversos contextos, como ambientes educacionais, profissionais e de consumo. Compreender onde a gamificação se situa é essencial para aplicar suas técnicas de forma eficaz e maximizar seu impacto positivo.

No contexto de um modelo educacional muitas vezes enraizado no tradicionalismo bancário, o ato de brincar (ápice da ludicidade infantil) é frequentemente relegado a um segundo plano, obscurecido pela ênfase em métodos estáticos e unilaterais de ensino. Nesse paradigma, a criança é constantemente vista como uma "jarra vazia", esperando ser preenchida pelo conhecimento transmitido pelo educador, em um processo passivo e desprovido de interação significativa. Sob essa perspectiva, o movimento, a experimentação e a criatividade, pilares essenciais da ludicidade, são subjugados em prol de uma abordagem mais rígida e unidimensional.

Em conformidade com Porto (2008, p. 4) “Em algumas instituições, o brincar é, muitas vezes, desvalorizado em relação a outras atividades, consideradas mais produtivas. A brincadeira acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo. No entanto, valorizar a brincadeira não é apenas permiti-la, é suscitá-la.” Evidencia-se aqui, a marginalização do brincar na Educação Infantil, em que as demandas do currículo e a pressão por resultados acadêmicos muitas vezes sobrepujam a importância do desenvolvimento integral da criança. Em vez de estimular a curiosidade natural e a sede de descoberta das crianças, o sistema tradicionalista frequentemente as coage a se conformar a padrões pré-determinados, contendo sua autonomia e inibindo sua expressão criativa.

Com base nisso, a brincadeira não é mero entretenimento, mas sim uma ferramenta lúdica fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico das crianças. É por meio da criança em movimento que elas exploram o mundo ao seu redor, experimentam

diferentes papéis e relações sociais, desenvolvem habilidades motoras e aprendem a resolver problemas de forma independente. Portanto, relegar o brincar a um papel marginal na educação é privar as crianças de uma parte essencial de seu processo de ensino aprendizagem e crescimento.

Nessa perspectiva, refletir acerca da ludicidade no contexto da prática pedagógica na educação infantil apresenta uma relevância significativa na conjuntura do estudo, considerando que o processo de gamificação é parte reflexiva da dinamicidade da ludicidade. Assim, os diálogos iniciais desta seção apresentam a perspectiva teórica epistemológica da criança em movimento, considerando as nuances do desenvolvimento da criança em suas diversas dimensões. Em consonância com esse debate, situa-se conjecturas da ludicidade no cenário da educação infantil, com vistas a compreender os contextos de interações advindas de nosso objeto de estudo: a gamificação.

2.1. Gamificação na Educação Infantil: reflexões iniciais

Como sugere Serpa (2023), historicamente, a educação infantil tinha como foco principal a higiene, a segurança física e o assistencialismo. Não havia, portanto, uma preocupação ou um esforço direcionado ao desenvolvimento intelectual e afetivo das crianças. Foi necessário um longo processo de lutas sociais para conquistar os direitos das crianças, não apenas no âmbito educacional, mas também de forma abrangente, garantindo uma atenção mais holística às suas necessidades e ao seu desenvolvimento integral.

Por conseguinte, como resultado dessas lutas, as crianças passaram a ser o centro das atenções, com maior reconhecimento de suas necessidades e direitos. Um marco importante dessa transformação foi a Constituição Federal de 1988, que, em seu artigo 227, estabelece que a família, o Estado e a sociedade têm o dever de garantir, com prioridade absoluta, os direitos fundamentais de crianças, adolescentes e jovens. Esses direitos envolvem uma proteção integral, abrangendo áreas essenciais como saúde, educação, alimentação, lazer, cultura e convivência familiar. Além disso, o artigo enfatiza a importância de resguardar esses indivíduos de qualquer forma de violência, discriminação, exploração ou negligência, assegurando-lhes um desenvolvimento pleno, digno e equilibrado.

Em vista disso, o artigo 53, inciso V, do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) assegura a todas as crianças, por lei, o direito de acesso às atividades culturais, esportivas e de lazer. Então:

As crianças necessitam exercitar múltiplas dimensões do seu ser, a física, a social, a psicológica, que não devem estar dispostas em detrimento da dimensão intelectual. Por isso, não deixar as crianças se movimentarem nas escolas e interagirem com seus pares, pode estar desfavorecendo o desenvolvimento das crianças (Serpa, 2023, p. 13).

Fica claro que, limitar ou negligenciar essa oportunidade de interação, pode resultar em dificuldades no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, bem como em um impacto negativo no bem-estar psicológico e emocional dos pequenos. O professor, como mediador do ensino aprendizagem, deve saber organizar o espaço escolar de modo que as crianças possam estabelecer interações com os objetos e entre si, promovendo uma aprendizagem significativa que estimule não apenas seu desenvolvimento cognitivo, mas também sua coordenação motora e aspectos emocionais, usufruindo, principalmente, da ludicidade. Como afirma Serpa (2023, p.16):

De acordo com o pesquisado, o espaço escolar necessita ser um ambiente planejado intencionalmente, de modo a provocar diferentes estímulos para as crianças, com espaços amplos, momentos livres, atividades dirigidas individualmente ou em agrupamentos, para que as crianças possam se desenvolver e adquirir diferentes conhecimentos.

Dando continuidade aos escritos anteriores, faz-se necessário, nesse ensejo, iniciar os debates em torno da gamificação, com o intuito de conhecê-la, bem como suas características, importância, encaminhamentos e reflexões fundamentais. Desse ponto, apresenta-se um momento de análise teórico dialógica, com vistas a compreender todo o processo dinamizador da gamificação no cenário educacional da primeira etapa da educação básica.

Para iniciar, é crucial compreender o conceito de uma expressão que será amplamente utilizada, denominada de “cultura digital”, e os seus impactos significativos que esta acarreta na forma de se pensar em educação na contemporaneidade. Segundo a linha de raciocínio traçada por Lucena e Oliveira (2014), a “cultura digital”, ou “cibercultura”, é um conjunto de práticas, valores e modos de pensar que emergem junto do crescimento do “ciberespaço” (âmbito digital), com um caráter de uma cultura alternativa que desafiava os ideais impostos pelas elites buscando a liberdade de expressão.

Embora esse termo esteja associado à ideia das tecnologias digitais, não se abrange apenas a isso pois engloba as transformações sociais, culturais e políticas gerando interações no ambiente online, influenciando e sendo influenciado por essa nova esfera de interação humana. Refletindo na metodologia de ensino e no processo de ensino aprendizagem.

Entre as características destes Nativos Digitais, destacam-se: 1) apresentam tendência de imergir em ambientes que lhes proporcionem grande fluxo de informações, 2) são extremamente dinâmicos, 3) preferência de que a imagem preceda o texto, 4) são cooperativos e 5) tendem a resolver situações sérias pelo viés da criatividade, da ludicidade, especificamente, por meio dos games. Dito de outra maneira, os Nativos Digitais tendem por optar, estrategicamente, por tornar jogáveis as situações-problemas a eles apresentadas (Souza, 2018, p. 10).

É uma prerrogativa amplamente reconhecida que o domínio da educação sempre se pautou pela adaptação às demandas inerentes a cada época histórica, e esse princípio fundamental mantém sua relevância inabalada na contemporaneidade.

Sousa (2018), vem para reafirmar que o século XXI emerge de modo incontestável como a “era das tecnologias”, na qual as novas gerações “nativos digitais”, desde o nascimento, encontram-se imersas em um ambiente marcado pelas ubiquidades das inovações tecnológicas.

Integrado a esse cenário em constante evolução, no que se diz respeito à educação, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), se destaca como um instrumento orientador de extrema relevância, que está em constante mudança, delineando a prática pedagógica de professores e das diretrizes institucionais, fornecendo um leque de competências e habilidades, a BNCC assume o papel de um guia central na configuração do currículo da Educação Infantil ao Ensino Médio. Conduzindo o desenho curricular, esse documento mapeia as metas educacionais e define os parâmetros necessários para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Vale destacar que, embora a BNCC, seja de obrigatoriedade implementação em todo o país, e tenha sua relevância no cenário educacional ao direcionar a educação para o desenvolvimento de competências, como apontam Cogo e Cardoso (2023), ela também atende aos interesses do setor empresarial, promovendo uma abordagem de ensino voltada para o tecnicismo, a produtividade e a ausência de criticidade.

Um exemplo claro dessa tendência é a reforma do Novo Ensino Médio, que, ao priorizar itinerários formativos focados na formação técnica e profissional, reduz o espaço para disciplinas de caráter humanístico e crítico, como filosofia e sociologia, comprometendo o desenvolvimento de uma formação mais ampla e reflexiva para os estudantes, ou seja, a Lei nº 13.415/2017 reorganiza o ensino médio no Brasil, permitindo que 60% do currículo seja formação geral básica, com 40% voltados para itinerários formativos (matérias citadas anteriormente).

Em contrapartida, como resposta à imperativa necessidade de uma integração abrangente da tecnologia no currículo educacional, uma demanda que se intensifica na era digital, a BNCC estabelece, mesmo que quase de forma tímida, em suas “Competências Gerais da Educação Básica”, a nomeada “cultura digital” na quinta competência, almejando que os estudantes consigam.

5 - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2017, p. 9).

Tomando isso em consideração, a BNCC ao incorporar a utilização das tecnologias digitais, sugere proporcionar aos estudantes a oportunidade de desfrutar, no ambiente escolar, aquilo com o qual já estão familiarizados, graças a sua inserção no contexto da “cultura digital”. Define-se aqui “cultura digital” ou “Cibercultura” como o conjunto de valores, práticas, conhecimentos e comportamentos oriundos da interação contínua com as tecnologias digitais, permeando diversos aspectos da vida cotidiana da sociedade contemporânea.

Os “filhos da cibercultura” (Tolomei, 2017), têm uma inclinação natural para a aprendizagem prática, optando sempre por uma abordagem em que possam “aprender fazendo”, ao invés de se prenderem apenas à leitura dos livros didáticos. Urge daí a necessidade de uma abordagem lúdica que desenvolva atividades práticas como simulações, jogos educativos e a gamificação em questão, por incentivarem a experimentação e a aplicação do conhecimento em situações do mundo real, tornando o aprendizado envolvente, e sobretudo, significativo para esta geração.

Em consonância com Júnior (2023), que explicita a teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, os educadores devem projetar seus planos de aula levando em consideração o conhecimento prévio do estudante, assim, usufruir do conhecimento dos “nativos digitais” para tais fins, estabelecendo uma conexão significativa entre os conceitos e garantir a imersão deste em suas próprias descobertas significativas. Dito isso, é primordial que o ambiente escolar esteja sempre em sintonia com as necessidades dos alunos, fornecendo a construção de um espaço propício para aprendizagens significativas. Na educação infantil, essa premissa não poderia ser mais relevante.

É preciso reconhecer que há espaço para a integração de práticas inovadoras, como a gamificação, mesmo que a competência cinco da BNCC não a mencione explicitamente. Mergulha-se adiante, em uma análise da definição e das possibilidades de implementar a

gamificação de forma eficaz, destacando exemplos práticos de sua aplicação no contexto da educação infantil. Mas, afinal, o que é de fato, a gamificação? E qual é a sua relação com as brincadeiras lúdicas?

2.2. Momentos iniciais da gamificação: a interação com o meio na aprendizagem da infância contemporânea

Todo ser humano, em algum momento, demonstra uma afinidade ou interesse por jogos, sejam eles de tabuleiro, cartas, eletrônicos ou esportivos. Essa atração universal se deve à natureza lúdica das atividades, que despertam emoções, promovem a interação social e estimulam a criatividade. Os jogos oferecem um espaço seguro para a experimentação e o aprendizado, permitindo que as pessoas desenvolvam habilidades como estratégia, colaboração e resolução de problemas, ao mesmo tempo em que proporcionam entretenimento e diversão. Essa conexão intrínseca com o universo dos jogos revela não apenas uma forma de passatempo, mas também um meio valioso de crescimento pessoal e social.

Proveniente dessa ideia, a gamificação é uma prática inserida no amplo conceito de ludicidade, que diz respeito à capacidade humana de se envolver em atividades de maneira divertida e espontânea. Dentro dessa conjuntura, a gamificação utiliza elementos e dinâmicas de jogos para fomentar o engajamento, a motivação é um aprendizado mais horizontal, por meio de mecanismos lúdicos como desafios, recompensas e *feedbacks*.

Silva (2014, p. 7), define que “A gamificação captura dos jogos a sua essência, ou seja, os elementos e mecanismos que proporcionam ao usuário maior motivação e engajamento.” No quadro educacional, gamificar vai além de transformar tudo em jogo ou depender apenas de tecnologias digitais. Trata-se de incorporar elementos da cultura digital, onde os jogos são populares entre os “nativos digitais”, para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador. O objetivo é utilizar o potencial dos jogos para engajar os estudantes e promover um aprendizado mais ativo e envolvente.

Na educação infantil do século XXI, observa-se, com base em práticas e experiências acumuladas ao longo dos anos, que as crianças são cada vez mais “nativas digitais”. Desde os primeiros anos de vida, elas crescem em um ambiente altamente tecnológico, no qual o uso de dispositivos digitais é parte integrante do cotidiano. Essa familiaridade com a tecnologia impacta significativamente seu aprendizado, interesses e desenvolvimento.

Esse processo de contato das crianças pequenas com as culturas digitais foi acelerado e intensificado pelo período pandêmico de 2020. Ribeiro e Clímaco (2020), afirma que as transformações promovidas pelas tecnologias durante esse período serão assimiladas pela

sociedade, resultando em uma nova abordagem em relação ao aprendizado. Essa mudança destaca a importância da adaptação às ferramentas digitais e seu impacto na forma como as crianças interagem e aprendem.

O consumo de conteúdos curtos e massivos, característico das plataformas digitais e mídias sociais, têm um impacto direto na forma como as crianças lidam com seu processo de aprendizagem. Expostas a uma quantidade constante de informações fragmentadas, como vídeos curtos, postagens rápidas e notificações frequentes, elas acabam desenvolvendo uma preferência por estímulos rápidos e visuais, o que pode prejudicar sua capacidade de concentração e dificultar o processamento de informações mais complexas.

Dentro dessa realidade, em que o cérebro se adapta a buscar gratificação imediata, torna-se mais difícil o engajamento em tarefas que exigem reflexão profunda e análise crítica. Por tanto, é fundamental transformar essa realidade em algo benéfico e de uso consciente, buscando maneiras de integrar essas tecnologias ao processo educativo de forma equilibrada, que estimule tanto a agilidade quanto a profundidade no aprendizado, sem comprometer a capacidade das crianças de desenvolverem habilidades cognitivas essenciais para o pensamento crítico e o aprendizado analítico.

Nos estágios iniciais da gamificação na educação infantil, o foco é a interação com o meio, ou seja, a forma como as crianças exploram o ambiente ao seu redor e aprendem com ele. A incorporação de elementos de jogos, como pontos, níveis, prêmios, desafios e recompensas, no processo de ensino-aprendizagem cria uma experiência envolvente, em que o aprendizado flui de forma espontânea e significativa.

Antes de considerar a utilização de meios tecnológicos para a gamificação, é fundamental refletir sobre as implicações do seu uso inadequado. Em uma discussão para o jornal da USP (2024), o professor Daniel Cara analisa os impactos negativos da presença excessiva de celulares nas escolas brasileiras e como isso afeta crianças e adolescentes, desde a educação infantil até o ensino médio. Ele enfatiza que, embora os celulares tenham o potencial de ser ferramentas que ampliam o aprendizado e estimulam a curiosidade, sua utilização desorientada, frequentemente, resulta em distrações e prejudica o desenvolvimento cognitivo dos estudantes³.

Por isso, nesta produção, não se buscou considerar a gamificação realizada apenas sob a perspectiva dos meios tecnológicos, mas sim explorar como as características deste âmbito são utilizadas para engajar o processo de ensino-aprendizagem. A ênfase está em integrar

³ Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/uso-de-celulares-nas-escolas-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-aos-estudantes/>. Acesso em: 26 set. 2024.

elementos que podem ser considerados lúdicos e interativos, difusos nas mídias digitais, como jogos e outros, promovendo uma experiência educativa mais rica e significativa, independentemente da dependência e do uso exclusivo de dispositivos digitais.

Adiante com o estudo, para avançar no entendimento sobre o ato de gamificar, a próxima seção apresenta iniciativas e práticas. Serão exibidos exemplos reais, estratégias utilizadas e os resultados observados. Este momento é essencial para compreender como a gamificação pode ser aplicada de maneira prática, gerando impacto real nos processos e nas pessoas envolvidas.

2.3. “Gamificando”: uma reflexão sobre o executar jogos didáticos

Antes de mais nada é essencial destacar que, conforme afirma Silva *et al.* (2014) a gamificação não se restringe à utilização de jogos digitais. O autor ainda indica que ela pode ser entendida como uma estratégia metodológica fundamentada nas mecânicas dos jogos, sem a necessidade de recorrer a tecnologias digitais. Isso significa que, de um lado, a gamificação tem o potencial de envolver os alunos na resolução de problemas reais, atribuindo significado ao que aprendem. Por outro lado, permite que os educadores desenvolvam abordagens de ensino que atendam melhor às demandas dos alunos, incorporando a linguagem e a estética dos jogos.

Desfrutando ou não de *softwares*, é possível gamificar de várias maneiras, desde as mais simples até as mais complexas, utilizando a criatividade e tendo como referência um jogo. Todavia, é importante lembrar que nem tudo é passível de gamificação, conforme apontado por Silva (2014), elenca uma série de princípios e características que orientam a criação e a aplicação da gamificação em objetos de aprendizagem. Os princípios podem ser resumidos como a criação de atividades que apresentem desafios a serem superados, o fomento à colaboração em grupo para resolver problemas, o fortalecimento da auto-motivação que alimenta a motivação interna, o desenvolvimento de laços afetivos e sociais mais profundos, a promoção de um ambiente produtivo e prazeroso com conquistas relevantes, e a construção de um sentido ao atingir metas estabelecidas.

Imagine um ambiente de sala de aula onde o aprendizado vai além dos livros e das aulas tradicionais. Em um cenário como esse, os jogos começam a ganhar protagonismo, transformando a maneira como os alunos se envolvem com o conteúdo. Adiante, serão compartilhados exemplos reais que mostram como a gamificação em sua face mais efetiva.

O primeiro demonstrativo é a Universidade *Craftsapiens*⁴, que se destaca como uma inovadora plataforma de ensino gamificado utilizando o jogo *Minecraft* online. Como pioneira nesse formato, o projeto implementa um sistema que não utiliza apenas o jogo na sua versão original, mas também o modifica por meio de programação em *Java*, permitindo a criação de quadros funcionais que viabilizam o ensino de diversas disciplinas. Seus programas incluem mini-jogos temáticos e aulas práticas, cada uma com objetivos específicos, proporcionadas por professores especializados.

Essa abordagem demanda um esforço consideravelmente maior em comparação aos métodos tradicionais de ensino, mas proporciona uma devolutiva imediata dos alunos, que se engajam ativamente em busca de alcançar conquistas dentro do sistema do jogo. Logo abaixo tem-se um print do vídeo que apresenta a proposta para a comunidade:

Figura 1: Craftsapiens: Uma escola gamificada:



Fonte: Imagem retirada do Google, 2024⁵.

Já o segundo exemplo utilizou elementos de jogos de tabuleiro para ensinar multiplicação e divisão. Nessa atividade, os alunos lançavam um dado, avançavam casas e resolviam operações matemáticas. Se acertassem, permaneciam na casa; caso errassem, retornavam ao início. O objetivo era alcançar o final do tabuleiro. Durante a observação da execução dessa atividade no estágio do ensino fundamental, ficou evidente o entusiasmo dos

⁴ Disponível em: <https://craftsapiens.com.br/>. Acesso em 14 out 2024.

⁵ Disponível em: <https://craftsapiens.com.br/>. Acesso em 14 out 2024.

estudantes, o que demonstrou como a dinâmica tornou o aprendizado mais envolvente e leve, incentivando a competitividade saudável entre os alunos.

Passando para um contexto de sala de aula propriamente dita, a seguir observa-se uma imagem que ilustra a aplicação da gamificação no ensino da matemática:

Figura 2: Jogo de tabuleiro para prática da matemática:



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

Ainda que as práticas mencionadas anteriormente não estejam sendo implementadas na educação infantil, elas servem como exemplos que podem ser adaptados aos conteúdos trabalhados nessa etapa de ensino. Para revalidar isso, a imagem abaixo ilustra como a gamificação do jogo de tabuleiro utilizado no quinto ano do ensino fundamental (Figura 2), pode se tornar uma ferramenta educativa também eficaz na educação infantil, por meio de ajustes no nível de complexidade, regras e conteúdos:

Figura 3: Jogo de tabuleiro para aferir conhecimentos adquiridos:



Fonte: <https://www.pinterest.es/pin/544654148670156513/>, 2024.

Nesta versão modificada, três pequenos competem para chegar à linha de chegada, jogando o dado e respondendo a perguntas relacionadas a um conteúdo específico. Se o estudante acertar a resposta, ele avança o número de casas correspondente ao valor obtido no dado.

Pode-se afirmar, então, que esta sessão enfatizou a prática da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, amadurecendo a ideia de que, embora o termo "gamificação" seja relativamente recente, a prática em si possui raízes mais antigas. Os exemplos apresentados ilustram como essa metodologia pode ser eficaz tanto em ambientes digitais quanto tradicionais, sendo adaptável a diferentes níveis.

Nesse ponto, é possível comprar a gamificação a Aprendizagem Baseada em Problemas, pois segundo essa concepção:

O aprendizado ocorre a partir da apresentação de problemas, reais ou simulados, a um grupo de alunos. Os alunos, para solucionar este problema, recorrem aos conhecimentos prévios, discutem, estudam, adquirem e integram os novos conhecimentos. Essa integração, aliada à aplicação prática, facilita a retenção do conhecimento, que pode ser mais facilmente resgatado, quando o estudante estiver diante de novos problemas. Portanto, o método ABP valoriza, além do conteúdo a ser aprendido, a forma como ocorre o aprendizado, reforçando o papel ativo do aluno neste processo, permitindo que ele aprenda como aprender. (Borges, et al. 2014, p.303).

A gamificação e a Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) têm em comum o foco no aprendizado ativo e contextualizado. Na ABP, os alunos resolvem problemas reais ou simulados, integrando conhecimentos prévios e adquirindo novos através da prática. A gamificação, também cria situação problemas através de jogos. Ambas as abordagens incentivam a participação ativa, facilitando a retenção do conhecimento e a aplicação prática, promovendo o aprendizado colaborativo e a habilidade de aprender a aprender.

Na continuidade, chega-se à seção da metodologia, que como um mapa em uma jornada: sem ela, o pesquisador pode se perder no caminho.

3. ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS DO ESTUDO

Prodanov e Freitas (2013), ressalta em seu estudo que, a seção que trata da metodologia apresenta, descreve e detalha os materiais, métodos e procedimentos empregados na pesquisa. Essa seção é fundamental, pois evidencia o caminho percorrido até a obtenção dos resultados, facilitando a compreensão da essência do estudo por qualquer leitor.

Este estudo, focado na utilização da gamificação na educação, foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa exploratória que combinou pesquisa bibliográfica com a aplicação de questionários. De acordo com Chaer, Diniz e Ribeiro (2012), os questionários são ferramentas acessíveis e eficazes para a coleta de informações em pesquisas educacionais. Quando usados corretamente, oferecem vantagens como baixo custo, anonimato e facilidade na padronização dos dados.

A pesquisa também é exploratória, conforme definida por Lösch, Rambo e Ferreira (2023), uma pesquisa exploratória tem como objetivo entender o fenômeno em seu contexto natural, sem hipóteses rígidas, permitindo uma análise flexível. É útil para estudar fenômenos pouco investigados ou para obter uma visão detalhada de uma situação específica, como no caso da gamificação.

O objetivo principal é compreender as contribuições da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem, além de identificar os desafios e possibilidades que os professores da rede municipal de Oeiras - PI, enfrentam em sua aplicação.

O trabalho de pesquisa teve início com uma revisão bibliográfica para fundamentar teoricamente o estudo, focando em artigos, livros e revistas sobre gamificação, suas aplicações na educação e seus resultados, especialmente na educação infantil. Foram selecionados materiais preferencialmente recentes (últimos 10 anos) e de fontes confiáveis, como periódicos e congressos, buscado em sua maioria pelo Google académico ou SciELO. Estudando conceitos como ludicidade, teoria dos jogos, gamificação, motivação, engajamento e suas inter-relações com o processo de ensino-aprendizagem. Esse levantamento permitiu a construção de um referencial teórico, que serviu também como base para a análise dos dados empíricos que foram coletados posteriormente.

A segunda etapa metodológica consistiu na coleta de dados empíricos por meio de um questionário estruturado, que abordava dados pessoais e seis questões dissertativas. O questionário foi aplicado a quatro professores, com o objetivo de captar suas percepções, explorar seu entendimento sobre gamificação e identificar as vantagens e desafios relacionados ao uso dessa metodologia. É digno de nota que os questionários foram distribuídos presencialmente a quatro professores da educação infantil da Rede Municipal de Educação de Oeiras - PI.

Os dados coletados foram examinados por meio da técnica de Análise de Conteúdo, explicada por Silva e Fossá (2015, p. 2),

A análise de conteúdo é uma técnica de análise das comunicações, que irá analisar o que foi dito nas entrevistas ou observado pelo pesquisador. Na análise do material, busca-se classificá-los em temas ou categorias que auxiliam na compreensão do que está por trás dos discursos. O caminho percorrido pela análise de conteúdo, ao longo dos anos, perpassa diversas fontes de dados, como: notícias de jornais, discursos políticos, cartas, anúncios publicitários, relatórios oficiais, entrevistas, vídeos, filmes, fotografias, revistas, relatos autobiográficos, entre outros.

Embassando-se nisso a análise de conteúdo é uma ferramenta importante para interpretar as experiências e percepções subjetivas dos educadores sobre a gamificação.

Ao organizar os dados das entrevistas em temas e categorias, é possível não apenas compreender as opiniões, mas também os significados que influenciam sua aplicação nas escolas, permitindo trabalhar com diversas fontes, como relatos pessoais e documentos formais, e oferecendo uma visão abrangente sobre os impactos e desafios da gamificação na educação local.

As respostas dos questionários foram dispostas em quadros, cada um referente a uma questão específica, utilizando as denominações "Professor A", "Professor B", "Professor C" e "Professor D" para resguardar a identidade das participantes, o que garantiu uma sistematização organizada das informações e facilitou a identificação de padrões e temas recorrentes, viabilizando uma análise qualitativa das percepções dos sujeitos. Esses resultados foram então comparados com as pesquisas bibliográficas realizadas, buscando identificar pontos de convergência e divergência entre as expectativas teóricas e as percepções práticas dos envolvidos. A seguir tem-se o Quadro 1 que apresenta os perfis profissionais dos sujeitos entrevistados na pesquisa:

QUADRO 1 - Perfil profissional dos sujeitos da pesquisa

Nome	Idade	Sexo	Formação Acadêmica	Carga Horária Semanal	Turno em que leciona	Tempo de experiência docente
Professora A	54 anos	F	Pedagogia Pós-graduação em Psicopedagogia	40 horas	Manhã/Tarde	22 anos
Professora B	53 anos	F	Letra/Português e Inglês Especialização em Ed. infantil	20 horas	Tarde	27 anos
Professora C	48 anos	F	Pedagogia Pós-graduação em Ed. do campo	20 horas	Manhã	25 anos
Professora D	29 anos	F	Licenciatura em Pedagogia	20 horas	Manhã	7 anos

Fonte: Dados do Questionário, 2024.

Conforme apresentado no Quadro 1, foram definidos critérios específicos para a seleção das participantes da pesquisa, incluindo a formação em Pedagogia ou especialização em educação infantil e a atuação como docentes efetivas na Rede Pública (municipal), especialmente na educação infantil. As professoras que responderam ao questionário possuem pós-graduação em áreas correlatas, como psicopedagogia e educação do campo, e acumulam entre 7 e 27 anos de experiência na docência, evidenciando um sólido conhecimento e comprometimento com a prática educativa.

O contexto empírico deste estudo concentrou-se em duas escolas da Rede Municipal de Educação de Oeiras-PI, que atendem à educação infantil e ao ensino fundamental, funcionando nos turnos da manhã e da tarde. Oeiras é uma cidade que está localizada a cerca de 281 quilômetros de Teresina, a capital do Piauí. A pesquisa nessas instituições tem como objetivo compreender de que maneira o contexto local, com suas particularidades socioeconômicas e culturais, influencia a experiência de alunos e educadores, especialmente no que se refere à implementação de práticas da gamificação em turmas de educação infantil.

À luz disso, a pesquisa não apenas destaca a realidade das escolas selecionadas, mas também proporciona uma compreensão mais ampla das oportunidades que permeiam a educação deste município, particularmente, no uso de elementos lúdicos para engajar os alunos no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para um panorama mais detalhado das práticas pedagógicas na região.

Seguindo adiante, na sessão de análise de dados, é possível perceber que, à primeira vista, os dados brutos podem parecer caóticos ou desprovidos de significado. No entanto, quando devidamente processados e interpretados, esses dados têm o potencial de revelar padrões ocultos. Para muitos ossos, mas para um arqueólogo, cada fragmento é uma peça essencial de um quebra-cabeça que revela todo um contexto.

4. UMA ANÁLISE DE PERSPECTIVAS SOBRE A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE OEIRAS – PI

Nesta seção do estudo, o objetivo é explorar o entendimento que os professores têm sobre a gamificação e sua aplicação na prática pedagógica da Educação Infantil. Após a coleta de dados por meio de um questionário, as informações foram organizadas para facilitar a análise, visando compreender como a gamificação pode ser integrada ao ensino e contribuir para uma abordagem mais envolvente e significativa para as novas gerações. Almejou-se utilizar as contribuições dos docentes para identificar de que maneira suas experiências em sala

de aula enriquecem a compreensão sobre a gamificação aplicada. A análise foi estruturada com base nos diálogos gerados no questionário, fundamentando-se na abordagem de análise de conteúdo proposta por Silva e Fossá (2015), anteriormente citada.

Os dados empíricos foram organizados a partir das respostas dos educadores, que compartilharam suas perspectivas sobre o tema. A análise tem seu início com as concepções desses profissionais sobre gamificação, conforme apresenta no Quadro 2:

QUADRO 2 - O que se entende por gamificação

QUESTÕES PROPOSTAS	CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES
01 - Considerando suas concepções, o que é gamificação?	<p>PROFESSOR A- “Gamificação consiste na aplicação do mecanismo e dinâmicas de jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os usuários de forma lúdica. Pode-se dizer que a gamificação cria uma simulação dentro de uma situação real, e o que se “pensa” está fazendo é diferente do que está ocorrendo de fato. Trazendo para o dia a dia da sala de aula são jogos educativos que o professor utiliza para desenvolver o conhecimento do seu aluno principalmente nos aspectos cognitivos, pois desenvolvem raciocínio lógico matemático”</p> <p>PROFESSOR B- “É um conjunto de atividades e processos para resolver problemas usando características dos elementos do jogo”</p> <p>PROFESSOR C- “É a aplicação de mecanismos e dinâmicas de jogos para motivar e ensinar os educandos de forma lúdica e prazerosa”</p> <p>PROFESSOR D- “Acredito que gamificação tem sua significação atrelada a jogos, mas com um sentido mais amplo, que permeia vários meios de integração humana, mas que carregue em sua natureza os elementos dos jogos”</p>

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

A Professora “A” define gamificação como a aplicação de mecanismos e dinâmicas de jogos com o intuito de motivar e ensinar de maneira lúdica. Ele enfatiza a criação de simulações em contextos reais e destaca a importância do desenvolvimento cognitivo, especialmente no que diz respeito ao raciocínio lógico-matemático. Essa visão está alinhada com a teoria da aprendizagem experiencial, na qual práticas lúdicas são utilizadas para engajar os alunos em processos de aprendizado significativos.

Em contraste, o Professor “B” apresenta uma definição mais sucinta, descrevendo a gamificação como um conjunto de atividades e processos que utilizam características dos jogos para resolver problemas. Sua abordagem é mais pragmática e menos centrada na experiência lúdica, o que remete a uma visão instrumental do ensino, próxima ao behaviorismo (atenção apenas no que se observa), que prioriza resultados mensuráveis em detrimento da experiência do aluno.

A Professora “C”, por sua vez, reafirma que a gamificação motiva e ensina de forma lúdica e prazerosa, semelhante ao que a “A” apresentou, mas sem explorar as implicações cognitivas. Sua perspectiva enfatiza a dimensão emocional do aprendizado, alinhando-se à teoria de Gardner (1993), a teoria das múltiplas inteligências propõe que a inteligência não é

uma habilidade única e mensurável, mas sim um conjunto de diferentes capacidades, cada uma com sua própria forma de expressão e desenvolvimento. Essa abordagem desafia a visão tradicional de inteligência, enfatizando que indivíduos podem ter diferentes tipos de inteligência, como a linguística, lógico-matemática, espacial, musical, entre outras, refletindo a diversidade das habilidades humanas.

Por fim, a docente "D" amplia a discussão ao sugerir que a gamificação possui um significado mais abrangente, envolvendo a integração humana além dos elementos de jogos. Essa visão holística pode ser relacionada à pedagogia crítica, que busca compreender o contexto e as relações sociais que permeiam a educação, promovendo uma reflexão sobre o papel dos jogos na formação de comunidades e na construção de saberes coletivos.

Ao comparar as respostas, observa-se que, enquanto as "A" e "C" enfatizam a ludicidade e o desenvolvimento cognitivo, a "B" adota uma abordagem mais funcionalista, centrando-se na resolução de problemas. A "D", por sua vez, enriquece a discussão ao incorporar elementos de integração e contextos sociais, ampliando a compreensão do conceito de gamificação na prática educativa.

É possível perceber nas devolutivas das docentes que o entendimento sobre gamificação ainda se apresenta de forma superficial, muitas vezes baseado em pesquisas rápidas na internet, e interpretado de maneiras variadas: a professora "A" associa a gamificação a jogos que estimulam predominantemente o raciocínio lógico-matemático, enquanto a professora "B" adota uma perspectiva mais voltada para a obtenção de resultados, sem dar ênfase à experiência lúdica. Esse enfoque pragmático se diferencia das abordagens das professoras "C" e "D", que, além de destacar a ludicidade da gamificação, ampliam suas perspectivas ao integrar aspectos emocionais e sociais no processo de aprendizagem.

A definição mais amplamente aceita de gamificação, conforme já citado no embasamento teórico de Silva (2014), é a captura da essência dos jogos, ou seja, a utilização de seus elementos e mecanismos para promover maior motivação e engajamento do usuário. Esse conceito vai além do simples estímulo ao raciocínio lógico-matemático ou da busca por resultados, priorizando, na verdade, a transformação do processo de ensino-aprendizagem em algo mais significativo, ativo e lúdico.

O Quadro 3, que se encontra logo abaixo, apresenta a Organização da Metodologia no Planejamento Pedagógico, com foco nas práticas lúdicas e não lúdicas adotadas pelos professores, permitindo uma compreensão mais aprofundada das abordagens utilizadas em sala de aula.

QUADRO 3 – Organização da Metodologia no Planejamento Pedagógico

QUESTÕES PROPOSTAS	CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES
<p>2. No exercício da sua prática pedagógica, como você organiza a metodologia na dinâmica do seu planejamento?</p>	<p>PROFESSOR A- “Sim. Pois os jogos despertam o interesse do aluno, torna a aula mais atrativa e prazerosa e ainda tornam o assunto proposto menos complexo.”</p> <p>PROFESSOR B- “O trabalho pedagógico é presidido pela sequência didática que envolve os seguintes momentos: acolhida com canções infantis; calendário caracterizando o tempo com ícones; chamadinha divertida com canções infantis, instrumentos musicais e brincadeiras direcionadas; rodas de interativa para sanar os avanços e dificuldades das crianças; hora da história leitura divertida com paradidático; ação didática: conversa com as crianças sobre a história proposta.”</p> <p>PROFESSOR C- “A prática pedagógica é desenvolvida com base na sequência didática que é organizada nos seguintes momentos: acolhidas com músicas infantis, calendário infantilizando os dias da semana, meses do ano e como está o tempo, chamadinha divertida com músicas infantis acompanhadas com instrumentos musicais e brincadeiras direcionadas; roda interativa para detectar os avanços e as dificuldades das crianças, hora da história com a contação de histórias dos paradidáticos e a ação didática com questionamentos das histórias contadas. Bem como a realização de atividades baseando-se nos campos de experiências nos direitos de aprendizagem.”</p> <p>PROFESSOR D- “Minha metodologia sempre está voltada à minha turma. Posso dizer que sei o que funciona com eles e o que não funciona. E também depende do dia, de como eles estão se sentindo naquele momento. Tendo a considerar todos os fatores para adequar minha metodologia às necessidades das crianças. Um exemplo disto é a Hora da História, uma parte integrante da nossa rotina, onde percebi que as crianças não se interessam muito por teatro, encenação, dedoches, palitoches e etc. Vi que o que surtiu mais efeito foi o Datashow, no qual euuento a história para eles e apresento as ilustrações em tamanho maior por meio dos slides e do Datashow”</p>

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

As professoras destacam práticas pedagógicas das mais variadas, que aludem a teorias que são alicerces da educação. Começando pela “A” que dá destaque a o uso de jogos em sua metodologia, alinhando-se a Piaget, que considera o jogo simbólico como fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois permite às crianças explorar e compreender o mundo à sua volta (Assis, 1994).

Analizando “B” e “C” que estruturam suas metodologias em sequências didáticas, integrando elementos lúdicos que são defendidos por Bruner. Segundo Arenas Molina *et al.* (2014), essa abordagem lúdica na leitura de contos é fundamental para favorecer o desenvolvimento da linguagem oral em crianças em idade pré-escolar, pois promove um ambiente de aprendizado mais envolvente e interativo.

O Professor “D” respondeu que adota uma abordagem flexível e centrada no aluno. “Por isso, alfabetizar, para Freire, é valorizar a sabedoria resultante das experiências culturais locais do alfabetizando, possibilitando que ele avance para além de suas crenças em torno de si no mundo e de si com o mundo” (Leite; Duarte, 2009, p. 23). A presença dessa abordagem se

reformula para se afastar do tradicional, incorporando o uso de tecnologias, como o Datashow, para tornar as apresentações mais dinâmicas e interativas.

Por outro lado, ao se identificar a imposição de uma sequência didática pré-estabelecida e obrigatória, percebe-se que tal abordagem pode restringir a autonomia dos docentes, limitando sua capacidade de incorporar práticas pedagógicas mais inovadoras, como a gamificação. Isso ocorre devido à pressão de cumprir objetivos dentro de prazos rígidos, o que pode resultar na priorização de conteúdos e métodos convencionais em detrimento de estratégias mais criativas.

Essa situação restringe a criatividade e a flexibilidade pedagógica, que são fundamentais para um ensino mais dinâmico e atrativo. No quadro 4, logo abaixo, tem-se a análise da gamificação como uma ferramenta pedagógica no contexto da educação infantil sob a perspectiva dos professores:

QUADRO 4 – Ferramenta pedagógica: Gamificação

QUESTÕES PROPOSTAS	CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES
3. De que forma a gamificação contribui como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem na educação infantil?	<p>PROFESSOR A- “Na educação infantil oferece mais dinamismo na aprendizagem pois o professor oferece jogos para tornar o processo de ensino aprendizagem mais interativo e dinâmico e mais atraentes. O professor de educação infantil, precisa estar sempre buscando meios estratégicos para aprender a atenção dos pequenos infantes, pois se dissipam muito mais rápido”</p> <p>PROFESSOR B- “Os jogos educativos trabalhados requerem um raciocínio das crianças para resolver os problemas lançados. As crianças pensam, interagem e se divertem na busca por uma melhor aprendizagem distintiva que envolve; competição, esforços e resultados possíveis no ambiente escolar especialmente apoiados por tecnologias que viabilizam essa experiência”</p> <p>PROFESSOR C- “Colabora para desenvolvimento do raciocínio lógico e da auto investigação por parte dos alunos, além de proporcionar mais interatividade entre grupos, uma vez que o jogo é utilizado em uma perspectiva educativa e não meramente como passatempo”</p> <p>PROFESSOR D- “Acredito que a gamificação é uma ferramenta muito poderosa para ser utilizada em qualquer ambiente, inclusive no educacional. Levando em consideração que as crianças convivem em seu cotidiano com os games, trazê-los para a sala de aula potencializaria ainda mais o desenvolvimento das habilidades desses alunos. E a escola tem o papel de agregar a sua estrutura de funcionamento à realidade da criança para fortalecer sua identidade e potencializar suas capacidades, afinal, vivemos na era digital.”</p>

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Com base em uma análise geral das respostas obtidas, a gamificação se destaca como uma ferramenta pedagógica poderosa na educação infantil, promovendo dinamismo e interatividade no processo de ensino-aprendizagem. As docentes reconhecem que a integração de jogos educativos incentiva a resolução de problemas e a colaboração, essenciais para o desenvolvimento social e cognitivo. O que corrobora como mencionado anteriormente nesta

pesquisa, as crianças necessitam exercitar múltiplas dimensões do seu ser — física, social e psicológica —, e restringir o movimento e a interação com seus pares pode, de fato, prejudicar o desenvolvimento integral dos alunos (Serpa, 2023).

Outra contribuição significativa da gamificação é o fomento ao raciocínio lógico e à auto investigação. Quando utilizada com um foco educativo, a gamificação não se restringe ao entretenimento, mas se torna uma plataforma para a exploração profunda de conceitos. Ao alinhar a realidade digital das crianças com as práticas escolares, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado mais relevante e motivador. Assim, a gamificação tem o potencial de não apenas engajar, mas também preparar as crianças como um ser humano crítico e reflexivo dentro desse mundo cada vez mais digital, promovendo habilidades fundamentais para o aprendizado ao longo da vida.

No que diz respeito à experiência de campo, o Quadro 5 a seguir, traz uma análise dos desafios e das oportunidades que essa abordagem lúdica proporciona:

QUADRO 5- Desafios e Possibilidades da Gamificação na Educação Infantil

QUESTÕES PROPOSTAS	CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES
4. Quais os desafios e possibilidades da prática pedagógica na Educação Infantil no que concerne a gamificação?	<p>PROFESSOR A- “Os desafios são numerosos e variam desde a necessidade de disputar a atenção dos pequenos com conversas paralelas até a tarefa de mantê-los sentados em seus lugares ou acalmá-los quando choram. Os jogos são ótimas ferramentas para ajudar os alunos a se concentrarem na aula, pois, por meio dessas atividades, eles exercitam cada vez mais sua capacidade de foco. De acordo com a BNCC de 2017, a ludicidade pode ser promovida por meio de oito dimensões: experimentação, criação, interação, reflexão, jogo, apropriação, construção de valores e protagonismo.”</p> <p>PROFESSOR B- “Os desafios surgidos são as dificuldades que as crianças menores têm em interagir com as novas tecnologias que são fornecidas para o trabalho com a identificação. As possibilidades é que ajuda as crianças a se tornarem mais autônomas e os conceitos adquiridos para elas mais complexas e as atividades em momentos mais divertidos e atrativos para os alunos, ajudando a mantê-los motivados e engajados com seu aprendizado”</p> <p>PROFESSOR C- “A falta de formação continuada para os professores, diálogo enfraquecido entre a escola e a família, dificuldade em alinhar tecnologias e ensino tradicional e implementação de estratégias para manter a atenção das crianças”</p> <p>PROFESSOR D- “Acredito que o maior problema com relação aos desafios e as possibilidades da gamificação da prática docente seja mesmo a adoção dessa ferramenta. Ainda é pouco discutido ou mesmo introduzida a gamificação na sala de aula. De fevereiro até agora, setembro, só me recordo de uma única vez que utilizamos um jogo digital com as crianças. E posso dizer que a experiência que tivemos com este jogo, no qual as crianças identificaram as letras iniciais das palavras, foi muito exitosa, as crianças participaram ativamente.”</p>

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

As respostas sobre os desafios e possibilidades da gamificação na Educação Infantil revelam uma diversidade de perspectivas e realidades nas escolas municipais. Quando a professora “A” destaca os desafios em se manter a atenção das crianças, mencionando a dificuldade de gerenciar distrações, enquanto enfatiza a importância da ludicidade, conforme a

BNCC. A professora “B” acrescenta que as dificuldades das crianças em interagir com as novas tecnologias representam um obstáculo, mas acredita que a gamificação pode fomentar a autonomia e tornar o aprendizado mais atrativo. Por outro lado, o Professor “C” aponta a falta de formação continuada para os educadores e a necessidade de um diálogo mais forte entre a escola e a família, o que pode limitar a implementação eficaz da gamificação.

Os discursos das professoras revelam uma compreensão mista dos desafios e possibilidades da gamificação. Enquanto a maioria reconhece o potencial da gamificação para tornar o aprendizado mais interessante, também expressam preocupações legítimas sobre a implementação eficaz dessa abordagem. É fundamental que as instituições de ensino ofereçam formação adequada e recursos para que os professores possam explorar essas possibilidades de maneira significativa. Além disso, promover um diálogo contínuo entre escola e família pode ajudar a integrar práticas gamificadas de forma mais eficaz, garantindo que as crianças possam aproveitar ao máximo as oportunidades oferecidas.

Mitigado em partes, o que a docente “D” menciona; que a gamificação ainda é pouco discutida e utilizada, o que pode indicar uma resistência ou falta de recursos. Sua experiência positiva com um jogo digital, no entanto, sugere que, quando implementada corretamente, a gamificação pode ser altamente benéfica.

De modo geral, o principal desafio que pode ser identificado é o desconhecimento dos professores sobre o que realmente é a gamificação, sobre como ela pode ser aplicada na prática em sala de aula. Isso ocorre porque, se os professores não compreendem o conceito e as estratégias de gamificação, não estarão preparados para utilizá-la de maneira eficaz e impactante no processo de ensino-aprendizagem.

É chegado o momento de investigar se os professores sujeitos da pesquisa realmente utilizam a gamificação em suas salas de aula na Educação Infantil, conforme destacado no Quadro 6:

QUADRO 6 – Metodologias de Gamificação na Prática Pedagógica

QUESTÕES PROPOSTAS

CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES

5. No desenvolvimento da sua prática pedagógica, você utiliza alguma metodologia que tem como base a gamificação?

PROFESSOR A- “No momento atualmente pouco; pois o professor da rede municipal precisa seguir uma sequência didática proposta pela Secretaria da educação e apesar do planejamento ser flexível não podemos desnortear fugir dela.”

PROFESSOR B- “Sim, principalmente os jogos educativos que envolvem conhecimentos matemáticos.”

PROFESSOR C- “Sim, os jogos educativos que envolvem conhecimentos matemáticos; bem como os de linguagem para leitura e escrita de palavras.”

PROFESSOR D- “Confesso que não utilizamos muito metodologias voltadas à gamificação porque essa ferramenta ainda não é muito privilegiada em nossas sequências didáticas, trabalhamos muito ainda com a produção de materiais concretos na Educação Infantil.”

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

As respostas sobre o uso de metodologias de gamificação na prática pedagógica evidenciam uma realidade em que a implementação dessa abordagem é limitada no município e varia significativamente entre os educadores. O Professor “A” menciona a rigidez das sequências didáticas impostas pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED), indicando uma barreira institucional que dificulta a adoção de práticas mais inovadoras e flexíveis. Essa observação revela um desafio comum enfrentado por muitos educadores: a necessidade de equilibrar a inovação pedagógica com as diretrizes curriculares estabelecidas.

Em contraste, Professores “B” e “C” relatam a utilização de jogos educativos, especialmente em áreas como matemática e linguagem, destacando uma aplicação prática da gamificação que pode ser benéfica para o engajamento dos alunos. No entanto, o Professor “D” expressa uma visão crítica ao apontar que, embora reconheça o valor da gamificação, a prática ainda é subutilizada em sua abordagem, com uma preferência por materiais concretos. Essa diferença nas experiências destaca a necessidade de maior valorização e integração das metodologias de gamificação nas diretrizes educacionais, bem como a importância de formação e recursos adequados para que os professores possam explorar plenamente o potencial dessas estratégias em suas práticas.

Ao analisar as falas dos professores sobre a gamificação, observa-se que a autonomia pedagógica, conforme Paulo Freire, é restringida pelas diretrizes rígidas da SEMED. Algumas professoras se sentem impedidas pela sequência didática imposta, o que limita a implementação de metodologias ativas. Freire (1996) destaca a importância da liberdade e criatividade no ensino, defendendo que a educação deve ser um processo dialógico que fomenta a criticidade. Assim, a disparidade entre professores que conseguem aplicar metodologias ativas e aqueles que não o fazem reflete essa limitação, evidenciando como o ambiente educacional pode influenciar a prática pedagógica.

Ao examinar as visões dos professores sobre a gamificação em suas metodologias, evidencia-se que muitos têm um entendimento limitado do conceito. A crença de que a gamificação está exclusivamente ligada ao uso de tecnologias leva à desconsideração de suas aplicações em contextos mais amplos. Já citada no referencial teórico deste artigo, Silva, *et al.* (2014) afirmam que a gamificação não se resume a jogos digitais; essa abordagem pode ser compreendida como uma estratégia pedagógica fundamentada nas mecânicas dos jogos, permitindo sua implementação independentemente de recursos tecnológicos.

Logo adiante, o Quadro 7, apresenta uma análise dos níveis de atenção dos alunos da geração Alfa em Oeiras-PI, comparando-os com estudantes de gerações anteriores. Essa

comparação é fundamental para entender as diferenças nas dinâmicas educacionais e os desafios enfrentados pelos pequenos estudantes contemporâneos:

QUADRO 7 – Mudanças na Geração Atual (Alfa)

QUESTÕES PROPOSTAS	CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES
6. Como você avaliaria os níveis de atenção dos seus alunos (geração alfa), em sala de aula se possível faça um comparativo com seus alunos mais antigos ou de outras gerações.	PROFESSOR A- “Avalio como algo que precisa de muita preparação. Pois a geração alfa vem da era digital onde a maioria das crianças já estão acostumadas e passam horas em frente às telas, então se o professor não estiver estratégia que venha chamar a atenção dos pequenos, não terá bom êxito em sala de aula, tendo em vista que muitos professores não têm habilidades ainda para lidar com equipamentos eletrônicos e nem condições de ter esse equipamento, mas nas mãos de cada criança. Então ele precisa de muita estratégia que valem despertar o interesse dos pequenos contribuindo assim para um bom aprendizado, uma boa aprendizagem”
	PROFESSOR B- “Os alunos atuais são mais participativos, ativos, curiosos e críticos para a construção de uma aprendizagem mais significativa; enquanto os alunos mais antigos eram receptores de conhecimento e não e não lhes era dado direito de criticidade”
	PROFESSOR C- “Os alunos atuais são mais ativos, críticos, participativos e bastante curiosos. Constituindo assim uma aprendizagem mais significativa. Enquanto os alunos de antigamente não eram críticos, participativos. Apenas recebiam o conhecimento; visto que não era permitido que os mesmos dessem o seu ponto de vista em qualquer assunto que fosse abordado”
	PROFESSOR D- “Acho que vivemos uma espécie de crise com relação a atenção das crianças na sala de aula. Isso aliado a indisciplina, tem sido um dos maiores problemas que temos enfrentado. Posso dizer que minha turma, por exemplo, em raros momentos demonstra interesse ou mesmo paciência em observar, ouvir ou participar de alguma atividade em sala de aula. Me parece que as crianças de hoje estão cada vez mais imediatistas e dispersas. Não conseguimos prender a atenção ou a participação, da maioria deles, mais do que dois minutos.”

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Essas devolutivas mostram que os níveis de atenção dos alunos da geração Alfa indicam uma relação complexa entre tecnologia, participação e desafios pedagógicos. Essa geração, definida por Novaes (2018) como composta por indivíduos nascidos a partir de 2010, é formada por filhos das gerações Y ou Z⁶ e, imersa em um ambiente tecnológico desde o nascimento, apresenta estruturas cognitivas alteradas, tornando-se mais rápidas e aptas a realizar múltiplas tarefas simultaneamente em comparação com as gerações anteriores.

⁶ A geração Y (Millennials), nascida entre 1981 e 1996, cresceu com a transição para a era digital e busca equilíbrio entre vida pessoal e trabalho. A geração Z (1997-2012) é nativa digital, com grande conexão às redes sociais e questões sociais. Já a geração Alfa, nascida a partir de 2013, é completamente imersa em tecnologias avançadas, como inteligência artificial e realidade aumentada, moldando um perfil de aprendizagem e comunicação altamente digitalizado.

Nesse contexto, o sujeito “A” da pesquisa enfatizou a necessidade de estratégias inovadoras para captar a atenção das crianças, destacando que, devido à sua imersão na era digital, os alunos exigem um ensino que transcendia o tradicional. Ele também menciona a carência de habilidades e recursos tecnológicos entre os professores como um obstáculo significativo para a eficácia da prática educativa.

De outra perspectiva, as “B” e “C” adotam uma visão otimista, caracterizando os alunos atuais como mais participativos, críticos e curiosos, em contraste com as gerações anteriores, que eram vistas como receptores passivos de conhecimento. Essa mudança reflete novas abordagens educacionais que incentivam a autonomia e a reflexão. Contudo, a “D” levanta um ponto preocupante ao sugerir que a atenção das crianças está em declínio, e que a indisciplina se tornou um desafio relevante.

Sua observação sobre o imediatismo e a dificuldade em manter a atenção dos alunos por períodos mais longos ressalta a necessidade urgente de adaptação das práticas pedagógicas. Essa adaptação deve equilibrar o uso da tecnologia com métodos que promovam um ambiente de aprendizado mais engajador e focado como a metodologia proposta neste artigo: gamificação.

A análise das contribuições dos professores revela que: enquanto a geração Alfa oferece oportunidades para uma aprendizagem mais ativa e significativa, também impõe desafios que exigem preparação e flexibilidade dos educadores. Em contraste, as gerações anteriores eram frequentemente privadas de expressar suas opiniões, limitando-se a ser meros "receptores" de conhecimento. Com isso, encerram-se as análises das respostas obtidas na pesquisa de campo.

5. ENCAMINHAMENTOS CONCLUSIVOS

Esta pesquisa, que teve como objetivo compreender as contribuições da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem, além de identificar as barreiras que os professores enfrentam em sua aplicação, trouxe à tona resultados significativos. Inicialmente, é importante ressaltar que a gamificação é uma temática relativamente nova e ainda pouco discutida na comunidade científica educacional.

Em relação às percepções dos educadores sobre a gamificação, observou-se que a ausência de discussões aprofundadas contribui para um entendimento restrito ou até para a falta de compreensão sobre o que, de fato, caracteriza a gamificação, mesmo entre aqueles que afirmam aplicá-la de diferentes maneiras. Diante dessa situação, destaca-se a necessidade urgente de promover um esclarecimento mais amplo sobre o conceito, suas metodologias e as práticas associadas.

Embora haja um acervo considerável na internet de livros, artigos e revistas que abordam a gamificação — os quais fundamentaram este estudo — essa disponibilidade de recursos não diminui a carência de formação continuada efetiva para os docentes. É fundamental que a temática seja apresentada de maneira acessível e compreensível à comunidade escolar, tanto interna quanto externamente. Essa abordagem ajudaria a desmistificar o conceito, na compreensão de suas contribuições pedagógicas, permitindo que a gamificação se torne uma ferramenta amplamente utilizada e aceita no processo educativo.

A análise dos dados revelou que a compreensão dos professores sobre a gamificação ainda é bastante nebulosa. Apesar disso, muitos reconhecem suas potencialidades como uma ferramenta lúdica que pode enriquecer o ensino-aprendizagem. No entanto, os desafios mais prementes enfrentados na implementação desta prática incluem a adesão a essa metodologia e a capacitação adequada das famílias, alunos e educadores. É evidente a preocupação dos docentes em aplicar a gamificação de forma eficaz, o que indica uma necessidade de suporte e formação contínua.

Os resultados obtidos foram significativos, pois o trabalho não apenas trouxe a definição da gamificação e sua importância para as novas gerações (Alfa), mas também contextualizou a realidade dos professores da educação infantil nas escolas municipais de Oeiras-PI, evidenciando tanto as oportunidades quanto os desafios enfrentados na implementação da gamificação. Essa pesquisa pode servir como base para investigações futuras sobre o tema, ao reunir um referencial teórico selecionado e considerar aspectos únicos da realidade local, este estudo abre caminhos para uma compreensão mais ampla da gamificação e seu potencial transformador não apenas na educação infantil, como em todo o cenário educacional.

REFERÊNCIAS

ARENAS MOLINA, Luz Amalfi et al. **Estrategias lúdicas de lectura de cuentos para favorecer el lenguaje oral en los niños de edad preescolar fundamentadas en las teorías de PIAGET y BRUNER.** 2014.

ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. **O jogo simbólico na teoria de Piaget.** Pro-Posições, v. 5, n. 1, p. 99-108, 1994.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> . Acesso em: 13 de out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **O que muda no ensino médio a partir de 2025.** Disponível em:<https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2024/agosto/o-que-muda-no-ensino-medio-a-partir-de-2025>. Acesso em: 25 set. 2024.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente:** Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília, DF: Presidência da República, 1990.

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

BORGES, Marcos de Carvalho et al. **Aprendizado baseado em problemas.** Medicina (Ribeirão Preto), v. 47, n. 3, p. 301-307, 2014.

CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa Pereira; RIBEIRO, Elisa Antônia. **A técnica do questionário na pesquisa educacional.** Revista Evidência, 2012, 7.7.

COUTINHO, Dimítria; RICO, Rosi. **Competência 5: Cultura Digital.** NOVA ESCOLA. Disponível em: <https://novaescola.org.br/bncc/conteudo/9/competencia-5-cultura-digital>. Acesso em: 25 set. 2024.

COGO, Taisson Pedrozo et al. **Educação do Campo: uma análise crítica sobre a representação da modalidade na BNCC brasileira em tempos de neoliberalismo.** Revista Educación, Política y Sociedad, v. 8, n. 2, p. 121-155, 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educacional.** 27.ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1996. 148 p.

FERNANDES, G. F. G. (Org.). **A infância e suas múltiplas linguagens.** Guarujá-SP: Científica Digital, 2023.

FACUNDINI, Diego. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Uso de celulares nas escolas traz mais prejuízos do que benefícios aos estudantes.** Jornal da USP, 24 set. 2021. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/uso-de-celulares-nas-escolas-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-aos-estudantes/>. Acesso em: 26 set. 2024.

GARDNER, Howard. **Frames of mind: the theory of multiple intelligences.** 2. ed. New York: Basic Books, 1993.

JÚNIOR, João Fernando Costa et al. **Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel.** Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 5, p. 51-68, 2023.

LEITE, Olívia SL; DUARTE, José B. **Aprender a Ler o Mundo: adaptação do método de Paulo Freire na alfabetização de crianças.** Acolhendo a Alfabetização nos Países de Língua Portuguesa, v. 3, n. 5, p. 22-37, 2009.

LÖSCH, Silmara; RAMBO, Carlos Alberto; FERREIRA, Jacques Lima. **A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação.** **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. e023141-e023141, 2023.

LUCENA, Simone; OLIVEIRA, José Mário Aleluia. **Culturas digitais na educação do Século XXI.** Revista tempos e espaços em educação, v. 7, n. 14, p. 35-44, 2014.
MENDES, Rosana Maria; MISKULIN, Rosana Giaretta Sguerra. **A análise de conteúdo como uma metodologia.** Cadernos de pesquisa, v. 47, n. 165, p. 1044-1066, 2017.

NOVAES, Simone. **Perfil geracional: um estudo sobre as características das gerações dos Veteranos, Baby Boomers, X, Y, Z e Alfa.** SINGEP–Simpósio Internacional de Gestão de Projetos, Inovação e Sustentabilidade, v. 7, 2018.

Salto para o Futuro. **Jogos e Brincadeiras: Desafios e Descobertas**, segunda edição. Ano XVIII, Boletim 07, maio de 2008.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição.** Editora Feevale, 2013.

RIBEIRO, Marden de Pádua; CLÍMACO, Fernanda Câmpera. **Impactos da pandemia na educação infantil: a pandemia acelerou a necessidade de se problematizar a questão digital na educação infantil?.** Pedagogia em Ação, 2020.

SOUZA, Flávio Marcelo Gabriel de. **Gamificação na educação: aproximações, estratégias e potencialidades.** 2018.

SIGNIFICADOS. Geração Y. Significados. Disponível em:
<https://www.significados.com.br/geracao-y/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

SILVA, Andressa Hennig; FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan. **Análise de conteúdo: exemplo de aplicação da técnica para análise de dados qualitativos.** Qualitas revista eletrônica, 2015, 16.1: 1-14.

SILVA, Andreza Regina Lopes da et al. **Gamificação na educação.** Pimenta Cultural, 2014.
TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação.** EAD em foco, v. 7, n. 2, 2017.

UNIVERSIDADE CRAFTSAPIENS. Disponível em: <https://craftsapiens.com.br/>. Acesso em: 14 out. 2024.

APÊNDICES

ROTEIRO DE QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS PROF. POSSIDÔNIO QUEIROZ – OEIRAS/PI
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

Prezado Professor (a) você está sendo convidado para participar da pesquisa intitulada **GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NO MUNICÍPIO DE OEIRAS/PI**, de autoria da aluna do Curso de Pedagogia, Regina Gabriela Ferreira da Rocha Pereira, sob a orientação da professora Marina Gleika Felipe Soares, tendo em vista que sua contribuição será de grande relevância para as discussões realizadas na pesquisa. O referido trabalho apresenta como objetivo geral: Analisar como a gamificação é trabalhada na educação infantil no contexto de Oeiras/PI. Ressaltamos que as informações registradas, sob sua autorização, contribuirão ricamente para os resultados desta pesquisa. Desse modo, os dados coletados ficarão sob sigilo preservando assim sua identidade. Agradecemos sua contribuição e disponibilidade para esta pesquisa.

QUESTIONÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO

NOME: _____

ESTADO CIVIL: _____ IDADE: _____

TEM FILHOS? () SIM, QUANTOS? _____ () NÃO

2. QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL

FORMAÇÃO ACADÉMICA: _____

POSSUI PÓS-GRADUAÇÃO? SE SIM, QUAL(AIS)?

PROFISSÃO: _____

TEMPO DE EXPERIÊNCIA NA DOCÊNCIA?

TEMPO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL? _____

ÁREA E PERÍODO DE ATUAÇÃO NA INSTITUIÇÃO?

3. Considerando suas concepções, o que é gamificação?

4. No exercício de sua prática pedagógica, como você organiza a metodologia na dinâmica de seu planejamento?

5. De que forma a gamificação contribui como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil?
6. Quais os desafios e possibilidades da prática pedagógica na Educação Infantil no que concerne a gamificação?
7. No desenvolvimento de sua prática pedagógica, você utiliza alguma metodologia que tem como base a gamificação?
8. Como você avaliaria os níveis de atenção dos seus alunos (geração alpha), em sala de aula? Se possível faça um comparativo com os seus alunos mais antigos ou de outras gerações.