

# Revista Brasileira de Ciências Humanas

ISSN 3085-8178

vol. 1, n. 6, 2025

## ••• ARTIGO 5

Data de Aceite: 02/12/2025

## TECNOLOGIAS DIGITAIS E EPISTEMOLOGIAS ATIVAS: A ADOÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

**Suelene Batista de Sousa Silva**

Mestranda do programa de Mestrado em Ciência da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS.

<https://orcid.org/0009-0009-6568-3934>.

**Fábio Coelho Pinto**

Orientador e Docente do programa de Mestrado em Ciência da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS.

<https://orcid.org/0000-0002-7169-2716>



Todo o conteúdo desta revista está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

**Resumo:** Este estudo investigou a gamificação como estratégia pedagógica inovadora, fundamentada em teorias da aprendizagem, metodologias ativas e cultura digital. Por meio de uma revisão de literatura, foram analisadas obras que demonstram como a gamificação, quando aplicada com intencionalidade e embasamento teórico consistente, favorece a motivação, o engajamento, a autonomia e a aprendizagem significativa. Autores como Piaget, Vygotsky e Ausubel sustentam os aspectos cognitivos, sociais, simbólicos e significativos do uso de jogos e elementos lúdicos no processo educativo, enquanto Gagné destaca os fatores motivacionais intrínsecos associados ao engajamento dos estudantes. Paralelamente, Kapp, Bacich, Moran, Santos e Silva apresentam a gamificação como prática contemporânea alinhada às demandas educacionais atuais, valorizando a construção ativa do conhecimento e o protagonismo discente. Os resultados indicam também desafios, como a formação docente, o design instrucional e a integração de tecnologias com intencionalidade pedagógica. Conclui-se que a gamificação representa uma abordagem promissora para transformar os processos educativos, desde que aplicada de forma crítica, contextualizada e fundamentada em princípios teóricos sólidos.

**Palavras-chave:** Gamificação. Aprendizagem Significativa. Metodologias Ativas. Motivação. Cultura Digital.

## INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas têm impactado profundamente os modos de viver, comunicar, aprender e ensinar, especialmente entre as novas gerações que cresceram em am-

bientes permeados por dispositivos digitais, redes sociais e interações virtuais. Segundo Coelho, Costa e Mattar Neto (2018), esses sujeitos, denominados nativos digitais, demandam novas formas de aprender que dialoguem com seus interesses, linguagens e modos de interação. Nesse cenário, a escola é desafiada a repensar métodos tradicionais de ensino e incorporar estratégias inovadoras que favoreçam a construção do conhecimento de forma ativa, significativa e engajadora, conforme apontam Burak *et al.* (2025) e, Bacich e Moran (2017).

As epistemologias ativas, fundamentadas em correntes como o construtivismo e o sociointeracionismo, defendem que a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva quando o aluno participa ativamente do processo, atuando como protagonista e não apenas como receptor de informações (Vygotsky, 2007; Piaget, 2010). Nessa perspectiva, o papel do professor é o de mediador, responsável por conduzir situações de aprendizagem investigativas, colaborativas e contextualizadas, que estimulem o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas. Para Bacich e Moran (2017), essa abordagem exige metodologias mais dinâmicas, flexíveis e inovadoras, capazes de estimular o protagonismo discente e a autonomia educacional.

Dentre as estratégias que mais se destacam nesse contexto, a gamificação, entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, como a educação, demonstra grande potencial para engajar, motivar e transformar as experiências de ensino (Kapp, 2012). Ao utilizar recursos como pontuação, desafios, feedback imediato, recompensas e narrativas, a gamificação promove envolvimento emocional e cognitivo, além de propiciar vivências de

aprendizagem ativas e colaborativas (De-terding *et al.*, 2011). Para Simão e Jardim (2024), ao ser aplicada no ensino fundamental, a gamificação pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, favorecendo a curiosidade, a criatividade, a persistência e a cooperação entre os alunos.

A adoção da gamificação nas escolas, entretanto, não se limita à inclusão de jogos digitais, mas implica uma mudança de postura pedagógica, alicerçada nos princípios das epistemologias ativas, que valorizam a participação, a autonomia e o protagonismo do estudante (Silva; Sales; Castro, 2019). Desse modo, a gamificação se torna uma ponte entre a tecnologia e as metodologias ativas, fortalecendo a construção significativa do conhecimento por meio de experiências motivadoras e contextualizadas (Anuradhani; Wijayarathna; Yatigammana, 2024). Para que isso ocorra de forma efetiva, é essencial que o professor assuma o papel de facilitador, planejando atividades com intencionalidade pedagógica e alinhadas aos objetivos de aprendizagem (Burak *et al.*, 2025).

Mesmo diante de seu potencial, a implementação da gamificação enfrenta desafios como a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas, a resistência de alguns docentes diante de metodologias inovadoras e a formação insuficiente para o uso pedagógico das tecnologias digitais (Santos *et al.*, 2024b). Por isso, a adoção da gamificação deve ser compreendida como um processo que envolve não apenas tecnologia, mas também formação pedagógica, mudança de mentalidade e planejamento educativo. Nesse contexto, como ressaltam Silva *et al.* (2024) e Bacich e Moran (2017), a gamificação precisa estar articulada aos princípios

das epistemologias ativas, para que se torne uma ferramenta transformadora, e não apenas uma atividade lúdica sem propósito educacional.

Diante desses desafios e possibilidades, emerge a necessidade de investigar como a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica inovadora, fundamentada nas epistemologias ativas, para promover aprendizagens significativas no ensino fundamental. Assim, este estudo tem como objetivo analisar como a gamificação, quando alinhada às epistemologias ativas, pode contribuir para a aprendizagem e o engajamento dos alunos do ensino fundamental, compreendendo seus impactos na motivação, autonomia e desempenho escolar. Essa investigação se justifica pela necessidade de compreender de que forma a gamificação pode favorecer o protagonismo discente, fortalecer a aprendizagem ativa e tornar os processos educacionais mais atrativos e eficientes na contemporaneidade, especialmente considerando os desafios do ensino tradicional frente às demandas da sociedade digital (Simão; Jardim, 2024).

Ao buscar compreender essas relações, pretende-se contribuir para a reflexão sobre práticas pedagógicas inovadoras e alinhadas às necessidades da educação atual, oferecendo subsídios teóricos e metodológicos para professores, pesquisadores e gestores educacionais, conforme pontuam Silva, Sales e Castro (2019) e Burak *et al.* (2025). Dessa maneira, espera-se que a gamificação, integrada às epistemologias ativas, se consolide como uma estratégia efetiva para promover a aprendizagem significativa, o engajamento e o desenvolvimento integral dos estudantes no ensino fundamental, alinhando educação, tecnologia e inovação.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A evolução das tecnologias digitais tem modificado substancialmente os paradigmas educacionais, exigindo novas formas de ensinar e aprender, mais conectadas com as demandas socioculturais contemporâneas. A educação tradicional, pautada na transmissão unidirecional do conhecimento, mostra-se cada vez mais insuficiente para atender às necessidades dos estudantes do século XXI, que demandam práticas pedagógicas interativas, colaborativas e centradas no aluno (Kenski, 2019). Nesse contexto, emergem as metodologias ativas como alternativa pedagógica capaz de promover experiências de aprendizagem mais significativas, baseadas na autonomia, investigação e protagonismo discente (Bacich; Moran, 2017).

As epistemologias ativas se fundam em teorias educacionais como o construtivismo e o sociointeracionismo, que concebem o conhecimento como resultado da interação entre sujeito, meio e cultura (Farias, 2022). Para Piaget (2010), o aluno constrói o conhecimento por meio da assimilação e acomodação, desenvolvendo estruturas cognitivas cada vez mais complexas. Já Vygotsky (2007) destaca o papel social e cultural da aprendizagem, enfatizando a linguagem, a interação e a mediação como elementos centrais para o desenvolvimento humano. Esses pressupostos fornecem a base teórica para compreender a gamificação como estratégia pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e social a partir da ludicidade, do desafio e da cooperação (Antunes, 2014).

A aprendizagem significativa, segundo Farias (2022), ocorre quando o novo conhecimento adquire sentido para o estudante, conectando-se aos seus conhecimentos pré-

vios e experiências pessoais. A gamificação, ao promover situações de aprendizagem contextualizadas, desafiadoras e motivadoras, favorece essa construção de significados e amplia as possibilidades de engajamento cognitivo. Além disso, a gamificação, quando alinhada às epistemologias ativas, oferece ao aluno oportunidades de desenvolver competências como autonomia, pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas, características essenciais para o século XXI (Santos *et al.*, 2024a).

No campo da psicologia motivacional, Gagné *et al.* (2022), por meio da Teoria da Autodeterminação, destacam que a motivação intrínseca é promovida quando três necessidades psicológicas fundamentais são atendidas: autonomia, competência e pertencimento. A gamificação, ao oferecer feedback imediato, possibilidade de escolhas e interação social, contribui diretamente para a satisfação dessas necessidades, tornando a aprendizagem mais envolvente e prazerosa. Esse aspecto é especialmente relevante no ensino fundamental, fase em que a motivação e o engajamento constituem elementos determinantes para o desenvolvimento de atitudes positivas em relação à aprendizagem (Antunes, 2014).

A gamificação se constitui, assim, como uma abordagem didática que emprega elementos de design de jogos, como pontuação, níveis, recompensas, desafios e narrativas, com o objetivo de aumentar o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes em atividades que não são propriamente jogos. Entretanto, não se trata apenas da inserção de elementos lúdicos, mas de uma proposta pedagógica que utiliza esses elementos com intencionalidade educativa, promovendo aprendizagens significativas, colaborativas e autênticas

(Deterding *et al.*, 2011). A intencionalidade pedagógica é o que garante que a gamificação extrapole a mera diversão, constituindo-se como metodologia ativa com potencial formativo (Kenski, 2019).

No contexto escolar, a gamificação exerce papel importante no fortalecimento da participação estudantil e na melhoria do desempenho acadêmico, desde que bem planejada e articulada às práticas pedagógicas (Silva; Sales; Castro, 2019). Para Matias e Schneider (2023), estratégias gamificadas favorecem a aprendizagem colaborativa, estimulam o raciocínio lógico, promovem a resolução de problemas e fortalecem a autonomia dos alunos. Além disso, essas estratégias podem contribuir para a inclusão educacional, ao oferecer múltiplas formas de interação, participação e expressão, respeitando diferentes estilos de aprendizagem (Burak *et al.*, 2025).

A integração entre gamificação e tecnologias digitais potencializa ainda mais o processo educativo, uma vez que amplifica a interatividade, a imersão e a simulação de situações complexas de aprendizagem (Silva Filho, 2025). Ambientes virtuais gamificados, como plataformas educacionais, aplicativos e jogos pedagógicos, permitem a criação de experiências personalizadas de aprendizagem, com feedback contínuo, acompanhamento do progresso e adaptação aos ritmos individuais (Kapp, 2012). Essa personalização favorece a aprendizagem autorregulada e fortalece a autonomia dos estudantes, permitindo que se envolvam ativamente na construção do próprio conhecimento (Bacich; Moran, 2017).

No entanto, a efetividade da gamificação depende diretamente do papel do professor, que deve atuar como mediador, planejador e facilitador da aprendizagem,

conforme defendem Bacich e Moran (2017). A formação docente para o uso pedagógico das tecnologias digitais é um desafio recorrente no contexto educacional brasileiro, marcado por limitações estruturais, resistência pedagógica e falta de políticas públicas que favoreçam a inovação (Matias; Schneider, 2023). Dessa forma, a gamificação exige não apenas recursos tecnológicos, mas uma mudança de mentalidade educacional, pautada no respeito à autonomia discente, na valorização da ludicidade e na promoção de aprendizagens significativas (Kenski, 2019).

A gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental assume papel ainda mais relevante, pois contribui para a formação integral da criança, estimulando habilidades socioemocionais como empatia, persistência, cooperação e autocontrole (Santos *et al.*, 2024a). Segundo Silva Filho (2025), ambientes gamificados promovem interações sociais, permitem a construção de conhecimentos coletivos e desenvolvem competências cognitivas e emocionais de forma simultânea. Além disso, a gamificação favorece a aprendizagem interdisciplinar, conectando conteúdos de diferentes áreas e promovendo experiências que integram saberes (Antunes, 2014).

Outro aspecto relevante refere-se às potencialidades da gamificação no fortalecimento da autorregulação da aprendizagem. Autores como Kenski (2003) destacam que os recursos gamificados incentivam o planejamento, o monitoramento e a avaliação das próprias ações por parte do estudante, desenvolvendo habilidades de metacognição e autonomia. Essa autorregulação, quando estimulada desde o ensino fundamental, contribui para a formação de aprendizes autônomos e críticos, preparados para lidar

com os desafios educacionais e sociais contemporâneos (Santos *et al.*, 2024a).

Por fim, a gamificação, quando fundamentada nas epistemologias ativas, representa uma possibilidade pedagógica consistente para a transformação dos processos educacionais. Mais do que uma tendência, trata-se de uma abordagem que responde às necessidades formativas da sociedade digital, promovendo aprendizagens significativas, motivadoras e colaborativas (Silva Filho, 2025). Assim, compreender suas bases, suas potencialidades e desafios é essencial para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas às demandas da educação contemporânea.

## METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura, que, segundo Almeida *et al.* (2024), permite a análise, síntese e avaliação crítica de estudos relevantes sobre um determinado tema, de forma sistemática e organizada. A revisão integrativa possibilita a construção de conhecimento científico a partir da análise de múltiplas fontes e abordagens, permitindo uma compreensão abrangente do fenômeno investigado. Assim, este estudo tem como objetivo reunir, analisar e discutir produções acadêmicas que abordam a gamificação como estratégia pedagógica fundamentada nas epistemologias ativas no contexto do ensino fundamental.

Quanto à abordagem, o estudo é qualitativo, por buscar compreender e interpretar os significados atribuídos pelos autores aos fenômenos educacionais, considerando os contextos nos quais estão inseridos. A pesquisa apresenta caráter exploratório e descritivo, uma vez que busca explorar uma

temática ainda em desenvolvimento no campo educacional, mapeando conceitos, evidências e lacunas científicas relacionadas ao uso de tecnologias digitais e gamificação na educação básica.

O percurso metodológico seguiu as etapas propostas por Botelho, Cunha e Macedo (2011) para revisões integrativas: (a) identificação da questão norteadora, (b) critérios de busca e seleção dos estudos, (c) definição dos descritores, (d) análise e categorização dos estudos, (e) interpretação dos dados e (f) síntese dos resultados. A questão norteadora que orientou o estudo foi: Como a gamificação, fundamentada nas epistemologias ativas, tem sido discutida e aplicada no contexto do ensino fundamental?

As buscas foram realizadas entre setembro e novembro de 2024 nas bases de dados SciELO, ERIC, CAPES Periódicos e Redalyc, por serem reconhecidas por sua relevância científica. Utilizaram-se os seguintes descritores, combinados por operadores booleanos (AND/OR): gamificação; epistemologias ativas; metodologias ativas; tecnologias digitais na educação; ensino fundamental; aprendizagem significativa; educação básica; active learning; gamification; digital technologies in education.

Como critérios de inclusão, foram selecionados artigos publicados entre os anos de 2003 e 2025, disponíveis na íntegra, em português, inglês ou espanhol, com foco no ensino fundamental, que abordassem a gamificação e suas relações com as epistemologias ativas, aprendizagem significativa, engajamento ou metodologias digitais. Foram excluídos trabalhos duplicados, dissertações, teses, resumos expandidos, estudos com foco exclusivo em ensino superior ou técnico, bem como publicações que não apresen-

tavam relação teórica ou metodológica com a temática.

Após a etapa de triagem, 87 publicações inicialmente identificadas foram analisadas quanto à pertinência e, após aplicação dos critérios de elegibilidade, restaram 20 estudos que compuseram o corpus final da revisão. Os dados foram organizados em fichamentos contendo informações sobre objetivos, metodologia, referenciais teóricos, principais resultados e contribuições. Para a análise dos dados, utilizou-se a técnica de análise temática de conteúdo proposta por Bardin (Valle; Ferreira, 2025), que permite identificar categorias emergentes por meio de agrupamentos semânticos, estruturando a síntese interpretativa.

As seguintes categorias emergiram da análise: (1) gamificação como metodologia ativa; (2) tecnologias digitais e engajamento discente; (3) epistemologias ativas e protagonismo do aluno; (4) motivação e aprendizagem significativa; (5) desafios pedagógicos e formação docente. A categorização possibilitou compreender como os estudos tratam a relação entre gamificação, tecnologia e epistemologias ativas no ensino fundamental, oferecendo subsídios teóricos para fundamentar a discussão e os resultados.

Os aspectos éticos foram respeitados, considerando os preceitos de integridade, fidedignidade e crédito às fontes consultadas. Por não envolver sujeitos humanos diretamente, esta pesquisa dispensa submissão ao Comitê de Ética, mas mantém rigor científico por meio de referências fidedignas, respeito à propriedade intelectual e análise sistemática dos materiais acadêmicos.

Assim, a metodologia adotada permitiu construir uma visão ampla, crítica e fundamentada sobre o estado atual da produção

científica referente ao uso da gamificação no ensino fundamental, articulada às epistemologias ativas e às tecnologias educacionais, contribuindo para o fortalecimento da pesquisa acadêmica na área da educação.

## RESULTADOS

Os resultados desta revisão de literatura foram organizados com base na análise das principais obras que fundamentam o uso da gamificação, metodologias ativas e teorias da aprendizagem na educação contemporânea. As produções selecionadas permitem compreender como os jogos, a motivação, as tecnologias digitais e os métodos pedagógicos inovadores podem contribuir significativamente para a construção de aprendizagens significativas, promovendo engajamento, autonomia e desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes. A seguir, apresenta-se a síntese das obras e suas relevâncias para o estudo.

Os resultados evidenciam que a gamificação, quando fundamentada em teorias da aprendizagem e metodologias ativas, possui forte potencial para promover engajamento, autonomia, motivação e aprendizagem significativa. As obras analisadas apresentam contribuições complementares que estruturam tanto os aspectos conceituais quanto práticos da gamificação no contexto educacional. A partir desses resultados, torna-se possível avançar para o próximo tópico, a discussão, no qual serão interpretadas criticamente essas contribuições à luz dos objetivos do estudo.

Autor/Ano	Título da Obra	Síntese da Obra	Relevância para o Trabalho
Antunes, 2014	Jogos Para a Estimulação das Múltiplas Inteligências	Explora o uso de jogos como meio de desenvolver diferentes tipos de inteligências, conforme a teoria de Gardner.	Contribui para o entendimento do potencial educativo dos jogos e da gamificação no desenvolvimento integral do aluno.
Anuradhani <i>et al.</i> , 2024	Defining Gamification	Realiza uma revisão sistemática para propor uma definição processual de gamificação.	Ajuda a delimitar o conceito de gamificação dentro da pesquisa, estabelecendo parâmetros teóricos claros.
Bacich; Moran, 2017	Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora	Apresenta as bases e práticas das metodologias ativas e seu impacto na aprendizagem.	Fundamenta o uso de estratégias inovadoras, como gamificação, no contexto pedagógico.
Burak <i>et al.</i> , 2025	Aprendizagem Ativa e Cultura Digital na Educação Infantil	Analisa a aprendizagem ativa e sua interface com a cultura digital nas práticas educativas.	Oferece subsídios sobre a integração entre cultura digital e aprendizagem ativa.
Coelho; Costa; Mattar Neto, 2018	Saber Digital e suas Urgências	Reflete sobre imigrantes e nativos digitais e os impactos das tecnologias na educação.	Contribui para contextualizar a gamificação diante da nova geração de alunos digitais.
Deterding <i>et al.</i> , 2011	Gamification: Toward a Definition	Propõe uma definição seminal de gamificação e discute seus elementos principais.	Base teórica essencial para a compreensão do conceito de gamificação.
Farias, 2022	Contributos da Aprendizagem Significativa de Ausubel	Analisa a teoria da aprendizagem significativa e sua relevância para a educação.	Oferece suporte conceitual para compreender como a gamificação favorece aprendizagens significativas.
Gagné <i>et al.</i> , 2022	Self-Determination Theory	Explora a teoria da auto-determinação e os fatores motivacionais intrínsecos.	Sustenta teoricamente como a gamificação pode promover motivação e engajamento.
Kapp, 2012	The Gamification of Learning and Instruction	Mostra como gamificação pode ser aplicada no ensino com evidências práticas.	Estabelece pontes entre gamificação e processos pedagógicos.
Kenski, 2003	Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância	Discute o papel das tecnologias no ensino presencial e online.	Fundamenta a integração das tecnologias digitais nos processos educativos gamificados.
Kenski, 2019	Design Instrucional para Cursos Online	Aborda os princípios do design instrucional para ambientes virtuais de aprendizagem.	Auxilia na construção de propostas gamificadas com intencionalidade didática.
Matias; Schneider, 2023	Gamificação como Estratégia Pedagógica Colaborativa	Analisa a gamificação como ferramenta para desenvolver competências socioemocionais.	Reforça a potência da gamificação para o desenvolvimento integral do aluno.

Piaget, 2010	A Formação do Símbolo Na Criança	Discute o papel do jogo simbólico no desenvolvimento cognitivo infantil.	Fundamenta teoricamente o uso do jogo como elemento essencial da aprendizagem.
Santos <i>et al.</i> , 2024a	Aplicabilidade da Gamificação no Ensino	Analisa a implementação da gamificação em contextos educacionais.	Oferece exemplos práticos da aplicação de gamificação no ensino formal.
Santos <i>et al.</i> , 2024b	Gamificação na Educação	Discute benefícios e desafios da gamificação no ensino.	Ajuda a refletir sobre limites e potencialidades da gamificação.
Silva <i>et al.</i> , 2024	Estratégias para Engajamento e Retenção	Evidencia como gamificação contribui para engajamento e retenção do conhecimento.	Oferece suporte à discussão sobre impactos pedagógicos da gamificação.
Silva Filho, 2025	Gamificação e Educação na Era Digital	Discute a gamificação no contexto da educação digital contemporânea.	Contextualiza a gamificação junto às demandas educacionais atuais.
Silva; Sales; Castro, 2019	Gamificação no Ensino de Física	Apresenta a gamificação como estratégia de aprendizagem ativa na física.	Ilustra a aplicação da gamificação em disciplinas específicas.
Simão; Jardim, 2024	Aprendizagem Gamificada: Revisão Sistemática	Revisão sobre o uso da gamificação no ensino fundamental e médio.	Apoia a discussão com panorama atualizado sobre gamificação na educação básica.
Vygotsky, 2007	A Formação Social da Mente	Discute a aprendizagem e desenvolvimento a partir da interação social.	Sustenta a gamificação como prática socioconstrutivista e colaborativa.

TABELA 1 – Síntese das Obras Selecionadas na Revisão e sua Contribuição para o Estudo

**Fonte:** elaborada pela própria autora, 2025.

## DISCUSSÃO

A análise integrativa dos resultados permite compreender que a gamificação não pode ser entendida isoladamente como uma técnica motivacional, mas sim como uma abordagem pedagógica complexa, fundamentada em teorias da aprendizagem, princípios da psicologia cognitiva e socioemocional, bem como em práticas de metodologias ativas. Deterding *et al.* (2011) e Anuradhaní, Wijayarathna e Yatigammana (2024) convergem ao afirmar que a gamificação ultrapassa o uso de elementos lúdicos descontextualizados e envolve um processo estruturado, com intencionalidade peda-

gógica, alinhado a objetivos educacionais. Segundo Kapp (2012), a gamificação deve promover a experiência de aprendizagem ativa, de forma semelhante ao que defendem Bacich e Moran (2017), que descrevem as metodologias ativas como práticas que colocam o estudante no centro do processo, instigando autonomia e protagonismo.

A perspectiva de aprendizagem significativa apresentada por Farias (2022), articula-se com a cultura digital discutida por Burak *et al.* (2025), sustentando que a gamificação possibilita a construção de conhecimentos relevantes quando integrada aos contextos culturais e tecnológicos dos

alunos. Nesse sentido, Coelho, Costa e Matar Neto (2018) destacam a necessidade de compreender o perfil de estudantes nativos digitais, que demandam práticas inovadoras que dialoguem com sua realidade interativa, tecnológica e colaborativa. Assim, unir gamificação, metodologias ativas e cultura digital representa não apenas uma tendência, mas uma urgência pedagógica frente às transformações sociotecnológicas.

Os fundamentos teóricos de Piaget (2010) e Vygotsky (2007) também oferecem suporte à discussão ao esclarecerem que o jogo é elemento essencial do desenvolvimento cognitivo e social, atuando como mediador simbólico e como espaço de interação coletiva. Piaget destaca o papel do jogo simbólico na construção da inteligência e no desenvolvimento da representação, enquanto Vygotsky enfatiza a dimensão social da aprendizagem, promovida pela interação e colaboração, aspectos fundamentais nos ambientes gamificados. Essas contribuições dialogam diretamente com Matias e Schneider (2023), que argumentam que a gamificação pode impulsionar competências socioemocionais, como cooperação, resiliência, autonomia e empatia, reforçando sua potencialidade para promover desenvolvimento integral.

Sob a perspectiva motivacional, a teoria da autodeterminação de Gagné *et al.* (2022) sustenta que os ambientes gamificados incentivam a motivação intrínseca ao promoverem sentimentos de autonomia, competência e pertencimento. Esse argumento é reforçado por Kapp (2012), que demonstra que a gamificação favorece o engajamento quando os desafios são significativos e orientados à superação progressiva. Silva *et al.* (2024) complementam essa visão ao mostrarem que a gamificação contribui

não apenas para o engajamento momentâneo, mas também para a retenção do conhecimento, quando estruturada com propósito pedagógico.

Quando analisadas as experiências práticas, os estudos de Santos *et al.* (2024a; 2024b) e Silva, Sales e Castro (2019) demonstram evidências concretas de que a gamificação favorece a aprendizagem ativa, aumentando o envolvimento dos estudantes e proporcionando resultados positivos em contextos escolares diversos, como no ensino de física. Esses estudos ilustram como os conceitos estruturantes apresentados por Deterding *et al.* (2011), Kapp (2012) e Gagné *et al.* (2022) podem ser aplicados de forma funcional, desde que amparados por planejamento, intencionalidade pedagógica e avaliação contínua.

A discussão também precisa considerar os desafios para a implementação da gamificação. Kenski (2003) e Kenski (2019) destacam que é necessário compreender o papel das tecnologias como mediadoras da aprendizagem, mas também como recursos que devem ser organizados por meio de um design instrucional eficaz. Nesse sentido, não basta inserir jogos ou plataformas digitais no ensino; é preciso estruturar práticas gamificadas que sejam pedagogicamente coerentes, socialmente significativas e tecnicamente viáveis.

Por fim, Antunes (2014) contribui ao afirmar que jogos e atividades lúdicas têm o potencial de estimular múltiplas inteligências, reforçando a importância de pensar a gamificação não apenas como estratégia tecnológica, mas como abordagem cognitiva e humanística, capaz de valorizar diferentes formas de aprender. Complementarmente, Silva Filho (2025) evidencia que a gamificação se tornou ainda mais relevante na era

digital, pois responde às demandas de inovação, interatividade e inclusão educacional.

Assim, observa-se que a literatura aponta para a gamificação como abordagem interdisciplinar, sustentada por teorias psicológicas, socioconstrutivistas e metodologias inovadoras. Contudo, sua eficácia depende da articulação entre intencionalidade pedagógica, mediação docente qualificada e integração das tecnologias educativas. Esses aspectos serão aprofundados no próximo tópico, à medida que se discutem criticamente os desafios, possibilidades e implicações da gamificação no contexto educacional contemporâneo.

## CONCLUSÃO

A presente revisão permitiu constatar que a gamificação, articulada às teorias da aprendizagem, metodologias ativas e cultura digital, constitui uma abordagem pedagógica robusta, capaz de promover engajamento, autonomia, motivação e aprendizagem significativa. As obras analisadas evidenciaram que o uso intencional de elementos de jogos favorece o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes, sobretudo quando fundamentado em autores como Piaget, Vygotsky, Ausubel e Gagné. Nesse contexto, as estratégias gamificadas mostraram-se eficientes não apenas para estimular a participação ativa, mas também para consolidar conhecimentos, desenvolver competências socioemocionais e tornar o processo educativo mais dinâmico, contextualizado e significativo.

Entretanto, também ficou evidente que a gamificação não deve ser reduzida a um recurso meramente lúdico ou tecnológico, mas compreendida como um processo pedagógico planejado, com intencionalida-

de, mediação docente qualificada e fundamentação teórica sólida. Nesse sentido, os desafios estão ligados à formação docente, ao design instrucional e à necessidade de alinhar objetivos educacionais, tecnologias e estratégias avaliativas. Assim, conclui-se que a gamificação representa um caminho promissor para a inovação educacional, desde que aplicada de forma crítica, reflexiva e contextualizada, contribuindo para a construção de aprendizagens relevantes e transformadoras na educação contemporânea.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C. B. de; *et al.* Revisão Integrativa: Da Realização da Pesquisa ao Desenho da Publicação Acadêmica. **Revista Cenas Educacionais**. v.7, e20891. 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13863172>

ANTUNES, C. **Jogos Para A Estimulação Das Múltiplas Inteligências**. 20º edição. Petrópolis – RJ: editora Vozes. 2014. ISBN-13: 978-8532621115.

ANURADHANI, N. S.; WIJAYARATHNA, G.; YATIGAMMANA, K. Defining Gamification: A Systematic Literature Review for Developing a Process-Oriented Definition. **Journal of Multidisciplinary e Translation Research**. v.9, n.1. 2024. DOI: <https://doi.org/10.4038/jmtr.v9i1.6>

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**. 1º edição. Porto Alegre – RS: editoraPenso. 2017. ISBN-13: 978-8584291151.

BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. de A.; MACEDO, M. O Método da Revisão Integrativa nos Estudos Organizacionais. **Revista Eletrônica Gestão e Sociedade**. v.5, n.11. 2011. DOI: <https://doi.org/10.21171/ges.v5i11.1220>

- BURAK, A. de F.; *et al.* Aprendizagem Ativa e Cultura Digital na Educação Infantil: Perspectivas Críticas para uma Aprendizagem Significativa. **Revista LUMEN ET VIRTUS**. v.16, n.48. 2025. DOI: <https://doi.org/10.56238/levv16n48-011>
- COELHO, P. M. F.; COSTA, M. R. M.; MATTAR NETO, J. A. Saber Digital e suas Urgências: Reflexões sobre Imigrantes e Nativos Digitais. **Revista Educ. Real.** v.43, n.3. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/2175-623674528>
- DETERDING, S.; *et al.* Gamification: Toward a Definition. IN: **Proceedings of CHI 2011**. Vancouver – Canada. ACM. 2011. ISBN: 978-1-4503-0268-5.
- FARIAS, G. B. de. Contributos da Aprendizagem Significativa de David Ausubel para o Desenvolvimento da Competência em Informação. **Revista Perspect. Ciênc. Inf.** v.27, n.2. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/39999>
- GAGNÉ, M.; *et al.* Understanding and Shaping the Future of Work with Self-Determination Theory. **Nature Review Psychology**. v.1, p.378-392. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1038/s44159-022-00056-w>
- KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction**. São Francisco, Califórnia – EUA: editora Pfeiffer & Company. 2012. ISBN: 978-1118096345.
- KENSKI, V. M. **Design Instrucional para Cursos Online**. Belo Horizonte – MG: editora Artesanato Educacional. 2019. ISBN-13: 978-8564803213.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância**. 9º edição. Campinas – SP: editora Papirus. 2003. ISBN-13: 978-8530807085.
- MATIAS, M. A. de F. B.; SCHNEIDER, S. G. **Gamificação como Estratégia Pedagógica Colaborativa e Propulsora das Competências Socioemocionais**. 1º edição. Lorena – SP: Universidade de São Paulo – USP. 2023. ISBN: 978-65-00-62398-7.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo Na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. 4º edição. Rio de Janeiro – RJ: editora LTC. 2010. ISBN-13: 978-8521617617.
- SANTOS, J. B.; *et al.* Aplicabilidade da Gamificação para o Processo de Ensino e Aprendizagem. **Revista LUMEN ET VIRTUS**. v.15, n.41. 2024a. DOI: <https://doi.org/10.56238/levv15n41-073>
- SANTOS, S. M. A. V.; *et al.* Gamificação na Educação: Benefícios e Desafios da Aprendizagem Através de Jogos Educacionais. **Revista ARACÊ**. v.6, n.4. 2024b. DOI: <https://doi.org/10.56238/arev6n4-319>
- SILVA, D. S. da; *et al.* Gamificação na Educação: Estratégias para Engajamento e Retenção de Conhecimento. **Revista LUMEN ET VIRTUS**. v.15, n.43. 2024. DOI: <https://doi.org/10.56238/levv15n43-026>
- SILVA FILHO, J. A. da. Gamificação e Educação na Era Digital. **Simpósio Internacional de Educação e Comunicação – SIMEDUC**. v.12. 2025. ISSN: 2179-4901.
- SILVA, J. B. da; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. de. Gamificação como Estratégia de Aprendizagem Ativa no Ensino de Física. **Revista brasileira de Ensino de Física**. v.41, n.4. 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-R-BEF-2018-0309>
- SIMÃO, C. H.; JARDIM, M. I. de A. Aprendizagem Gamificada no Ensino Fundamental e Médio: Uma Revisão Sistemática da Literatura. **Revista Caderno Pedagógico**. v.21, n.4. 2024. DOI: <https://doi.org/10.54033/cadped-v21n4-191>

VALLE, P. R. D.; FERREIRA, J. de L. Análise de Conteúdo na Perspectiva de Bardin: Contribuições e Limitações para a Pesquisa Qualitativa em Educação. *Revista Educ.* v.41, e49377. 2025. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-469849377>

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Men-  
te: O Desenvolvimento dos Processos Psico-  
lógicos Superiores.** 7º edição. São Paulo – SP:  
editora Martins Fontes. 2007. ISBN-13: 978-  
8533622647.