

A importância da gamificação na educação infantil e no ensino fundamental

Lohaine Paula Ribeiro, Pedagogia, Centro Universitário Integrado, Brasil

Paloma Paula dos Santos, Pedagogia, Centro Universitário Integrado, Brasil

Raquel Vicente Da Silva, Pedagogia, Centro Universitário Integrado, Brasil

Sandriellen Dos Santos Silva, Pedagogia, Centro Universitário Integrado, Brasil

Rhaíssa Souza da Silva, Pedagogia, Centro Universitário Integrado, Brasil,

engagronomarhaissa@gmail.com

Resumo

O presente relato técnico tem como objetivo apresentar as experiências pedagógicas desenvolvidas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Integrado de Campo Mourão. As ações ocorreram na Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis, envolvendo turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. A proposta teve como foco a aplicação da gamificação como estratégia didático-metodológica, incorporando elementos dos jogos — como desafios, metas e recompensas — nas práticas pedagógicas. A metodologia baseou-se em abordagem qualitativa, com observação direta, registros reflexivos e participação ativa dos acadêmicos nas atividades. Os resultados demonstram que a gamificação favoreceu o engajamento, a cooperação e a autonomia e o interesse dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. A experiência contribuiu também para o aprimoramento da formação docente, ao integrar teoria e prática e valorizar metodologias inovadoras na educação básica.

Palavras-chave: Experiências pedagógicas; metodologias inovadoras; Formação docente; gamificação; aprendizagem ativa.

Abstract

This technical report aims to present the pedagogical experiences developed within the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID), linked to the Pedagogy Degree Course at the Centro Universitário Integrado de Campo Mourão. The activities took place at Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis, involving groups from Early Childhood Education and Elementary School I. The proposal focused on the application of gamification as a didactic-methodological strategy, incorporating game elements—such as challenges, goals, and rewards—into pedagogical practices. The methodology was based on a qualitative approach, including direct observation, reflective records, and the active participation of the undergraduates in the activities. The results demonstrate that gamification fostered students' engagement, cooperation, autonomy, and interest, making the learning process more dynamic and meaningful. The experience also contributed to the improvement of teacher education by integrating theory and practice and strengthening the use of innovative methodologies in basic education.

Keywords: Pedagogical experiences; innovative methodologies; teacher education; gamification; active learning.

INTRODUÇÃO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de integrar elementos característicos dos jogos ao contexto educacional, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e significativo. No ambiente escolar, essa metodologia contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, estimulando o protagonismo discente, a autonomia e o engajamento nas atividades propostas (Fardo, 2013; Kapp, 2012).

A experiência pela gamificação também desempenha um papel relevante na formação docente, pois possibilita que o professor compreenda com maior profundidade o comportamento do aluno, as dinâmicas de ensino-aprendizagem e a própria prática pedagógica. Ao incorporar o lúdico às práticas de sala de aula, o educador amplia sua visão sobre as múltiplas formas de aprender, valorizando o erro como parte do processo e promovendo experiências de aprendizagem mais criativas, inclusivas e motivadoras (Bacich; Moran, 2018; Mattar, 2020).

Nesse contexto, este relato tem como objetivo analisar de que forma a aplicação da gamificação contribuiu para o aprendizado e o desenvolvimento dos estudantes da educação básica na Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis, evidenciando seus impactos pedagógicos e formativos. As atividades foram desenvolvidas pelos acadêmicos do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário Integrado, por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), que realizaram momentos de observação e regência sob a supervisão docente, planejando e aplicando práticas pedagógicas gamificadas voltadas à aprendizagem significativa e ao engajamento dos alunos.

MÉTODO

A pesquisa foi conduzida na Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis durante os meses de setembro, outubro e novembro de 2025, tendo como público-alvo crianças da Educação Infantil (Infantil IV e V) e do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), com idades entre 4 e 11 anos.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, por compreender que esse tipo de método possibilita uma análise mais profunda dos significados, motivações e valores que orientam as ações dos sujeitos em seus contextos sociais. Segundo Minayo (2001), a pesquisa qualitativa busca captar o sentido das experiências humanas, valorizando a subjetividade, as interações e as percepções dos participantes, indo além dos dados numéricos e objetivos.

A proposta foi desenvolvida de forma observacional e prática, visando compreender como a gamificação influencia o aprendizado e o desenvolvimento integral dos estudantes. Nesse processo, os acadêmicos do curso de Licenciatura em Pedagogia, participantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), atuaram como observadores e mediadores, planejando e aplicando atividades gamificadas que incorporaram elementos dos jogos — como pontuação, desafios, metas e recompensas — adaptados à faixa etária das crianças e aos objetivos pedagógicos de cada turma.

O planejamento das ações foi fundamentado na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), com foco no desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. As atividades foram aplicadas nas turmas do Infantil IV e V (ensino integral) e do 5º ano do Ensino Fundamental, sendo conduzidas em ambiente colaborativo e participativo.

Durante as intervenções, o professor exerceu o papel de mediador do processo educativo, estimulando a interação, propondo desafios e incentivando a descoberta. As crianças participaram de forma ativa e engajada, demonstrando maior cooperação, autonomia e interesse pelas atividades. Foi possível observar uma melhora significativa nas relações interpessoais, caracterizadas por atitudes mais respeitosas, empáticas e colaborativas.

O método qualitativo permitiu interpretar não apenas os resultados observáveis, mas também os aspectos subjetivos das experiências vivenciadas pelos alunos e professores. A valorização do erro como parte do processo de aprendizagem proporcionou um ambiente seguro para a experimentação e a criatividade, consolidando a gamificação como uma estratégia eficaz para

transformar o espaço escolar em um ambiente lúdico, motivador e construtivo, onde o conhecimento foi construído de maneira ativa e significativa.

CONTEXTO DO PROJETO

O contexto educacional em que o projeto foi implementado caracteriza-se por turmas heterogêneas, compostas por crianças em diferentes fases do desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Diante desse cenário, identificou-se a necessidade de adotar práticas inovadoras capazes de estimular a motivação, o engajamento e o protagonismo discente, ao mesmo tempo em que favorecessem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas.

A proposta surgiu como parte das atividades pedagógicas voltadas à integração de metodologias ativas no cotidiano escolar, com ênfase na utilização da gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem. A gamificação foi selecionada como eixo central da proposta por sua capacidade de tornar o aprendizado mais dinâmico, significativo e prazeroso, transformando o ambiente escolar em um espaço de descobertas, cooperação e construção coletiva do conhecimento.

Dessa forma, as atividades foram desenvolvidas com turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. No Infantil IV Integral, realizou-se uma atividade interativa a partir da parlenda “*Hoje é domingo*”; no Infantil V Integral, aplicaram-se jogos com formas geométricas planas, nos quais os alunos lançavam o dado e verificavam se poderiam avançar no “tapete das formas”. No 2º ano, os estudantes criaram figuras geométricas espaciais utilizando massinha de modelar e palitos, enquanto no 5º ano foi realizado um quiz sobre a vida e a obra de William Shakespeare. As práticas adotadas abordaram os conteúdos do componente curricular da turma conforme a BNCC e as orientações da professora regente da turma.

Logo, o projeto foi idealizado como uma oportunidade de articular teoria e prática no contexto da formação docente, possibilitando aos educadores vivenciar e refletir sobre o potencial pedagógico da gamificação como metodologia ativa. Essa experiência permitiu compreender de que forma o uso de elementos lúdicos

e interativos pode contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes, favorecendo aprendizagens mais significativas, colaborativas e contextualizadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação da gamificação demonstrou resultados significativos no que se refere ao engajamento, à motivação e ao desenvolvimento integral dos estudantes. Observou-se que, ao integrar elementos lúdicos e competitivos às atividades pedagógicas, as crianças participaram de maneira mais ativa e entusiasmada, evidenciando maior interesse pelas tarefas e pelos conteúdos propostos (Fardo, 2013; Kapp, 2012).

Durante a execução das atividades, foi possível perceber melhorias na atenção, na cooperação e na autonomia dos alunos. As dinâmicas gamificadas promoveram um ambiente de interação positiva, no qual o trabalho em equipe, o respeito mútuo e a empatia se tornaram elementos centrais do processo de aprendizagem. Esse aspecto reforça o potencial da gamificação como instrumento de fortalecimento das competências socioemocionais, consideradas fundamentais para a formação cidadã e para o convívio social (Burke, 2014).

Além disso, o ambiente gamificado mostrou-se eficaz na valorização do erro como etapa formativa, possibilitando que os alunos experimentassem, testassem hipóteses e aprendessem a partir de suas próprias tentativas. Essa característica está em consonância com os pressupostos das metodologias ativas, que colocam o estudante como protagonista do processo de aprendizagem (Moran, 2018). Ao reconhecer o erro como parte do percurso educativo, a gamificação favorece a construção de conhecimentos de forma autônoma e reflexiva (Bacich; Neto; Trevisani, 2015), promovendo maior segurança, confiança, criatividade e pensamento crítico nos alunos.

Outro ponto relevante observado, foi o papel do professor como mediador e facilitador da aprendizagem. A atuação docente esteve voltada para a criação de desafios significativos, para a orientação das interações e para o incentivo à resolução de problemas. Essa postura docente, mais dialógica e participativa, contribuiu para que o processo de ensino se tornasse mais dinâmico e

contextualizado, aproximando o conhecimento escolar da realidade dos estudantes (Mattar, 2020).

De forma geral, os resultados apontam que a gamificação contribui para a fixação do conhecimento, a melhoria da convivência em grupo e o fortalecimento do vínculo entre professor e aluno, tornando o processo educativo mais atrativo e significativo. Essa experiência evidenciou que, quando planejada de forma intencional e adequada ao contexto escolar, a gamificação pode se consolidar como uma metodologia eficaz no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, a experiência desenvolvida na Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis evidencia que a gamificação constitui uma metodologia pedagógica inovadora, capaz de potencializar o engajamento, a participação ativa e o desenvolvimento integral dos estudantes da Educação Básica. A incorporação de elementos lúdicos, desafios e recompensas favoreceu não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o fortalecimento de competências socioemocionais, como cooperação, empatia, resiliência e autonomia.

Além disso, a vivência dos acadêmicos do PIBID durante o estágio demonstrou-se fundamental para a formação docente, permitindo-lhes compreender de forma mais ampla o comportamento dos alunos, o papel do erro como recurso pedagógico e a importância de práticas que valorizem a experimentação, a criatividade e o protagonismo infantil.

Os resultados obtidos reforçam que a gamificação, quando planejada e aplicada de maneira intencional e contextualizada, pode transformar o ambiente escolar em um espaço de aprendizagem significativo, motivador e colaborativo. Assim, a metodologia contribui simultaneamente para a construção do conhecimento pelos alunos e para o desenvolvimento profissional dos futuros educadores, destacando a importância da articulação entre teoria, prática e inovação pedagógica na Educação Básica.

AGRADECIMENTOS

Aos professores e à equipe pedagógica da Escola Municipal Professor Ethanil Bento de Assis, pela acolhida e pelo apoio institucional durante a realização das atividades.

Agradece-se, de maneira especial, às crianças da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, que participaram ativamente das atividades e tornaram possível a observação e a análise dos efeitos da gamificação no processo de aprendizagem.

Por fim, manifesta-se gratidão aos orientadores e colegas de formação docente, cujo apoio, reflexões e trocas de experiências enriqueceram o trabalho e possibilitaram a construção de um olhar mais crítico e sensível sobre o papel das metodologias ativas no contexto educacional contemporâneo.

REFERÊNCIAS

Alves, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras — um guia completo. São Paulo: **DVS Editora**, 2015.

Bacich, L.; Moran, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: **Penso**, 2018.

Bacich, L.; Neto, A. T.; Trevisani, F. Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: **Penso**, 2015.

Brasil. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: **MEC**, 2018.

Burke, B. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Brookline: **Bibliomotion**, 2014.

Fardo, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação (RENTE)**, v. 11, n. 1, p. 1–10, 2013.

Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: **Pfeiffer**, 2012.

SIMPAR

Simpósio de Pesquisa, Extensão e Inovação do Paraná

Realização



Núcleo de
Empreendedorismo,
Pesquisa e Extensão
Integrado

Apoio



FUNDAÇÃO
ARAUCÁRIA
Apoio ao Desenvolvimento Científico
e Tecnológico do Paraná

Mattar, J. Metodologias ativas: para a educação presencial, blended e a distância. São Paulo: **Artesanato Educacional**, 2020.

Mcconigal, J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: **Penguin Press**, 2011.

Minayo, M. C. S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: **Hucitec**, 2001.

Moran, J. Metodologias Ativas para uma Aprendizagem Mais Profunda. São Paulo: **Papirus**, 2018

Santaella, L. Aprendizagem ubíqua e educação expandida. São Paulo: **Paulus**, 2013.