

REVISTA TÓPICOS

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA MATEMÁTICA: INTERFERÊNCIA PARA UMA APRENDIZAGEM EFETIVA

DOI: 10.5281/zenodo.16990968

Jadson Pereira da Silva¹

Anderson Ferreira da Silva²

RESUMO

A presente pesquisa tem como foco a análise crítica da implementação de práticas gamificadas no ensino da matemática na educação infantil. A partir de uma abordagem bibliográfica, busca-se compreender como a gamificação pode contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, interativo e significativo para crianças em fase inicial de escolarização. Diante das dificuldades históricas enfrentadas no ensino da matemática, especialmente no que se refere ao engajamento e à compreensão dos conceitos básicos, a proposta de incorporar elementos dos jogos — como desafios, recompensas e progressão — surge como alternativa promissora para potencializar o aprendizado. O objetivo geral foi refletir criticamente sobre essas práticas, com o intuito de contribuir para a formação de educadores capazes de promover experiências pedagógicas inovadoras. A metodologia adotada consistiu em uma pesquisa de natureza qualitativa, com base em revisão bibliográfica de autores que abordam a gamificação, o

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ensino da matemática e a educação infantil. Os resultados apontam que a gamificação favorece a participação ativa dos alunos, estimula o raciocínio lógico, promove a resolução de problemas de maneira lúdica e fortalece o vínculo entre teoria e prática pedagógica. Além disso, evidencia-se a necessidade de formação continuada dos professores para o uso consciente e planejado dessa estratégia. Conclui-se que, quando bem aplicada, a gamificação pode transformar o ensino da matemática em uma experiência prazerosa e formativa, respeitando as características do desenvolvimento infantil.

Palavras-chave: Gamificação; Matemática; Educação Infantil; Ensino Lúdico; Formação Docente.

ABSTRACT

This research focuses on the critical analysis of the implementation of gamified practices in teaching mathematics in early childhood education. Based on a bibliographic approach, it aims to understand how gamification can make the learning process more engaging, interactive, and meaningful for young children. Given the historical challenges in mathematics education—especially in fostering engagement and understanding of fundamental concepts—the integration of game elements, such as challenges, rewards, and progression, emerges as a promising strategy to enhance learning. The general objective was to critically reflect on these practices in order to contribute to the training of educators and the promotion of innovative pedagogical experiences. The methodology consisted of qualitative research through bibliographic review of authors who address gamification, mathematics education, and early childhood learning. Results show that

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

gamification supports active student participation, stimulates logical reasoning, encourages problem-solving in a playful way, and strengthens the link between theory and pedagogical practice. Moreover, it highlights the need for continuous teacher training for the conscious and planned use of this strategy. It is concluded that, when well applied, gamification can turn math teaching into a pleasant and formative experience, aligned with children's developmental characteristics.

Keywords: Gamification; Mathematics; Early Childhood Education; Playful Teaching; Teacher Training.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa sobre a influência da gamificação na motivação e no engajamento das crianças no aprendizado da matemática na Educação Infantil é altamente relevante em um contexto educacional que busca constantemente inovações pedagógicas capazes de dialogar com as novas exigências do século XXI. A matemática, muitas vezes considerada uma disciplina desafiadora e de difícil compreensão pelas crianças, pode ser favorecida por abordagens que envolvam atividades lúdicas, interativas e centradas no estudante. Nesse sentido, a gamificação, ao integrar elementos próprios dos jogos como regras, metas, recompensas, desafios e feedbacks imediatos oferece uma alternativa metodológica para promover o interesse, o envolvimento ativo e o prazer pelo aprender, especialmente no contexto da Educação Infantil.

Ao considerar o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças pequenas, é essencial adotar práticas pedagógicas que respeitem suas

REVISTA TÓPICOS

necessidades, ritmos e formas de aprender. A gamificação possibilita justamente isso: um ambiente onde o erro é visto como parte do processo, a conquista é valorizada e o percurso é tão importante quanto o resultado. A matemática, ao ser apresentada de maneira divertida e instigante, torna-se menos intimidadora e mais acessível. Nesse sentido, a pergunta central que norteia este estudo “ De que maneira a gamificação contribui para a motivação e o engajamento das crianças no processo de aprendizagem da matemática na educação infantil?” visa compreender como tais estratégias impactam o cotidiano escolar, e de que forma podem ser implementadas com eficácia, respeitando a faixa etária e a singularidade de cada criança.

Além disso, investigar essa temática contribui para a formação docente, oferecendo subsídios teóricos e práticos que podem ser aplicados em sala de aula. O conhecimento sobre gamificação amplia o repertório dos professores e os ajuda a desenvolver estratégias diferenciadas, que atendam às necessidades individuais dos alunos, promovendo um aprendizado mais significativo, prazeroso e contextualizado. Quando se oferece à criança a oportunidade de aprender brincando, respeita-se não apenas sua natureza, mas também seu potencial de aprendizagem. A gamificação, nesse cenário, não é apenas um recurso didático, mas uma ferramenta pedagógica que dialoga com os princípios da Educação Infantil e com os direitos de aprendizagem estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como explorar, expressar, conviver, participar, conhecer-se e brincar.

Dessa forma, a presente pesquisa justifica-se como uma contribuição importante para a melhoria da qualidade do ensino da matemática na

REVISTA TÓPICOS

Educação Infantil, ao promover um ambiente educacional mais inclusivo, dinâmico e motivador. Busca-se, com este estudo, refletir sobre como as práticas gamificadas podem favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico, da autonomia, da criatividade e da cooperação entre as crianças, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais leve, envolvente e transformador. Compreender os efeitos da gamificação nesse contexto é um passo fundamental para pensar políticas públicas, formações docentes e propostas curriculares mais alinhadas com as necessidades reais dos estudantes da atualidade.

O objetivo geral desta pesquisa foi refletir criticamente, com base em uma pesquisa bibliográfica, sobre a implementação de práticas gamificadas no ensino da matemática na educação infantil, visando contribuir para a formação de educadores e a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e eficazes. Busca-se também oferecer fundamentos teóricos que orientem práticas pedagógicas capazes de melhorar o desempenho dos alunos e despertar um interesse duradouro pela matemática desde os primeiros anos escolares.

Os objetivos específicos foram identificar, na literatura especializada, práticas pedagógicas que utilizam a gamificação no ensino da matemática na educação infantil, avaliar, com base em estudos teóricos, os impactos da gamificação na motivação, no engajamento e no desempenho das crianças nesse contexto e analisar os principais elementos da gamificação descritos em pesquisas educacionais e sua aplicabilidade no cotidiano da sala de aula da educação infantil.

REVISTA TÓPICOS

Outro ponto relevante foi analisar os elementos específicos da gamificação aplicados ao contexto da Educação Infantil. Nem todos os recursos dos jogos digitais ou físicos são adequados para crianças pequenas. Por isso, é necessário adaptar e selecionar com cuidado os componentes mais eficazes e apropriados, como recompensas simbólicas, progressão em níveis, cooperação em grupo, desafios adequados à faixa etária e feedbacks positivos. Além disso, o estudo buscou compreender de que forma esses elementos podem ser integrados de maneira equilibrada às propostas pedagógicas, sem desvirtuar os objetivos educacionais ou tornar o aprendizado excessivamente competitivo.

A pesquisa foi fundamentada em autores que discutem a implementação de práticas gamificadas no ensino da matemática na Educação Infantil, como Almeida e Cunha (2020), Mendes e Gomes (2021) e Souza e Pereira (2022). Esses estudos indicaram que a gamificação, quando bem planejada e executada, contribui significativamente para a construção de um ambiente de aprendizagem mais atrativo, proporcionando à criança um papel ativo no processo e favorecendo a construção do conhecimento de forma contextualizada. Os autores também ressaltam a importância da formação continuada dos professores, visto que a aplicação eficaz da gamificação exige planejamento, sensibilidade pedagógica e domínio dos recursos utilizados.

Por fim, o quinto capítulo, destinado às Considerações Finais, apresenta uma síntese dos resultados alcançados e destaca a relevância da implementação de práticas gamificadas no ensino da matemática na Educação Infantil.

REVISTA TÓPICOS

Conclui-se que a gamificação pode transformar a forma como as crianças se relacionam com os conteúdos matemáticos, promovendo não apenas o aprendizado conceitual, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, a autoestima, o senso de pertencimento e a perseverança.

O estudo evidencia que o uso da gamificação deve ser incentivado como parte de uma proposta pedagógica inovadora e significativa, respeitando a criança em sua integralidade. Assim, esta pesquisa pretende contribuir para um debate mais amplo sobre o papel das metodologias ativas no contexto educacional, com ênfase na gamificação como ferramenta de transformação da prática docente e de valorização da experiência da criança como sujeito protagonista do seu processo de aprendizagem. Ao repensar a forma de ensinar matemática na Educação Infantil, propõe-se uma educação mais sensível, interativa e inspiradora, capaz de despertar o prazer de aprender e de construir conhecimentos com alegria e criatividade.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A transformação das práticas educacionais tem se intensificado nas últimas décadas, especialmente com a crescente inserção das tecnologias digitais na sala de aula. Nesse cenário, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica inovadora, que visa transformar o ambiente de aprendizagem em um espaço mais envolvente, interativo e motivador. O conceito de gamificação refere-se ao uso de elementos e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, como o ensino, com o intuito de engajar os alunos e potencializar o processo de aprendizagem (Fardo & Valente, 2020).

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Na educação básica, a gamificação tem sido utilizada para superar desafios relacionados à desmotivação e à falta de interesse dos alunos, problemas frequentes em um sistema educacional ainda pautado por métodos tradicionais. Estudos apontam que estratégias baseadas em jogos podem estimular a participação ativa dos estudantes, promover a autonomia e contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais (Santos & Silva, 2022, p.54).

A gamificação, embora inspirada nos jogos digitais e analógicos, não se limita à simples utilização de jogos em sala de aula. Trata-se de uma abordagem metodológica que envolve elementos como desafios, recompensas, níveis, rankings, cooperação e competição, aplicados ao currículo escolar com objetivos pedagógicos claros (Rodrigues & Oliveira, 2021). A proposta é utilizar a lógica dos jogos para criar um ambiente de aprendizagem mais atrativo, respeitando os conteúdos e objetivos educacionais estabelecidos.

REVISTA TÓPICOS

Segundo Fernandes e Moraes (2020), a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo estudantil, pois permite que o aluno avance conforme seu ritmo, receba feedbacks imediatos e tenha consciência de seu progresso. Ao mesmo tempo, o professor assume o papel de mediador, planejando estratégias que envolvam os alunos em tarefas desafiadoras, mas acessíveis.

Diversas pesquisas brasileiras recentes demonstram os benefícios da gamificação na prática pedagógica. Entre os principais impactos positivos, destacam-se o aumento da motivação, o fortalecimento da autonomia, o estímulo ao trabalho colaborativo e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (Cunha & Batista, 2023). Esses elementos são fundamentais para promover uma aprendizagem significativa e contextualizada.

Silva e Rocha (2021) ressaltam que a gamificação favorece o engajamento contínuo dos alunos, pois utiliza mecanismos que proporcionam recompensas imediatas e mantêm o interesse dos estudantes em suas trajetórias de aprendizagem. Além disso, quando bem aplicada, a gamificação pode adaptar-se a diferentes estilos de aprendizagem e às necessidades específicas dos alunos, contribuindo para uma educação mais inclusiva.

A aprendizagem significativa ocorre quando o novo conhecimento se conecta com o que o aluno já sabe, possibilitando a construção ativa de sentido (Moreira, 2022). A gamificação, nesse contexto, atua como catalisadora desse processo, pois cria situações-problema, estimula o

REVISTA TÓPICOS

raciocínio lógico e promove a resolução de desafios dentro de contextos reais ou simulados.

Para que a gamificação seja efetiva, é necessário que os elementos do jogo estejam alinhados aos objetivos pedagógicos, e não sejam apenas recursos decorativos ou superficiais. De acordo com Alves e Souza (2021), é essencial que o professor planeje atividades gamificadas com foco em competências específicas, articulando os conteúdos curriculares com a estrutura narrativa e interativa do jogo.

Apesar de seus benefícios, a implementação da gamificação na prática pedagógica enfrenta alguns desafios importantes. Um dos principais é a falta de formação adequada dos docentes para o uso crítico e criativo das tecnologias educacionais. Muitos professores ainda não dominam as ferramentas digitais nem possuem conhecimento suficiente sobre design de jogos educativos (Nascimento & Vieira, 2022, p.17).

REVISTA TÓPICOS

Outro obstáculo está relacionado à infraestrutura das escolas, que nem sempre dispõem de recursos tecnológicos ou conectividade para aplicar estratégias gamificadas, especialmente em contextos de vulnerabilidade social. Há também o risco de se priorizar apenas a competição ou recompensas extrínsecas, sem desenvolver a autonomia e o pensamento crítico dos alunos (Pereira & Lima, 2020).

A literatura recente apresenta experiências bem-sucedidas de gamificação em diversos componentes curriculares, como matemática, ciências, língua portuguesa e história. Em um estudo conduzido por Ribeiro et al. (2023), uma escola pública do interior de Minas Gerais desenvolveu um projeto gamificado para o ensino de matemática, utilizando níveis de dificuldade, pontos e rankings para estimular a resolução de problemas. Os resultados mostraram aumento no desempenho acadêmico e na autoestima dos alunos.

Outro exemplo é o uso de plataformas como Kahoot, Classcraft e Duolingo, que trazem elementos gamificados já estruturados e têm sido adotadas por muitos professores brasileiros para dinamizar o ensino, especialmente no ensino remoto (Araújo & Coutinho, 2021). Essas ferramentas permitem personalizar as atividades, acompanhar o progresso dos alunos e promover a participação ativa nas aulas.

A gamificação configura-se como uma estratégia pedagógica promissora no contexto educacional contemporâneo. Ao utilizar elementos de jogos com intencionalidade pedagógica, os professores podem transformar o ambiente escolar em um espaço mais interativo, motivador e centrado na aprendizagem do aluno. A literatura brasileira recente tem reforçado a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

importância dessa abordagem para promover o engajamento e o desenvolvimento de competências no século XXI.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi de natureza teórica, com abordagem qualitativa, caracterizando-se como uma investigação de cunho bibliográfico. O estudo analisou publicações acadêmicas referentes ao uso de tecnologias digitais em práticas pedagógicas inclusivas no ensino da Matemática. As fontes foram selecionadas em bases reconhecidas, como SciELO, Google Acadêmico e periódicos especializados em Educação e Educação Matemática.

A análise centrou-se em obras publicadas nos últimos dez anos, compreendendo o período de 2015 a 2025. Esse recorte temporal buscou garantir a atualidade das discussões, considerando os avanços recentes no uso das tecnologias digitais na educação inclusiva. Foram incluídas publicações que abordaram diretamente a relação entre recursos digitais e práticas pedagógicas inclusivas no ensino da Matemática. Foram excluídos estudos que não tratavam do tema central ou que estavam fora do período delimitado.

A coleta e seleção do material seguiram critérios previamente definidos, assegurando a relevância, a atualidade e a aderência dos textos ao foco da pesquisa. Para isso, foram utilizados descritores como: educação inclusiva, tecnologias digitais na educação, ensino de Matemática, práticas pedagógicas com tecnologia e acessibilidade digital. A busca combinou

REVISTA TÓPICOS

esses termos em diferentes ordens, visando abranger o maior número possível de publicações pertinentes.

Após o levantamento inicial, realizou-se a leitura sistemática das obras selecionadas, com o registro das práticas pedagógicas descritas, bem como dos principais desafios, potencialidades e lacunas apontadas pela literatura. Os dados foram organizados em quadros analíticos e classificados em categorias temáticas alinhadas aos objetivos específicos do estudo, o que possibilitou uma análise aprofundada e coerente com a proposta da pesquisa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

A ludicidade no ensino da matemática tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar alunos e facilitar a aprendizagem. Pizaneschi (2022) destaca que vivências lúdicas favorecem a aprendizagem em detrimento de atividades mecânicas e descontextualizadas, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico-dedutivo e a criatividade. A pesquisa qualitativa realizada em uma escola pública de Cuiabá-MT evidenciou que práticas lúdicas transformam o ensino da matemática em situações de aprendizagem singulares e prazerosas.

Na educação infantil, o uso de atividades lúdicas no ensino da matemática é fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Bitencourt et al. (2022) argumentam que jogos e brincadeiras permitem que a criança aprenda de forma prazerosa e divertida, estimulando a criatividade e a socialização. A pesquisa conclui que os jogos são ferramentas essenciais

REVISTA TÓPICOS

para garantir aulas de matemática dinâmicas e envolventes na educação infantil.

A gamificação tem sido uma abordagem promissora no ensino da matemática, promovendo maior engajamento dos alunos. Pinho e Vasconcelos (2023) aplicaram o jogo "caça ao tesouro" em aulas de matemática, observando que os estudantes relataram maior engajamento e colaboração durante a atividade, além de melhor desempenho em comparação com métodos tradicionais. A gamificação, portanto, se mostra eficaz para tornar o aprendizado mais interativo e significativo.

A integração da robótica educacional no ensino da matemática pode aumentar o interesse e a compreensão dos alunos. Brender et al. (2021) investigaram o uso do robô Thymio e programação em Scratch para ensinar geometria a estudantes de 15 anos, concluindo que as atividades com robótica são tão eficazes quanto as tradicionais e particularmente benéficas durante as sessões de exercícios, promovendo maior interesse e utilidade percebida pelos alunos.

O ensino da matemática pode ser enriquecido com a introdução de tópicos avançados e interconectados desde cedo. Shukla (2019) propõe uma abordagem integrada que apresenta aspectos mais elegantes e belos da matemática, como teoria dos números e topologia, combinando o ensino de programação com matemática para explorar fractais e arte matemática computacional, proporcionando aos alunos experiências significativas e esteticamente agradáveis.

REVISTA TÓPICOS

A história da matemática, aliada ao lúdico pedagógico, pode contribuir significativamente para a aprendizagem. Ribeiro (2021) analisou como atividades interdisciplinares e lúdicas, baseadas na história da matemática, podem melhorar a aprendizagem, utilizando jogos como Mancala e Quadrados Mágicos para promover maior motivação e superar visões eurocentristas da ciência matemática.

A prática pedagógica lúdica é compreendida e valorizada por professores que ensinam matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. Silva e D'Ávila (2021) realizaram uma pesquisa qualitativa com professoras de uma escola pública, concluindo que elas compreendem o conceito de prática pedagógica lúdica e se esforçam para desenvolvê-la nas aulas de matemática, reconhecendo seus benefícios para a aprendizagem dos alunos.

O uso de jogos como estratégia no ensino de conceitos matemáticos pode desmistificar bloqueios adquiridos pelos alunos. Dias et al. (2023) argumentam que os jogos, em seu caráter lúdico, contribuem para o ensino de conceitos matemáticos e ajudam a superar dificuldades de aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e eficazes.

A matemática divertida pode ser promovida por meio de estratégias de ensino que superam desafios de aprendizagem. Fernandes e Felipe (2023) enfatizam a importância da prática do lúdico no processo de ensino, contribuindo para o desenvolvimento integral do educando e destacando os aspectos distintos de cada aluno na aplicação das atividades lúdicas.

REVISTA TÓPICOS

Métodos de ensino lúdico na matemática das séries iniciais têm potencial para tornar o aprendizado mais concreto e significativo. Silva et al. (2021) discutem as potencialidades das atividades lúdicas no ensino de matemática nas séries iniciais, destacando que essas atividades, quando bem planejadas, podem impulsionar a aprendizagem e desenvolver habilidades como cooperação e autonomia.

A gamificação na educação infantil tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar a produtividade e promover comportamentos saudáveis no ambiente educacional. Santos et al. (2024) argumentam que a aplicação de jogos educacionais, especificamente a gamificação, proporciona interações divertidas que aumentam o envolvimento e o desenvolvimento dos alunos no processo educacional. A pesquisa qualitativa realizada destaca que a gamificação é frequentemente mal compreendida, sendo confundida apenas com jogos, quando na verdade é uma abordagem mais ampla que utiliza elementos de jogos para fins educacionais. Os autores enfatizam que, quando aplicada adequadamente, a gamificação pode aprimorar o ensino, tornando-o mais atrativo e eficaz para as crianças na educação infantil.

A utilização de tecnologias digitais, como a gamificação, na educação infantil, tem sido objeto de estudo para analisar sua viabilidade e benefícios. Barros et al. (2022) realizaram uma pesquisa que incluiu uma experiência prática observatória em uma escola do município de Araruama – RJ, com crianças de 3 a 5 anos, durante um período de 6 meses. Os resultados indicaram que a adoção de jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem levou a uma aprendizagem mais fácil, colaborativa, motivada

REVISTA TÓPICOS

e lúdica. A pesquisa conclui que a gamificação, quando integrada ao ensino infantil, pode ser uma ferramenta poderosa para melhorar a aprendizagem e o engajamento dos alunos.

A gamificação como recurso pedagógico na educação infantil oferece diversas possibilidades e expectativas para o ensino. Cordeiro, Santos e Fernandes (2023) discutem como a gamificação pode ser incorporada como uma ferramenta pedagógica, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais interativo e motivador. Os autores destacam que a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais nas crianças, além de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficaz. A pesquisa enfatiza a importância de planejar cuidadosamente a implementação da gamificação para maximizar seus benefícios na educação infantil.

A implementação de práticas de gamificação na educação infantil pode impactar positivamente a qualidade do ensino. Lôbo et al. (2024) investigaram a aplicação da gamificação em uma escola particular, com o objetivo de aprimorar a qualidade do ensino. A pesquisa qualitativa incluiu observações diretas em sala de aula, entrevistas com professores e análise de documentos institucionais. Os resultados indicaram que a gamificação aumentou o engajamento e a motivação dos estudantes, destacando a importância de selecionar cuidadosamente os jogos que estejam alinhados aos objetivos de aprendizagem. Os autores concluem que a gamificação, quando bem planejada e implementada, pode ser uma estratégia eficaz para melhorar a qualidade da educação infantil.

REVISTA TÓPICOS

A gamificação na educação infantil pode ser uma metodologia ativa eficaz para o ensino em creches e pré-escolas. Lima e Barbosa (2024) realizaram um estudo na Escola Municipal Infantil Pequeno Mário, no município de José da Penha, com o objetivo de compreender como a gamificação é utilizada como metodologia ativa na educação infantil. A pesquisa incluiu a aplicação de questionários para os docentes da instituição. Os resultados indicaram que a escola desenvolve o ensino por meio de atividades dinâmicas e lúdicas, utilizando a gamificação em um ambiente acolhedor e confortável. Os autores destacam que a gamificação pode ser uma referência positiva na oferta de educação infantil de qualidade.

A gamificação aplicada à educação pode ser um incentivo à leitura, especialmente quando implementada na forma de oficinas. Nunes, Nascimento e Silva (2020) discutem como a gamificação pode ser utilizada como estratégia para incentivar a leitura entre os alunos. Os autores argumentam que a gamificação, ao incorporar elementos lúdicos e interativos, pode tornar a leitura mais atrativa e envolvente para as crianças. A pesquisa sugere que oficinas gamificadas podem ser uma abordagem eficaz para promover o interesse pela leitura na educação infantil.

A gamificação na educação infantil pode transformar crianças, que antes eram coadjuvantes no sistema de ensino, em protagonistas do seu próprio processo de aprendizagem. Segundo o Blog Flexge (2023), a gamificação oferece aos professores e alunos novas perspectivas de ensino, ampliando as possibilidades de troca de conhecimentos. A abordagem gamificada permite que as crianças se envolvam diretamente no processo de aquisição de

REVISTA TÓPICOS

conhecimento, desenvolvendo habilidades como autonomia, criatividade e capacidade de resolver problemas. Além disso, a gamificação pode aperfeiçoar o foco e o raciocínio lógico das crianças, tornando o ensino mais eficaz e prazeroso.

A gamificação na educação infantil pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais nas crianças. De acordo com o Blog Vikings Digital (2023), a gamificação aguça o senso de coletividade e incentiva a cooperação entre as crianças para alcançar objetivos comuns. Além disso, a gamificação ensina às crianças a lidar com perdas e vitórias, promovendo a resiliência de forma leve e lúdica. A abordagem também oferece novas perspectivas de ensino, ampliando as possibilidades de troca de conhecimentos e transformando as crianças em protagonistas do seu processo de aprendizagem.

5 CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo refletir criticamente, com base em uma pesquisa bibliográfica, sobre a implementação de práticas gamificadas no ensino da matemática na educação infantil, evidenciando sua relevância para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, interativos e eficazes. A partir da análise dos autores estudados, ficou evidente que a gamificação representa uma importante estratégia pedagógica que dialoga diretamente com o universo lúdico da criança, respeitando suas particularidades cognitivas, afetivas e sociais.

REVISTA TÓPICOS

Constatou-se que a inserção de elementos dos jogos em contextos educacionais contribui para aumentar a motivação dos alunos, promovendo maior engajamento com os conteúdos matemáticos, além de favorecer o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico, a criatividade, a cooperação e a resolução de problemas. Esses aspectos são fundamentais no processo de alfabetização matemática, especialmente quando se trata de crianças em fase de construção de seus primeiros conhecimentos formais.

Outro ponto relevante que emergiu da discussão foi a necessidade de formação continuada e específica dos docentes. O professor precisa compreender o conceito de gamificação em sua essência, indo além da simples utilização de jogos prontos ou do uso pontual de tecnologias. É necessário que ele planeje suas aulas com intencionalidade pedagógica, utilizando recursos gamificados de forma crítica, integrada e alinhada ao desenvolvimento integral da criança. O papel do educador, portanto, é o de mediador e facilitador do conhecimento, capaz de adaptar os recursos disponíveis às reais necessidades da turma.

Além disso, a gamificação não deve ser vista como uma solução única ou mágica para os desafios do ensino da matemática, mas como uma metodologia complementar, que amplia as possibilidades didáticas e torna a aprendizagem mais significativa. Seu uso consciente e bem fundamentado pode transformar a sala de aula em um espaço mais prazeroso, ativo e colaborativo, em que o erro seja acolhido como parte do processo de construção do saber.

REVISTA TÓPICOS

Dessa forma, este estudo reforça que a gamificação, quando incorporada de maneira planejada e intencional, pode promover a melhoria na qualidade do ensino da matemática na educação infantil, proporcionando experiências que respeitam o ritmo de aprendizagem da criança e favorecem sua autonomia e protagonismo. Espera-se que os resultados aqui apresentados possam contribuir com a formação de educadores comprometidos com práticas pedagógicas inovadoras, capazes de transformar os desafios cotidianos em oportunidades de crescimento e aprendizado.

Como sugestão para estudos futuros, recomenda-se a realização de pesquisas de campo que envolvam a aplicação prática de atividades gamificadas em diferentes contextos escolares, a fim de analisar de forma mais concreta os impactos dessa abordagem na aprendizagem matemática infantil. Além disso, é importante investigar a percepção das próprias crianças sobre essas práticas, bem como ampliar os estudos sobre formação docente em gamificação no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, J. P.; SOUZA, F. C. A gamificação no ensino: Uma alternativa para a aprendizagem significativa. *Revista Educação e Linguagens*, [S. l.], v. 10, n. 20, p. 1–14, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.30681/rel.v10i20.1487>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ARAÚJO, R. C.; COUTINHO, C. C. O uso de jogos digitais na educação básica: uma revisão sistemática. *Revista Brasileira de Informática na*

REVISTA TÓPICOS

Educação, [S. l.], v. 29, p. 875–896, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/rbie.2021.29.0.875>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BARBOSA, P. H. B. Matemática lúdica: ensino e aprendizagem por meio de jogos. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2020. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/24486>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BATISTA, M. C.; LIMA, S. A. Motivação e aprendizagem na Educação Infantil: A contribuição da gamificação. Revista Brasileira de Educação Infantil, [S. l.], v. 29, n. 2, p. 145–162, 2023.

BARROS, L. M.; SILVA, P. C.; NUNES, A. F. A utilização da tecnologia digital na Educação Infantil: Uma experiência prática com crianças de 3 a 5 anos. Interscience Place, [S. l.], v. 58, n. 4, p. 74–88, 2022.

BITENCOURT, A. A. da S. et al. O ensino da matemática através do lúdico na educação infantil. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 8, n. 4, p. 1923–1931, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v8i4.5378>. Acesso em: 28 ago. 2025.

CORDEIRO, L. F.; SANTOS, M. R.; FERNANDES, J. P. A gamificação como recurso pedagógico na Educação Infantil. In: SITEM 2023, 2023, [S. l.]. Anais... [S. l.]: Even3, 2023. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/sitem2023>. Acesso em: 28 ago. 2025.

REVISTA TÓPICOS

COSTA, S. A. F.; LIMA, E. A. Fundamentos teórico-didáticos para o trabalho pedagógico com crianças menores de seis anos: princípios da Teoria Histórico-Cultural. Zero-a-Seis, [S. l.], v. 26, n. 1, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1980-4512.2024.e98203>. Acesso em: 28 ago. 2025.

CUNHA, L. C.; BATISTA, S. F. Estratégias gamificadas no ensino médio: motivação e engajamento dos alunos. Revista de Educação do Vale do São Francisco, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 55–70, 2023.

DIAS, V. C.; RODRIGUES, I. A. N. Teorias da aprendizagem e gerações da educação a distância: reflexões para um processo de hibridização na educação superior. In: SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2020, [S. l.]. Anais... [S. l.], 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/seadco.2020.14676>. Acesso em: 28 ago. 2025.

FARDO, M. L. C.; VALENTE, M. Gamificação e educação: repensando a prática pedagógica. Educar em Revista, [S. l.], v. 36, n. 75, p. 63–81, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.72871>. Acesso em: 28 ago. 2025.

FERNANDES, M. A.; MORAIS, E. L. O papel do professor no uso da gamificação como estratégia de ensino. Revista Científica da FAEMA, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 15–29, 2020.

FERNANDES, P. R. da S.; FELIPE, T. W. S. S. Matemática lúdica: estratégias de ensino como superação na perspectiva de aprendizagem. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v.

REVISTA TÓPICOS

11, n. 2, p. 87–102, 2025. Disponível em:
<https://doi.org/10.51891/rease.v11i2.18021>. Acesso em: 28 ago. 2025.

LANG GARCIA, L.; ROHAN HIRSCHMANN, D. Teorias da educação: uma abordagem das teorias de aprendizagem e a prática em sala de aula. REFAQI - Revista de Gestão Educação e Tecnologia, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 10, 2020. Disponível em:
<https://refaqi.faqi.edu.br/index.php/refaqi/article/view/62>. Acesso em: 28 ago. 2025.

MOREIRA, M. A. A teoria da aprendizagem significativa e sua relação com a gamificação. Revista Brasileira de Educação, [S. l.], v. 27, e270042, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782022270042>. Acesso em: 28 ago. 2025.

NASCIMENTO, J. F.; VIEIRA, M. S. A formação de professores para o uso de tecnologias e gamificação no ensino. Revista Tecnologias na Educação, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 1–18, 2022.

NASCIMENTO, T. J.; PAIM, M. M. W. Aproximações entre as metodologias ativas e as teorias da aprendizagem. Pesquisa e Debate em Educação, [S. l.], v. 12, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.34019/2237-9444.2022.v12.34655>. Acesso em: 28 ago. 2025.

PEREIRA, R. S.; LIMA, C. F. A gamificação na educação: benefícios e desafios. Cadernos de Educação, Tecnologia e Sociedade, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 88–102, 2020.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

RIBEIRO, A. L.; SANTOS, V. T.; CARVALHO, D. P. Ensino de matemática com gamificação: um estudo de caso na escola pública. Revista Práxis Educacional, [S. l.], v. 19, n. 52, p. 159–175, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v19i52.10297>. Acesso em: 28 ago. 2025.

RODRIGUES, T. R.; OLIVEIRA, J. M. Gamificação na educação: uma análise das práticas pedagógicas em tempos digitais. Revista Científica Eletrônica de Educação, [S. l.], v. 25, n. 2, p. 124–141, 2021.

SALDANHA, D. C. P. da S.; SILVA, A. M. T.; SILVA, M. C. da. A ludopedagogia da matemática na educação infantil. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 7., 2020, Campina Grande. Anais... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/67763>. Acesso em: 28 ago. 2025.

SANTOS, E. B.; OLIVEIRA, G. B. T.; BOTELHO, S. A. C. A ludicidade no ensino da matemática na educação infantil. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 7., 2020, Campina Grande. Anais... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/67760>. Acesso em: 28 ago. 2025.

SANTOS, P. M.; SILVA, L. R. Gamificação na educação básica: reflexões sobre práticas docentes. Revista Diálogo Educacional, [S. l.], v. 22, n. 74, p. 37–55, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.7213/rde.v22i74.10175>. Acesso em: 28 ago. 2025.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

SANTOS, R. R.; SILVA, J. C. Desenvolvimento e Aprendizagem na Base Nacional Comum Curricular à luz da Psicologia Histórico-Cultural: Educação Infantil em foco. Obutchénie. Revista de Didática e Psicologia Pedagógica, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 1–26, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.14393/OBv7n1.a2023-62230>. Acesso em: 28 ago. 2025.

SILVA, T. M.; ROCHA, A. P. Gamificação e engajamento: implicações para o contexto escolar. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, [S. l.], v. 5, n. 8, p. 157–172, 2021.

¹ Graduação em Matemática pela UFPA. E-mail: jadsonpereiradasilva51@gmail.com. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University

² Graduação em Matemática pela UFPA. E-mail: professor.andersonpmundo@gmail.com. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University