GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ANÁLISE PEDAGÓGICA E PSICOLÓGICA DO MOVIMENTO TECNOLÓGICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ELIZABETH CRISITINA ALVES DOS SANTOS

RESUMO
Este artigo analisa a aplicação da gamificação na educação infantil, enfatizando suas contribuições pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem. Considerando que o brincar constitui eixo estruturante dessa etapa da educação básica, examina-se como a integração de elementos característicos dos jogos — como desafios progressivos, metas claras, regras estruturadas, narrativas e feedback imediato — pode favorecer o engajamento, a participação ativa e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. O estudo situa a gamificação no contexto do movimento tecnológico contemporâneo, refletindo sobre o uso pedagógico de recursos digitais e problematizando seus limites na primeira infância. Além disso, discute-se a implementação de estratégias de gamificação sem telas, demonstrando que princípios como missões, trilhas de aprendizagem, recompensas simbólicas e dinâmicas colaborativas podem ser aplicados em ambientes escolares tradicionais. A análise indica que, quando planejada de forma intencional e alinhada aos objetivos curriculares e aos princípios do desenvolvimento infantil, a gamificação fortalece a motivação intrínseca, promove a autonomia e amplia as interações sociais. Conclui-se que essa abordagem constitui uma estratégia metodológica relevante para qualificar práticas educativas e potencializar a aprendizagem significativa na educação infantil.

PALAVRAS-CHAVE: gamificação; educação infantil; metodologias ativas; aprendizagem significativa; desenvolvimento infantil.

ABSTRACT
This article analyzes the application of gamification in early childhood education, emphasizing its pedagogical contributions to the teaching and learning process. Considering that play constitutes the structural axis of this educational stage, the study examines how the integration of core game elements—such as progressive challenges, clear goals, structured rules, narratives, and immediate feedback—can enhance engagement, active participation, and the development of cognitive and socio-emotional competencies. Gamification is situated within the broader contemporary technological movement, reflecting on the pedagogical use of digital resources while critically addressing their limitations in early childhood. Furthermore, the paper discusses the implementation of screen-free gamification strategies, demonstrating that principles such as missions, learning pathways, symbolic rewards, and collaborative dynamics can be effectively applied in traditional classroom settings. The analysis indicates that, when intentionally designed and aligned with curricular objectives and child development principles, gamification strengthens intrinsic motivation, promotes autonomy, and expands social interaction. It is concluded that this approach represents a relevant methodological strategy to enhance educational practices and foster meaningful learning in early childhood education.

KEYWORDS: gamification; early childhood education; active methodologies; meaningful learning; child development.

INTRODUÇÃO

A educação infantil, como primeira etapa da educação básica, tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança por meio de experiências que integrem cuidado, interação e brincadeira. Nesse contexto, o brincar não constitui apenas uma atividade recreativa, mas um princípio pedagógico estruturante do processo de aprendizagem. Diante das transformações provocadas pelo avanço tecnológico e pela presença crescente da cultura digital no cotidiano das crianças, torna-se necessário repensar estratégias metodológicas que dialoguem com essa realidade sem desconsiderar as especificidades do desenvolvimento infantil.
A gamificação emerge, nesse cenário, como uma proposta metodológica capaz de articular ludicidade, intencionalidade pedagógica e organização didática. Ao

incorporar elementos típicos dos jogos — como desafios progressivos, metas claras, regras definidas, narrativas envolventes e feedback contínuo — a prática pedagógica pode tornar-se mais dinâmica, participativa e significativa. Contudo, ainda há equívocos que associam a gamificação exclusivamente ao uso de tecnologias digitais, o que limita sua compreensão e aplicação no contexto da educação infantil.

Além disso, a ampliação do uso de telas na primeira infância suscita preocupações quanto aos impactos no desenvolvimento cognitivo e socioemocional, reforçando a necessidade de propostas que valorizem experiências corporais, interativas e cooperativas. Nesse sentido, a gamificação pode ser implementada também por meio de estratégias analógicas, organizadas em missões, trilhas de aprendizagem, desafios colaborativos e recompensas simbólicas, preservando a centralidade do brincar e da interação social.

Diante dessa realidade, este artigo tem como objetivo analisar, sob uma perspectiva pedagógica e psicológica, como a gamificação pode ser aplicada de forma intencional na educação infantil, contribuindo para o engajamento, para a motivação intrínseca e para a aprendizagem significativa. Busca-se, especialmente, evidenciar possibilidades práticas de implementação, incluindo experiências sem o uso de dispositivos eletrônicos, de modo a oferecer subsídios concretos para a atuação docente.

A relevância deste estudo reside na necessidade de qualificar as práticas pedagógicas frente às demandas contemporâneas, aproximando teoria e prática e contribuindo para a construção de metodologias ativas coerentes com os princípios do desenvolvimento infantil.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E DELINEAMENTO METODOLÓGICO APLICADO

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, fundamentado em revisão bibliográfica e análise teórico-conceitual acerca do uso da gamificação como estratégia pedagógica na educação infantil. A escolha por essa abordagem justifica-se pela necessidade de compreender fenômenos educacionais em sua complexidade, considerando aspectos pedagógicos, psicológicos e sociais envolvidos nos processos de aprendizagem na infância.

De acordo com a perspectiva qualitativa, a investigação busca interpretar conceitos, práticas pedagógicas e contribuições teóricas relacionadas ao uso de estratégias lúdicas e gamificadas no contexto educacional. Conforme destaca a literatura metodológica em educação, estudos dessa natureza possibilitam analisar práticas pedagógicas, compreender seus fundamentos e propor encaminhamentos didáticos que possam contribuir para a inovação no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a pesquisa articula referenciais teóricos da pedagogia, da psicologia do desenvolvimento e da neuroeducação com a proposição de estratégias pedagógicas voltadas à educação infantil. Parte-se do pressuposto de que a gamificação, quando fundamentada em princípios pedagógicos consistentes e alinhada às diretrizes curriculares da educação básica, pode ser operacionalizada de forma intencional no contexto escolar, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança.

Além disso, considera-se que a utilização de metodologias ativas e lúdicas na educação infantil favorece o protagonismo da criança no processo de aprendizagem, estimulando a curiosidade, a participação e a construção significativa do conhecimento.

GAMIFICAÇÃO: CONCEITO E ELEMENTOS ESTRUTURANTES

A gamificação é compreendida como a incorporação de elementos característicos dos jogos — como metas, feedback, desafios, regras, narrativa e progressão — em contextos que não são originalmente lúdicos, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a participação dos sujeitos envolvidos (DETERDING et al., 2011; WERBACH; HUNTER, 2015).

Diferentemente da simples utilização de jogos prontos em sala de aula, a gamificação constitui-se como uma estratégia metodológica que reorganiza a dinâmica da aprendizagem, incorporando princípios dos jogos à estrutura pedagógica das atividades escolares. Dessa forma, o foco não está apenas no jogo em si, mas na criação de experiências de aprendi-

zagem estruturadas a partir de desafios, objetivos claros e progressão de conquistas.
Segundo Kapp (2012), os principais elementos estruturantes da gamificação incluem:
- Regras claras e objetivos definidos
- Feedback imediato e contínuo
- Desafios graduados e progressivos
- Recompensas simbólicas e reconhecimento
- Sistema de progressão ou níveis de conquista

No contexto educacional, tais elementos são adaptados às necessidades pedagógicas e às características do desenvolvimento infantil. Na educação infantil, especialmente, a gamificação assume um caráter essencialmente lúdico e exploratório, valorizando o brincar como forma de aprendizagem.
Do ponto de vista pedagógico, a gamificação permite transformar atividades tradicionais em experiências mais interativas e significativas, favorecendo a participação ativa das crianças e promovendo maior envolvimento com os conteúdos trabalhados. Ao incorporar narrativas, desafios e recompensas simbólicas, o processo educativo torna-se mais dinâmico e estimulante, contribuindo para a construção de aprendizagens mais duradouras.

PERSPECTIVA PEDAGÓGICA E OPERACIONALIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A aprendizagem na educação infantil está profundamente relacionada às experiências de interação, exploração e brincadeira. O brincar constitui-se como linguagem fundamental da infância e como meio privilegiado de construção do conhecimento, conforme apontam estudos clássicos da pedagogia e da psicologia do desenvolvimento (PIAGET, 1976; VYGOTSKY, 2004).

Sob essa perspectiva, a gamificação não deve ser compreendida como um recurso externo ao currículo escolar, mas como uma estratégia de organização das experiências pedagógicas que potencializa o caráter lúdico do processo educativo. Ao integrar elementos de jogos às atividades pedagógicas, cria-se um ambiente de aprendizagem que estimula a curiosidade, a investigação e a participação ativa das crianças.
Do ponto de vista pedagógico, a gamificação dialoga com os princípios das metodologias ativas, nas quais o estudante assume papel central na construção do conhecimento. Na educação infantil, isso se traduz em práticas que valorizam a experimentação, a resolução de pequenos desafios e a interação entre pares.
Na prática educativa, a integração de desafios, narrativas e objetivos progressivos possibilita:
- Exploração ativa e contextualizada de conteúdos
- Construção colaborativa do conhecimento
- Desenvolvimento da autonomia e da autorregulação
- Ampliação das interações sociais entre as crianças
- Estímulo à criatividade e à imaginação

Metodologicamente, essas práticas podem ser organizadas em formatos pedagógicos como:
- Missões de aprendizagem, nas quais as crianças precisam resolver pequenos desafios para avançar na atividade;
- Trilhas de aprendizagem, estruturadas em etapas progressivas que estimulam a continuidade do processo;
- Desafios cooperativos, que incentivam o trabalho em grupo e a colaboração entre os estudantes.
Além disso, a utilização de narrativas e personagens contribui para a criação de contextos imaginativos que favorecem o envolvimento emocional das crianças com as atividades propostas. Esse tipo de abordagem reforça a ideia de que aprender pode ser uma experiência prazerosa, significativa e socialmente construída.

PERSPECTIVA PSICOLÓGICA E FUNDAMENTOS DO DESENVOLVIMENTO
Do ponto de vista psicológico, a gamificação estabelece diálogo com diferentes teorias da motivação e do desenvolvimento humano. Entre elas, destaca-se a Teoria da Autodeterminação, proposta por Ryan e Deci (2000), que aponta que a motivação intrínseca é fortalecida quando três necessidades psicológicas básicas são atendidas: autonomia, competência e pertencimento.
No contexto educacional, elementos

gamificados como metas alcançáveis, progressão visível e reconhecimento simbólico contribuem para que as crianças percebam suas conquistas e avanços, fortalecendo o sentimento de competência e estimulando a continuidade do esforço.
Além disso, a organização de desafios graduados permite que as atividades sejam ajustadas ao nível de desenvolvimento das crianças, evitando frustrações excessivas e favorecendo experiências positivas de aprendizagem.
Entre as contribuições psicológicas associadas à gamificação no contexto infantil, destacam-se:
- Desenvolvimento da regulação emocional, ao lidar com erros e tentativas
- Estímulo à persistência e à superação de desafios
- Construção de competências sociais, como cooperação, negociação e troca de papéis
- Fortalecimento da autoestima e da percepção de progresso.
Estudos na área da neuroeducação também indicam que abordagens pedagógicas que envolvem ludicidade, desafios e recompensas simbólicas estimulam processos atencionais e mecanismos cognitivos relacionados à memória e à aprendizagem (HOWARD-JONES, 2018). Essas experiências mobilizam sistemas cerebrais ligados à motivação e ao prazer, contribuindo para maior engajamento das crianças nas atividades educacionais.
Dessa forma, a integração entre fundamentos pedagógicos, psicológicos e neuroeducacionais reforça a pertinência da gamificação como estratégia metodológica na educação infantil, especialmente quando utilizada de forma planejada, contextualizada e alinhada aos objetivos educacionais.

GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A incorporação de tecnologias digitais no contexto educacional tem ampliado significativamente as possibilidades de desenvolvimento de ambientes de aprendizagem mais interativos, dinâmicos e participativos. No campo da gamificação, recursos tecnológicos como aplicativos educativos, plataformas digitais interativas e jogos digitais podem potencializar a criação de experiências pedagógicas baseadas em desafios, narrativas e progressão de conquistas (GEE, 2003).
James Paul Gee destaca que os jogos digitais possuem características que favorecem processos de aprendizagem ativa, tais como resolução de problemas, experimentação, feedback imediato e construção progressiva de competências. Esses elementos, quando adaptados ao contexto educacional, podem contribuir para ampliar o engajamento dos estudantes e estimular a participação no processo de aprendizagem.
Entretanto, no contexto da educação infantil, a incorporação de tecnologias deve ser realizada de forma criteriosa, considerando as especificidades do desenvolvimento infantil e os princípios pedagógicos que orientam essa etapa da educação básica. A literatura educacional destaca que, nessa fase, o aprendizado ocorre principalmente por meio de experiências concretas, da interação social, do brincar e da exploração do ambiente. Dessa forma, a utilização de tecnologias digitais não deve substituir experiências sensoriais, corporais e sociais fundamentais para o desenvolvimento da criança, mas sim complementar e enriquecer as práticas pedagógicas.
Do ponto de vista pedagógico, a tecnologia precisa ser integrada ao planejamento didático de forma intencional, articulando-se com os objetivos de aprendizagem, com os campos de experiência da educação infantil e com as propostas de desenvolvimento integral da criança.
Nesse sentido, o uso da gamificação mediada por recursos digitais deve respeitar princípios metodológicos que orientem sua aplicação pedagógica.

PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PARA O USO DE TECNOLOGIAS GAMIFICADAS

No âmbito da educação infantil, a utilização de tecnologias gamificadas pode ser orientada por três princípios metodológicos fundamentais:

Uso moderado e mediado pelo educador

O uso de recursos digitais deve ocorrer de forma equilibrada e sempre mediado pelo professor. A mediação pedagógica é essencial para orientar a interpretação das atividades, estimular a interação entre as crianças e relacionar as experiências digitais aos processos de aprendi-

zagem.
Nesse sentido, o educador atua como facilitador do processo, promovendo reflexões, incentivando a participação coletiva e contextualizando as atividades dentro dos objetivos educacionais propostos.

Integração ao planejamento curricular
Outro aspecto fundamental refere-se à integração da tecnologia ao planejamento pedagógico. A utilização de aplicativos ou jogos digitais deve estar alinhada às propostas curriculares da educação infantil, especialmente aos campos de experiência definidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), tais como:
- O eu, o outro e o nós
- Corpo, gestos e movimentos
- Traços, sons, cores e formas
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
Quando articuladas a esses campos de experiência, as atividades gamificadas podem contribuir para o desenvolvimento de diferentes competências cognitivas, sociais e emocionais.

Centralidade no desenvolvimento integral da criança
Na educação infantil, o foco das práticas pedagógicas deve estar voltado ao desenvolvimento integral da criança, contemplando dimensões cognitivas, emocionais, sociais e motoras. Assim, a tecnologia não deve ser utilizada apenas como forma de entretenimento ou estímulo visual, mas como recurso pedagógico que favoreça a aprendizagem significativa.
Nesse contexto, a gamificação mediada por tecnologias pode contribuir para estimular habilidades como curiosidade, resolução de problemas, cooperação, criatividade e autonomia, desde que integrada a experiências pedagógicas mais amplas que envolvam interação social e atividades lúdicas diversificadas.

TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO COMPLEMENTAR
Diante dessas considerações, a tecnologia deve ser compreendida como um meio pedagógico, e não como finalidade em si mesma. Seu uso precisa estar subordinado às intencionalidades educativas e às necessidades do desenvolvimento infantil.
Quando utilizada de forma planejada e mediada, a tecnologia pode enriquecer o ambiente educativo, ampliando as possibilidades de exploração, investigação e experimentação. Além disso, pode favorecer a diversificação das estratégias didáticas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo.
Portanto, a integração entre gamificação, tecnologia e práticas pedagógicas na educação infantil exige planejamento, sensibilidade pedagógica e compreensão das especificidades da infância. A partir dessa perspectiva, torna-se possível utilizar recursos digitais de maneira equilibrada e educativa, potencializando experiências de aprendizagem que respeitem o ritmo, os interesses e as necessidades das crianças.

GAMIFICAÇÃO SEM TELAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APLICAÇÃO PRÁTICA

JUSTIFICATIVA METODOLÓGICA
A gamificação sem telas emerge como alternativa pedagógica alinhada às necessidades do desenvolvimento infantil, valorizando experiências corporais, sensoriais e sociais (SELL; BROOKS, 2021). Trata-se de aplicar os princípios estruturais da gamificação sem dependência tecnológica.

EXPERIÊNCIAS APLICADAS

Caça ao Tesouro Curricular
Descrição metodológica: Atividade organizada em formato de missão, na qual as crianças seguem pistas relacionadas a conteúdos trabalhados (cores, números, formas, letras). Cada etapa concluída gera reconhecimento simbólico (adesivos ou carimbos), culminando em um “tesouro” coletivo.
Elementos gamificados presentes:
- Narrativa
- Progressão por etapas
- Feedback imediato
- Recompensa simbólica

TRILHA DE DESAFIOS COOPERATIVOS
Descrição metodológica:
Organização do espaço em estações com desafios motores e cognitivos. As crianças atuam em equipes e acumulam pontos coletivos, incentivando cooperação em vez de competição individual.

Elementos gamificados presentes:
Metas coletivas
Desafios graduados
Sistema de pontuação cooperativo
Reconhecimento grupal

BENEFÍCIOS OBSERVADOS NA APLICAÇÃO
A análise das propostas permite identificar:
Maior engajamento e participação ativa
Ampliação das interações entre pares
Desenvolvimento de estratégias e tomada de decisão
Reforço positivo sem dependência tecnológica
Observa-se que os princípios da gamificação podem ser plenamente aplicados em ambientes escolares tradicionais, desde que planejados com intencionalidade pedagógica e alinhamento curricular.

METODOLOGIA

NATUREZA DA PESQUISA
O presente estudo caracteriza-se como pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com objetivo exploratório-descritivo. A investigação fundamenta-se em revisão bibliográfica articulada à proposição e análise de estratégias pedagógicas gamificadas voltadas à educação infantil.
A natureza aplicada justifica-se pelo foco na proposição de práticas concretas de implementação da gamificação, buscando contribuir diretamente para a qualificação da prática docente.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
A pesquisa foi desenvolvida em três etapas complementares:
Revisão teórica sobre gamificação, desenvolvimento infantil e metodologias ativas, com base em autores referenciais nas áreas da educação, psicologia e tecnologia educacional.
Sistematização dos elementos estruturantes da gamificação, identificando componentes passíveis de aplicação na educação infantil.
Elaboração e análise de propostas práticas, incluindo estratégias com e sem uso de tecnologia digital, com foco na organização pedagógica e nos impactos observáveis no engajamento e na interação social.

CRITÉRIOS DE ANÁLISE
A análise das propostas foi realizada com base nos seguintes critérios:
Presença de elementos estruturais da gamificação (metas, regras, feedback, progressão);
Alinhamento aos objetivos curriculares da educação infantil;
Potencial de promoção da motivação intrínseca;
Estímulo à cooperação e interação social;
Adequação às características do desenvolvimento infantil.

DELIMITAÇÃO DO ESTUDO
O estudo não configura pesquisa experimental com coleta de dados empíricos em campo, mas sim uma investigação aplicada fundamentada teoricamente, com proposição de estratégias metodológicas. Recomenda-se, como desdobramento futuro, a realização de estudos de campo para mensuração de impactos em contextos escolares específicos.

SÍNTESE METODOLÓGICA
A abordagem adotada neste estudo demonstra que a gamificação, fundamentada teoricamente e aplicada de forma estruturada, constitui estratégia metodológica viável na educação infantil. Sua implementação pode ocorrer tanto em ambientes digitais quanto em propostas sem telas, desde que respeitados os princípios do desenvolvimento infantil e os objetivos educacionais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO
A análise das estratégias propostas evidencia que a gamificação, quando estruturada a partir de fundamentos pedagógicos consistentes e alinhada às especificidades do desenvolvimento infantil, apresenta elevado potencial de aplicação na educação infantil. Sua eficácia, contudo, está diretamente relacionada à intencionalidade didática que orienta sua implementação, ao planejamento sistemático das atividades e à articulação com os objetivos de aprendizagem previstos para a etapa.
Ao considerar a centralidade do brincar como eixo estruturante do processo educativo na infância, a organização de experiências baseadas em elementos

de jogos — como desafios progressivos, narrativas simbólicas, cooperação, regras claras e feedback contínuo — pode ampliar o engajamento, favorecer a participação ativa e estimular a construção significativa do conhecimento. Nessa perspectiva, a gamificação não se reduz à inserção de tecnologias digitais ou à distribuição de recompensas, mas configura-se como estratégia metodológica que reorganiza a experiência pedagógica de modo mais dinâmico e interativo.
Além disso, quando fundamentada em princípios do desenvolvimento cognitivo e socioemocional, a abordagem pode contribuir para o fortalecimento da autonomia, da cooperação e da autorregulação, respeitando os ritmos e as necessidades das crianças. Assim, a gamificação revela-se uma possibilidade concreta de inovação pedagógica, desde que integrada de forma crítica, contextualizada e coerente com os objetivos formativos da educação infantil.

ENGAJAMENTO E PARTICIPAÇÃO ATIVA
A organização das atividades em formato de missões, narrativas lúdicas ou desafios progressivos demonstra potencial significativo para ampliar o interesse e a participação ativa das crianças na educação infantil. A estruturação clara de objetivos, aliada à definição de etapas e à oferta de feedback imediato, favorece a compreensão do propósito da atividade, reduz a dispersão e contribui para maior foco atencional.
Além disso, a previsibilidade das regras e a visualização do progresso estimulam a autorregulação, permitindo que a criança compreenda o que já realizou e quais são os próximos passos. Tal dinâmica fortalece o sentimento de envolvimento contínuo com a tarefa, transformando a experiência de aprendizagem em percurso significativo e intencional, e não apenas em execução pontual de atividades.
Importa destacar que o engajamento promovido pela gamificação não decorre apenas do caráter lúdico, mas da organização estruturada da experiência pedagógica, que combina desafio adequado ao nível de desenvolvimento, clareza de metas e reconhecimento dos avanços alcançados.

DESENVOLVIMENTO SOCIOEMOCIONAL
As estratégias cooperativas, como a proposta de uma “Trilha de Desafios” ou atividades organizadas em equipes, evidenciam potencial para o fortalecimento de competências socioemocionais fundamentais na infância. Entre elas, destacam-se:
Trabalho em equipe;
Resolução de conflitos;
Comunicação interpessoal;
Empatia e escuta ativa;
Compartilhamento de responsabilidades.
Ao participarem de desafios coletivos, as crianças são incentivadas a negociar regras, dividir tarefas e lidar com frustrações de forma mediada, o que contribui para a construção de habilidades sociais essenciais. A mediação docente desempenha papel central nesse processo, garantindo que a cooperação prevaleça sobre a competição excessiva.
Os desafios graduados também favorecem a regulação emocional, pois expõem a criança a situações que exigem persistência diante de dificuldades moderadas. Ao superar etapas progressivas, a criança vivencia experiências de êxito que fortalecem a autoconfança e ampliam sua tolerância à frustração, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral.

MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA E AUTONOMIA
A análise indica que a gamificação, quando estruturada de maneira equilibrada e pedagogicamente orientada, pode favorecer significativamente a motivação intrínseca na educação infantil. Conforme a Teoria da Autodeterminação, proposta por Ryan e Deci (2000), a motivação intrínseca relaciona-se à tendência natural do indivíduo de buscar desafios e desenvolver capacidades. Para os autores, trata-se de “the inherent tendency to seek out novelty and challenges, to extend and exercise one’s capacities” (RYAN; DECI, 2000, p. 70). Tal perspectiva evidência que o engajamento genuíno emerge quando são atendidas três necessidades psicológicas básicas: autonomia, competência e pertencimento.
Nesse contexto, recompensas simbólicas e reconhecimento coletivo, quando não centrados na competição excessiva, contribuem para o fortalecimento do sentimento de competência e integração social, sem deslocar o foco da aprendizagem para recompensas externas. A organização das atividades em desafios progressivos e metas alcançáveis amplia

a percepção de domínio e eficácia pessoal, aspecto diretamente relacionado à necessidade de competência descrita pelos autores.
Paralelamente, a possibilidade de escolha — seja na definição de estratégias, na divisão de tarefas ou na tomada de decisões coletivas — fortalece a percepção de autonomia. Ao participar ativamente da dinâmica da atividade, a criança assume papel protagonista no processo de aprendizagem, consolidando experiências de autorregulação compatíveis com seu estágio de desenvolvimento.
Assim, fundamentada na Teoria da Autodeterminação, a gamificação pode constituir ambiente pedagógico favorável ao desenvolvimento da motivação intrínseca e da autonomia, contribuindo para aprendizagens mais significativas na educação infantil.

GAMIFICAÇÃO DIGITAL VERSUS SEM TELAS

Embora recursos tecnológicos ampliem possibilidades interativas, as experiências sem telas demonstram eficácia equivalente na incorporação dos princípios gamificados. A ausência de dispositivos digitais não compromete a estrutura metodológica da gamificação, desde que seus elementos centrais estejam presentes.
A comparação evidencia que:
A tecnologia potencializa recursos visuais e interativos;
A gamificação analógica fortalece experiências corporais e sociais;
Ambas podem coexistir de forma complementar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada indica que a gamificação pode constituir estratégia metodológica relevante na educação infantil, desde que fundamentada teoricamente e planejada com intencionalidade pedagógica. Sua contribuição não reside no uso de tecnologias digitais em si, mas na organização estruturada de experiências de aprendizagem baseadas em desafios progressivos, metas claras, narrativas contextualizadas e feedback contínuo, elementos que favorecem engajamento, autonomia e interação social.
Observa-se que propostas sem telas demonstram viabilidade significativa, especialmente por valorizarem experiências corporais, cooperação e ludicidade, aspectos centrais ao desenvolvimento infantil. Nesse sentido, a gamificação pode ser compreendida como reorganização didática do processo de ensino, e não como simples recurso tecnológico.
Entretanto, é necessário reconhecer limitações. O presente estudo possui caráter teórico-aplicado, não contemplando investigação empírica que permita mensurar impactos concretos no desempenho acadêmico ou no desenvolvimento socioemocional. Além disso, a adoção da gamificação exige formação docente adequada e planejamento criterioso, sob risco de reduzir-se a práticas superficiais baseadas apenas em recompensas e competição.
Recomenda-se que pesquisas futuras realizem estudos de campo, com delineamentos metodológicos mais robustos, a fim de avaliar efeitos quantitativos e qualitativos da gamificação em diferentes contextos escolares. Tal aprofundamento poderá contribuir para consolidar evidências científicas e orientar práticas pedagógicas mais consistentes na educação infantil.

REFERÊNCIAS

AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS. Media and young minds. Pediatrics, Itasca, v. 138, n. 5, 2016.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. Proceedings [...]. New York: ACM, 2011. p. 9–15.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HOWARD-JONES, Paul. Neuroscience and education: a review of educational interventions and approaches informed by neuroscience. London: Routledge, 2018.

KAPP, Karl M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeifer, 2012.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. Self--determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, Washington, v. 55, n. 1, p. 68–78, 2000.

SELL, Louise; BROOKS, Fiona. Play in early childhood education. London: Routledge, 2021.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015.