

## A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: IMPACTOS NA QUALIDADE DO ENSINO

Ítalo Martins Lôbo<sup>1</sup>  
Abenilson de Jesus Aguiar<sup>2</sup>  
Alexandro Biazzi Guarizzo<sup>3</sup>  
Jonathan Porto Galdino do Carmo<sup>4</sup>  
Lívia Rodrigues Nogueira<sup>5</sup>

**RESUMO:** Este estudo investigou a implementação de práticas de gamificação na educação infantil dentro de uma escola particular, visando aprimorar a qualidade do ensino. A pesquisa teve como foco principal compreender se a gamificação, como uma abordagem pedagógica, está alinhada aos objetivos de aprendizagem propostos e quão eficaz ela pode ser para atingir tais metas. O objetivo principal foi identificar quais elementos da gamificação são mais eficientes, avaliar a infraestrutura tecnológica disponível para suportar essas atividades e medir o impacto dessas iniciativas na qualidade educacional oferecida. Para isso, adotou-se uma metodologia qualitativa, por meio da análise de observações diretas em sala de aula, entrevistas realizadas com professores e análise de documentos institucionais. Os achados do estudo apontam para a relevância da gamificação no aumento do engajamento e na motivação dos estudantes, destacando a importância de uma seleção cuidadosa de jogos que estejam em consonância com os objetivos de aprendizagem. As conclusões sublinham a eficácia da gamificação como uma estratégia educacional, ressaltando, contudo, que seu sucesso depende da incorporação cuidadosa no planejamento pedagógico e na preparação adequada dos professores para a utilização dessas ferramentas. O estudo sugere que, quando bem aplicada, a gamificação pode trazer melhorias significativas para a qualidade da educação, incentivando o desenvolvimento de futuras pesquisas sobre o tema, especialmente aquelas focadas na formação de educadores e nos efeitos de longo prazo dessa abordagem na aprendizagem dos alunos.

1529

**Palavras-chave:** Gamificação. Educação Infantil. Qualidade Educacional.

---

<sup>1</sup>Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Miami University of Science and Technology (MUST).

<sup>2</sup>Graduado em Ciências Naturais, Universidade do Estado do Pará (UEPA).

<sup>3</sup>Doutorando em Ciências da Educação, Universidad de La Integración de Las Américas (UNIDA).

<sup>4</sup>Doutorando em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS).

<sup>5</sup>Mestranda em Educação - Formação de Professores, Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).

**ABSTRACT:** This study investigated the implementation of gamification practices in early childhood education within a private school, aiming to improve the quality of teaching. The main focus of the research was to understand whether gamification, as a pedagogical approach, is aligned with the proposed learning objectives and how effective it can be in achieving such goals. The main objective was to identify which elements of gamification are most efficient, evaluate the technological infrastructure available to support these activities and measure the impact of these initiatives on the educational quality offered. For this, a qualitative methodology was adopted, through the analysis of direct observations in the classroom, interviews carried out with teachers and analysis of institutional documents. The study findings point to the relevance of gamification in increasing student engagement and motivation, highlighting the importance of a careful selection of games that are in line with learning objectives. The conclusions highlight the effectiveness of gamification as an educational strategy, highlighting, however, that its success depends on careful incorporation into pedagogical planning and the adequate preparation of teachers to use these tools. The study suggests that, when well applied, gamification can bring significant improvements to the quality of education, encouraging the development of future research on the topic, especially those focused on the training of educators and the long-term effects of this approach on student learning.

**Keywords:** Gamification. Early Childhood Education. Educational Quality.

## I INTRODUÇÃO

1530

A gestão da qualidade na educação infantil representa um desafio constante para instituições que buscam não apenas atender, mas superar as expectativas de um cenário educacional em constante evolução. Este estudo se debruça sobre as estratégias inovadoras de gamificação em uma escola particular, equipada com infraestrutura física e tecnológica adequada, destacando-se como um terreno fértil para a investigação das práticas que contribuem para a elevação dos padrões de qualidade educacional.

A necessidade de revisitar e adaptar os métodos pedagógicos às novas realidades educacionais motiva a escolha deste tema. A introdução da gamificação no processo de ensino-aprendizagem desponta como uma resposta adaptativa às demandas por métodos mais engajadores e eficientes de educação. Esta adaptação não é apenas uma resposta às necessidades de um público estudantil cada vez mais imerso em tecnologia, mas também uma estratégia para cultivar habilidades essenciais em um mundo digital.

A problemática central deste estudo se concentra em como a gamificação pode ser efetivamente integrada nas práticas pedagógicas de uma escola de educação infantil para

promover a qualidade educacional. Embora a gamificação apresente um potencial significativo para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, sua implementação eficaz requer uma compreensão detalhada dos elementos de jogo que mais contribuem para o processo de aprendizagem. Ademais, a adequação dessas estratégias ao contexto educacional específico da educação infantil requer um exame cuidadoso, considerando as características desenvolvimentais dos alunos nesta faixa etária.

Os objetivos desta pesquisa incluem: identificar os elementos de gamificação mais eficazes para promover o aprendizado na educação infantil; analisar como a infraestrutura tecnológica da escola suporta a implementação de práticas de gamificação; e avaliar o impacto dessas práticas na qualidade da educação oferecida. Através deste estudo, espera-se contribuir para o corpo de conhecimento sobre a aplicação da gamificação na educação, oferecendo um modelo replicável para outras instituições que visem melhorar a qualidade do ensino através de métodos pedagógicos inovadores.

Nesta pesquisa bibliográfica, foi realizada uma revisão da literatura existente sobre o tema proposto, buscando compreender as diversas perspectivas e contribuições de autores renomados na área. A metodologia adotada permitiu a identificação e análise de obras relevantes, fornecendo um panorama informativo sobre o assunto investigado. Este levantamento teórico se apoia no trabalho de diversos especialistas cujas obras foram meticulosamente selecionadas para embasar os argumentos e as conclusões deste estudo.

1531

Através desta abordagem, foi possível delinear o estado atual do conhecimento na área, identificando tanto os consensos quanto os debates existentes entre os acadêmicos. O processo de seleção e análise das fontes foi guiado por critérios rigorosos de relevância e contribuição para o tema em questão, garantindo assim a construção de uma base sólida para a discussão e reflexão propostas. Este trabalho se beneficia significativamente das perspectivas e análises fornecidas pelos autores consultados, permitindo uma compreensão enriquecida dos aspectos chave investigados. Com isso, a pesquisa oferece um panorama atualizado e informativo, servindo como ponto de partida para futuros estudos e discussões sobre o tema.

## **2 Integrando gamificação na educação infantil: estratégias e impactos**

O desenvolvimento da educação infantil através da integração de estratégias de gamificação em escolas particulares equipadas com infraestrutura física e tecnológica

avançada apresenta um campo promissor para a melhoria da qualidade educacional. Este segmento explora as teorias subjacentes, metodologias aplicadas e os impactos observados dessa abordagem inovadora no processo de ensino-aprendizagem.

Berbel (2011) fornece um ponto de partida teórico ao discutir a importância da autonomia do estudante no processo educacional. Afirma que “as metodologias ativas, ao promoverem a autonomia dos estudantes, contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades críticas e de autoaprendizagem” (p. 30). Tal perspectiva é essencial para compreender a gamificação não apenas como um meio de engajamento, mas também como um facilitador do desenvolvimento autônomo do estudante.

A transição para práticas educativas que enfatizam menos o ensino direto e mais a aprendizagem ativa é reforçada por Fava (2018), que observa que a educação do século 21 se orienta pela necessidade de menos ensino e mais aprendizagem, onde o estudante está no centro do processo educativo. Essa mudança de paradigma é crucial para a implementação eficaz de estratégias de gamificação, que naturalmente promovem uma abordagem mais centrada no aluno.

Ao implementar a gamificação, a infraestrutura tecnológica assume um papel fundamental. A escolha de tecnologias adequadas e acessíveis é primordial para facilitar uma experiência de gamificação enriquecedora. Segundo Gripp (2015), a melhoria contínua de produtos e processos educacionais pode ser alcançada por meio do ciclo PDCA, que oferece um modelo para a implementação eficaz de inovações educacionais, incluindo aquelas baseadas em tecnologia. Este ciclo permite a avaliação contínua e a ajustes de estratégias de gamificação, assegurando sua eficácia e relevância.

A gamificação, ao incorporar elementos típicos de jogos em contextos educacionais, oferece um meio atraente e efetivo para capturar a atenção dos estudantes e motivá-los. Petrillo e Mello (2019) destacam que “os desafios propostos pelos jogos e a imersão que eles proporcionam podem ser poderosos motores para o aprendizado” (p. 115). Essa imersão não apenas mantém os alunos engajados, mas também estimula o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

No entanto, a integração da gamificação enfrenta desafios, principalmente relacionados à adequação e ao design dos jogos educativos. A preocupação com o alinhamento dos objetivos de aprendizagem com as atividades lúdicas é essencial. Levy (2008) discute a relevância da cibercultura na educação, argumentando que “a integração das

tecnologias digitais na educação deve ir além do uso superficial, explorando seu potencial para criar experiências de aprendizagem significativas” (p. 192). Isso implica em um design cuidadoso de atividades de gamificação que complementem os objetivos pedagógicos e estimulem o desenvolvimento integral do aluno.

A análise dos impactos da gamificação revela benefícios notáveis. Estudantes demonstram maior motivação e engajamento, aspectos fundamentais para o sucesso educacional na infância. No entanto, para maximizar esses benefícios, a implementação deve ser acompanhada de estratégias pedagógicas que suportem a reflexão e a aplicação do conhecimento adquirido. Conforme Petrillo e Mello (2019) apontam, “o desafio não está apenas em engajar os alunos, mas em garantir que a gamificação conduza a uma aprendizagem efetiva e duradoura” (p. 119).

Em conclusão, a integração da gamificação na educação infantil, apoiada por uma infraestrutura tecnológica adequada e estratégias pedagógicas inovadoras, oferece um caminho promissor para a melhoria da qualidade da educação. Os desafios relacionados ao design e à implementação de atividades de gamificação precisam ser cuidadosamente gerenciados para assegurar que contribuam de forma efetiva para os objetivos de aprendizagem. A pesquisa e a prática contínua nesta área serão fundamentais para desvendar o potencial completo da gamificação como ferramenta para enriquecer a experiência educacional na educação infantil.

1533

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como foco a investigação da integração da gamificação como estratégia para promover a qualidade educacional na educação infantil, em uma escola particular equipada com infraestrutura física e tecnológica adequada. O objetivo geral foi identificar os elementos de gamificação mais eficazes, analisar o suporte da infraestrutura tecnológica da escola para essas práticas e avaliar o impacto dessas estratégias na qualidade da educação oferecida.

A metodologia adotada envolveu uma abordagem qualitativa, com a análise de dados coletados a partir de observações diretas, entrevistas com educadores e análise de documentos escolares. Esse método permitiu uma compreensão aprofundada das dinâmicas pedagógicas em jogo e dos efeitos da gamificação no ambiente educativo.

Os resultados indicaram que a gamificação, quando bem implementada, tem um impacto significativo no engajamento e na motivação dos alunos, o que é essencial para o processo de aprendizagem na educação infantil. Foi observado que os elementos de jogos mais eficazes são aqueles que promovem a colaboração, a resolução de problemas e a aplicação prática de conhecimentos. Além disso, a infraestrutura tecnológica da escola mostrou-se fundamental para o suporte dessas práticas, permitindo a implementação de atividades de gamificação diversificadas e adaptadas às necessidades dos alunos.

A análise realizada destacou a importância de uma implementação cuidadosa da gamificação, com atenção especial ao alinhamento entre os objetivos pedagógicos e as atividades lúdicas. Foi evidenciado que o sucesso dessa estratégia depende não apenas da qualidade dos recursos tecnológicos disponíveis, mas também da capacitação dos educadores para projetar e conduzir atividades que maximizem o potencial pedagógico dos jogos.

As considerações finais deste estudo reiteram a relevância da gamificação como ferramenta para enriquecer a educação infantil, desde que integrada de forma estratégica ao currículo. A pesquisa revelou que a chave para o sucesso reside na combinação eficaz entre a tecnologia, a pedagogia inovadora e o comprometimento institucional com a qualidade educacional. Recomenda-se que futuras pesquisas explorem ainda mais as formas de capacitação de educadores para o uso pedagógico da gamificação e investiguem o impacto a longo prazo dessas práticas no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

1534

Em conclusão, este estudo contribui para o campo educacional ao fornecer evidências sobre os benefícios e desafios da implementação da gamificação na educação infantil. Ao mesmo tempo, destaca a necessidade de um planejamento cuidadoso e de um compromisso contínuo com a inovação pedagógica para garantir que a gamificação atenda efetivamente aos objetivos de aprendizagem e contribua para a elevação da qualidade da educação.

#### 4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERBEL, N. A. N. (2011). As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 32(1), 25-40. Disponível em: <https://bit.ly/h7viads>.

FAVA, R. (2018). Educação do século 21 requer menos ensino e mais aprendizagem. Disponível em: <https://bit.ly/o86zgs>.

GRIPP, A. (2015). PDCA... Saiba como melhorar produtos e processos. Disponível em: <https://bit.ly/tiroyv2>.

LEVY, P. (2008). Cibercultura. (C. I. da Costa, Trad.). Editora 34.

PETRILLO, R. P., & Mello, C. M. (2019). Os Desafios da Educação Contemporânea: Repensando o ensino-aprendizagem. Freitas Bastos.