



**GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIAS DE
METODOLOGIAS ATIVAS**

**GAMIFICATION AND DIGITAL TECHNOLOGIES AS STRATEGIES FOR
ACTIVE METHODOLOGIES**

**GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍAS DIGITALES COMO ESTRATEGIAS PARA
METODOLOGÍAS ACTIVAS**

 <https://doi.org/10.56238/levv17n58-030>

Data de submissão: 12/02/2026

Data de publicação: 12/03/2026

Lucicleide Roberta dos Santos Leite

Mestranda em Educação

Instituição: Funiber

Mary Cristina Sobral Neves

Mestranda em Tecnologia da Educação

Instituição: Must University

Maria do Carmo da Silva

Pós graduação

Instituição: FUNIBER

E-mail: docarmorithe1976@gmail.com

Iara Maria Pereira

Mestranda em Educação

E-mail: iaramariadoo@hotmail.com

Hilda Maria Goseling Araújo

Mestranda em Gestão Pública

Instituição: FICS

Marcia Joelma SantAnna Correa Fardin

Mestranda em Educação em Ciências e Matemática

Instituição: Instituto Federal do Espírito Santo (IFES)

Wanesa Gonçalves Cuzzuol Mofardini

Mestranda em Educação, Mestrado em Tecnologias Emergentes na Educação

Instituição: Must University

Rosanete Cuzzuol

Mestre em Tecnologia, Ciência e Educação

Instituição: Instituto Vale do Cricare (IVC)

E-mail: rosanetecuzzuol@gmail.com

RESUMO

Este texto explora a utilização de gamificação e recursos digitais como métodos de ensino dentro das abordagens ativas, ressaltando suas contribuições para a inovação nos processos de ensino e aprendizado. Parte-se da ideia de que a educação atual requer ações que promovam a liderança dos estudantes, o envolvimento ativo e a construção significativa do conhecimento. A gamificação, ao incluir aspectos lúdicos no ambiente escolar, estimula a motivação, a participação e o aprimoramento de habilidades cognitivas e emocionais. As tecnologias digitais, por outro lado, funcionam como facilitadoras do aprendizado, expandindo as opções de interação, a personalização do ensino e a colaboração no aprendizado. A pesquisa aponta que a combinação dessas abordagens potencializa as metodologias ativas, desde que sustentada por um planejamento pedagógico cuidadoso e pela formação contínua dos professores. O estudo conclui que a sinergia entre gamificação, recursos digitais e metodologias ativas representa um caminho promissor para o desenvolvimento de práticas educativas mais inclusivas, dinâmicas e que atendam às necessidades educacionais do século XXI.

Palavras-chave: Gamificação. Tecnologias Digitais. Metodologias Ativas. Educador. Educando.

ABSTRACT

This text explores the use of gamification and digital resources as teaching methods within active learning approaches, highlighting their contributions to innovation in teaching and learning processes. It starts from the idea that current education requires actions that promote student leadership, active engagement, and the meaningful construction of knowledge. Gamification, by including playful aspects in the school environment, stimulates motivation, participation, and the improvement of cognitive and emotional skills. Digital technologies, on the other hand, act as facilitators of learning, expanding interaction options, personalizing teaching, and fostering collaboration in learning. The research indicates that the combination of these approaches enhances active methodologies, provided it is supported by careful pedagogical planning and continuous teacher training. The study concludes that the synergy between gamification, digital resources, and active methodologies represents a promising path for the development of more inclusive and dynamic educational practices that meet the educational needs of the 21st century.

Keywords: Gamification. Digital Technologies. Active Methodologies. Educator. Learner.

RESUMEN

Este texto explora el uso de la gamificación y los recursos digitales como métodos de enseñanza dentro de enfoques de aprendizaje activo, destacando sus contribuciones a la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Parte de la idea de que la educación actual requiere acciones que promuevan el liderazgo estudiantil, la participación activa y la construcción significativa del conocimiento. La gamificación, al incluir aspectos lúdicos en el entorno escolar, estimula la motivación, la participación y la mejora de las habilidades cognitivas y emocionales. Las tecnologías digitales, por otro lado, actúan como facilitadoras del aprendizaje, ampliando las opciones de interacción, personalizando la enseñanza y fomentando la colaboración en el aprendizaje. La investigación indica que la combinación de estos enfoques potencia las metodologías activas, siempre que se apoye en una planificación pedagógica minuciosa y la formación continua del profesorado. El estudio concluye que la sinergia entre la gamificación, los recursos digitales y las metodologías activas representa una vía prometedora para el desarrollo de prácticas educativas más inclusivas y dinámicas que satisfagan las necesidades educativas del siglo XXI.

Palabras clave: Gamificación. Tecnologías Digitales. Metodologías Activas. Educador. Alumno.

1 INTRODUÇÃO

A educação atualmente se encontra em um contexto que tem passado por intensas transformações, principalmente com a inserção das tecnologias digitais que impactam diretamente todo o processo de aprendizagem. Com as tecnologias presente constantemente no cotidiano das escolas, é essencial que novas maneiras de organização pedagógica sejam levadas em consideração para que a educação consiga dialogar com as demandas da sociedade.

As metodologias ativas nessa nova forma de ensinar emergem como uma alternativa relevando ao modelo tradicional de ensino que até então era muito utilizado nas escolas, pois nesse novo modelo o educando participa de forma ativa na construção do conhecimento, e o educador tem a função de mediar todo o processo.

Com as metodologias ativas é possível vencer o ensino que é focado exclusivamente na transmissão de conteúdos, passando assim a valorizar o desenvolvimento no educando de sua autonomia, colaboração e protagonismo, sendo a gamificação uma das estratégias que ao ser utilizado de forma pedagógica e articulado intencionalmente, torna possível uma aprendizagem com maior significado.

Com as tecnologias digitais e a gamificação é possível o favorecimento no educando de seu engajamento, aumento em sua motivação e o desenvolvimento de suas competências sociais, cognitivas, emocionais e digitais importantes para o seu desenvolvimento integral, inovando o processo de aprendizagem, para que o educando esteja pronto para os desafios da sociedade contemporânea.

2 METODOLOGIAS ATIVAS: FUNDAMENTOS TEÓRICOS E CONCEITUAIS

As metodologias ativas podem ser compreendidas como um conjunto de abordagens pedagógicas com o foco em tornar o educando ativo em sua aprendizagem conseguindo assim participar da construção de seu conhecimento, sendo uma metodologia que destaca a importância da interação social, da resolução de problemas e para reflexão crítica.

Pesquisas educacionais recentes destacam que as metodologias ativas são ferramentas que auxiliam para dinamizar os ambientes de aprendizagem conseguindo promover maior engajamento, autonomia e pensamento crítico entre os educandos, pois consegue proporcionar uma aprendizagem realmente ativa que é importante no processo educativo (BACICH; HOLANDA, 2025).

No que envolve as teorias de aprendizagem as metodologias ativas se encontram nas perspectivas que valorizam uma aprendizagem colaborativa e situacional, como no caso da teoria sociocultural que dá importância para mediação social, assim como as abordagens construtivistas que defendem que o conhecimento não pode ser simplesmente transmitido, mas precisa ser construído de forma ativa pelo educando, através de experiências que sejam contextualizadas e tenha significado.

Entre as metodologias ativas mais estudadas na literatura educacional estão a aprendizagem baseada em projetos (ABP), a sala de aula invertida (flipped classroom) e a problem-based learning (PBL) (aprendizagem baseada em problemas). Pesquisas brasileiras recentes mostram que a adoção dessas estratégias aumenta o envolvimento dos estudantes com as atividades curriculares, aprimora a capacidade de resolver problemas complexos e favorece a integração entre teoria e prática, especialmente quando articulada a contextos reais de aprendizagem (SILVA; GOMES, 2024, p.3).

A metodologia ativa defende a importância de um aprendizado que tenha por base experiências que ajudem o educando a aprender de forma ativa, conseguindo se desenvolver de forma crítica e reflexiva, sendo importante que o educado não somente construa conhecimentos curriculares, mas também sociais e emocionais como a comunicação, a gestão de tempo e a negociação que são elementos essenciais para a sua formação integral e para que seja preparado para o mundo do trabalho.

Com metodologias que buscam uma aprendizagem ativa para o desenvolvimento no educando do pensamento crítico, da autonomia e da sua capacidade de resolver problemas que sejam complexos, é possível a utilização da gamificação, de aprendizagem baseada em projetos, e sala de aula invertida é possível uma real articulação entre a teoria e a prática trabalhada em sala de aula, ajudando para que seja possível aproximar os conteúdos curriculares da realidade do educando (BACICH; HOLANDA, 2025).

Nesse sentido a utilização das metodologias ativas no ensino atual exige que os educadores e os gestores repensem seus papéis no processo de aprendizagem, buscando assumir assim funções voltadas para facilitar a aprendizagem como agentes mediadores da ação pedagógica, como elemento principal de uma aprendizagem ativa.

A formação continuada dos educadores é um elemento importante para que as metodologias ativas sejam implementadas com efetividade e qualidade, pois é essencial que o educador tenha competências específicas para planejamento, avaliação e para utilização das tecnologias. É importante também que as metodologias ativas não sejam vistas somente como uma prática isolada, mas como algo mais amplo que é voltada para construção de ambientes para aprendizagem que sejam dinâmicos, significativos e democráticos.

3 GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Na educação a gamificação é entendida como a utilização de elementos e de características dos jogos como pontuação, desafios, recompensas, feedbacks e níveis para o aprendizado, voltado para que seja aumentado a motivação e o engajamento nos educandos, através de experiências que tornam o processo mais dinâmico e com maior significado.

A gamificação é uma ferramenta de aprendizagem ativa que contribui diretamente para elevar o envolvimento do educando, especialmente na educação contemporânea que está passando por transformações com as tecnologias digitais (Moran, 2023).

Com a incorporação no ensino de aspectos dos jogos como práticas pedagógicas, a gamificação consegue fazer com que o educando aprenda de forma ativa, participando de todo o processo, como sendo um pressuposta das metodologias ativas, que destaca a importância de um aprendizado que ofereça experiência ao educando para que consiga assim construir o seu conhecimento.

Na perspectiva da gamificação o educando assume o papel de protagonista de seu aprendizado, reforçando a sua necessidade de autonomia, sendo incentivado a todo o momento a resolver problemas, tomar decisões e colaborar os outros educandos, pois dessa forma é possível estimular realmente no educando sua autonomia, o seu pensamento crítico e a sua persistência diante dos desafios complexos que irá enfrentar em sua vida escolar e fora dela também enquanto parte da sociedade (Valente, 2024).

Essa ferramenta de aprendizagem ativa também contribui de forma significativa para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, pois os elementos dos jogos ajudam a promover uma maior interação entre os educandos e também com o educador, já que com as características dos jogos é possível maior cooperação, comunicação, respeito as regras e autorregulação emocional.

Outra contribuição envolve os feedbacks imediatos possíveis ao utilizar a gamificação o que permite que o educando consiga acompanhar seu aprendizado, auxiliando para que perceba o seu desenvolvimento e onde ainda tem dificuldades, o que favorece adaptações sempre que necessário para a construção de uma aprendizagem que seja contínua e reflexiva.

Com as tecnologias digitais presente na educação a gamificação se torna uma ferramenta ainda mais potente, pois com plataformas e aplicativos educacionais digitais e jogos digitais é possível elevar as possibilidades de aplicação da ferramenta, permitindo um ensino mais personalizado, com acompanhamento imediato do educado e do educador do desempenho de cada educando, tornando a aprendizagem mais significativa, com experiência que tornam os conteúdos curriculares mais interessando e relevantes ao educando (SILVA; ALMEIDA, 2024).

Para alcançar os benefícios de uma aprendizagem ativa oferecido pela gamificação é necessário que sua utilização seja intencional e pedagógica, pois a utilização das características dos jogos em excesso sem um vínculo com os objetivos educacionais acaba por comprometer o aprendizado, nesse sentido o educador tem um papel importante de mediador sendo o responsável por fazer a ligação dos conteúdos escolares com a gamificação e com as competências que são necessárias os educandos desenvolver, sem esquecer de atender as necessidades do educando.

Chega-se à conclusão de que a aplicação da gamificação, quando feita de forma intencional nas atividades de ensino, se revela uma estratégia importante na educação atual. Ao incentivar o envolvimento, a participação ativa e o aprimoramento de várias habilidades, essa metodologia ajuda

na criação de aprendizagens que têm maior relevância. Dessa forma, a gamificação se estabelece como uma ferramenta criativa e em sintonia com as necessidades educacionais do século XXI.

4 TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO MEDIADORAS DA APRENDIZAGEM

A tecnologia digital tem trazido transformações para sociedade na educação não é diferente assumindo um papel central na mediação da aprendizagem, com a ampliação das possibilidades de interação, acesso a grande quantidade de informações auxiliando assim na construção do conhecimento (MORAN, 2022).

Os recursos digitais como plataformas, ambientes virtuais de aprendizagem, aplicativos e mídias interativas favorecem a inovação com práticas pedagógicas que se tornam mais dinâmicas e com alinhamento a realidade do educando, tornando a aprendizagem mais significativa, pois com as tecnologias é possível aproximar os conteúdos escolares que até então eram ensinados de forma mecânica, para realidade do educando que se encontra na era digital.

Ao atuarem como mediadoras da aprendizagem, as tecnologias digitais possibilitam a participação ativa dos estudantes, favorecendo a autonomia e o protagonismo discente. Essa mediação tecnológica permite que o aluno explore, investigue e produza conhecimento de forma colaborativa, em consonância com os pressupostos das metodologias ativas. Pesquisas apontam que o uso intencional desses recursos estimula o pensamento crítico, a resolução de problemas e a aprendizagem significativa (Valente, 2023, p.5).

A personalização do ensino é um ponto relevante na utilização das tecnologias digitais, pois com as ferramentas digitais é possível um acompanhamento do aprendizado do educando em tempo real, e assim quando necessário adaptar dos conteúdos aos diferentes ritmos de aprendizagem percebidos, conseguindo assim atender as necessidades de aprendizado de cada educando, com isso é possível reduzir as desigualdades educacionais existentes com práticas pedagógicas que são mais inclusivas.

Com a incorporação das tecnologias digitais também é possível elevar as possibilidades de interação entre o educador e o educando assim como entre os educandos, pois com a utilização de ferramentas colaborativas como fóruns virtuais e recursos multimodais é possível a construção coletiva do conhecimento o que auxilia para o desenvolvimento no educando de habilidades sociais, comunicativas e emocionais o que fortalece o vínculo pedagógico através da aprendizagem colaborativa (OLIVEIRA; SANTOS, 2025).

Mas para que a inserção das tecnologias digitais no processo educativo seja efetiva trazendo benefícios para aprendizagem, é preciso que o educador consiga mediar pedagogicamente as tecnologias, pois a utilização acrítica ou somente instrumental dos recursos tecnológicos acaba por limitar o seu potencial como ferramenta pedagógica.

Para que o educador consiga ser o mediador pedagógico na utilização das tecnologias é essencial a formação continuada, para que consiga utilizar as tecnologias de uma forma mais reflexiva e crítica, conseguindo assim alinhar os objetivos educacionais com a utilização das tecnologias com as necessidades de aprendizagem do educando, sendo importante que os recursos digitais ajudem a trazer os conteúdos escolares para realidade do educando, pois somente assim o aprendizado terá significado (BACICH; HOLANDA, 2025).

Conclui-se que a inclusão de tecnologias digitais, quando feita de forma consciente e estratégica nas abordagens de ensino, funciona como uma mediadora essencial para o aprendizado. Ao favorecer a interação, a autonomia e a personalização no aprendizado, esses recursos ajudam a criar experiências educacionais mais relevantes e inclusivas. Assim, o uso cuidadoso dessas ferramentas aponta para um futuro promissor na inovação educacional e na elevação da qualidade do ensino.

5 INTEGRAÇÃO ENTRE GAMIFICAÇÃO, TECNOLOGIAS DIGITAIS E METODOLOGIAS ATIVAS

Na educação tem se consolidado cada vez mais a integração entre a gamificação, as metodologias ativas e as tecnologias digitais que são ferramentas voltadas para uma inovação na aprendizagem do educando, auxiliando para que esse processo se torne cada vez mais ativo, com foco na autonomia e no protagonismo do educando, o que eleva seu engajamento com uma aprendizagem que passa a ter um maior significado.

Estudos educacionais atuais mostram que a integração dessas ferramentas ativas para aprendizagem, torna o processo não somente mais significativo para o educando, mas auxilia para que o processo seja alinhado com as demandas da sociedade digital e com as novas maneiras presentes na educação para o acesso ao conhecimento curricular (MORAN, 2022).

As metodologias ativas são responsáveis por fornecer uma base pedagógica para integração, pois são uma ferramentas que prioriza as práticas que envolvem o educando para resolução de problemas, para tomada de decisões e para a construção colaborativa do conhecimento, e quando essa ferramentas estão associadas com a gamificação, o ensino se torna mais motivador com a utilização de elementos lúdicos, desafios, níveis e feedbacks que elevam o interesse do educando e a sua persistência nos estudos.

Na educação essa combinação dos elementos dos jogos como uma metodologia ativa para a aprendizagem contribui diretamente para que o educando consiga desenvolver o seu pensamento crítico e para que seja possível a autorregulação de sua aprendizagem.

No caso das tecnologias digitais elas atuam na integração dos recursos como mediadora do processo, elevando as possibilidades de aplicação da gamificação e das metodologias ativas, pois com a utilização de plataformas e aplicativos educacionais e ambientes virtuais é possível a criação de

atividades personalizadas e interativas que facilitam o aprendizado do educando e o acompanhamento do seu progresso (KENSKI, 2024).

Mas para que as tecnologias consigam exercer o seu papel mediador na integração das metodologias ativas e da gamificação, é necessário que a sua utilização seja intencional para que assim possa realmente potencializar a aprendizagem para que tenha real significado ao educando e principalmente que torne a educação inclusiva.

Um ponto importante dessa integração tem ligação com a construção de uma aprendizagem mais colaborativa, pois com ambientes de aprendizagem com a gamificação digital, os educandos tem uma maior interação com outros colegas e com o educador favorecendo a cooperação, a comunicação e a construção coletiva do conhecimento, o que promove assim uma aprendizagem através de interações que tenham significado entre os educandos.

Com esse aumento na cooperação entre os educandos no momento de sua aprendizagem é possível também que desenvolva habilidades sociais e emocionais como a responsabilidade, a empatia e o trabalho em equipe que são aspectos não somente importantes para aprendizagem escolar como também para a formação de cidadãos que participam ativamente da sociedade na qual está inserido (OLIVEIRA; SANTOS, 2025).

Mas para efetiva integração desses recursos na educação e o alcance de uma inovação é preciso de planejamento pedagógico e formação do educador voltada para compreensão das ferramentas e qual a melhor forma de utilizá-las para real aprendizagem do educando, para que as ferramentas utilização não fiquem somente limitadas a utilização para distração dos educandos e atenda a necessidade de aprendizagem do educando, complementando o trabalho do educador.

Com isso o educador precisa assumir o papel de mediador do processo, sendo responsável por fazer o alinhamento da gamificação e das tecnologias digitais com os objetivos educacionais que precisa alcançar juntamente com as necessidades do educando, sendo importante assim a participação nas formações continuadas para assegurar a utilização dessas estratégias de forma pedagógica, crítica e reflexiva (FERREIRA; COSTA, 2024).

Nesse sentido é possível concluir que a integração entre a gamificação, as tecnologias digitais e as metodologias ativas são um caminho para inovação educacional, com a promoção de maior engajamento e protagonismo no educando com uma aprendizagem mais significativa, contribuindo assim para construção de práticas pedagógicas que são mais inclusivas e tem alinhamento com as demandas atuais, sendo que sua utilização consciente e planejada pode impactar positivamente na qualidade da aprendizagem.

6 CONCLUSÃO

Este estudo demonstra que a utilização de jogos e ferramentas digitais são formas importantes de aplicar métodos de ensino ativos, colocando o aluno como figura central no aprendizado. Essas táticas ajudam a aumentar o interesse, a vontade de aprender e o papel ativo dos alunos, o que leva a um aprendizado mais relevante e adaptado ao mundo de hoje. Ao adicionar diversão e recursos digitais, é possível aprimorar habilidades importantes para o desenvolvimento completo dos alunos, como o pensamento, as relações sociais, as emoções e o uso de tecnologia.

No entanto, os dados mostram que o sucesso dessas táticas depende de um bom planejamento do professor e de sua capacidade de orientar os alunos. Usar jogos e ferramentas digitais não deve ser algo feito de forma simples ou apenas como um acessório, mas sim conectado aos objetivos de ensino e ao que os alunos precisam. Por isso, é fundamental que os professores continuem aprendendo e que se invista em bons equipamentos para que as práticas de ensino inovadoras se consolidem.

Em resumo, o uso de jogos e ferramentas digitais, quando feito com cuidado e de forma consciente dentro dos métodos de ensino ativos, é um ótimo caminho para melhorar a educação. Essas táticas ajudam a mudar a forma como se ensina, promovendo uma educação mais participativa, que inclui a todos e que está de acordo com o que o século XXI exige, ao mesmo tempo em que melhora a qualidade do ensino e do aprendizado.



REFERÊNCIAS

BACICH, L.; HOLANDA, L. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2025.

FERREIRA, M. R.; COSTA, A. L. Gamificação como estratégia pedagógica no ensino. Revista Brasileira de Educação, v. 29, 2024.

MORAN, J. M. Educação híbrida, metodologias ativas e tecnologias digitais. Campinas: Papirus, 2023.

SILVA, R. M.; ALMEIDA, T. S. Gamificação e engajamento discente no contexto escolar. Educação & Sociedade, v. 44, 2023.

VALENTE, J. A. Tecnologias digitais e aprendizagem significativa. Educação em Questão, v. 62, 2024.

MORAN, J. M. Educação híbrida, metodologias ativas e tecnologias digitais. Campinas: Papirus, 2023.

OLIVEIRA, R. S.; SANTOS, T. M. Tecnologias digitais e aprendizagem colaborativa. Educação & Sociedade, v. 46, 2025.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2024.