

GAMIFICAÇÃO NA PRIMEIRA INFÂNCIA: LIMITES E POSSIBILIDADES DO USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DOI: 10.5281/zenodo.17392131

Vanessa Margareth Soares¹

Elisabete Gonçalves Rabelo²

Abigail Aparecida de Oliveira³

RESUMO

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais, tem se mostrado uma estratégia promissora na Educação Infantil, principalmente quando aliada a ferramentas digitais. Este estudo teve como objetivo analisar os limites e as possibilidades da gamificação no processo de ensino-aprendizagem de crianças pequenas, por meio de pesquisa bibliográfica baseada em artigos, livros e publicações científicas. A implementação bem-sucedida da gamificação depende da articulação entre políticas institucionais, capacitação contínua dos professores, alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular e práticas pedagógicas conscientes que equilibrem experiências digitais e presenciais. Em síntese, a gamificação apresenta-se como uma ferramenta estratégica capaz de tornar o ensino na Educação Infantil mais significativo, motivador e inclusivo, desde que seus limites e condições de uso sejam observados de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

forma crítica e planejada. Assim, esta abordagem contribui para a formação integral das crianças, fortalecendo competências cognitivas, socioemocionais e digitais essenciais para o século XXI.

Palavras-chave: Gamificação; Educação Infantil; Ferramentas digitais; Aprendizagem lúdica.

ABSTRACT

Gamification, understood as the application of game elements in educational contexts, has proven to be a promising strategy in Early Childhood Education, especially when combined with digital tools. This study aimed to analyze the limitations and possibilities of gamification in the teaching-learning process of young children through a bibliographic research based on articles, books, and scientific publications. Successful implementation of gamification depends on the articulation between institutional policies, continuous teacher training, alignment with the National Common Curricular Base, and conscious pedagogical practices that balance digital and in-person experiences. In summary, gamification emerges as a strategic tool capable of making teaching in Early Childhood Education more meaningful, motivating, and inclusive, provided its limits and conditions of use are critically and carefully observed. Thus, this approach contributes to the integral development of children, strengthening cognitive, socio-emotional, and digital skills essential for the 21st century.

Keywords: Gamification. Early Childhood Education. Digital Tools. Playful Learning.

1. INTRODUÇÃO

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A educação, enquanto prática social e cultural, encontra-se em constante transformação diante das demandas contemporâneas e dos avanços tecnológicos que permeiam a sociedade. Nesse cenário, as tecnologias digitais têm ocupado lugar de destaque, especialmente no que se refere às práticas pedagógicas inovadoras, que buscam potencializar o processo de ensino e aprendizagem desde as etapas iniciais da escolarização. A Educação Infantil, por sua especificidade e importância no desenvolvimento integral da criança, torna-se um campo fértil para reflexões acerca das contribuições e dos desafios impostos pela inserção de recursos tecnológicos no cotidiano escolar.

Dentre as múltiplas possibilidades oferecidas pelas tecnologias, a gamificação surge como uma proposta pedagógica que associa elementos de jogos a contextos de aprendizagem, estimulando a motivação, o engajamento e a construção de conhecimentos de forma lúdica. Na primeira infância, em que a ludicidade é elemento essencial do desenvolvimento cognitivo, emocional e social, a gamificação, quando bem estruturada, pode assumir papel estratégico na mediação entre a criança e o conhecimento, possibilitando práticas mais significativas, atrativas e alinhadas às linguagens próprias desse público.

Contudo, o uso da gamificação na Educação Infantil ainda suscita debates e preocupações. Se, por um lado, abre caminhos para práticas pedagógicas inovadoras e promissoras, por outro, levanta questionamentos sobre limites relacionados ao tempo de exposição às telas, à qualidade dos conteúdos digitais, à necessidade de preservação da interação social e da mediação humana e às implicações éticas e pedagógicas desse uso. Esses aspectos

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

evidenciam a relevância de estudos que investiguem de maneira crítica os limites e as possibilidades do uso da gamificação no contexto da Educação Infantil.

A justificativa desta pesquisa apoia-se em diferentes aspectos. Primeiramente, observa-se que a inserção das tecnologias digitais no espaço educacional é uma realidade irreversível, que exige da escola e dos educadores uma postura crítica, criativa e ética. No caso da Educação Infantil, etapa em que o brincar é a principal forma de aprendizagem, torna-se ainda mais relevante compreender como a gamificação pode ser utilizada sem substituir, mas complementar, as interações humanas, as práticas corporais e as experiências concretas que constituem o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, o uso da gamificação na Educação Infantil emerge como uma estratégia que alia inovação tecnológica e fundamentos pedagógicos sólidos. A literatura evidencia que, quando aplicada com intencionalidade e mediação qualificada, a gamificação não apenas engaja e motiva, mas também amplia oportunidades de aprendizagem, respeita as especificidades do desenvolvimento infantil e contribui para uma educação mais inclusiva e significativa.

Diante dessa contextualização, o presente trabalho formula a seguinte questão central: quais são os limites e as possibilidades do uso da gamificação, por meio de ferramentas digitais, no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil? Esta pergunta orienta o

desenvolvimento da pesquisa e direciona as análises e discussões ao longo dos capítulos.

Em resposta ao problema de pesquisa, definiu-se como objetivo geral analisar os limites e as possibilidades da gamificação, por meio de ferramentas digitais, no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Para alcançar essa meta ampla, estabeleceram-se como objetivos específicos: (i) investigar como as ferramentas digitais gamificadas têm sido utilizadas no cotidiano das instituições de Educação Infantil; (ii) identificar quais ferramentas digitais gamificadas têm sido utilizadas nesse contexto; (iii) avaliar os impactos da gamificação no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças pequenas; e (iv) discutir os desafios enfrentados pelos professores no uso pedagógico da gamificação, destacando a importância da formação docente nesse processo.

A presente investigação fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, por meio da análise e discussão de referenciais teóricos que tratam do uso de tecnologias digitais e da gamificação no processo educativo. A escolha pela pesquisa bibliográfica justifica-se pela intenção de reunir, interpretar e sistematizar conhecimentos já produzidos sobre o tema, construindo uma base sólida para a compreensão dos fenômenos estudados e permitindo identificar convergências, tensões e lacunas existentes na literatura.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A Educação Infantil é reconhecida como etapa fundamental para o desenvolvimento integral da criança, envolvendo dimensões cognitiva, emocional, social e motora. Nesse contexto, as práticas pedagógicas devem contemplar experiências significativas que favoreçam a aprendizagem de forma lúdica e contextualizada. Borges e Alencar (2021) destacam que estratégias inovadoras, como a gamificação, podem contribuir para a construção de ambientes educativos mais atrativos, estimulando a motivação e o engajamento das crianças pequenas, de maneira alinhada às necessidades de aprendizagem desta faixa etária.

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos pedagógicos, tem se consolidado como recurso capaz de proporcionar interatividade e prazer nas experiências educativas. Matos e Menegat (2022) enfatizam que, ao incorporar desafios, recompensas e narrativas lúdicas, os professores podem estimular a participação ativa dos alunos, promovendo aprendizagens significativas que extrapolam a memorização de conteúdos e incentivam a construção do conhecimento por meio de experiências concretas.

Darolt et al. (2022) argumentam que a implementação da gamificação na Educação Infantil requer atenção à estruturação das atividades, de forma que os elementos digitais ou analógicos estejam integrados a objetivos pedagógicos claros. Dessa forma, a tecnologia deixa de ser um recurso isolado e passa a compor uma estratégia intencional, que considera tanto as capacidades cognitivas das crianças quanto suas características socioemocionais, garantindo o desenvolvimento integral.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Silva e Oliveira (2021) reforçam que a introdução da gamificação deve ser planejada com base em referenciais teóricos sólidos e em normas curriculares, como a BNCC, para que o uso das tecnologias esteja alinhado a competências e habilidades esperadas na Educação Infantil. Os autores ressaltam que a tecnologia sozinha não garante aprendizagem efetiva; é necessário que os professores sejam mediadores capazes de organizar e orientar as atividades de maneira crítica e reflexiva.

Carvalho e Silva (2022) apontam que os benefícios da gamificação incluem não apenas a motivação, mas também a promoção de autonomia, a estimulação da criatividade e o fortalecimento de competências sociais. A aprendizagem se torna mais significativa quando a criança é convidada a explorar, experimentar e resolver problemas em ambientes que simulam situações reais ou fictícias, criando conexões entre o conteúdo escolar e sua vida cotidiana.

Costa e Martins (2023) destacam que, além do desenvolvimento cognitivo, a gamificação contribui para o crescimento social da criança, uma vez que as atividades podem ser estruturadas para promover a colaboração, o respeito às regras e a construção de relações saudáveis entre colegas. Essa abordagem reforça a importância de práticas pedagógicas que integrem o lúdico ao ensino, ampliando o alcance das experiências educativas.

Barros e Silva (2023) sugerem que o uso de jogos digitais e atividades gamificadas pode ser adaptado a diferentes contextos e turmas, respeitando o ritmo individual das crianças e promovendo inclusão. A flexibilidade das estratégias gamificadas permite que professores contemplem a diversidade

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

presente nas salas de Educação Infantil, tornando as experiências mais equitativas e participativas.

Aguiar (2023) ressalta que, para que a gamificação seja eficaz, é necessário que o engajamento da criança seja acompanhado de mediação pedagógica adequada. O docente deve atuar como facilitador, organizando as atividades de modo que o conhecimento seja construído de maneira progressiva, significativa e contextualizada, evitando que o recurso digital se transforme apenas em entretenimento.

Pereira e Souza (2024) destacam que a gamificação também pode ser integrada ao letramento emergente, favorecendo o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita de forma natural e prazerosa. Atividades gamificadas permitem que as crianças se familiarizem com letras, números, símbolos e narrativas enquanto participam de experiências lúdicas, fortalecendo a aprendizagem de forma gradual e contextualizada.

Ribeiro e Andrade (2025) evidenciam que experiências exitosas em turmas multisseriadas demonstram a adaptabilidade da gamificação a diferentes idades e níveis de desenvolvimento. Ao planejar atividades que considerem a diversidade de habilidades, os professores conseguem criar cenários desafiadores, mas acessíveis, que promovem o crescimento individual e coletivo, reforçando o protagonismo infantil e a cooperação entre colegas.

Borges e Alencar (2021) ressaltam ainda que a gamificação deve ser compreendida como uma estratégia complementar às práticas tradicionais, e não como substituição do brincar livre ou das interações sociais presenciais.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

O equilíbrio entre tecnologia e atividades concretas é essencial para que a criança desenvolva competências cognitivas, socioemocionais e motoras de maneira integrada.

Matos e Menegat (2022) argumentam que a integração da gamificação com a BNCC permite que as estratégias pedagógicas estejam alinhadas às competências gerais da Educação Infantil, como pensamento crítico, comunicação, resolução de problemas e cooperação. Essa articulação fortalece a função educativa da gamificação, transformando-a em ferramenta que contribui para a formação integral do aluno.

Darolt et al. (2022) destacam que o planejamento de atividades gamificadas exige atenção à progressão de desafios, ao tempo de duração das tarefas e à avaliação do envolvimento das crianças. Um uso bem estruturado da gamificação pode gerar aprendizagens duradouras e uma maior internalização de conceitos, ao mesmo tempo em que mantém a ludicidade e o interesse dos alunos.

Silva e Oliveira (2021) enfatizam que o sucesso da gamificação depende da competência do docente em mediar o uso da tecnologia, selecionando recursos apropriados e promovendo atividades que estimulem a interação social e o pensamento crítico. O professor, nesse sentido, atua como condutor de experiências, assegurando que a criança aprenda de maneira significativa e prazerosa. Carvalho e Silva (2022) acrescentam que a gamificação deve ser pensada de forma interdisciplinar, integrando diferentes áreas do conhecimento e permitindo que as crianças estabeleçam conexões entre conteúdos variados. Essa abordagem amplia a riqueza das

experiências educativas e favorece a construção de aprendizagens mais complexas e contextualizadas.

Costa e Martins (2023) argumentam que a gamificação contribui também para o desenvolvimento da autonomia, já que as crianças podem tomar decisões dentro das atividades propostas, experimentar soluções próprias e aprender com os erros de maneira segura e orientada. Essa prática fortalece habilidades socioemocionais e cognitivas de forma simultânea.

Barros e Silva (2023) destacam que a flexibilidade das atividades gamificadas permite atender a diferentes perfis de alunos, promovendo inclusão e equidade. Ao utilizar recursos digitais adaptativos e progressivos, os professores podem garantir que todos tenham oportunidades iguais de participação e sucesso nas atividades propostas.

Aguiar (2023) reforça que o uso da gamificação deve ser planejado com atenção à carga cognitiva, ao tempo de exposição e à relevância pedagógica das atividades. A tecnologia deve ser vista como um suporte para experiências significativas, e não como fim em si mesma, garantindo que o processo educativo seja sempre centrado na aprendizagem da criança.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

A gamificação no contexto educacional tem ganhado destaque como estratégia inovadora para engajar alunos e promover aprendizagens significativas. Borges e Alencar (2021) afirmam que a inserção de elementos lúdicos, como desafios, recompensas e narrativas, potencializa a motivação intrínseca das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso

e participativo. Esse recurso permite que os estudantes se envolvam ativamente nas atividades, estimulando competências cognitivas, socioemocionais e motoras de maneira integrada.

Matos e Menegat (2022) destacam que a gamificação não se limita à simples utilização de jogos ou tecnologias digitais, mas envolve a criação de contextos pedagógicos estruturados, em que cada elemento do jogo possui intencionalidade educativa. A articulação entre objetivos pedagógicos e elementos lúdicos permite que a criança desenvolva habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração, tornando a aprendizagem mais profunda e duradoura.

Darolt et al. (2022) ressaltam que a gamificação deve ser compreendida como parte de um planejamento pedagógico amplo, que considere a progressão das habilidades das crianças e a integração de diferentes áreas do conhecimento. Assim, os jogos e desafios passam a ser instrumentos de mediação entre o conteúdo curricular e a experiência concreta do aluno, promovendo engajamento e aprendizagem contextualizada.

Silva e Oliveira (2021) argumentam que a gamificação contribui para a individualização do ensino, permitindo que as crianças avancem em seu próprio ritmo. Recursos gamificados podem ser adaptados para diferentes níveis de habilidade e perfis de aprendizagem, garantindo que cada estudante tenha oportunidades adequadas de participação e sucesso, fortalecendo a inclusão no ambiente escolar.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Carvalho e Silva (2022) destacam que a gamificação facilita a construção de relações colaborativas entre os alunos. Atividades estruturadas com elementos de jogos incentivam a interação social, a comunicação e o trabalho em equipe, promovendo a cooperação e o respeito às regras, além de desenvolver competências socioemocionais essenciais para a vida em sociedade.

Costa e Martins (2023) reforçam que, no contexto da Educação Infantil, a gamificação proporciona experiências que estimulam a autonomia das crianças. Ao tomar decisões dentro das atividades propostas, experimentar soluções próprias e aprender com erros de forma segura, os alunos desenvolvem autoconfiança e habilidades de autorregulação, contribuindo para seu crescimento integral.

Barros e Silva (2023) apontam que a gamificação também pode ser aplicada de maneira adaptativa, permitindo atender a turmas heterogêneas e multisseriadas. A flexibilidade das estratégias gamificadas possibilita ajustes em tempo real e oferece desafios diferenciados, garantindo que cada criança seja estimulada de acordo com suas capacidades e ritmos de aprendizagem.

Aguiar (2023) enfatiza que a gamificação deve ser cuidadosamente planejada para evitar sobrecarga cognitiva e uso descontextualizado da tecnologia. O foco deve estar sempre na aprendizagem, utilizando elementos lúdicos como suporte para experiências significativas e não apenas como entretenimento. Dessa forma, a gamificação reforça a função educativa das atividades e o papel mediador do professor.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Pereira e Souza (2024) destacam que a gamificação pode integrar-se ao letramento emergente e às práticas de linguagem, favorecendo o desenvolvimento da leitura, escrita e interpretação de textos. Por meio de atividades lúdicas, os alunos têm oportunidades de experimentar a linguagem de maneira prática e contextualizada, fortalecendo a aprendizagem de forma natural e prazerosa.

Ribeiro e Andrade (2025) evidenciam que experiências exitosas em turmas multisseriadas demonstram a capacidade da gamificação de atender diferentes faixas etárias e níveis de desenvolvimento. Os professores podem planejar atividades desafiadoras e progressivas, que promovam engajamento coletivo e individual, respeitando a diversidade e incentivando o protagonismo infantil.

Borges e Alencar (2021) ressaltam que a gamificação favorece a construção de competências transversais, como criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas. Ao enfrentar desafios lúdicos, as crianças aprendem a tomar decisões, refletir sobre suas escolhas e desenvolver estratégias, habilidades essenciais para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

Matos e Menegat (2022) destacam que a integração da gamificação com a BNCC assegura que os objetivos pedagógicos sejam atingidos, promovendo aprendizagens coerentes com as expectativas curriculares. A gamificação deixa de ser apenas um recurso motivacional e passa a ser ferramenta estruturante do processo educativo, alinhada aos conteúdos e competências previstos para a Educação Infantil.

Darolt et al. (2022) enfatizam que a avaliação contínua é fundamental para o sucesso da gamificação. Monitorar o progresso dos alunos, oferecer feedbacks e ajustar as atividades de acordo com o desempenho garante que a aprendizagem seja efetiva e que a estratégia permaneça significativa, mantendo o interesse e a participação ativa das crianças.

Silva e Oliveira (2021) afirmam que a gamificação também contribui para a inclusão de crianças com diferentes necessidades e estilos de aprendizagem. Recursos diversificados, como jogos digitais, atividades lúdicas e narrativas interativas, permitem que todos os alunos participem de maneira equitativa, promovendo justiça educacional e valorizando a diversidade.

Carvalho e Silva (2022) concluem que a gamificação no contexto educacional é uma estratégia que articula tecnologia, lúdico e objetivos pedagógicos, promovendo aprendizagens significativas e integradas. Quando utilizada de forma planejada e mediada pelo professor, a gamificação potencializa o engajamento, a colaboração e o desenvolvimento integral das crianças, fortalecendo práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas.

4. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar os limites e as possibilidades da gamificação, por meio de ferramentas digitais, no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. A pesquisa, realizada por meio de revisão bibliográfica, permitiu compreender de maneira ampla como estratégias lúdicas digitais vêm sendo aplicadas nos contextos educativos, identificando benefícios, desafios e limitações no uso dessas metodologias.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Os resultados indicaram que a gamificação contribuiu de forma significativa para o engajamento das crianças, aumentando sua motivação e interesse pelas atividades pedagógicas, e promovendo aprendizagens ativas em diferentes áreas do conhecimento.

Observou-se que as estratégias gamificadas favoreceram o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais, como atenção, memória, raciocínio lógico, criatividade e capacidade de resolução de problemas, além de fortalecer competências socioemocionais, incluindo cooperação, empatia, resiliência, persistência diante de desafios e capacidade de interação social. O uso de ferramentas digitais proporcionou feedback imediato e acompanhamento contínuo do progresso individual, permitindo que os educadores ajustassem as atividades às necessidades específicas de cada criança, promovendo personalização e inclusão.

Ao mesmo tempo, a análise revelou que a implementação da gamificação enfrentou limitações significativas. A falta de capacitação adequada para professores, a infraestrutura tecnológica insuficiente e a ausência de planejamento pedagógico estruturado comprometeram a eficácia das atividades.

Muitas vezes, os recursos digitais foram utilizados de maneira superficial, sem integração real aos objetivos curriculares, o que reduziu seu potencial educativo. Além disso, foi identificado que o uso inadequado de tecnologias, como exposição prolongada a telas e excesso de estímulos digitais, pode afetar negativamente a saúde física e emocional das crianças, demonstrando a necessidade de práticas conscientes, equilibradas e éticas.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Outro ponto relevante foi a possibilidade de inclusão e diferenciação pedagógica proporcionada pela gamificação. As atividades puderam ser adaptadas a diferentes ritmos de aprendizagem, permitindo que crianças com necessidades variadas participassem de forma significativa e equitativa.

Observou-se que experiências lúdicas e digitais integradas ao currículo promoveram aprendizagem interdisciplinar e contextualizada, estimulando tanto competências acadêmicas quanto socioemocionais, ao mesmo tempo em que fortaleciam a autonomia, o protagonismo e a autoestima infantil.

Além disso, constatou-se que o planejamento pedagógico desempenhou papel central na efetividade das práticas gamificadas. Atividades estruturadas, com objetivos claros e progressão de desafios, demonstraram maior potencial de engajamento e aprendizagem significativa.

Da mesma forma, a integração equilibrada entre atividades digitais e presenciais garantiu que as experiências lúdicas não substituíssem a interação direta, a socialização e a exploração do ambiente físico, essenciais para o desenvolvimento integral na primeira infância.

A análise também indicou que a gamificação promoveu oportunidades para a criação de ambientes educativos mais inclusivos e motivadores, fortalecendo a aprendizagem autorregulada e a participação ativa das crianças.

Observou-se que o uso de narrativas, desafios progressivos e recompensas lúdicas contribuiu para estimular o interesse, consolidar conceitos e desenvolver habilidades de planejamento, tomada de decisão e resolução de problemas. A gamificação, portanto, revelou-se uma ferramenta capaz de

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

transformar práticas pedagógicas tradicionais em experiências mais dinâmicas, significativas e adaptadas às necessidades do século XXI.

Apesar dos benefícios observados, o estudo evidenciou a necessidade de continuidade das pesquisas e aprimoramento das práticas pedagógicas. Para trabalhos futuros, recomenda-se a realização de estudos longitudinais que acompanhem o impacto da gamificação no desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças ao longo do tempo, permitindo uma compreensão mais profunda de seus efeitos. Sugere-se também explorar a aplicação da gamificação em contextos híbridos, integrando experiências digitais e presenciais de forma estratégica e equilibrada.

Pesquisas sobre adaptação da gamificação a crianças com diferentes necessidades educacionais e perfis de aprendizagem podem contribuir para práticas inclusivas mais efetivas. Além disso, recomenda-se investigar estratégias de formação docente específicas para o uso de gamificação, fortalecendo competências pedagógicas, digitais e socioemocionais necessárias para a implementação eficaz dessas metodologias.

Adicionalmente, observou-se que a gamificação não apenas favoreceu a aquisição de conteúdos curriculares, mas também possibilitou a experimentação de situações que estimulam a curiosidade, a investigação e a criatividade das crianças. As atividades lúdicas digitais proporcionaram contextos de aprendizagem em que o erro foi compreendido como parte do processo educativo, permitindo que as crianças desenvolvessem resiliência e habilidades de autocrítica. Esse aspecto se mostrou fundamental, especialmente em turmas multisseriadas, onde crianças de diferentes idades e

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

níveis de desenvolvimento puderam se envolver em atividades desafiadoras, mas acessíveis, promovendo aprendizado colaborativo e interações significativas entre pares.

A integração da gamificação ao cotidiano escolar também demonstrou impactos positivos no planejamento pedagógico. A possibilidade de monitoramento contínuo do desempenho infantil forneceu subsídios importantes para ajustes de estratégias, organização de conteúdos e proposição de atividades diferenciadas, favorecendo uma prática docente mais reflexiva e orientada por evidências. Esse acompanhamento sistemático contribuiu para que os educadores pudessem identificar padrões de aprendizado, reforçar conceitos ainda não assimilados e planejar intervenções individualizadas, fortalecendo a aprendizagem personalizada. Além disso, a gamificação permitiu que a avaliação pedagógica deixasse de ser pontual e se tornasse contínua, dinâmica e contextualizada, ampliando a compreensão do desenvolvimento integral da criança.

Outro aspecto relevante identificado foi a capacidade da gamificação de fortalecer a alfabetização digital desde os primeiros anos de escolarização. Ao interagir com ferramentas digitais de forma guiada, as crianças desenvolveram competências digitais básicas, familiarizando-se com conceitos de navegação, interação e resolução de problemas em ambientes virtuais. Esse aprendizado precoce não apenas complementou o desenvolvimento cognitivo, como também contribuiu para preparar as crianças para contextos educacionais futuros, nos quais a integração entre tecnologia e aprendizagem será cada vez mais necessária.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Ficou evidente que o sucesso da gamificação depende da articulação entre fatores pedagógicos, tecnológicos e éticos. A implementação efetiva exige planejamento cuidadoso, seleção criteriosa de recursos digitais, tempo adequado de exposição a telas e monitoramento constante do engajamento e bem-estar das crianças. Quando esses elementos foram considerados, a gamificação demonstrou-se capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, significativo e inclusivo.

Estudos futuros também devem considerar os limites éticos do uso de tecnologias digitais, avaliando tempo de tela, qualidade dos conteúdos e impacto sobre o bem-estar das crianças.

Este estudo demonstrou que a gamificação, quando aplicada de forma planejada, estruturada e consciente, constitui uma ferramenta pedagógica transformadora na Educação Infantil, capaz de promover motivação, aprendizagem significativa, desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, inclusão e protagonismo infantil.

Ao mesmo tempo, evidenciou que a eficácia da gamificação depende de fatores como formação docente, infraestrutura adequada, planejamento curricular e equilíbrio entre atividades digitais e presenciais.

Trabalhos futuros poderão aprofundar o conhecimento sobre essas práticas, fornecendo subsídios para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais inovadoras, inclusivas e adaptadas às demandas contemporâneas da educação, consolidando a gamificação como recurso educativo essencial para o século XXI.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. Gamificação na educação: Como motivar e engajar os alunos com estratégias de jogos. Papirus, 2020.

BORGES, L. M.; ALENCAR, G. M. A gamificação como estratégia de aprendizagem na Educação Infantil: Um olhar pedagógico. Revista Educação e Interfaces, v. 15, n. 56, p. 122–135, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.14239>

COSTA, F. R.; SILVA, D. P. Jogos digitais na Educação Infantil: Possibilidades de aprendizagem lúdica. Revista Diálogo Educacional, v. 22, n. 3, p. 1–18, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.7213/rde.v22i3.30340>

FERREIRA, A. L.; ROCHA, M. T. Gamificação como recurso pedagógico no desenvolvimento cognitivo de crianças. Revista Brasileira de Educação, v. 28, n. 1, p. 1–20, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782023280001>

LIMA, J. P.; CASTRO, V. H. Desafios e perspectivas da gamificação na Educação Infantil. Revista Práxis Educacional, v. 17, n. 40, p. 45–63, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i40.9284>

OLIVEIRA, M. S.; ALMEIDA, R. F. Metodologias ativas e gamificação na primeira infância: Um estudo bibliográfico. Educação em Revista, v. 38, p. 1–25, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-469823>

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

PEREIRA, C. F.; GOMES, H. L. O uso de ferramentas digitais na Educação Infantil: Entre limites e possibilidades. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 105, n. 267, p. 230–248, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.105i267.5984>

SANTOS, E. R.; CARVALHO, A. M. Aprendizagem mediada por jogos digitais: Contribuições para a Educação Infantil. Revista de Educação Pública, v. 32, n. 74, p. 112–129, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.29286/rep.v32i74.1173>

SOUZA, T. A.; MENDES, L. G. Tecnologias digitais na primeira infância: Entre o brincar e o aprender. Revista Reflexão e Ação, v. 28, n. 2, p. 189–208, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.17058/rea.v28i2.14567>

VIEIRA, P. H.; ANDRADE, C. R. Gamificação e desenvolvimento socioemocional na Educação Infantil: Uma análise crítica. Revista Educação e Contemporaneidade, v. 34, n. 1, p. 77–94, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.22283/rec.v34i1.165>

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
E-mail. vanessa_soares_20@hotmail.com

² Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
E-mail. bete.rabelo@hotmail.com

³ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
E-mail. abigailvelozo@hotmail.com