



APRENDENDO BRINCANDO: UMA AVENTURA INTERGALACTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL - UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

VIVIANE EUCLYDES DA SILVA

RESUMO

A Educação Infantil é um período crucial para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais na infância, e, com o advento da tecnologia, muitas crianças já estão familiarizadas com jogos eletrônicos e narrativas interativas desde cedo, o que enriquece ainda mais essa fase de aprendizado ao trazerem essas experiências para o ambiente escolar. Nesse cenário a gamificação se destaca como uma prática inovadora que pode revolucionar a maneira como os educadores abordam o aprendizado, incentivando a colaboração entre os educandos por meio da incorporação de elementos de jogos em contextos pedagógicos. A gamificação promove a socialização entre as crianças, já que muitas atividades gamificadas são projetadas para serem jogadas em grupo. Assim a pesquisa em gamificação não só revela suas potencialidades pedagógicas, mas também contribui para um ambiente mais dinâmico, adaptado às vozes das novas gerações. E ainda apresenta o potencial para desenvolver habilidades cognitivas como planejamento, memória, atenção, promovendo habilidades sociais, de comunicação, de resolução de conflitos interpessoais e atividades motoras. Por meio do eixo interações e brincadeiras, a Base Nacional Comum Curricular, justifica a importância da gamificação, através de oito dimensões do conhecimento: experimentação, uso, uso e apropriação, criação, intuição, a reflexão sobre a ação, a construção de valores, a análise, a compreensão e, por fim, o protagonismo comunitário. Assim, este relato tem como objetivo descrever uma experiência prática de uma narrativa gamificada em sala de aula, evidenciando como essa abordagem não apenas aumentou a ludicidade e a colaboração entre as crianças, mas também estimulou a participação ativa dos pais no processo educativo. No entanto, é impossível reconhecer também os desafios enfrentados durante essa implementação. Foi necessário lidar com diferentes níveis de envolvimento familiar e garantir que todos se sentissem confortáveis e motivados para participar ativamente, principalmente as crianças para não se sentirem excluídas das missões, pela falta de disponibilidade do seu responsável.

Palavras-chave: gamificação, Educação Infantil, ludicidade, narrativa, pais.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é um período crucial para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e sociais na infância, e, com o advento da tecnologia, muitas crianças já estão familiarizadas com jogos eletrônicos e narrativas interativas desde cedo, o que enriquece ainda mais essa fase de aprendizado ao trazerem essas experiências para o ambiente escolar.

Neste contexto a gamificação surge como uma metodologia inovadora que pode transformar a forma como os educadores abordam o aprendizado, promovendo o engajamento dos educandos por meio de elementos de jogos em contextos pedagógicos. De acordo com Alves; Minho; Diniz (2014) a gamificação consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos que não são de jogos estabelecendo ambientes de aprendizagem que combinam com desafio, com prazer, entretenimento, ludicidade. Esses ambientes de aprendizagem podem ser tanto escolares quanto não escolares, e têm o potencial para desenvolver habilidades

cognitivas como planejamento, memória, atenção. Além disso, também promove habilidades sociais, de comunicação, de resolver conflitos interpessoais e atividades motoras.

A gamificação promove a socialização entre as crianças, já que muitas atividades gamificadas são projetadas para serem jogadas em grupo. Assim a pesquisa em gamificação não só revela suas potencialidades pedagógicas, mas também contribui para um ambiente mais dinâmico, adaptado às vozes das novas gerações.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), através da ludicidade no ensino, a criança pode aprender por meio de oito dimensões do conhecimento: experimentação, o uso e apropriação, a fruição, a reflexão sobre a ação, a construção de valores, a análise, a compreensão e, por fim, o protagonismo comunitário. Nesta perspectiva a própria BNCC justifica e contribui com a relevância e pertinência da gamificação na aprendizagem, proporcionando o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças da educação infantil, respaldada no eixo interações e brincadeiras. Partindo dessa premissa este relato objetiva descrever uma experiência prática de gamificação, aplicada em sala de aula, destacando como essa abordagem não apenas trouxe mais ludicidade e cooperação entre as crianças, mas também promoveu a participação ativa dos pais no processo educativo.

2. RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

A proposta da gamificação foi realizada numa instituição de Unidade Municipal de Educação Infantil (UMEI) do município de Niterói, com crianças de 5/6 anos do grupo de referência GREI 5. A metodologia utilizada além de ser justificada pela BNCC, também é respaldada pelo referencial de tecnologia do Município.

A experiência se iniciou com a observação dos interesses dos discentes, que frequentemente mencionavam jogos e personagens durante as aulas. Comecei a interpela-los e me disseram que jogam juntos de forma *online* e que ganham missões para cumprir e subir de fase. O presente cenário nos fez refletir que vivemos em uma sociedade cada vez mais digital onde as crianças têm contato precoce com tecnologias e jogos e nos indagamos: Por que que a escola não se apropria da vivência de mundo dos estudantes e traz para o contexto escolar, dialogando com as suas experiências?

De acordo com Freire (2002), o aluno é o centro do processo educativo e é fundamental que o docente tenha um olhar atento e sensível na escuta aos estudantes e com dialocidade, valorizar os seus conhecimentos, tornando- os centros dessa aprendizagem. Nessa dialocidade desenvolvemos uma narrativa gamificada, na qual os educandos se tornaram os super galácticos, embarcando em aventuras espaciais para descobrir novos conhecimentos intergalácticos.

Para introduzir a narrativa buscou-se trabalhar a identidade das crianças, permitindo construírem a sua identidade e autonomia, reconhecendo- se a si mesmos e aos outros com únicos e valorizando as diferenças. Confeccionamos uma identidade com cada criança e passaportes. A construção desses documentos foi fundamental para que elas se sentissem preparadas e confiantes para a viagem que iríamos realizar. Para finalizar essa etapa preparatória e desbloquear o nível seguinte da aventura, os pais participaram ativamente na construção de uma luneta com seus filhos. Essa luneta era um elemento essencial para a viagem, pois permitiria que elas observassem melhor o universo durante nossas explorações do sistema solar. Como premiação do grupo, foram brincar no solário, espaço na instituição que já não visitavam há um certo tempo e foi a primeira solicitação que fizeram como premiação.

A segunda missão foi efetivamente a própria viagem, nesta fase exploramos o foguete, o seu funcionamento, como o mesmo decola e se mantém no espaço, bem como a profissão do astronauta. Para isso realizamos atividades práticas, como quebra-cabeças em grupo, que

ajudaram os discentes a entenderem os componentes de um foguete e suas funções. Além disso cada aluno teve a oportunidade de montar o seu próprio foguete individualmente, o que despertou o interesse pela ciência e pela exploração espacial. Uma parte muito especial dessa experiência foi a atividade com a profissão astronauta. As crianças se vestiram como astronautas e puderam simular uma missão espacial, trazendo diversão e despertou curiosidades sobre o espaço.

Numa perspectiva de letramento, destacávamos diariamente uma das palavras aprendidas ao longo da viagem, sempre de maneira lúdica através de brincadeiras e jogos como soletrados; quantas letras a palavra tem; força; qual é a palavra; repetindo e avançando, sem a intenção de alfabetizar, o nível silábico em que os educandos se encontravam. Também criamos uma lista de palavras com suas devidas imagens, que fica exposta próxima ao quadro para que os educandos possam estar sempre observando, aumentando o vocabulário e criando suas próprias hipóteses de escrita.

A participação dos pais foi novamente crucial nesta etapa, pois construíram um sistema solar com seus filhos. Essa atividade não só proporcionou aprendizado sobre os planetas e suas características, mas também transformou o aprendizado em uma experiência lúdica, colaborativa e interativa. Ao viajarem pelo sistema solar juntas, as crianças trabalharam não só a imaginação e criatividade, mas também puderam visualizar os conceitos aprendidos e se sentir parte integrante da aventura intergaláctica. Como premiação os estudantes pediram para levar para casa todos os objetos confeccionados em sala até esse momento: foguete, máscara de astronauta, móvel do astronauta, identidade e passaporte.

Em resumo, as atividades foram planejadas para que, ao completarem desafios individuais e em grupos, os alunos pudessem subir de nível na gamificação. Ao finalizarem as missões do nível recebiam as estrelas intergalácticas, que ficavam expostas no mural, e uma recompensa para o grupo, escolhida por eles, e para o desbloqueio do nível seguinte, era realizada a última missão com a participação dos pais.

Para nossa surpresa, os pais se engajaram ativamente no processo, tornando-se nossos parceiros. Essa colaboração não apenas fortaleceu os laços entre escola e família, mas também aumentou o entusiasmo das crianças em participar das atividades, visto que para subir de nível precisariam fazer parceria com os pais.

Mural das atividades



Viajando pelo o sistema solar



Missão identidade



Premiação segundo nível



Missão foguete



Missão astronauta



A viagem



Observação espacial



Missão dos pais



3 DISCUSSÃO

A experiência gamificada realizada neste estudo destaca a transformação dos conceitos tradicionais em narrativas lúdicas e interativas e permitiu que as crianças não apenas compreendessem os conteúdos abordados, mas também se sentissem parte ativa do seu

aprendizado, por meio da ludicidade. Na perspectiva de Santos (2002) a ludicidade é:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (Santos, 2002, p.12)

Para Barbosa (2002) a ludicidade na Educação Infantil é um tema que merece ampla discussão e prática pelos educadores. É inviável realizar atividades com crianças, especialmente na primeira infância, sem integrar a ludicidade ao contexto. A aprendizagem significativa ocorre de maneira dinâmica e prazerosa por meio da comunicação e troca de informações concretas e lúdicas. A criança aprende brincando.

Também torna-se imperioso ressaltar que, na educação infantil, narrativas bem construídas podem facilitar a aprendizagem, pois permitem que as crianças se identifiquem com os personagens e situações apresentados (Bruner, 1996). Ao se verem inseridas em um contexto lúdico e narrativo, os educandos não só participavam ativamente das atividades propostas, porém também ampliavam suas capacidades criativas e imaginativas. Ao desenvolver toda uma narrativa que com personagens, que eram dos próprios alunos, conseguimos não apenas capturar a atenção, mas fazer com que se sentissem parte integrante daquela história.

Esta experiência também destaca a importância da colaboração entre escola e família. Ao trazer os pais para a narrativa gamificada, observou-se um engajamento significativo, que refletiu em um ambiente mais dinâmico e colaborativo. Esta interação não apenas fortaleceu os laços familiares, mas também enriqueceu o processo educativo, corroborando com as ideias de Freire (2002) sobre a importância do diálogo e da construção conjunta do conhecimento. Assim compreende-se que “que o diálogo libertador é uma comunicação democrática, que invalida a dominação e reduz a obscuridade, ao afirmar a liberdade dos participantes de refazer sua cultura” (Freire; Shor, 2008, p.123).

Outro aspecto relevante foi o desenvolvimento emocional dos discentes ao longo do processo. A gamificação permitiu que se trabalhasse questões como frustração e competição de maneira saudável. Ao abordar esses sentimentos as crianças aprenderam a lidar com os desafios e a valorizar a cooperação em vez da competição desenfreada. Essa habilidade é fundamental para o desenvolvimento social e emocional, preparando-as para interações futuras tanto na escola como na vida cotidiana.

No entanto, é impossível reconhecer também os desafios enfrentados durante essa implementação. Foi necessário lidar com diferentes níveis de envolvimento familiar e garantir que todos se sentissem confortáveis e motivados para participar ativamente, principalmente as crianças para não se sentirem excluídas das missões, pela falta de disponibilidade do seu responsável.

4.CONCLUSÃO

A experiência revelou que a gamificação pode ser uma poderosa ferramenta para promover o engajamento não apenas das crianças, porém também das famílias no ambiente escolar. O envolvimento dos pais como parceiros no processo educativo é um resultado positivo, que contribui para um aprendizado mais significativo e colaborativo.

A narrativa gamificada trouxe muitos benefícios para o aprendizado das crianças, valorizou as suas vozes e colocou – os no centro da aprendizagem dialogando com suas experiências, proporcionando um melhor desenvolvimento emocional, social e colaborativo. No entanto é importante estar atento aos desafios que surgem nesse processo, buscando sempre formas de tornar essa experiência cada vez mais inclusiva e enriquecedora para todos.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.R.G. MINHO, R. S. DINIZ. M.V.C. Gamificação: diálogos com a educação. *In* FADEL, Luciane Maria et al (org.). **Gamifica educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. Disponível em: <https://www.pimentacultural.com/livro/gamificacao-na-educacao/> Acesso em: 16/07/2024. Acesso em: 16/07/2024.

BARBOSA, G. F. L. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Sinop-MT: Instituto Saber de Ciências Integradas, 2022. Disponível em: https://www.isciweb.com.br/livros/images/a_import_do_ludico_na_edc_infantil.pdf. Acesso em: 24/08/2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 19/09/2024.

BRUNER. J. **Cultura da Educação**, v. 2, Edições 70. Lisboa: 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo; SHOR, Ira. Medo e ousadia: **o cotidiano do professor**. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.