



**INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC**

Abril 2026

v. 6 n. 58

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520





INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

Abril 2026

v. 6 n. 58

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC ISSN/2675-520



APRESENTAÇÃO

A International Integralize Scientific configura-se como um periódico científico mensal dedicado à difusão rigorosa e qualificada do conhecimento acadêmico. Com publicações predominantemente em língua portuguesa e contribuições consistentes em inglês e espanhol, a revista consolida-se como um espaço editorial multicultural, orientado ao diálogo científico internacional e ao fortalecimento da produção intelectual brasileira no cenário global.

Alinhada a elevados critérios de avaliação acadêmica, a revista privilegia a publicação de artigos inéditos de discentes e docentes provenientes de distintas áreas do saber, reconhecendo a ciência como campo plural e interdisciplinar. Cada manuscrito submetido passa por criteriosa análise técnico-científica em regime de avaliação por pares, assegurando integridade metodológica, consistência teórica e relevância social dos resultados apresentados. Dessa forma, a International Integralize Scientific reafirma seu compromisso institucional com a circulação responsável do conhecimento e com o fortalecimento da cultura de pesquisa.

Sua missão institucional consiste em promover a publicação e a disseminação de pesquisas inovadoras que contribuam efetivamente para o avanço científico e tecnológico, estimulando a reflexão crítica e o desenvolvimento de novas abordagens investigativas. A revista persegue a visão de consolidar-se como referência de credibilidade e excelência acadêmica no contexto internacional, valorizando a produção científica que se ancora em evidências sólidas, metodologias reconhecidas e padrões éticos elevados.

A governança editorial do periódico opera em plataforma Open Journal Systems (OJS), garantindo transparência processual, rastreabilidade, interoperabilidade com bases internacionais e aderência às melhores práticas em editoração científica. A revista possui registro ISSN nas versões impressa e digital e atribui Digital Object Identifier (DOI) a todas as publicações, mediante associação ativa à Crossref, assegurando autenticidade, persistência e ampla citabilidade internacional. Sua atuação editorial mantém alinhamento às boas práticas recomendadas por organizações científicas de referência e aos princípios éticos, técnicos e normativos que orientam a gestão de periódicos acadêmicos qualificados, incluindo diretrizes consolidadas no âmbito da normalização internacional.



Os valores que regem sua atuação editorial fundamentam-se no rigor científico, na ética acadêmica e na promoção de um ecossistema plural de saberes. A diversidade disciplinar, a integridade intelectual, a inovação, o impacto social da ciência e a construção de redes colaborativas entre pesquisadores de diferentes nacionalidades constituem pilares estruturantes do periódico. Ao incentivar a interlocução entre centros de pesquisa, universidades e comunidades científicas, a International Integralize Scientific contribui para o desenvolvimento de uma ciência aberta ao diálogo, orientada à melhoria contínua e sensível às demandas contemporâneas.

Sua periodicidade regular, o compromisso com padrões editoriais elevados e a interlocução permanente com autores e avaliadores qualificados reforçam a credibilidade da revista como veículo legítimo de disseminação científica. Trata-se, assim, de um espaço editorial que acolhe a investigação acadêmica com seriedade, estimulando trajetórias de produção intelectual consistente, ética e socialmente relevante.

Ao posicionar-se como ponte entre diferentes culturas, idiomas e tradições científicas, a International Integralize Scientific reafirma o papel estratégico dos periódicos acadêmicos no fortalecimento da ciência global e na promoção de um conhecimento capaz de transformar realidades, ampliar horizontes e projetar pesquisadores brasileiros e internacionais em um ambiente científico de excelência.



Expediente Editorial

A Revista International Integralize Scientific é um periódico científico mensal dedicado à promoção e disseminação de conhecimento acadêmico de alta qualidade, orientado por rigor metodológico e compromisso ético. Seu propósito central consiste em oferecer um espaço de visibilidade qualificada para pesquisas inéditas, contribuindo para o fortalecimento do debate científico e para o desenvolvimento contínuo das diversas áreas do saber. Ao assegurar processos criteriosos de avaliação e seleção editorial, o periódico reafirma sua vocação institucional de fomentar o pensamento crítico, incentivar o intercâmbio intelectual e apoiar a formação de novas gerações de pesquisadores.

Diretor Geral

Dr. Luan Trindade

Responsável pela direção estratégica do periódico, conduz a governança institucional da revista, assegurando o alinhamento entre política editorial, expansão científica e fortalecimento das relações acadêmicas nacionais e internacionais.

Diretora Administrativa

Profa. PhD Vanessa Sales

Docente e pesquisadora, com trajetória consolidada na área acadêmica, coordena os processos organizacionais e de gestão editorial, contribuindo diretamente para a qualidade científica, ética e institucional das publicações.

Editor de Design Gráfico e Diagramação

Balbino Júnior

Profissional responsável pela curadoria visual, normatização gráfica e composição editorial, assegurando harmonia estética, legibilidade acadêmica e conformidade técnica das edições.

Características do Periódico

Periodicidade:

Mensal

Idiomas de Publicação:

Português, Inglês e Espanhol

Plataforma Editorial:

Open Journal Systems (OJS)

Registro Internacional:

SSN 3085-654X

Identificação Digital:

DOI registrado e associado à Crossref

Contato Editorial

Para esclarecimentos, submissões, parcerias institucionais ou orientações relacionadas ao processo editorial, a equipe técnica encontra-se à disposição através do e-mail:

publicacao@iiscientific.com

Endereço Institucional

Florianópolis – Santa Catarina – Brasil
Rodovia SC-401, Bairro Saco Grande
CEP 88032-005

A International Integralize Scientific mantém atuação editorial orientada pelas boas práticas científicas internacionais, alinhada aos princípios de integridade acadêmica, transparência editorial e responsabilidade social do conhecimento. Seu corpo diretivo e técnico atua de maneira integrada para assegurar excelência, continuidade e relevância científica em cada edição publicada.



Corpo Editorial e Conselho de Revisores por Pares

A revista adota um rigoroso processo de avaliação científica por pares (peer review), conduzido preferencialmente no modelo doubleblind, garantindo anonimato entre autores e revisores durante o processo avaliativo, imparcialidade na emissão dos pareceres e excelência acadêmica na seleção dos manuscritos publicados.

A divulgação institucional do corpo editorial e dos revisores por pares não estabelece qualquer vinculação entre avaliadores e artigos específicos, preservando integralmente a confidencialidade e a integridade ética do processo de revisão.

Editora-Chefe

Profa. PhD Vanessa Sales

Equipe Editorial

Prof. PhD Hélio Sales Rios
Prof. Dr. Rafael Ferreira da Silva
Prof. Dr. Francisco Rogério Gomes da Silva
Prof. PhD Manoel Coracy Dias Saboia
Prof. Dr. Daniel LaiberBonadiman

Declaração de Transparência Editorial

O periódico mantém registro formal de todas as etapas do processo de avaliação científica, assegurando confidencialidade, ética, independência acadêmica e conformidade com o modelo doubleblindpeer review, no qual autores e revisores permanecem mutuamente anônimos durante o processo avaliativo.

Conselho de Revisores por Pares (Peer Review Board)

O Conselho de Revisores por Pares é composto por pesquisadores com sólida formação acadêmica e reconhecida atuação científica. Os pareceres técnicos emitidos avaliam critérios de relevância científica, originalidade, consistência metodológica, contribuição teórica e adequação ética, fortalecendo o rigor e a credibilidade do periódico.

Pareceristas

Ciências da Educação

Dr. Carlos Mendonça
Dr. Marcelo Pertussatti
Dr. Ederson Renan Pacheco de Farias

Ciência da Saúde

Dr. Daniel Laiber
Dra. Luisa Bonadiman

Ciências Jurídicas

Dr. Avelino Thiago
Dr. James Melo de Sousa
Dr. Manoel Coracy

Educação Inclusiva

Dra. Fábiana Roseana Souza Oliveira da Silva
Dra. Karla Roberta Melo de Vasconcellos

Tecnologia

Dr. Flávio Lopes
Dr. Geraldo Lúcio

Editor Gerente

Rayane Priscila Santos de Souza

Editores de Seção

Karolayne Luana de Oliveira Silva
Eloisa Bárbara Rodrigues Lima

Equipe de Produção Editorial

Reviane Francy Silva da Silveira
Priscila de Fátima Lima Schio
Lucas Teotônio Vieira

Editor Técnico

Balbino Júnior

Administrador do Sistema OJS

Vitor Santos

**USO DE PLATAFORMAS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO NO
PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**
USE OF DIGITAL PLATFORMS AND GAMIFICATION IN THE
TEACHING-LEARNING PROCESS
USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y GAMIFICACIÓN EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o uso de plataformas digitais e de estratégias de gamificação como recursos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando suas contribuições e desafios, uma vez que as plataformas digitais e as estratégias de gamificação emergem como recursos inovadores para potencializar esse processo, promovendo maior interação e dinamismo no contexto pedagógico. Nesse sentido, para alcançar os objetivos traçados, o método escolhido para a realização do presente trabalho foi o levantamento bibliográfico. O estudo em questão caracteriza-se como uma pesquisa de cunho qualitativo, com base na análise de periódicos científicos, anais e revistas eletrônicas atuais que abordam a temática proposta. Conclui-se que os dados apresentados nos estudos abordados neste artigo indicam que a integração entre gamificação e plataformas digitais, quando combinadas, possibilita a criação de percursos de aprendizagem mais interativos e dinâmicos, além de promover maior participação e foco dos alunos nas atividades escolares e, ainda, favorecer o seu engajamento.

Palavras-chave: Gamificação; plataformas digitais; processo de ensino aprendizagem; tecnologias educacionais.

ABSTRACT

This article aims to analyze the use of digital platforms and gamification strategies as pedagogical resources in the teaching-learning process, emphasizing their contributions and challenges, since digital platforms and gamification strategies emerge as innovative resources to enhance this process, promoting greater interaction and dynamism in the pedagogical context. To achieve the stated objectives, the method chosen for this work was a literature review. This study is characterized as qualitative research, based on the analysis of current scientific journals, proceedings, and electronic magazines that address the proposed theme. It concludes that the data presented in the studies discussed in this article indicate that the integration of gamification and digital platforms, when combined, allows for the creation of more interactive and dynamic learning paths, in addition to promoting greater student participation and focus in school activities, and also favoring their engagement.

Keywords: Gamification; digital platforms; teaching and learning process; educational technologies.

RESUMEN

Este artículo analiza el uso de plataformas digitales y estrategias de gamificación como recursos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando sus contribuciones y desafíos. Estas plataformas y estrategias se presentan como recursos innovadores para potenciar dicho proceso, promoviendo una mayor interacción y dinamismo en el contexto pedagógico. Para alcanzar los objetivos planteados, se optó por una revisión bibliográfica. Este estudio se caracteriza por ser una investigación cualitativa, basada en el análisis de revistas científicas, actas de congresos y publicaciones electrónicas actuales que abordan el tema propuesto. Se concluye que los datos presentados en los estudios analizados indican que la integración de la gamificación y las plataformas digitales, al combinarse, permite la creación de itinerarios de aprendizaje más interactivos y dinámicos, además de fomentar una mayor participación y concentración del alumnado en las actividades escolares, favoreciendo así su compromiso.

Palabras-clave: Gamificación; plataformas digitales; proceso de enseñanza y aprendizaje; tecnologías educativas.

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias digitais no cenário educacional, observam-se transformações nas práticas pedagógicas. Nesse contexto, emergem as plataformas digitais e as estratégias de gamificação como recursos inovadores, capazes de potencializar o processo de ensino-aprendizagem e de possibilitar maior interação e dinamismo nas atividades escolares.

Contudo, a integração efetiva entre plataformas digitais e elementos gamificados no processo de ensino-aprendizagem ainda representa desafios significativos, o que demanda reflexão crítica. Diante desse cenário, questiona-se: há obstáculos que dificultam essa integração entre plataformas digitais e gamificação no processo de ensino-aprendizagem?

A utilização de plataformas digitais e de elementos de gamificação permite uma aprendizagem mais significativa e dinâmica, além de promover a motivação do aluno para que assuma um papel mais ativo e responsável em seu processo formativo. Ademais, possibilita o apoio aos professores na construção de estratégias inovadoras e eficazes, capazes de fortalecer os processos de alfabetização, letramento e desenvolvimento integral dos discentes no contexto escolar.

Nesse sentido, o objetivo geral é analisar o uso de plataformas digitais e estratégias de gamificação como recursos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem, enfatizando suas contribuições e os desafios dessas abordagens. No que se refere aos objetivos específicos, destacam-se: contextualizar as tecnologias educacionais digitais; apontar os desafios da implementação de plataformas digitais no processo de ensino-aprendizagem; analisar a gamificação como estratégia pedagógica; investigar a integração entre gamificação e plataformas digitais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Tecnologias educacionais digitais

Boscarioli (2022) relata que as tecnologias digitais são pouco utilizadas na Educação, apesar da sua relevante contribuição aos processos de ensino e aprendizagem. As tecnologias digitais podem estimular o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, bem como do protagonismo dos alunos. Para abrandar tal situação, é necessário implementar ações governamentais efetivadas por meio de políticas públicas que assegurem a ampliação do acesso e a formação adequada para que os professores empreguem, em suas aulas, todas as potencialidades e recursos das tecnologias digitais.

Por outro lado, Schuartz e Sarmiento (2020) asseveram que as Tecnologias Educacionais Digitais permitem, na atualidade, ministrar uma aula de maneira muito mais dinâmica e interativa do que no passado. Para tanto, faz-se necessário refletir sobre as práticas pedagógicas existentes, o que se apresenta como um desafio aos docentes na atualidade, uma vez que envolve a integração das práticas de ensino e aprendizagem aos recursos disponíveis nas Tecnologias Educacionais Digitais.

Velasco e Santos (2024) seguem a mesma linha de raciocínio de Schuartz e Sarmiento (2020). Nos últimos tempos, a educação vem passando por um processo de transformação estimulado pela utilização das Tecnologias Educacionais Digitais, as quais permitem, na atualidade, um considerável e crítico diálogo entre educação e tecnologias. Com essa inovação na área educacional vem ocorrendo a adoção de metodologias pedagógicas, tornando o ensino mais dinâmico e interativo, possibilitando uma aprendizagem mais significativa.

Cumprе ressalvar que as tecnologias educacionais digitais são contempladas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) documento vigente cujas orientações devem ser compreendidas no contexto da prática docente. As tecnologias e habilidades previstas no referido documento referem-se ao engajamento dos estudantes no contexto educacional. As tecnologias são compreendidas não apenas como recursos pedagógicos, mas também como elementos culturais que devem fazer parte do ambiente escolar dos alunos, devido à sua relevância (Boscarioli, 2022).

Por fim, a inclusão das tecnologias educacionais digitais tem se apresentado

como um instrumento primordial na transformação e reconfiguração das práticas de ensino-aprendizagem. Tais tecnologias proporcionam novas maneiras de acesso ao conhecimento, estimulam a participação ativa dos alunos e estabelecem condições para que a educação se torne mais significativa e conectada com a realidade dos estudantes (Velasco; Santos, 2024).

2.2 Os desafios da implementação das plataformas digitais no processo de ensino aprendizagem

Um dos desafios da implementação das plataformas digitais no processo de ensino-aprendizagem está vinculado a um dos maiores problemas enfrentados dentro das salas de aula: as distrações e a perda do foco por parte dos estudantes. Não apenas os professores se sentem desafiados pelas novas tecnologias, mas também os alunos se veem em uma situação complicada, mesmo sendo nativos digitais (termo utilizado para descrever indivíduos que cresceram rodeados por tecnologia), o que os torna mais confortáveis e habilidosos no uso de dispositivos eletrônicos e plataformas digitais. Contudo, a principal utilização das tecnologias por parte deles não está voltada ao ensino (Padovan *et al.*, 2025).

Para Velasco e Santos (2024), a utilização das plataformas digitais no processo de ensino-aprendizagem pode promover a personalização do ensino e possibilitar um acompanhamento mais eficaz do desempenho dos estudantes, além de proporcionar novas maneiras de avaliação e devolutiva do desempenho. Entretanto, a adaptação da prática docente exige comprometimento por parte dos educadores, sobretudo no que se refere ao aprendizado sobre o uso eficaz dessas ferramentas, de modo que a tecnologia seja utilizada como forma de melhorar o processo educativo.

Outro desafio da implementação das plataformas digitais no processo de ensino-aprendizagem é a formação insuficiente dos docentes e a ausência de políticas públicas, o que cria, portanto, um campo repleto de desafios. Professores muitas vezes se veem diante da necessidade de se adequarem a novas ferramentas e metodologias da era digital, o que pode causar inseguranças e resistências. Além disso, a falta de infraestrutura apropriada e de formação contínua para a utilização de tecnologias é um desafio que precisa ser superado para que os benefícios dessas ferramentas sejam plenamente aproveitados. Entender esses desafios é fundamental

para desenvolver estratégias que apoiem os docentes e possibilitem a integração das tecnologias nas práticas pedagógicas (Padovan *et al.*, 2025).

2.3 Gamificação utilizada como estratégia pedagógica

Segundo Silva *et al.* (2025), a gamificação no aprendizado se caracteriza como uma estratégia pedagógica a qual usa elementos de jogos para engajar os estudantes e promover uma experiência de aprendizado mais interativa. A gamificação se baseia na teoria da motivação, que indica que a inclusão de desafios e recompensas pode aumentar o interesse e a participação dos alunos no processo de aprendizagem. Ademais, essa abordagem não somente torna o aprendizado mais dinâmico, mas também pode melhorar a retenção de informações, tendo em vista que os alunos se envolvem de forma ativa no processo.

Abreu *et al.* (2023) trazem em seus estudos um exemplo de gamificação que é a Matific, a qual trata-se de um aplicativo de Matemática que ensina compreensão conceitual e dá confiança ao aluno trabalhando com suas habilidades, jogando atividades quantas vezes quiser e o aluno terá novas perguntas a cada tentativa. Todavia, no entendimento dos referidos autores, a gamificação não é 100% benéfica e exige alguns cuidados na sua aplicação. Enfatiza-se o fato de a gamificação possuir um material integrado e transversal, bem como de outros games que beneficiem a diversificação e o desenvolvimento na aprendizagem dos alunos, de modo a evitar que se torne uma atividade cansativa e repetitiva.

Segundo Silva *et al.* (2025), a gamificação utilizada como estratégia pedagógica enfrenta desafios que devem ser considerados uma vez que a resistência de professores e alunos à mudança, bem como a falta de infraestrutura apropriada e a necessidade de formação contínua para os professores, são algumas barreiras que podem limitar a eficácia da gamificação.

2.4 Integração entre gamificação e plataformas digitais

De acordo com Freire (2025), a integração entre gamificação e plataformas digitais baseadas em computadores possibilita a construção de ambientes de aprendizagem que atingem as mais variadas particularidades e ritmos dos estudantes. Isso somente é possível, pois as ferramentas digitais possibilitam diversas formas de representação, bem como a expressão e a participação, adequando-se às

características de cada sujeito. Ademais, o aspecto interativo dessas tecnologias expande as oportunidades de envolvimento dos alunos nas atividades propostas, criando, dessa forma, condições para que se tornem protagonistas no processo do ensino-aprendizagem.

A integração entre gamificação e plataformas digitais por intermédio de interações atraentes coloca à prova as habilidades e conhecimentos dos usuários com maior aceitação, por se tratar de uma forma de romper com os meios convencionais de avaliação, em consonância com a interação proporcionada por esse novo método tecnológico do ensino-aprendizagem (Marinho *et al.*, 2018).

Em linhas gerais, a combinação entre gamificação e plataformas digitais, mediada por tecnologias amparadas em computador trata-se de uma estratégia pedagógica robusta para a transformação das práticas escolares, pois, ao beneficiar a participação ativa dos alunos, bem como favorecer o trabalho em equipe e incentivar o desenvolvimento de competências sociais, tais ferramentas se apresentam como aliadas no processo de construção de uma educação inclusiva, democrática e atreladas às exigências da atualidade. Enfatiza que o desafio que se apresenta é o de planejar e integrar tais recursos de modo intencional, crítico e contextualizado, assegurando que sua aplicação esteja a serviço da aprendizagem e da formação integral dos alunos (Freire, 2025).

3 METODOLOGIA

O método escolhido para a realização deste artigo foi a revisão bibliográfica de natureza qualitativa. Para tanto, foram levantados conteúdos já publicados sobre o uso de plataformas digitais e gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Esse tipo de abordagem possibilita reunir, interpretar e sistematizar conhecimentos teóricos já publicados, permitindo a compreensão das contribuições, desafios e tendências referentes ao tema (Gil, 2018).

A revisão bibliográfica permite, ainda, a revisão crítica de teorias e estudos no processo de desenvolvimento de novos conhecimentos, sendo um aspecto relevante na contribuição para o desenvolvimento teórico-metodológico no referido campo de estudo (Lakatos; Marconi, 2017).

A estratégia de busca foi realizada nas bases de dados, de anais de iniciação

científica, periódicos e revistas eletrônicas como SciELO, Google Acadêmico e Periódicos CAPES, utilizando palavras-chave em português tais como: “plataformas digitais”, “gamificação”, “tecnologias educacionais”, “processo de ensino-aprendizagem”.

Foram utilizados materiais escritos na língua portuguesa, publicados no período de 2016 a 2026, sendo incluídos como critério de delimitação temporal para a obtenção de informações atualizadas.

Como critérios de inclusão, foram selecionadas publicações disponibilizadas em texto completo, com relevância temática e publicadas nos últimos dez anos, assegurando a atualidade da discussão. Trabalhos repetidos, incompletos ou que não abordavam diretamente o objeto de estudo foram excluídos.

4 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

Os resultados indicam que a utilização de tecnologias digitais, quando integradas pedagogicamente, potencializam o ensino-aprendizagem, tornando-o mais eficiente e atrativo aos estudantes. Observa-se também que essas tecnologias têm promovido mudanças significativas na prática educacional, ao possibilitar uma aprendizagem mais significativa. No entanto, os resultados apontam desafios referentes à prática docente, sobretudo quanto à necessidade de formação continuada dos professores para o uso pedagógico adequado dessas ferramentas (Velasco; Santos, 2024).

Em relação aos desafios da implementação das plataformas digitais no processo de ensino-aprendizagem, identificam-se como principais fatores a distração e a perda do foco dos alunos em sala de aula, a formação insuficiente dos docentes, a ausência de políticas públicas e a infraestrutura escolar inadequada. Esses elementos comprometem a efetividade da integração das tecnologias ao ensino e dificultam sua consolidação no contexto educacional, tornando o processo de aprendizagem menos eficiente (Padovan *et al.*, 2025).

Os estudos analisados apontam que a gamificação tem sido amplamente utilizada por meio da integração de elementos de jogos em contextos educacionais, com a finalidade de aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Observa-se que essa abordagem vem ganhando relevância em diferentes áreas, sobretudo na

Educação, devido ao seu potencial de tornar atividades pedagógicas mais dinâmicas e atrativas (Abreu *et al.*, 2023).

No entanto, tais resultados devem ser compreendidos de maneira contextualizada, considerando que sua efetividade pode variar segundo o planejamento pedagógico, os objetivos educacionais e as condições de acesso às tecnologias. Mesmo assim, observa-se que essas práticas proporcionam uma aprendizagem mais ativa e participativa, ao estimular a motivação do aluno e promover maior envolvimento dos estudantes com o conteúdo trabalhado (Freire, 2025).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As perspectivas futuras apontam para uma educação cada vez mais digital, híbrida e inclusiva, sendo que as tecnologias digitais exercem uma função primordial nesse contexto educacional. O uso das tecnologias digitais, quando encontra o seu espaço nas aulas, pode motivar o aluno a se sentir mais ativo e responsável pelo seu processo de aprendizagem, à medida que o conhecimento é construído de maneira ativa e dialógica, levando-os à interação e à aprendizagem.

As contribuições deste estudo para a área são significativas, pois com o uso de plataformas digitais e gamificação no processo de ensino aprendizagem seja utilizada cada vez mais e que as escolas se sintam motivadas a investir e que o Poder Público, de maneira geral, desde o âmbito municipal, estadual ou federal, venha fomentar a sua aplicação para que, desse modo, preparem os alunos para um mundo cada vez mais digital, superando desafios de tempo e espaço e os conecte à educação à realidade contemporânea.

Contudo, o uso de plataformas digitais e gamificação no processo de ensino-aprendizagem ainda tem diversas limitações que necessitam de pesquisas futuras e que contemplem estudos de caso. Estudos empíricos, com dados quantitativos e qualitativos coletados em campo, poderão trazer maior entendimento sobre como essas tecnologias educacionais digitais estão realmente sendo incorporadas e quais desafios ainda permanecem no contexto educacional.

Para estudos futuros, sugere-se a realização de pesquisas extensas que possam investigar o impacto da gamificação ao longo do tempo. Também faz-se

necessária a inserção dos mais variados contextos educacionais e a comparação entre diferentes plataformas de gamificação, aspectos que serão relevantes para enriquecer a compreensão sobre a eficácia dessas tecnologias na educação. Além do mais, averiguar a percepção dos educadores sobre a gamificação pode proporcionar percepções valiosas para a formação e capacitação docente.

6 REFERÊNCIAS

ABREU, Ademir José de; RIBEIRO, Ademilson Pereira; SILVA, Anderson Ferreira da; JUNQUEIRA, Francis de Paula. Metodologias ativas e usos: gamificação como estratégia de aprendizagem. *Brazilian Journal of Development*, [S. l.], v. 9, n. 12, p. 31581–31595, 2023. DOI: 10.34117/bjdv9n12-068. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/65805>. Acesso em: 28 jan. 2026.

BOSCARIOLI, Clodis. Educação com tecnologias digitais na educação básica: reflexões, anseios e distâncias pela formação docente. *Revista de Educação Pública*, [S. l.], v. 31, n. jan/dez, p. 1–12, 2022. Disponível em: <https://www.periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/13391>. Acesso em: 22 de jan. de 2026.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 19 fev. 2026.

FREIRE, Miguel Angelo; RODRIGUES, Amanda Azevedo; ASSIS, Amanda Bento de; SÁ, Evaniely Sayonara dos Santos Costa Gualberto de; VARNIER, Flaviana Bassetti Costa; SANTOS, Ignácio Monteiro dos; BRANDALISE, Leandromar; SANTOS, Maria Helena Ferezin dos. Gamificação e colaboração plataformas que engajam. *Revista Educação e Linguagem RedLi*, [S. l.], v. 12, n. 1, p. e56, 2025. DOI: 10.23900/redli.v12n1-027. Disponível em: <https://cienciaesociedade.com/index.php/redli/article/view/56>. Acesso em: 03 fev 2026.

GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2018.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia Científica. 7 ed. rev. ampl. São Paulo: Atlas, 2017.

LOCATTELI, Fabiano. Principais desafios para a implementação do uso de tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem. Revista Educação Contemporânea-REC, v.1. n.2. 2024. Disponível em: <https://www.editoraverde.org/portal/revistas/index.php/reca/article/view/432>. Acesso em: 25 de jan de 2026.

MARINHO, Felipe Neves; BARBOSA, Monaliza Silva Amorim; SILVA, Gilberlândio Nunes da. Gamificação utilizando plataformas digitais para o ensino-aprendizagem. Editora Realize. VII Encontro de Iniciação à Docência da UEPB. V Encontro de Formação de Professores da Educação Básica. 2018.

PADOVAN, Gabriel Avelino; OGAWA, Michele Talita; SIQUEIRA, Aline Wendpap Nunes de. Desafios educacionais na inserção da tecnologia como parte do processo da educação 10 anos do Estado de Mato Grosso. Anais do II Congresso Nacional de Pesquisas e Práticas em Educação, v. 3, n. 2, 2025. ISSN 2966-3792. Disponível em: [file:///C:/Users/Acer/Downloads/DESAFIOS+EDUCACIONAIS+NA+INSER%C3%87%C3%83O+DA+TECNOLOGIA+COMO+PARTE+DO+PROCESSO+DA+EDUCA%C3%87%C3%83O+10+ANOS+DO+ESTADO+DE+MATO+GROSSO%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/DESAFIOS+EDUCACIONAIS+NA+INSER%C3%87%C3%83O+DA+TECNOLOGIA+COMO+PARTE+DO+PROCESSO+DA+EDUCA%C3%87%C3%83O+10+ANOS+DO+ESTADO+DE+MATO+GROSSO%20(1).pdf). Acesso em: 27 de jan de 2026.

SCHUARTZ, Antônio Sandro; SARMENTO, Helder Boska de Moraes. Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e processo de ensino. Revista Katálysis, v. 23, n. 3, p. 429–438, set. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/xLqFn9kxxWfM5hHjHjxbC7D/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 20 de jan de 2026.

SILVA, Terezinha da; ALVES, Gilvia de Paula Bolentine; CAVALCANTE, Claudia Virginia Santos; MOREIRA, Cynara Cristiane Noronha; SANTOS, Fernanda Pereira dos. A gamificação como estratégia pedagógica: implicações no aprendizado. Missioneira | Santo Ângelo | v. 27 | n. 4 | p. 209-217 | 2025. Disponível em: <https://cemipa.com.br/revistas/index.php/missioneira/article/view/129>. Acesso em: 27 de jan de 2026.

VELASCO, Eduardo Oliveira; SANTOS, Thiago Reis dos. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na educação e transformação no processo de ensino aprendizagem: novas práticas de ensino e formação docente. Pesquisa em Ensino, n. 22, dez. 2024.

