



## **METODOLOGIAS ATIVAS APLICADA À PRIMEIRA INFÂNCIA: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM**

GABRIELLE HELOISA SOUZA DE OLIVEIRA  
MICHELLE DA SILVA E SILVA VIEIRA

### **RESUMO**

Este estudo analisa a gamificação na educação infantil, especialmente na primeira infância, período fundamental para o desenvolvimento da criança. A gamificação utiliza elementos de jogos, como desafios e recompensas, para tornar o aprendizado mais atraente e motivador. Inserida nas metodologias ativas, essa abordagem incentiva a participação da criança, promovendo autonomia, cooperação e criatividade. A pesquisa baseou-se em autores que destacam a importância do brincar e do papel do professor como mediador no processo educativo. Atividades como missões e histórias interativas mostram como a gamificação pode transformar o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico e alinhado às necessidades das crianças. Conclui-se que a gamificação, quando aplicada com planejamento e sensibilidade, enriquece o aprendizado, tornando-o mais significativo e prazeroso, além de contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos.

**Palavras-chave: Desenvolvimento, ensino, interatividade**

### **1 INTRODUÇÃO**

A primeira infância, que abrange os primeiros seis anos de vida, é um período fundamental para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Durante essa fase, o processo de ensino-aprendizagem deve levar em consideração as particularidades do desenvolvimento infantil, incluindo aspectos afetivos, motores e sociais. Nesse contexto, as metodologias ativas surgem como abordagens inovadoras que colocam a criança no centro do aprendizado, incentivando sua participação ativa e promovendo a construção do conhecimento de maneira significativa (Bacich; Moran, 2018).

Ao romper com modelos tradicionais e centrados no professor, essas metodologias permitem que a criança seja protagonista do próprio desenvolvimento. Dentre essas estratégias, destaca-se a gamificação, que aplica elementos de jogos em ambientes educacionais não lúdicos, estimulando o engajamento e tornando o aprendizado mais prazeroso e efetivo. Essa abordagem tem se mostrado uma poderosa ferramenta para motivar crianças pequenas a participar de atividades educativas de forma envolvente e dinâmica (McGonigal, 2011).

Sendo assim, este estudo tem como objetivo analisar a aplicação da gamificação na primeira infância, destacando os principais autores que embasam essa prática.

### **2 MATERIAL E MÉTODOS**

Para a realização deste estudo, foi conduzida uma revisão bibliográfica baseada em artigos científicos, dissertações e livros que abordam metodologias ativas e gamificação na

primeira infância. Foram analisadas as contribuições de pesquisadores que discutem a aplicação de jogos e desafios como forma de estimular o aprendizado, respeitando o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. Foram consultadas bases de dados como SciELO, Google Acadêmico, Academia.edu e CAPES, utilizando os descritores: metodologias ativas, gamificação e primeira infância.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As metodologias ativas configuram um importante avanço no campo educacional ao priorizarem a participação efetiva do aluno na construção do conhecimento. Ao invés de uma aprendizagem passiva e centrada exclusivamente no professor, essas abordagens valorizam a interação direta do estudante com o conteúdo, com seus colegas e com o educador. Nesse sentido, o papel do docente deixa de ser aquele de um simples transmissor de informações para tornar-se um mediador e facilitador de experiências que promovem a autonomia e o protagonismo dos alunos (Moran, 2018). Essa transformação é especialmente significativa na educação infantil, etapa em que o desenvolvimento integral da criança requer abordagens pedagógicas sensíveis à sua forma única de aprender e se expressar.

Na educação infantil, o brincar é amplamente reconhecido como a principal linguagem das crianças. É por meio do jogo que elas exploram o mundo, constroem significados e desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais. Jean Piaget (1975), um dos maiores teóricos do desenvolvimento infantil, destacou que o jogo acompanha e reflete os estágios do desenvolvimento cognitivo, ajudando a criança a assimilar e acomodar novas experiências. Por sua vez, Lev Vygotsky (1998) ressaltou a importância do jogo para a internalização das normas sociais e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a imaginação, a atenção e o autocontrole. Ou seja, o brincar não é apenas diversão, mas um mecanismo fundamental para o aprendizado e o crescimento saudável na primeira infância.

Dentro desse contexto, a gamificação surge como uma extensão natural das atividades lúdicas tradicionais. A gamificação pode ser entendida como a aplicação de elementos típicos dos jogos — tais como pontos, níveis, desafios e recompensas — em ambientes não necessariamente relacionados ao jogo, como o ambiente escolar. Seu principal objetivo é aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. É importante destacar que os jogos, quando bem planejados e aplicados, possuem um potencial transformador significativo. Eles podem estimular a colaboração, a persistência diante de desafios e o prazer de aprender, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral da criança (McGonigal, 2011).

No cenário brasileiro, Luciano Meira (2019) enfatiza que a gamificação apresenta um potencial especialmente elevado para crianças pequenas. Isso se deve ao fato de que essa faixa etária é naturalmente exploratória e curiosa, características que podem ser perfeitamente aproveitadas pelo uso de estratégias gamificadas. Segundo Meira, a combinação de elementos de jogos com narrativas envolventes (storytelling) e desafios adequados ao desenvolvimento infantil contribui para a criação de experiências educativas que são ao mesmo tempo eficazes e prazerosas. A gamificação, nesse sentido, não se limita a tornar a aprendizagem mais divertida, mas promove uma maior conexão emocional e cognitiva das crianças com o conteúdo, facilitando a retenção e a aplicação do conhecimento.

Outra importante contribuição teórica para o entendimento da gamificação na educação infantil vem de Seymour Papert (1997), criador da teoria do construcionismo. Para Papert, as crianças aprendem de forma mais significativa quando estão ativamente envolvidas na construção de produtos concretos que tenham significado pessoal para elas. Exemplos dessa abordagem incluem atividades de robótica educacional e jogos digitais, que oferecem oportunidades para as crianças experimentarem, criarem e resolverem problemas em

contextos reais ou simulados. O uso de tecnologias digitais, alinhado a metodologias ativas, possibilita a integração entre o brincar e o aprender, respeitando o ritmo e as necessidades individuais de cada criança.

Porém, para que a gamificação seja realmente efetiva na primeira infância, sua aplicação deve ser feita com sensibilidade, planejamento e um olhar atento às especificidades do desenvolvimento infantil. Atividades como missões pedagógicas, caça ao tesouro, histórias interativas e sistemas de pontos simbólicos têm o potencial de transformar o cotidiano escolar em um espaço lúdico e formativo. No entanto, é fundamental que o professor exerça seu papel de mediador, garantindo que os objetivos educacionais estejam claros e que a brincadeira não perca sua intencionalidade pedagógica. Ou seja, o jogo deve ser um meio para a aprendizagem, e não um fim em si mesmo.

Além dos benefícios ligados ao engajamento, a gamificação contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes, como a cooperação, a resolução de problemas, a persistência e a autonomia. Ao vivenciarem desafios e recompensas, as crianças aprendem a lidar com o sucesso e o fracasso, desenvolvem estratégias para superar obstáculos e passam a ser protagonistas do próprio aprendizado. Essas competências são fundamentais para a formação de sujeitos críticos e criativos, preparados para os desafios do século XXI.

Em síntese, os estudos indicam que a gamificação pode aumentar significativamente o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e eficaz. A utilização de elementos como recompensas, desafios e narrativas cria um ambiente estimulante e envolvente, que favorece tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o emocional das crianças. Ademais, a gamificação fortalece o protagonismo infantil, alinhando-se perfeitamente às metodologias ativas, que valorizam a participação ativa do aluno e transformam o papel do professor em um facilitador de experiências significativas (Moran, 2018).

Meira (2019) reforça que o uso sensível e planejado desses recursos, considerando as particularidades do desenvolvimento infantil, pode tornar o processo de aprendizagem mais atraente e efetivo. Investir na gamificação representa, portanto, um avanço importante para a educação infantil, promovendo uma formação mais integral, criativa e colaborativa. Essa abordagem não só responde às necessidades e interesses das crianças do século XXI, como também potencializa o papel transformador da escola, que deve ser um espaço de descobertas, experiências e crescimento.

Assim, ao incorporar elementos lúdicos e desafiadores, a gamificação se articula com metodologias ativas que valorizam o protagonismo do aluno, promovem a autonomia e estabelecem uma relação mais dinâmica e participativa entre educadores e alunos.

Essa combinação abre novas perspectivas para a prática pedagógica, tornando o aprendizado um processo mais significativo e prazeroso desde os primeiros anos da vida escolar.

Segundo Almeida e Silva (2017), a gamificação favorece a personalização do ensino, permitindo que crianças com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem sejam atendidas de maneira mais eficaz. A flexibilidade das estratégias lúdicas contribui para um ambiente mais inclusivo, respeitando as necessidades individuais e promovendo a equidade educacional.

Vygotsky (1998) já enfatizava o papel da interação social na formação das funções psicológicas superiores, entre elas a linguagem. Atividades gamificadas que envolvem trabalho em grupo estimulam a comunicação, o diálogo e a troca de ideias, habilidades essenciais para o desenvolvimento social e emocional das crianças (Fonseca, 2015).

Papert (1993) destaca que o uso de jogos e atividades investigativas na infância estimula o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas. O contato precoce com

desafios que envolvem experimentação contribui para o desenvolvimento de um olhar científico e investigativo, fundamental para a aprendizagem significativa.

Segundo Erikson (1963), o sucesso em tarefas adequadas ao estágio de desenvolvimento fortalece a autoestima e a autoconfiança nas crianças. Gamificação, ao oferecer feedbacks constantes e recompensas simbólicas, cria um ambiente motivador que reforça essas qualidades, contribuindo para o bem-estar emocional e o desempenho acadêmico (Costa, 2018).

Valente (2010) ressalta que o uso planejado de tecnologias digitais na educação infantil pode desenvolver habilidades como o pensamento computacional e a criatividade, essenciais para a formação de crianças para os desafios do século XXI. No entanto, o autor destaca a importância do equilíbrio entre o uso digital e as experiências práticas presenciais para garantir um desenvolvimento integral.

Diante do exposto, fica evidente que a gamificação, ao integrar diferentes teorias e práticas pedagógicas, tem um papel fundamental na promoção de um ensino mais inclusivo, interativo e motivador.

#### **4 CONCLUSÃO**

Portanto, a gamificação, quando inserida no contexto da educação infantil de maneira planejada e alinhada ao desenvolvimento das crianças, revela-se uma ferramenta pedagógica de grande valor. Ao integrar elementos lúdicos ao processo de aprendizagem, respeitando a natureza curiosa e exploratória da primeira infância, essa abordagem contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social de forma significativa. Os estudos analisados reforçam que, além de estimular o engajamento e a motivação, a gamificação promove a autonomia, a criatividade e a cooperação entre os pequenos. Ao colocar a criança como protagonista de seu aprendizado e transformar o papel do educador em mediador, fortalece-se uma prática pedagógica mais humanizada, ativa e centrada no sujeito. Dessa forma, investir na gamificação é investir em uma educação mais inovadora, sensível às necessidades da infância e comprometida com a formação integral dos alunos.

#### **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo; SILVA, Mariana. Gamificação na educação: estratégias para uma aprendizagem personalizada e inclusiva. São Paulo: Editora Educacional, 2017.

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018. E-book. Disponível em: [https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2392/mod\\_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rica-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%2C%20Lilian%5D%20CAP%C3%8DTULOS%20SELECIONADOS.pdf](https://www.tecnodocencias.com/ava/pluginfile.php/2392/mod_resource/content/1/Metodologias%20Ativas%20para%20uma%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20Inovadora%20Uma%20Abordagem%20Te%C3%B3rica-Pr%C3%A1tica%20by%20Lilian%20Bacich%20%20Jos%C3%A9%20Moran%20%5BBacich%2C%20Lilian%5D%20CAP%C3%8DTULOS%20SELECIONADOS.pdf). Acesso em: 12 mai. 2025.

COSTA, G. T. M.; NEVES, V. A. Gamificação na educação: conceitos e aplicações pedagógicas. Anais do IV CONEDU, Campina Grande: Realize Editora, 2017.

ERIKSON, E. H. Infância e sociedade. Rio de Janeiro: Guanabara, 1963.

FONSECA, Thais. Jogos e brincadeiras na educação infantil: uma proposta de aprendizagem lúdica. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

MEIRA, Luciano. Gamificação na Educação: princípios e práticas. Recife: Porto Digital, 2019.

MEIRA, Luciano. Gamificação na educação: o poder dos jogos para transformar a aprendizagem. In: RIBEIRO, A. L. G. (org.). Educação e tecnologia: tendências e práticas inovadoras. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais eficaz. In:

BACICH, L.; MORAN, J. M. (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2011. Disponível em : [https://educacaoefisicaefcps.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/07/reality\\_is\\_broken.pdf](https://educacaoefisicaefcps.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/07/reality_is_broken.pdf). Acesso em: 13 mai. 2025.

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

PAPERT, Seymour. A Máquina das Crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1997. Disponível em: [https://www.academia.edu/3015023/PAPERT\\_Seymour\\_A\\_m%C3%A1quina\\_das\\_crian%C3%A7as\\_repensando\\_a\\_escola\\_na\\_era\\_da\\_inform%C3%A1tica](https://www.academia.edu/3015023/PAPERT_Seymour_A_m%C3%A1quina_das_crian%C3%A7as_repensando_a_escola_na_era_da_inform%C3%A1tica). Acesso em: 10 mai. 2025.

VALENTE, José Armando. Tecnologias na educação infantil: possibilidades e desafios. Revista Pátio: Educação Infantil, Porto Alegre, Artmed, ano 13, n. 46, p. 8-11, 2010.

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Disponível em: [https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X\\_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf](https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf). Acesso em: 13 mai. 2025.