Gamificação na Educação Infantil: entre o lúdico e a intencionalidade pedagógica

Pollyanna Silva Almeida[1]

A Educação Infantil constitui uma etapa fundamental para o desenvolvimento integral da criança, tendo as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas, conforme estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular. Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como possibilidade metodológica para a organização de experiências de aprendizagem participativas e envolventes, desde que não seja confundida com a simples utilização de jogos. O presente estudo teve como objetivo analisar as contribuições e os limites da gamificação para as práticas pedagógicas na Educação Infantil, estabelecendo aproximações entre seus princípios e as orientações da BNCC. Trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e análise documental. A análise considerou produções relacionadas à gamificação, aos jogos, à ludicidade e à Educação Infantil, organizando a discussão em torno das contribuições das experiências lúdicas, das características específicas das estratégias gamificadas e dos desafios relacionados ao planejamento e à mediação pedagógica. Os resultados indicam que experiências baseadas em desafios, objetivos, narrativas, regras, progressão e feedback podem favorecer o engajamento e a participação das crianças quando articuladas a objetivos pedagógicos claros. Evidenciou-se, entretanto, a necessidade de distinguir conceitualmente brincadeiras, jogos, aprendizagem baseada em jogos e gamificação. Conclui-se que a gamificação pode contribuir para a organização de práticas pedagógicas coerentes com os princípios da Educação Infantil quando utilizada de forma crítica, planejada e adequada às características da infância, priorizando a participação, a exploração, a cooperação e experiências significativas.

Palavras-chave: Gamificação, Educação Infantil, Ludicidade, Jogos, BNCC.