

# INOVAÇÃO E GAMIFICAÇÃO: RELATO DE UMA ATIVIDADE LÚDICA DESENVOLVIDA COM CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

*INNOVATION AND GAMIFICATION: REPORT OF A PLAYING ACTIVITY DEVELOPED WITH CHILDREN IN EARLY EDUCATION*

Eliza Araujo Machado<sup>I</sup> 

Taís Steffenello Ghisleni<sup>II</sup> 

Noemi Boer<sup>III</sup> 

<sup>I</sup> U Universidade Franciscana, UFN, Santa Maria, RS, Brasil. Mestranda em Ensino de Humanidades e Linguagens. E-mail: eliza.amachado@ufn.edu.br

<sup>II</sup> Universidade Franciscana, UFN, Santa Maria, RS, Brasil. Doutora em Comunicação. E-mail: taisghisleni@yahoo.com.br

<sup>III</sup> U Universidade Franciscana, UFN, Santa Maria, RS, Brasil. Doutora em Educação Científica e Tecnológica. E-mail: noemiboer@ufm.edu.br

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é o de explorar como a gamificação pode ser um elemento motivador das práticas de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Busca-se também desmitificar o conceito de inovação relacionada à prática gamificada que, na maioria das vezes, está associado ao uso obrigatório de tecnologias digitais. Para essa finalidade, foi elaborado um jogo artesanal, com utilização de materiais de fácil acesso, denominado Trilha das Emoções. O jogo envolve os sentimentos de alegria, tristeza e medo e foi testado em uma turma de alunos, Nível A, da Educação Infantil, em uma escola da rede pública de ensino do município de Alegrete, RS. Constatou-se que a gamificação pode ser um artefato útil para o ensino, pois poderá ajudar a motivar e a engajar os alunos, de maneira criativa e dinâmica. Portanto, defende-se que a gamificação é uma forma lúdica de aprender, possibilitando a reflexão, interação e superação de desafios entre alunos de qualquer faixa etária, desde que pensada para cada realidade.

**Palavras-chave:** Ensino e aprendizagem. Jogo. Trilha das Emoções.

**Abstract:** The objective of this work is to explore how gamification can be a motivating element of teaching and learning practices in Early Childhood Education. It also seeks to demystify the concept of innovation related to gamified practice, which, in most cases, is associated with the mandatory use of digital technologies. For this purpose, a handcrafted game was developed, using easily accessible materials, called Trilha das Emoções. The game involves feelings of joy, sadness and fear and was tested in a group of students, Level A, of Early Childhood Education, in a public school in the city of Alegrete, RS. It was found that gamification can be a useful artifact for teaching, as it can help to motivate and engage students in a creative and dynamic way. Therefore, it is argued that gamification is a playful way of learning, enabling reflection, interaction and overcoming challenges among students of any age group, if it is designed for each reality.

**Keywords:** Teaching and learning. Match. Trail of Emotions.

DOI: <https://doi.org/10.31512/vivencias.v20i40.989>

Submissão: 06-03-2023

Aceite: 11-04-2023



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

## Introdução

A educação é uma área social que pode, foi, é, e será, enquanto existir, uma reprodução dos efeitos da própria realidade social e cultural vivenciada em um determinado período. Por este, motivo, os agentes sociais devem estar atentos às demandas contemporâneas, identificando as potencialidades, defasagens e desafios que ela traz em seu interior. Neste estudo, parte-se da premissa de que a educação se constitui como um *locus* de pesquisa, onde os reflexos sociais são evidentes. Isto se torna mais premente quando se trata de crianças pequenas que frequentam a Educação Infantil.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), situam a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, oferecida em creches e pré-escolas, as quais se caracterizam em espaços institucionais que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos ao controle social (BRASIL, 2010). Assim, desde o momento em que a Educação Infantil passou a ter uma definição específica, ficou evidente a sua importância em termos de políticas públicas, bem como nos aspectos pedagógicos e sociais. Sendo assim, entende-se que há necessidade de planejamento e intencionalidade, além do cumprimento de dias letivos, desenvolvimento de atividades relacionadas às datas festivas e que contemplem os atos de educar e cuidar (OLIVEIRA, 2022).

Em contraponto, observa-se que, nos últimos anos, a Educação Infantil, vem tentando acompanhar e implementar medidas correspondentes às inovações tecnológicas, a exemplo de uso de *tablets* para visualização de desenhos educativos, vídeos de histórias infantis e jogos recreativos, mediados por professores. Essas práticas, gradativamente, estão sendo adotadas pela maioria das escolas de Educação Infantil, no entanto, a implementação e o uso dessas tecnologias, deve ser pensada com muito cuidado, porque, “nenhuma tecnologia é neutra, e todas elas sempre afetam a humanidade em algum grau” (GABRIEL, 2021, p.10).

Ainda, com relação à Educação Infantil, Menezes (2020), chama a atenção para a importância do estabelecimento de vínculos afetivos nessa faixa etária. O autor defende que seria mais importante a escola se preocupar com a socialização das crianças, tanto no ambiente escolar como em suas famílias, propondo atividades que facilitam esse processo, como as atividades lúdicas, principalmente os jogos, de diferentes naturezas.

O jogo, é fruto de várias interações sociais, envolve a estimulação mental e física, permite o desenvolver habilidades que o próprio ato de jogar exige. Como qualquer atividade humana, “o jogo só se desenvolve e tem sentido no contexto das interações simbólicas, da cultura” (KISHIMOTO, 1998, p.30). Com isso, considera-se que todo tipo de jogo, tecnológico ou não, proporciona benefícios intelectuais, morais e físicos, por isso, é um elemento importante no desenvolvimento integral da criança.

Gabriel (2021, p.7), entende que “esse casamento tecnológico-humano, que na pré-história era com paus e pedras, culmina hoje com as tecnologias, revolucionando o mundo e nos levando a uma nova era: a Era Digital.” Nesse sentido, entende-se que a revolução digital

transformou a realidade social e educacional, passando a fazer parte dela. Nesse contexto tecnológico, a vida humana passou a ser diretamente afetada por ele. Assim, desde o surgimento do fogo e, posteriormente, da eletricidade, a tecnologia trouxe inúmeras vantagens aos seres humanos, mas, em contrapartida, gerou algumas desvantagens que podem impactar a saúde e até mesmo a vida humana.

Com o objetivo principal de explorar como a gamificação pode ser um elemento motivador das práticas de ensino e aprendizagem e, como objetivos específicos, buscar informações através de um levantamento bibliográfico, cujos autores tratam da abordagem da inovação e das formas práticas de implementação através do ensino e a elaboração de uma proposta gamificada para a Educação Infantil, buscar-se sinalizar possibilidades para responder à seguinte pergunta: Como implementar atividades inovadoras na sala de aula em turmas de Educação Infantil, de forma natural e articulada aos objetivos de aprendizagem e às necessidades evidenciadas pelas crianças pequenas?

Com isso, busca-se, no decorrer do texto, promover uma reflexão acerca da temática inovação, gamificação e jogo, como atividades educativas que possibilitam intensificar a urgência de sua implementação, em diferentes contextos escolares, e, de uma forma específica, na Educação Infantil.

Para a compreensão do contexto e dos temas que permeiam este estudo, inicialmente, apresenta-se uma abordagem teórica relativa a inovação, gamificação e jogo. Na sequência, descreve-se o processo de gamificação do jogo denominado *Trilha das Emoções*, voltado à Educação Infantil. Na terceira seção do artigo, apresenta-se os resultados e análise da aplicação deste jogo em uma turma de alunos de uma escola de Educação Infantil do município de Alegrete, RS. Na parte final do texto, apresentam-se as considerações finais e as referências.

## **Conceituando inovação, gamificação e jogo**

A palavra “inovação”, nos remete ao uso de ferramentas midiáticas ou instrumentos modernos que vieram facilitar a vida cotidiana das pessoas e a vinculamos às tecnologias. No entanto, o ponto de referência que norteia este estudo é o conceito de inovação trazido pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico das Tecnologias (OCDE), descrito por Lopes (2019). Nesse sentido, inovação, em linhas gerais, está relacionada à adoção de novos serviços, tecnologias, processos, competências por instituições de ensino que levem à melhora de aprendizagem, equidade e eficiência.

Atualmente, há consenso que as inovações tecnológicas digitais trazem vantagens e desvantagens aos seres humanos. Dentre as vantagens das tecnologias digitais está o rápido e fácil acesso às informações e o incentivo que essa agilidade leva o ser humano à pesquisa e à busca pelo conhecimento. Em contraponto, um dos aspectos negativos é a crença do leitor naquilo que está lendo e, sem filtros, acaba tornando a informação buscada como uma verdade absoluta (GABRIEL, 2021).

Cabe destacar que a inovação tecnológica é reconhecida como aspecto relevante de contribuição ao ensino, mas quando desarticulada do uso de ferramentas digitais, percebe-se que a gamificação pode ser o gatilho de impulsão às práticas mais dinâmicas, prazerosas e de resultados eficazes na Educação Infantil. Neste cenário, extremamente dinâmico, versátil e que Bauman (2021) caracteriza como tempos líquidos, o resgate à confiança da sociedade fazendo-a perceber aspectos que a tecnologia não expõe claramente, evidenciados através de maus hábitos que acabam sendo ofuscados pelo brilho da inovação, é um fator preponderante ao campo educacional.

A palavra “gamificação” tem por referência o conceito originado da palavra “game” que traduzida ao português significa “jogo”, o que pode dar como menção inicial ao termo, a ação, que ele sugere (ALVES, 2015). Etimologicamente, a palavra jogo “provém do vocábulo de origem latina *iocus*, que significa brincadeira, graça, diversão, rapidez, passatempo” (MORENO, 2005, p. 16). Com isso, o jogo é capaz de possibilitar um ambiente motivador e enriquecido, o que pode facilitar a aprendizagem.

A principal proposta trazida pela gamificação enquanto sistema para resolução de problemas, é a de inovação no sentido de possibilitar experiências dinâmicas reais e lúdicas entre os participantes nele envolvidos, promovendo a aprendizagem tendo como pressuposto fundamental, elementos de jogos digitais aplicados em espaços diferenciados destes, motivando o participante a conquistar uma recompensa. Nessa dinâmica, existe uma intervenção entre o jogador e o processo que o levará à recompensa.

A ideia de trazer uma surpresa ou recompensa junto a marcas ou empresas veio ganhando espaço, especialmente nas últimas décadas, mas, foi em 2010, que a gamificação se disseminou nas diferentes categorias. No ano de 2011, a temática passou a ser considerada como um assunto que agrega valor tanto na perspectiva dos negócios quanto no âmbito das aprendizagens diversificadas (ALVES, 2015).

Vários autores, na atualidade, como Zichermann, Kim e Kapp, ambos citados no texto de Alves, intitulado “*Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*”, publicado no ano de 2015, trazem, em seus estudos, algum conceito relacionado ao *gamification*. Embora, as conceituações descritas por esses autores apresentem singularidades, ambos relacionam *gamification* ao conjunto de jogos, engajamento, resolução de problemas e promoção de aprendizagens.

Para Alves (2015, p.47), “Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real”. A vinculação da palavra jogo à proposta de gamificação, usando-a de forma usual, nesse contexto de escrita, remete-nos a pensarmos na ação, emoção e dinamicidade que estarão envolvidos neste cenário.

Na tangente de promoção de aprendizagem, o jogo propõe a ideia de diversão, que é um pressuposto fundamental na interação entre o que se quer atingir, da didática oculta do mentor do jogo e entre os jogadores. Nessa conjuntura, é possível que a resolução de conflitos e problemas sejam estimulados, mesmo que de forma intrínseca. A compreensão da existência

e da aceitação das regras também é um aspecto relevante e que contribui nas relações reais dos jogadores em um contexto social (ALVES, 2015).

Mesmo que o decorrer do texto tenha trazido até aqui, elementos que potencializam o uso do *Gamification* na área educacional, é importante considerar os elementos que devem ser vistos como fundamentais ao êxito da atividade. Nessa perspectiva, quando se pensa em criar uma proposta gamificadora, é necessário considerar a diversidade humana em termos de grupo. Cada participante, como aprendiz, apresenta temperamentos, perfis comportamentais e estilos de aprendizagem diferentes.

O conhecimento do temperamento e do tipo psicológico de cada jogador, bem como, a consideração sobre a maneira como cada um aprende, vai definir o desenho do jogo. O entendimento de que cada aprendiz carrega consigo uma bagagem exclusiva em sua personalidade, o torna, no contexto do jogo, um participante único e imprevisível. No entanto, em uma proposta de engajamento, acredita-se que a leitura prévia do professor/mediador, no sentido de identificação dos participantes é um aspecto fundamental.

Entendendo a gama de relações, benefícios e entrelaçamentos que a gamificação traz em sua aplicação, conforme se procurou evidenciar neste texto, considera-se que a gamificação é um processo motivacional eficaz aos aprendizes engajados, pois possibilita, através de uma dinâmica inovadora, uma aprendizagem motivadora e divertida que coloca o jogador como parte de uma narrativa, ou seja, como um protagonista da história que está sendo contada através do game.

Diante do exposto, destaca-se que os hábitos negativos, podem gerar vícios e assim, impactar a educação, a saúde e a vida dos alunos. Segundo Gabriel (2021), alguns dos hábitos negativos que foram intensificados pelas transformações digitais e tem prejudicado a vida das pessoas são a diminuição das horas de sono, o sedentarismo, o *slacktivism*<sup>1</sup>, a automedicação e a não validação das informações disponíveis na rede. Nesse sentido, e, entendendo que maus hábitos podem virar vícios, a escola pode auxiliar o aluno a entender os seus próprios hábitos propondo diálogos constantes que possam minimizar a possibilidade desses hábitos se tornarem vícios e estes, dominarem as ações humanas.

## Aspectos metodológicos: descrição da gamificação

O jogo, *Trilha das Emoções*, foi criado no contexto da disciplina Seminário II, curso de Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens (MEHL), Universidade Franciscana (UFN). Sua concepção está baseada no trabalho de Moraes (2022) e visa a estimular as crianças a enfrentarem e superarem obstáculos, tendo como pressuposto inicial, o reconhecimento das próprias emoções.

**Necessidade pedagógica:** tendo em vista que a Educação Infantil propicia uma convivência social através de grupos etários, é necessário que as crianças consigam identificar as emoções, sem receio de manifestá-las na escola e possam entender que os próprios colegas,

<sup>1</sup> *Slacktivism*, é o nome dado ao ativismo praticado pela internet por meio de assinatura de petições on-line (GABRIEL, 2021, p.85).

seus familiares e professores, também as têm. Por esse motivo, para o bem-estar do grupo, é importante respeitar e entender as diferenças e sentimentos individuais. O jogo, *Trilha das Emoções* trabalha os sentimentos de: alegria, tristeza e medo.

**Objetivos educacionais:** identificar as emoções que a criança expressa ao participar da trilha; incentivar à superação de obstáculos através de uma proposta lúdica; desenvolver o coleguismo entre os estudantes, torcendo uns pelos outros.

**Metas do jogo:** Avançar as casas segundo o número obtido com o lançamento do dado 1 e seguir as orientações presentes no dado 2 para chegar ao final e obter sua recompensa.

## Preparação para o jogo

Antes de anunciar as regras do jogo, será necessário apresentar aos alunos 03 *emojs* (alegria/ tristeza/medo), um de cada vez. A professora, deverá solicitar para que todos imitem as feições dos *emojs* e que as reconheçam nas seguintes situações:

- Quando ganhamos um presente: alegria;
- Se estivermos com um saboroso sorvete na mão e de repente derrubarmos: tristeza.
- Se estivermos caminhando na rua e um cachorro grande começar a latir, vindo em nossa direção: medo;

Em um segundo momento, serão levantadas as seguintes questões:

- Vocês sabem o que são jogos? Quem gosta de jogos?
- Quem quer jogar um jogo chamado *Trilha das Emoções*?

Para o grupo que optar em jogar, serão identificadas as diferentes funções dos jogadores e o jogo será contextualizado através de uma história que será ouvida com os olhos fechados.

*Era uma vez um lugar maravilhoso, com um gramado todo verde, com muitos canteiros floridos, árvores com frutos, animais do campo como ovelhas, bois, cavalos e animais domésticos como galinhas, pintinhos, gatinhos. Neste lugar tinha uma casa, e nela morava uma família muito legal. Nesta família, tinha uma criança. Ela tinha 4 anos, só que ali, ela não tinha ninguém para brincar. Esta criança queria muito ter um amigo!*

*Um dia sua mãe ficou sabendo de uma novidade e foi logo contar. Ela disse:*

*- Meu amor, algo muito feliz aconteceu! Logo ali, atrás daquela trilha, tem um amigo legal querendo brincar com você! Vá em frente!*

E assim o jogo começará:

Jogador 1- criança que enfrentará a trilha;

Jogador 2- amigo que espera para brincar;

Demais jogadores: incentivadores

Enquanto o jogador 1 enfrenta os desafios propostos na trilha, os incentivadores emitem um grito de guerra: “\*\*\*\*\* você consegue!, \*\*\*\*\* você consegue!”

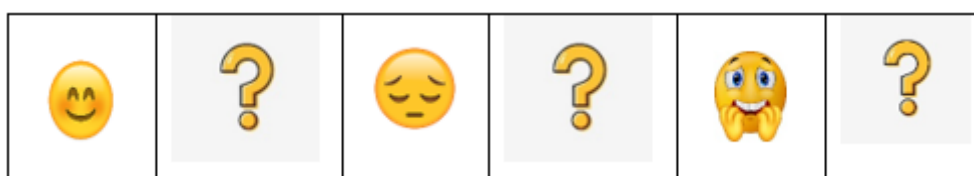


Serão apresentados às crianças, dois dados (Fig.3): o dado 1, indicará o número de casas a percorrer (1 a 6) e o dado 2 será o dado dos desafios e será usado somente no caso de o jogador cair na casa do ponto de interrogação.

## Regras do jogo

1. Definir os papéis dos jogadores: 1, 2 e jogadores incentivadores e suas respectivas funções no jogo.
2. Observar a sequência de elementos da trilha (Quadro 1) que deverá ser disposta no chão da sala.

Quadro 1- Elementos da trilha



Fonte: Elaboração própria.

3. O jogador 1, que irá enfrentar a trilha, deverá lançar o dado 1 e percorrer o número de casas correspondentes ao número obtido no lançamento. Caso o jogador avance para as casas 1, 3 ou 5, deverá expressar a emoção correspondente ao *emoji* que se encontra na casa onde ele parou. Se porventura, ele parar nas casas 2, 4 ou 6, representadas pelo ponto de interrogação (?), deverá lançar o dado 2. Este dado contém seis desafios, um para cada lado do dado:

**Urso** - enfrentar o urso de pelúcia com bolinhas coloridas (arremessos);

**Aranha** - na caixa surpresa, identificar a aranha de plástico (Fig.4) que se encontra junto aos demais brinquedos (tato);

**Cacto** - convidar um participante incentivador, para juntos dançarem a música que o cacto (Fig.2) irá emitir (ritmo);

**Ponte** - andar por uma corda que representa a ponte (equilíbrio);

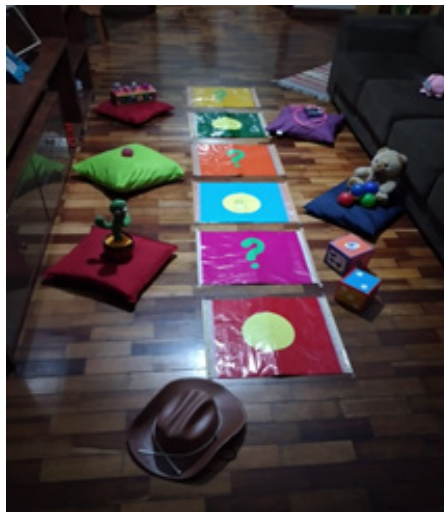
**Caverna** - passar por um túnel de TNT (engatinhar);

**Bola** - o jogador deverá lançar a bola de uma mão para outra 03 vezes sequenciais (direita /esquerda).

Quem conseguir chegar ao final da trilha, receberá a recompensa que, de acordo com a história contada no início da atividade, será um “novo amigo”.

Após a conclusão da trilha, o próximo participante assumirá o papel do jogador 1.

Figura 1 - Vista geral da trilha.



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Figura 2 - Relativa ao desafio do cacto.



Fonte: Registro fotográfico pessoal.

Figura 3 - Imagem dos dados 01 e 02



Fonte: Registro fotográfico pessoal.



Figura 4 - Relacionada ao desafio da aranha



Fonte: Registro fotográfico pessoal.

Cabe esclarecer que a temática e a elaboração do jogo *Trilha das Emoções* emergiu da leitura de um texto de Moraes (2022). Nesse texto, a autora descreve uma ideia inovadora em que uma professora de Educação Infantil recorreu à criação de um emocionômetro para tratar de sentimentos com as crianças. Na proposta dessa professora, as emoções foram separadas por cores. Cada sentimento trabalhado por cor, era respaldado por histórias, músicas e desenhos que buscavam aproximar as crianças da identificação da emoção ou sentimento expresso no recurso.

## Aplicação do jogo

O jogo foi aplicado em uma turma da Educação Infantil, nível A, composta por 14 alunos, de 4 e 5 anos de idade, sendo 8 meninas e 6 meninos, em uma escola rede pública de ensino do município do Alegrete, RS. No dia da aplicação, os participantes do jogo foram apenas 9 crianças.

As etapas e os procedimentos metodológicos da aplicação do jogo, estão descritos no Quadro 2:

Quadro 2 - Etapas e procedimentos metodológicos da gamificação.

<b>Etapas</b>	<b>Procedimentos metodológicos</b>
1 <sup>a</sup> Organização	No primeiro momento, foi realizado um círculo com as 9 (nove) crianças participantes da atividade, onde foram apresentadas as figuras representadas por <i>emojis</i> : alegria, tristeza e medo.
2 <sup>a</sup> Questionamentos	As crianças foram questionadas sobre as referidas figuras e o que elas representavam. Posteriormente, foram levantadas as questões: <ul style="list-style-type: none"><li>• O que te deixa alegre?</li><li>• O que te deixa triste?</li><li>• O que te deixa com medo?</li></ul>
3 <sup>a</sup> Representação	As crianças foram convidadas a reproduzirem fisionomicamente a expressão de cada figuras.

4 <sup>a</sup> Contextualização	A mediadora, primeira autora do texto, falou sobre algumas situações que poderiam causar as emoções citadas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando ganhamos um presente.</li> <li>• Quando derrubamos o sorvete favorito. que te deixa alegre?</li> <li>• Quando um cachorro bravo vem em nossa direção.</li> </ul>
5 <sup>a</sup> Funcionamento da trilha e regras do jogo	- A mediadora, reorganizou a trilha no chão da sala e explicou as regras do jogo, bem como, coletivamente, designou o papel inicial dos participantes. - A trilha foi mediada por uma história criada pela autora, conforme descrito no tópico, preparação para o jogo. - Na sequência, foram dadas todas as orientações gerais e as regras do jogo, conforme descrito nas seções preparação e regras do jogo. Os incentivadores recebem pompons coloridos e quando o participante 01 tem um desafio para superar, cantam o grito de guerra: “Amigo, você conseguiu!”
6 <sup>a</sup> O jogo em prática	Definidos os participantes, a dinâmica começou.
7 <sup>a</sup> Avaliação	Após a realização da atividade, os alunos foram convidados a retornarem ao círculo onde puderam partilhar as emoções vivenciadas no momento do jogo.

Fonte: Elaboração própria.

A *Trilha das Emoções*, como ação gamificada, foi organizada em uma sala diferenciada do espaço da sala de aula dos alunos participantes elucidando a ideia montessoriana citada no artigo “A atualidade do método montessoriano: evidências a partir da investigação de práticas pedagógicas na Educação Infantil”, publicado pela revista *Vivências*, 2021.

O enfoque, mesmo diferente, traz para a Educação infantil em geral, a contribuição de que “a ordem do ambiente é um exemplo do que a criança gosta e necessita, pois para ela significa estímulo, orientação e segurança, possibilitando a capacidade de assumi-lo por intermédio dos sentidos (NOGARO; ANESE; FERRARI, 2021, p. 14). Sendo assim, quando as crianças chegaram ao local, se depararam com peças coloridas dispostas ao chão juntamente com elementos lúdicos que caracterizavam os desafios a serem enfrentados e superados naquela ação.

Foi perceptível o desejo da interação, visto que, de imediato as crianças foram pulando sobre a trilha e lançando os dados. Com isso, foi necessário a intervenção da mediadora para conter a euforia do grupo, mostrando que aquela brincadeira, tinha regras que envolveria escuta, atenção e coletividade. Na sequência, sentados em círculo, os olhares atentos demonstravam o desejo e a alegria de participar de algo que desconheciam, embora a ideia de uma brincadeira, ou algo legal e divertido fosse evidente. Assim, em silêncio os participantes ouviram a dinâmica da atividade e rapidamente começaram a demonstrar envolvimento através das falas.

O primeiro destaque, foi dado às gravuras dos *emojis* presentes na trilha. Quando a pesquisadora apresentou o primeiro deles, que era o *emoji* da alegria, parecia que o grupo estava aguardando um sinal que logo foi interrompido pela fala em voz alta de uma criança, que exclamou: “essa é a felicidade!”. Os demais, concordaram rapidamente: “sim, felicidade!”. Juntos, alunos e pesquisadora, citaram situações que lembram o sentimento de felicidade e alegria. Da mesma forma, aconteceu com os *emojis* da tristeza e do medo. Com essa descrição, observou-se

que esta atividade inicial atendeu ao objetivo primordial de identificação das emoções, prevista na elaboração da proposta.

Após a fala geral, foi necessário ouvir a cada participante individualmente, pois percebeu-se, que este momento poderia mostrar algumas especificidades pessoais. Considera-se que é um fator importante para o sucesso da atividade e para a identificação das características individuais de cada criança, no que se refere à personalidade, temperamento e ações frente ao grupo. Alves (2015) aponta que ouvir individualmente os participantes é um elemento fundamental na implementação de atividades gamificadoras.

Para dar ao leitor uma visão geral do entendimento das 9 (nove) crianças sobre os sentimentos manifestados diante dos *emojis* (alegria, tristeza e medo) o registro das falas individuais está apresentado no Quadro 3.

Quadro 3 - Falas correspondentes aos questionamentos sobre as emoções: alegria, tristeza e medo

Participantes	O que te deixa feliz?	O que te deixa triste?	O que te deixa com medo?
C1	Feliz! Sorriu para a professora e colegas.	Baixou a cabeça...Eu não sei.	Rato
C2	Brincar!	Balançou a cabeça no movimento de negação.	Cobra
C3	Mamãe.	Minha bicicleta quebrou.	Cobra
C4	Brincar!	Mana briga.	Barata
C5	Sorriu, não comentou nada.	Não sei.	Na minha casa tem rato.
C6	Meus brinquedos.	Brinquedo estraga.	Eu tenho só um pouquinho [de medo], de rato. Expressou com os dedinhos...
C7	Não respondeu.	Não respondeu.	Escuro
C8	Correr.	Chuva.	Barata
C9	Brincar com as amigas.	Se encolheu, representando estar triste.	Representou a expressão de medo com o rosto e com as mãos.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

É necessário ressaltar que inicialmente, os participantes demonstraram dificuldade em responder aos questionamentos sendo necessário que a pesquisadora iniciasse a conversa e trouxesse alguns exemplos para que eles pudessem criar relações com situações que viessem a lembrá-los de experiências que porventura tivessem promovido alguma das emoções mencionadas. Uma possível explicação para este fato pode estar relacionada a pouca idade das crianças.

Tendo por referência as falas descritas no Quadro 3, foi possível perceber que o grupo etário envolvido na pesquisa conseguiu reconhecer a emoção/sentimento presente em cada gravura apresentada e que é possível representá-la fisionomicamente. No entanto, quando diz respeito à identificação do próprio sentimento, na primeira pergunta referente à alegria, (07) corresponderam a algo positivo ou bom para eles, e (02) apresentaram dificuldade em corresponder a fatos de sua realidade.

Na segunda pergunta, relacionada a tristeza observou-se que (05) crianças demonstraram dificuldade em expressar ou reconhecer a existência desse sentimento e (04) relacionaram a alguma situação de desagrado, como o “brinquedo ou bicicleta que quebra”.

No que diz respeito a terceira e última pergunta que antecedeu o jogo e estava pautada ao medo, (07) crianças vincularam a um animal, que talvez não conheçam, mas tenham ouvido falar ou foram direcionados uns pelos outros, (01) expressou corporalmente e (01) fez uma relação com a palavra destacada pelos demais colegas, porém não respondeu. Não por acaso, os animais citados: rato e barata fazem parte do senso comum de que são animais repugnantes aos seres humanos. Já, no inconsciente coletivo, a imagem da cobra, vem sempre associada à serpente venenosa que pica e mata, disso resulta o medo. No entanto, este também seria um momento importante para a professora explicar às crianças que, embora alguns animais sejam peçonhentos, eles desempenham uma importante função na natureza, fazem parte da cadeia alimentar. O rato, por exemplo, é alimento da cobra, do gato, de gaviões. Logicamente, por se tratar de crianças pequenas, a ênfase dessa possível explicação deverá privilegiar os cuidados com relação à transmissão de doenças por roedores e baratas.

Com a leitura geral promovida pelo momento de escuta, partiu-se para a próxima etapa: a descrição das regras, definição dos papéis e início da trilha. Tendo como pressuposto a realização do jogo e as observações feitas durante a execução, ficou nítido, que a turma teve facilidade para compreender as regras do jogo, assim, desenvolveram coleguismo torcendo uns pelos outros, atingindo o segundo objetivo proposto e conseguiram, todos, chegar ao final da trilha superando com alegria, cada obstáculo apresentado pelo dado 2.

Uma situação curiosa é que nem todos os desafios presentes na gamificação foram sorteados no dado, sendo assim, a pesquisadora logo foi questionada sobre as demais tarefas e como elas funcionavam. Os participantes se propuseram a realizá-las, a exemplo, passar pela corda equilibrando-se ou arremessando bolinhas de plástico no urso de pelúcia.

## Resultados e discussões

Os dados levantados nessa pesquisa apontam para a necessidade da implementação das atividades socioemocionais nos planejamentos escolares tendo em vista que, segundo Almeida (1999), as emoções vivenciadas nos primeiros anos do desenvolvimento infantil, são como um alicerce para as etapas posteriores do crescimento humano.

A gamificação é uma estratégia que pode ser muito útil na Educação Infantil, pois auxilia no comprometimento e envolvimento das crianças, despertando o seu interesse pelo conteúdo que está sendo trabalhado. Além de tornar as aulas mais atrativas, a gamificação também pode ajudar as crianças a se envolverem mais com o conteúdo, pois proporciona um maior senso de responsabilidade e de desafio. Com isso, elas lidam melhor com a rotina escolar e se sentem mais motivadas para aprender.

Outro benefício é que a gamificação estimula a criatividade das crianças, uma vez que elas precisam pensar em soluções para os desafios apresentados. Dessa forma, elas estão se preparando

para lidar com situações adversas da vida, o que é muito importante para o seu desenvolvimento pessoal e social.

A habilidade da criança perceber suas emoções e a dos outros, além de distingui-las, pode utilizar essas informações como orientação para suas ações e pensamentos (MAYER; SALOVEY, 2002). Segundo os autores, considerar as emoções do aluno é muito importante para a educação escolar, tendo em vista que não se pode mais focar o ensino, unicamente nos conteúdos cognitivos, porque, o aprendizado está vinculado aos componentes emocionais. Ainda, segundo Moraes (2022 p.2) com o jogo, "as crianças podem experimentar uma série de sensações como frustração, alegria, raiva ou tristeza". Nesse sentido, a educação socioemocional vem conquistando espaço dentro das escolas, sendo uma contribuição necessária para o seu desenvolvimento.

Para Angeloni (2010, p.8), "entre as ferramentas que potencializaram a comunicação entre os humanos e caracterizaram cada onda evolutiva, estão a comunicação oral, a comunicação através de sinais com a implantação do alfabeto, os manuscritos, a tipografia e a eletrônica". Assim, cabe destacar que desde os primeiros registros que se tem da humanidade, percebe-se que houve inúmeras inovações e avanços no que se refere à expansão comunicativa dos seres humanos. Atualmente, integrantes de uma era onde a informação está disponível e acessível em tempo real por intermédio do smartphone e conectados pela internet, fica difícil imaginar que há menos de cinquenta anos essa realidade era inimaginada.

Alguns dos benefícios específicos de usar gamificação no ensino com a Educação Infantil, segundo Dickmann (2021), podem incluir: a) a capacidade de despertar o interesse dos alunos: as crianças são naturalmente atraídas pelo jogo, o que torna a gamificação uma ótima maneira de despertar o seu interesse e motivá-las a aprender; b) a possibilidade de aumentar a participação dos alunos: a gamificação pode motivar as crianças a participarem mais nas atividades de ensino, o que pode levar a um maior envolvimento e aprendizado; c) a criação de um ambiente positivo: uma das vantagens da gamificação é que ela pode criar um ambiente de aprendizagem mais positivo, onde as crianças se sentem motivadas e engajadas. Isso pode ajudar a promover um maior sucesso educacional a longo prazo, preparando a criança a tornar-se uma pessoa crítica e autônoma na sua forma de pensar e agir.

Esses benefícios são reforçados pelas conclusões do estudo desenvolvido por Boer e Rodrigues (2014). As autoras apontam que para tornar-se um indivíduo crítico, capaz de posicionar-se diante de questões controversas e com diferentes pontos de vista, é necessário alcançar o estágio de moralidade autônoma. Reafirmam também que a sala de aula e a forma como o professor concebe as relações entre ensino e aprendizagem podem favorecer tanto a construção do conhecimento como a construção da autonomia do aluno.

## Considerações finais

A elaboração de uma proposta gamificada denominada *Trilha das Emoções* e sua respectiva aplicação em uma turma da Educação Infantil, se constitui no foco central do estudo. Com base

nas informações levantadas na literatura consultada e nos dados empíricos, é possível tecer as considerações apresentadas a seguir.

A proposta gamificadora, criada pela primeira autora deste estudo, mostrou que as interações e brincadeiras, são eixos estruturantes para a Educação Infantil, pois permitem que, de forma lúdica, as crianças possam identificar suas emoções e compreender que assim como elas, seus colegas, professores e familiares também expressam em diferentes momentos e contextos.

Quando os participantes foram incentivados a torcerem uns pelos outros, em um sentido de colaboração, conseguiram superar, com segurança, desafios impostos pelo jogo. Isso mostra que ao utilizar a gamificação no ensino, as crianças podem desenvolver habilidades, como resolver problemas, pensar de forma criativa e trabalhar em equipe.

A partir do que foi exposto neste estudo, foi possível constatar como a gamificação pode ser um artefato extremamente útil para o ensino na Educação Infantil, já que ela pode ajudar a motivar e engajar os alunos, além de oferecer uma maneira lúdica de aprender. Portanto, defende-se que uma proposta gamificadora, possibilita a reflexão, interação, superação de desafios, além de uma aprendizagem natural e significativa entre alunos de qualquer grupo etário, desde que pensado para cada realidade.

## Referências

- ALMEIDA, A. **Emoção na sala de aula**. 6.ed. Campinas, SP: Papyrus, 1999.
- ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed. São Paulo: DVS editora, 2015.
- ANGELONI, M. T. **Comunicação nas organizações na era do conhecimento**. São Paulo: Atlas, 2010.
- BAUMAN, Z. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.
- BOER, N.; RODRIGUES, L. F. O. Jogos pedagógicos da revista *Ciência Hoje das Crianças*: contribuições para o ensino de Ciências. **Revista de Ensino de Biologia da Associação Brasileira de Ensino de Biologia (SBEnBio)**, v.1, p. 6018 – 6029, 2014.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC, SEB, 2010.
- DICKMANN, I. **Gamificação e jogo educativo**. Chapecó, SC: Livrologia, 2021.
- GABRIEL, M. **Você, eu e os robôs: como se transformar no profissional digital do futuro**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2021.
- KISHIMOTO, M. T. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.



LOPES, M. **Até onde vai o impacto da inovação**. 2019. Disponível em <https://porvir.org/ate-onde-vai-o-impacto-da-inovacao-na-educacao/#:~:text=O%20documento%20aponta%20que%20a,satisfa%C3%A7%C3%A3o%20e%20divers%C3%A3o%20na%20escola>. Acesso em 20 out. 2022.

MAYER, J.; SALOVEY, P. **Manual da inteligência emocional: teoria e aplicação em casa, na escola e no trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MORAES, V. **Professora de educação infantil recorre a “emocionômetro” para tratar de sentimentos com as crianças**. 2022. Disponível em <https://porvir.org/professora-de-educacao-infantil-recorre-a-emocionometro-para-tratar-de-sentimentos-com-as-criancas/>Acesso em 21 out. 2022.

MORENO, M. J. A. (org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NOGARO, A.; ANESE, R.A.; FERRARI, R.F. A atualidade do método montessoriano: evidências a partir da investigação de práticas pedagógicas na educação infantil. **Revista Vivências**, v17, n.32, p. 113-128, jan./ jun.2021.

OLIVEIRA, Z. **O Currículo na Educação Infantil: O que propõem as novas Diretrizes Nacionais?** Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=6674-o-curriculonaeducacaoinfantil&category\\_slug=setembro-2010-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6674-o-curriculonaeducacaoinfantil&category_slug=setembro-2010-pdf&Itemid=30192) . Acesso em: 25 maio 2022.