RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

GAMIFICAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: POTENCIALIDADES, LIMITES E MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Francilino Paulo de Sousa
Mestrando em Ciências da Educação – Ivy Enber Christian University. ORCID: https://orcid.org/0009-0000-4880-3564.
Lattes: https://lattes.cnpq.br/9873423702616446

Monique Lopes Nazaré de Moraes
Mestranda em Ensino de Biologia (PROFBIO) pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA).
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1335563880672090
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-7282-6169

Allison Nogueira Diógenes
Mestrando em Educação pela Christian Business School (França/EUA). Bacharel em Educação Física pelo Centro Universitário UniFatecie; licenciado em Educação Física pelo Centro Universitário Faveni, em Ciência da Computação pelo Centro Universitário UniFatecie, em Pedagogia pela Nova FAFIBE e em Matemática pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA).
Lattes: https://lattes.cnpq.br/3319985699329235
ORCID: https://orcid.org/0009-0003-3666-3949
Web of Science: QSP-2879-2026

Patricia Lima da Silva
Doutoranda em Educação pela Christian Business School (França/EUA). Mestra em Ciências da Educação pela Veni Creator Christian University, com reconhecimento pela Universidade Metropolitana de Santos (2025). Pós-graduada em Gestão Escolar pela Faculdade Educacional da Lapa e em Formação de Docentes: Educação Infantil, Alfabetização e Educação Especial pela Faculdade de Minas. Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/8139809110429537
ORCID: https://orcid.org/0009-0009-3331-8289

Aline da Rocha Martins Sá
Mestranda em Educação pela Christian Business School (França/EUA)

Joaquim Pereira da Silva
Mestrando em Educação pela Christian Business School (França/EUA). Graduado em Matemática.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6293748611283473

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

Patrícia Silva da Cruz
Doutoranda pela Universidad del Sol, Paraguai.
Lattes: https://lattes.cnpq.br/3123147890597621
ORCID: https://orcid.org/0009-0004-9395-626X

Sulamita Cordeiro da Silva
Pós-graduanda em Educação Profissional Integrada à Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima (IFRR), Campus Boa Vista Centro. Graduada em Ciências Contábeis, Letras e Pedagogia.
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6395096382228030.

RESUMO

Este artigo analisa as potencialidades da gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando suas relações com a mediação docente, a participação discente e as tecnologias digitais. Desenvolve-se uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa, fundamentada em publicações sobre gamificação, ludicidade, aprendizagem colaborativa, metodologias ativas e formação de professores. A análise temática organiza a discussão em quatro eixos: motivação e engajamento; colaboração; interatividade; e ludicidade. A literatura indica que desafios, narrativas, feedback e atividades cooperativas podem diversificar as oportunidades de aprendizagem, desde que articulados aos objetivos curriculares e às necessidades das crianças. Também evidencia limites associados à competição excessiva, às desigualdades de acesso e à formação docente. Conclui-se que a gamificação não produz aprendizagem automaticamente: seu valor didático depende da intencionalidade pedagógica, da mediação e da avaliação contínua.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino Fundamental; Mediação pedagógica; Aprendizagem ativa.

Abstract

This article examines the educational potential of gamification in the early years of elementary school through a qualitative narrative literature review. Publications on game elements, collaborative learning, active methodologies, digital technologies, and teacher education inform a thematic synthesis organized around motivation and engagement, collaboration, interactivity, and playfulness. The literature suggests that narratives, challenges, feedback, and cooperative activities can broaden learning opportunities when

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

aligned with curricular objectives and children's needs. However, competitive pressure, unequal access to resources, and insufficient teacher preparation may limit their contribution. Gamification should therefore be understood as a pedagogical design approach rather than an automatic solution to learning difficulties. Its relevance depends on teacher mediation, inclusive planning, and ongoing assessment.

Keywords: Gamification; Elementary education; Pedagogical mediation; Active learning.

Resumen

Este artículo analiza las posibilidades didácticas de la gamificación en los primeros años de la educación primaria mediante una revisión narrativa de la literatura con enfoque cualitativo. Se examinan publicaciones sobre elementos de juego, aprendizaje colaborativo, metodologías activas, tecnologías digitales y formación docente. La síntesis temática comprende motivación y participación, colaboración, interactividad y ludicidad. La literatura señala que los desafíos, las narrativas y la retroalimentación pueden diversificar las oportunidades de aprendizaje cuando responden a objetivos curriculares claros. También identifica riesgos relacionados con la competencia excesiva, las desigualdades tecnológicas y las necesidades de formación del profesorado. Se concluye que la gamificación no garantiza por sí sola el aprendizaje, pues su potencial depende de la mediación pedagógica, la inclusión y la evaluación continua.

Palabras clave: Gamificación; Educación primaria; Mediación pedagógica; Aprendizaje activo.

1 INTRODUÇÃO

A presença das tecnologias digitais nas práticas culturais das crianças modifica as formas de acesso à informação, comunicação e participação. Entretanto, a familiaridade com dispositivos não implica, por si, aprendizagem escolar. A escola precisa transformar recursos e linguagens contemporâneas em situações didáticas orientadas por objetivos de conhecimento (Lévy, 1999; Coll et al., 2023).

Nesse debate, a gamificação se caracteriza pela incorporação intencional de elementos de design de jogos em atividades que não são jogos completos (Deterding et al., 2011). Narrativas, desafios, regras, devolutivas e percursos de progressão podem organizar

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

experiências de aprendizagem; sua contribuição, porém, depende da qualidade das tarefas e da mediação docente (Fardo, 2013; Schlemmer, 2014).

As discussões contemporâneas sobre metodologias ativas e tecnologias inteligentes reforçam a necessidade de integrar inovação e fundamentos pedagógicos. Ferreira (2025) destaca a reorganização do trabalho docente; Rosa, Carvalho e Lopes (2025) e Santos (2025) examinam o uso educacional de tecnologias inteligentes. Essas contribuições ajudam a situar a gamificação em um debate mais amplo sobre participação e aprendizagem, sem confundi-la com inteligência artificial.

Permanece relevante compreender sob quais condições a gamificação favorece a aprendizagem nos anos iniciais, etapa marcada pela diversidade de ritmos, pela centralidade das interações e pelo desenvolvimento de habilidades de leitura e interpretação. A questão orientadora desta revisão é: quais potencialidades e limites da gamificação para a organização didática nos anos iniciais do Ensino Fundamental são discutidos na literatura?

O objetivo é analisar criticamente essas potencialidades e limites, com atenção à motivação, à colaboração, à interatividade, à ludicidade e à formação docente. O artigo apresenta fundamentos conceituais, percurso metodológico de revisão, síntese temática da literatura e discussão de implicações pedagógicas.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

A gamificação mobiliza componentes associados ao design de jogos, como metas, regras, desafios graduais, feedback, narrativas e recompensas. Não se confunde com a utilização ocasional de um jogo didático: envolve o planejamento de uma experiência de aprendizagem com elementos lúdicos articulados ao conteúdo (Deterding et al., 2011; Fardo, 2013; Orlandi et al., 2018).

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

A perspectiva histórico-cultural permite compreender que instrumentos e recursos não ensinam isoladamente. A construção de conhecimentos ocorre nas relações sociais e nas atividades mediadas, nas quais o professor organiza desafios, oferece apoio e promove interlocuções (Vygotsky, 2007). Assim, a qualidade das interações é mais relevante que a simples atribuição de pontos.

A formação docente é decisiva para que as tecnologias não sejam incorporadas apenas por seu apelo de novidade. Sousa (2025) discute a integração de recursos digitais às práticas pedagógicas na educação básica; Wolschick et al. (2025) abordam o diálogo entre tecnologia, aprendizagem ativa e formação de professores; Cardoso et al. (2026) acrescentam os desafios ético-formativos associados à inteligência artificial. Embora não tratem necessariamente de gamificação como foco exclusivo, essas contribuições contextualizam exigências de planejamento, avaliação e responsabilidade pedagógica.

3 METODOLOGIA

Trata-se de uma revisão narrativa da literatura, de abordagem qualitativa e finalidade analítico-interpretativa. O corpus de discussão foi constituído por obras teóricas e artigos científicos atuais da área de educação, tecnologias digitais e metodologias ativas. Foram privilegiadas contribuições diretamente relacionadas à gamificação, aos anos iniciais, à mediação pedagógica, à ludicidade, às metodologias ativas e à integração de tecnologias na educação.

A leitura foi orientada por três movimentos: identificação dos conceitos centrais e dos argumentos dos autores; comparação de convergências e tensões entre as abordagens; e organização de uma síntese temática em quatro eixos — motivação e engajamento, colaboração, interatividade e ludicidade. A formação docente e as condições de implementação foram examinadas transversalmente.

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

A análise concentrou-se nas contribuições e nos limites discutidos pelos autores, sem produção de dados empíricos próprios. As categorias apresentadas correspondem a eixos de interpretação da literatura, não a resultados de observação em sala de aula.

4 RESULTADOS DA REVISÃO

A leitura temática permitiu sistematizar quatro dimensões recorrentes na literatura. O Quadro 1 sintetiza suas possibilidades didáticas e os cuidados necessários à interpretação.

Dimensão	**Potencialidade discutida**	**Limites e condições**
Motivação e engajamento	Desafios, metas e feedback podem sustentar o interesse pela atividade.	Evitar reduzir aprendizagem a pontos e recompensas.
Colaboração	Missões coletivas podem favorecer diálogo, negociação e resolução compartilhada.	Prever participação equitativa e mediação de conflitos.
Interatividade	Recursos digitais e não digitais ampliam possibilidades de exploração e autoria.	Garantir acessibilidade e vínculo com os conteúdos.
Ludicidade	Narrativas e situações-problema podem tornar o percurso didático significativo.	Distinguir experiência prazerosa de evidência de aprendizagem.

Fonte: elaboração a partir da literatura discutida (Deterding et al., 2011; Fardo, 2013; Vygotsky, 2007; Schlemmer, 2014; Ferreira, 2025).

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

4.1 Motivação e engajamento

A literatura relaciona desafios, feedback e progressão ao envolvimento com tarefas escolares, mas diferencia participação momentânea de aprendizagem consolidada (Martin; Ginns; Papworth, 2017; Tolomei, 2017). Recompensas externas podem estimular a entrada na atividade, embora não substituam a compreensão do conteúdo. Nos anos iniciais, convém privilegiar metas alcançáveis, devolutivas formativas e oportunidades de revisão, em vez de rankings públicos que acentuem comparações.

4.2 Colaboração

A colaboração exige mais que reunir crianças em equipes. A organização de papéis, a negociação de decisões e o compartilhamento de estratégias podem favorecer a aprendizagem mediada, desde que o professor acompanhe os processos de participação (Vygotsky, 2007; Belloni; Gomes, 2008; Torres; Irala, 2014). A gamificação pode criar um objetivo comum, mas a cooperação depende do desenho da tarefa e das relações efetivamente estabelecidas.

4.3 Interatividade

Interatividade diz respeito às possibilidades de intervenção, escolha, produção e resposta que uma atividade oferece aos estudantes. Plataformas, quizzes e representações visuais podem ampliar a exploração de conceitos, porém a ação sobre a interface não equivale automaticamente à elaboração conceitual (Silva, 2021; Coll et al., 2023). Rosa, Carvalho e Lopes (2025) e Santos (2025) situam as tecnologias inteligentes como recursos que demandam seleção crítica e integração ao planejamento.

4.4 Ludicidade

A ludicidade constitui uma dimensão da experiência educativa, mas não é sinônimo de gamificação. Histórias, desafios e jogos podem favorecer curiosidade e envolvimento; seu valor formativo está relacionado às oportunidades de argumentar, comparar, testar hipóteses

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

e reconstruir explicações (Santaella, 2012; Almeida; Lencastre, 2019). O uso de recursos não digitais também pode ser pertinente quando responde melhor às condições da escola.

5 DISCUSSÃO

Os quatro eixos convergem para um ponto central: o potencial da gamificação é condicionado pela intencionalidade pedagógica. A ênfase exclusiva na diversão pode ocultar a ausência de objetivos de aprendizagem; por outro lado, uma organização excessivamente competitiva pode reduzir a participação de crianças que necessitam de mais tempo ou apoio. Ferreira (2025) contribui para esse debate ao relacionar metodologias ativas à gestão da sala de aula.

O Quadro 2 apresenta implicações para o planejamento de propostas gamificadas, sem descrevê-las como práticas aplicadas ou resultados de uma intervenção.

Decisão didática	**Critério de planejamento**	**Fundamentação**
Definir o objetivo	Relacionar cada missão a uma habilidade ou conceito.	Fardo (2013); Vygotsky (2007)
Organizar feedback	Informar avanços, dificuldades e possibilidades de revisão.	Martin, Ginns e Papworth (2017)
Planejar colaboração	Distribuir papéis e criar momentos de negociação.	Belloni e Gomes (2008)
Selecionar recursos	Combinar ferramentas acessíveis, digitais ou não.	Sousa (2025); Coll et al. (2023)
Avaliar criticamente	Examinar aprendizagem,	Wolschick et al. (2025);

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

	inclusão e efeitos da competição.	Cardoso et al. (2026)

Fonte: síntese interpretativa das referências indicadas.

A integração entre gamificação e tecnologias emergentes também precisa preservar distinções conceituais. Inteligência artificial pode apoiar a preparação de materiais e o acompanhamento de atividades, mas não constitui requisito da gamificação. As reflexões de Wolschick et al. (2025), Sousa (2025) e Cardoso et al. (2026) reforçam a importância da formação docente e da atenção ética na escolha dos recursos. A centralidade permanece na relação entre estudante, professor e conhecimento.

Como limite desta revisão, destaca-se seu caráter narrativo, que permite aprofundar argumentos e contrastar perspectivas, mas não autoriza estimar efeitos médios ou afirmar superioridade da gamificação em relação a outras estratégias. Estudos futuros podem examinar resultados de aprendizagem com desenhos comparativos e atenção à acessibilidade, à participação e às condições reais das escolas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão da literatura indica que a gamificação constitui uma possibilidade de organização didática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente quando articula desafios, narrativas, feedback e cooperação a objetivos curriculares explícitos. As contribuições discutidas concentram-se na diversificação das formas de participação e na criação de situações que convidam as crianças a formular hipóteses, dialogar e acompanhar seu próprio percurso de aprendizagem.

Essas possibilidades, entretanto, não devem ser interpretadas como efeitos inevitáveis. Pontuações e recompensas podem estimular o envolvimento imediato sem produzir compreensão duradoura; propostas coletivas podem gerar colaboração ou exclusão,

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

conforme a distribuição de tarefas; e ferramentas digitais podem ampliar a exploração de conteúdos ou reproduzir desigualdades de acesso. Por isso, o professor precisa acompanhar não apenas a execução das atividades, mas também o que os estudantes efetivamente compreendem e conseguem explicar.

O principal argumento que emerge da revisão é que a gamificação tem valor quando permanece subordinada à mediação pedagógica, à inclusão e à avaliação formativa. A formação docente e as condições institucionais não são elementos acessórios: influenciam diretamente a seleção dos recursos, a qualidade das interações e a pertinência dos desafios. Recomenda-se que futuras pesquisas investiguem essas relações em diferentes contextos escolares, com procedimentos capazes de examinar aprendizagem e participação sem reduzir os resultados ao entusiasmo observado durante as tarefas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D. R.; LENCASTRE, J. A. Gamificação como atividade lúdico-didática no ensino básico no Brasil: uma revisão sistemática sobre o tema. In: GOMES, Maria João et al. (org.). Atas da X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2019: Desafios da Inteligência Artificial. Braga: Universidade do Minho, 2019. p. 121-135. Disponível em: http://hdl.handle.net/1822/61177.

ALVES, F. P.; MACIEL, C.; ANACLETO, J. C. Investigando a percepção dos usuários sobre os mecanismos de gamificação da rede social Foursquare. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS (IHC '12), 11., 2012, Cuiabá. Anais […]. Porto Alegre: Brazilian Computer Society, p. 31-32, 2012. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/2400076.2400089.

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 122-142. ISBN 978-85-66832-13-6.

BARBOSA, Eduardo Fernandes; MOURA, Dácio Guimarães de. Metodologias ativas de aprendizagem no ensino de engenharia. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING AND TECHNOLOGY EDUCATION, 13., 2014, Guimarães. Proceedings [...]. 2014. p. 111-117. DOI: 10.14684/intertech.13.2014.111-117.

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. Educação & Sociedade, v. 29, p. 717-746, 2008.

CALVE, Tiago Morales; ROSSLER, João Henrique; SILVA, Graziela Lucchesi Rosa da. A aprendizagem escolar e o sentido pessoal na Psicologia de AN Leontiev. Psicologia Escolar e Educacional, v. 19, p. 435-444, 2015.

CAMPOS, Krishna; MORAES, Dirce Aparecida Foletto de; MÉLLO, Diene Eire de. A gamificação como alternativa didática na aprendizagem de conceitos matemáticos nos Anos Iniciais durante a pandemia da Covid-19. EaD em Foco, v. 12, n. 2, e1904, 2022. DOI: 10.18264/eadf.v12i2.1904. Disponível em: https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/1904.

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

CARDOSO, Francisco Nivaldo Monteiro; PEIXOTO, Murilo Alfonso; MIRANDA, Fabiana Oliveira Fernandes; GALDINO, Josiane Guerreiro; NASCIMENTO, José Leônidas Alves do; MACHADO, Eliene Rodrigues. Processos formativos na educação tecnológica: a inteligência artificial na formação docente e os desafios ético-formativos - interfaces entre educação, trabalho, ciência e tecnologia. Educação & Inovação, [S. l.], v. 2, n. 3, 2026. DOI: 10.64326/educao.v2i3.295. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/295. Acesso em: 19 out. 2026.

CARVALHO, Maíra Saporetti. Gamificação no ensino fundamental: uma revisão da literatura acadêmica. 2018. Relatório de Pesquisa (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/8854.

COELHO, Janaina Aparecida Ponté. Uso de gamificação em cursos online abertos e massivos para formação continuada de docentes de matemática. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/6146

COLL, C. S. et al. Evidências de aprendizagem em práticas educativas mediadas por tecnologias digitais. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, v. 26, n. 2, p. 9-25, 2023. Disponível em: https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/37293.

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

COSTA, Thiago Machado da. Elementos dos jogos aplicados a um material instrucional sobre modelagem matemática de problemas físicos sob a ótica da Teoria da Aprendizagem Significativa. 2014. 172 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: https://repositorio.unb.br/handle/10482/16567.

CUNHA, Geovânia C. A.; BARRAQUI, Luciana P.; FREITAS, Sergio A. A. de. Uso da gamificação nos anos iniciais do ensino fundamental brasileiro. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 28., 2017, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 1742. DOI: 10.5753/cbie.sbie.2017.1742.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011. Proceedings [...]. New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629.

FERREIRA, Edilson Trancoso. Gestão da sala de aula e metodologias ativas: transformações no fazer docente. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1-11, 2025. DOI: 10.64326/educao.v1i1.5. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/5. Acesso em: 19 out. 2026.

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

GRIS, Gabriele; SOUZA, Silvia Regina de; CARMO, João dos Santos. Efeitos de um dominó digital adaptado sobre resolução de problemas de adição. Revista CES Psicología, v. 11, n. 2, p. 111-127, 2018. DOI: 10.21615/cesp.11.2.10. Disponível em: https://revistas.ces.edu.co/index.php/psicologia/article/view/4452.

JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de ensino aprendizagem: uma revisão integrativa. Revista Educação em Foco, v. 12, p. 49-60, 2020. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf. Acesso em: 16 nov. 2023.

LEMOS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais. Tendências XXI: Audiovisual, Telecomunicações, Multimedia, Lisboa, n. 2, p. 19-29, set. 1997. Disponível em: https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf.

LINARD, Monique. A autonomia do aprendente e as TIC. Tradução de Maria Luiza Belloni. 2000. Tradução de "L'autonomie de l'apprenant et les TIC", apresentada nas Deuxièmes Rencontres Réseaux Humains/Réseaux Technologiques, Poitiers, 24 jun. 2000.

LOPES, Luana Monique Delgado et al. Inovações educacionais com o uso da realidade aumentada: uma revisão sistemática. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 35, e197403,

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

2019. DOI: 10.1590/0102-4698197403. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edur/a/D8BG7VqVDPmYk3d5xmCJJyF/.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARINHO, Sara E. S.; MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. Jogos digitais como recurso didático para potencialização da aprendizagem. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL E NACIONAL DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, 1.; 4., 2019, São Luís. Anais [...]. São Luís: EDUFMA, 2019. p. 4051-4064. ISBN 978-85-7862-856-7.

MARTIN, Andrew J.; GINNS, Paul; PAPWORTH, Brad. Motivation and engagement: same or different? Does it matter? Learning and Individual Differences, [S.L.], v. 55, p. 150-162, abr. 2017. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1041608017300742?via%3Dihub

MORAES, Dirce Foletto; MELLO, Diene Eire. O ensino de conceitos na universidade: o Facebook como instrumento de mediação didática colaborativa. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 15, n. 2, p. 361-384, 2020. DOI: 10.21723/riaee.v15i2.12391. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/12391.

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. Biblios, n. 70, p. 17-30, 2018. DOI: 10.5195/biblios.2018.447. Disponível em: https://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1562-47302018000100017&script=sci_arttext.

PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (org.). Processos formativos e aprendizagens na cibercultura: experiências com dispositivos móveis. Aracaju: EDUNIT, 2020. 311 p. ISBN 978-65-88303-03-0.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2011. Ebook. Disponível em: https://fliphtml5.com/tzhsv/ttwk/basic#google_vignette .

ROSA, Cristiana Aparecida; CARVALHO, Elisângela dos Santos Rosa; LOPES, Joana Darc. Tecnologias inteligentes no processo de ensino e aprendizagem. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1-13, 2025. DOI: 10.64326/educao.v1i1.10. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/10. Acesso em: 19 out. 2026.

SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. Revista Teias, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 185-195, 2012. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24277.

SANTOS, M. J. dos et al. O USO DO BITMOJI EM PRÁTICAS DE ENSINO. Revista Interdisciplinar Sulear, v. 14, n. 14, p. 126–141, 2023. Disponível em: https://revista.uemg.br/index.php/sulear/article/view/6428.

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

SANTOS, Márcia Maria dos. Tecnologias inteligentes: caminhos para uma educação transformadora. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 1-15, 2025. DOI: 10.64326/educao.v1i1.12. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/12. Acesso em: 19 out. 2026.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 1997.

SCHLEMMER, E. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul/dez 2014. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/1029/709.

SILVA, Marco. Aprender mais e melhor por meio da interação aluno-professor. Entrevista concedida a Nora Toledo. 2003. Disponível em: https://saladeaulainterativa.pro.br/moodle2/mod/page/view.php?id=21.

SILVA, Marco. Interatividade na educação híbrida. In: PIMENTEL, Mariano; SANTOS, Edméa; SAMPAIO, Fábio F. (orgs.). Informática na educação: interatividade, metodologias e redes. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v. 3). Disponível em: https://ieducacao.ceie-br.org/interatividade.

CC BY

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

SILVA, Marco. Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica, internet, tecnologias digitais, arte, mercado, sociedade, cidadania. 6. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

SILVÉRIO, Thaís Aparecida; COSTA, Nielce Meneguelo Lobo da. Ensino de Ciências da Natureza nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e o uso de plataformas com jogos digitais. Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, v. 23, n. 5, p. 799-805, 2022. DOI: 10.17921/2447-8733.2022v23n5p799-805. Disponível em: https://revistaensinoeeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/10347.

SOUSA, Francilino Paulo de. Tecnologias emergentes: integração dos recursos digitais às práticas pedagógicas na educação básica. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 18, 2025. DOI: 10.64326/educao.v1i18.243. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/243. Acesso em: 19 out. 2026.

TEZANI, T. C. R. Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, Araraquara, v. 19, n. 2, p. 295–307, 2017. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br/doxa/article/view/10955 .

THOMAZINI, Érika Antunes et al. Práticas didáticas com o uso das tecnologias digitais. In: JORNADA DE DIDÁTICA – SABERES E PRÁTICAS DA DOCÊNCIA; SEMINÁRIO DE PESQUISA DO CEMAD, 5., 4., 2018, Londrina. Anais [...]. Londrina: UEL, 2018. p. 291-296. Disponível em: https://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/V%20Jornada%20de%20Didatica%20e%20IV%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD%20Saberes%20e%20

ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

praticas%20da%20docencia/Praticas%20didaticas%20com%20o%20uso%20das%20tecnologias%20digitais.pdf.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EaD em Foco, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017. DOI: 10.18264/eadf.v7i2.440. Disponível em: https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/revista/article/view/440.

TORRES, Patrícia Lupion; IRALA, Esrom Adriano Freitas. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. In: TORRES, Patrícia Lupion (org.). Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: SENAR-PR, 2014. p. 61-94. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4514719/mod_folder/content/0/Aprendizagem-colaborativa.pdf.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

VIEIRA, Vanessa Dantas; MELLO, Diene Eire de; MORAES, Dirce Aparecida Foletto de. Colaboração entre crianças com uso de tecnologias digitais: uma experiência a partir da teoria da cognição distribuída. Revista Thema, Pelotas, v. 22, n. 2, p. 626-641, 2023. DOI: 10.15536/thema.V22.2023.626-641.3270. Disponível em: https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/3270.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CC BY

RSV
ISSN 2674-8584

Received: 13/09/2026 - **Accepted:** 20/10/2026
Vol: 08.10
DOI: 10.66104/etb80d40
Pages: 1-20

WOLSCHICK, Márcia de Souza; OLIVEIRA, Maria Ionara Silva de Sousa; RIBEIRO, Priscila Daiane; SOUZA, Elizete de; MAIA, Elaine Felix; CARVALHO, Ricardo Pacheco de. Tecnologia e pedagogia em diálogo: a inteligência artificial na promoção da aprendizagem ativa e na formação de professores para o século XXI. Educação & Inovação, [S. l.], v. 1, n. 3, 2025. DOI: 10.64326/educao.v1i3.28. Disponível em: https://educacaotecnologica.com.br/index.php/ojs/article/view/28. Acesso em: 19 out. 2026.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998. 224 p.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011.

CC BY