



INTERAÇÃO E APRENDIZADO: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

VIVIANE EUCYDES DA SILVA

Introdução: a educação infantil é um espaço essencial para o desenvolvimento das crianças, onde interações sociais e aprendizado se entrelaçam. A teoria sócio-interacionista, proposta por Vygotsky, enfatiza a importância das relações sociais no processo de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica inovadora, que pode enriquecer o ensino, promovendo a participação ativa dos educandos e a colaboração entre eles. **Objetivo:** Partindo dessa premissa, este estudo objetiva analisar como a gamificação pode ser utilizada como uma ferramenta pedagógica que favorece a interação social e a construção do conhecimento em crianças da educação infantil. **Materiais e métodos:** A pesquisa foi realizada em uma turma da educação infantil, na qual atividades gamificadas foram implementadas ao longo de um trimestre. As atividades incluíam missões individuais, missões em grupo e como desbloqueio para o nível seguinte missões com as famílias. Ao final de cada desafio as crianças eram premiadas individualmente e coletivamente. Observações e entrevistas foram realizadas com os educadores para avaliar o impacto das atividades na dinâmica da sala de aula. **Resultados:** Os resultados indicaram um aumento significativo na participação dos educandos nas atividades propostas. As crianças demonstraram maior interesse para aprender, por estarem sempre em contexto lúdico, além de desenvolverem habilidades sociais como cooperação, trabalho em equipe e um melhor relacionamento com a frustração. A interação entre os discentes foi intensificada, refletindo os princípios da teoria sócio- interacionista. **Conclusão:** A gamificação, quando associada à teoria sócio- interacionista mostrou-se uma abordagem eficaz para promover o aprendizado significativo na educação infantil. As práticas gamificadas não apenas motivaram os alunos pelo fator lúdico, mas também fortaleceram as interações sociais contribuindo para um ambiente educativo mais colaborativo e dinâmico. Assim, conclui-se que os educadores podem utilizar a gamificação como estratégia valiosa para enriquecer suas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; EUDCAÇÃO INFANTIL; CRIANÇAS; INTERAÇÃO; APRENDIZAGEM**