

METODOLOGIA ATIVA USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS

Luciano Gabriel dos Santos¹
Francisco de Souza Pereira²
Gabiella Pereira Barboza da Silva³
Josiaira Rodrigues Pinho⁴
Marcelo Ely de Albuquerque Evangelista⁵
Sandra Ferreira Candioto⁶

RESUMO: A inserção de jogos pedagógicos nas práticas educacionais contemporâneas configura-se como estratégia relevante para intensificar o engajamento discente e favorecer a construção ativa do conhecimento, em especial em cenários que demandam inovação didática frente à passividade tradicional. Este estudo analisa como tais recursos, articulados às metodologias ativas, contribuem para o protagonismo estudantil e para a resolução de problemas contextualizados no currículo. A pesquisa bibliográfica fundamenta-se em Lakatos e Marconi (2017) e Minayo (2015), assegurando rigor analítico e interpretação crítica. No desenvolvimento, argumenta-se a superação de práticas expositivas por abordagens interativas, com destaque para contribuições sobre gamificação, cultura digital e aprendizagem colaborativa (Santos, 2025; Santos; Pereira, 2025; Tozzi *et al.*, 2024). Evidencia-se que os jogos pedagógicos ampliam a motivação, fortalecem competências transversais e exigem reorganizações curriculares que conciliem ludicidade e aprofundamento conceitual.

Palavras-chave: Metodologia ativa. Jogos pedagógicos. Engajamento estudantil. Inovação didática. Aprendizagem lúdica.

ABSTRACT: The integration of pedagogical games into contemporary educational practices emerges as a strategic approach to enhance student engagement and support active knowledge construction. This study examines how such resources, aligned with active methodologies, promote student protagonism and problem-solving in curricular contexts. The bibliographic research is grounded in Lakatos and Marconi (2017) and Minayo (2015), ensuring analytical rigor. The discussion highlights the transition from traditional expository methods to interactive approaches, emphasizing gamification, digital culture, and collaborative learning (Santos, 2025; Santos & Pereira, 2025; Tozzi *et al.*, 2024). Findings indicate that pedagogical games increase motivation, strengthen transversal competencies, and require curricular adaptations that balance playfulness and conceptual depth.

Keywords: Active methodology. Pedagogical games. Student engagement. Didactic innovation. Playful learning.

¹ Mestre em Matemática em Rede Nacional
Universidade Estadual do Maranhão (UEMA)

² Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Must University (MUST)

³ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
Must University (MUST)

⁴ Doutoranda em Ciências da Educação
Faculdade de Ciências Sociais Interamericana (FICS)

⁵ Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Must University (MUST)

⁶ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)

I. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea exige a reorganização das práticas pedagógicas diante de um cenário marcado pela intensificação das tecnologias digitais e pela transformação das formas de interação social e cognitiva. Nesse contexto, os jogos pedagógicos deixam de ocupar uma posição secundária e passam a constituir estratégias estruturantes do ensino, promovendo experiências que articulam participação ativa, construção de sentidos e engajamento contínuo dos estudantes, conforme argumentam Tozzi *et al.* (2024) ao analisarem as linguagens digitais no currículo.

A ampliação do uso de metodologias ativas, em especial mediadas por jogos, tem contribuído para a superação de práticas centradas na transmissão de conteúdos, deslocando o foco para a aprendizagem significativa. Santos (2025) aponta que a gamificação favorece o protagonismo estudantil ao incorporar desafios, recompensas e *feedbacks* constantes, enquanto Santos e Pereira (2025) destacam que tais estratégias ampliam a inclusão digital e estimulam a criatividade pedagógica em ambientes educacionais diversificados.

Entretanto, a incorporação de jogos pedagógicos e recursos digitais também suscita questionamentos relacionados à qualidade das interações e à profundidade da aprendizagem. Oliveira e Elias (2024) ressaltam que o uso das tecnologias exige intencionalidade pedagógica, evitando que o recurso se torne um elemento meramente instrumental, enquanto Ferreira, Vilamaior e Medeiros (2021) destacam a relevância de alinhar metodologias ativas aos diferentes estilos de aprendizagem presentes na sala de aula.

A relevância deste estudo está vinculada à necessidade de compreender como práticas pedagógicas baseadas em jogos podem contribuir para a construção de aprendizagens significativas e inclusivas. Almeida *et al.* (2024) evidenciam que a gamificação favorece a interação e o engajamento, enquanto Silva *et al.* (2025) demonstram que atividades lúdicas ampliam a produção criativa e o repertório discursivo dos estudantes, fortalecendo competências essenciais para a formação integral no contexto contemporâneo.

O objetivo geral deste trabalho consiste em analisar o uso de jogos pedagógicos no âmbito das metodologias ativas, considerando suas implicações para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes. De forma específica, busca-se compreender os impactos dessas estratégias no desenvolvimento cognitivo e social, bem como discutir possibilidades de integração no currículo escolar. Nesse sentido, Santos (2025) reforça que a aprendizagem mediada por jogos potencializa a autonomia e a resolução de problemas.

A pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, fundamentada em Lakatos e Marconi (2017) e Minayo (2015), o que possibilita a análise crítica das produções científicas relacionadas ao tema. Essa abordagem permite identificar tendências, lacunas e contribuições relevantes para a compreensão das metodologias ativas, em especial no que se refere ao uso de jogos pedagógicos como estratégias de ensino capazes de promover aprendizagens dinâmicas, participativas e alinhadas às demandas da cultura digital contemporânea.

2. POTENCIALIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização de jogos pedagógicos amplia as possibilidades de aprendizagem ao transformar conteúdos abstratos e complexos em experiências concretas, táteis e dotadas de sentido prático para os estudantes. Nesse sentido, a ludicidade deixa de ser um elemento periférico para assumir um papel estruturante no processo educativo contemporâneo, favorecendo a participação ativa, a curiosidade investigativa e a construção social de novos sentidos dentro do espaço escolar. Ferreira, Vilamaior e Medeiros (2021) destacam que metodologias baseadas em jogos possuem a versatilidade necessária para atender a diferentes estilos de aprendizagem — sejam eles visuais, auditivos ou cinestésicos —, promovendo um envolvimento emocional e cognitivo superior que contribui para a consolidação duradoura do conhecimento em contextos educacionais diversos e heterogêneos.

A ludicidade, quando articulada de forma intencional às metodologias ativas, contribui decisivamente para o desenvolvimento holístico de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, ampliando o repertório interpretativo e cultural dos estudantes de maneira exponencial. Silva *et al.* (2025) evidenciam que práticas pedagógicas fundamentadas em dinâmicas de jogos estimulam não apenas a criatividade e a autonomia do sujeito, mas também potencializam a produção textual e a capacidade argumentativa através da resolução de problemas em cenários lúdicos. Complementarmente, Almeida *et al.* (2024) ressaltam que a gamificação estratégica favorece a interação horizontal e a aprendizagem colaborativa, fortalecendo o engajamento estudantil em diferentes níveis de ensino e transformando a sala de aula em um ecossistema de trocas e vivências pedagógicas muito profundas, democráticas e significativas.

Dessa forma, depreende-se que o lúdico transcende a barreira do mero entretenimento ou passatempo recreativo para se consolidar como uma ferramenta intelectual indispensável e sofisticada na mediação do conhecimento formal. Ao integrar o jogo ao cotidiano escolar, o educador rompe deliberadamente com a passividade inerente ao modelo tradicional de ensino

expositivo, permitindo que a criança explore a dualidade entre o erro e o acerto em um ambiente controlado e psicologicamente seguro. Este processo de experimentação constante e *feedback* imediato não apenas consolida o conteúdo acadêmico de forma orgânica, mas também sedimenta a autoconfiança e a resiliência emocional necessárias para o desenvolvimento integral do indivíduo, preparando-o para enfrentar desafios complexos com maior segurança e criticidade.

Além disso, a integração sistêmica de jogos ao processo educativo viabiliza a construção de ambientes de aprendizagem dinâmicos, dialógicos e interativos, nos quais o estudante deixa de ser um espectador passivo para assumir uma posição de protagonismo central na gestão do próprio saber. Tozzi *et al.* (2024) apontam que a incorporação de mídias digitais e plataformas lúdicas amplia as possibilidades de comunicação multimodal e aprendizagem ubíqua, favorecendo a construção coletiva e descentralizada do conhecimento técnico e social. Nesse contexto, os jogos pedagógicos atuam como uma ponte epistemológica vital, contribuindo para a articulação orgânica entre a teoria acadêmica e a prática cotidiana, promovendo experiências que conectam os conteúdos curriculares às vivências prévias dos estudantes e conferindo um propósito real e palpável ao ato de aprender no século XXI.

2.1 Integração de jogos e tecnologias digitais

A integração estratégica entre os jogos pedagógicos e as tecnologias digitais amplia o alcance e a eficácia das metodologias ativas, possibilitando a criação de ecossistemas de aprendizagem altamente interativos, imersivos e personalizados. Oliveira e Elias (2024) destacam que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) favorece o desenvolvimento de práticas pedagógicas dinâmicas, as quais promovem a participação ativa e o engajamento cognitivo dos estudantes em níveis sem precedentes. Nesse cenário de transformação, a tecnologia não se propõe a substituir o papel fundamental do ensino docente, mas atua como uma ferramenta mediadora essencial na construção autônoma do conhecimento, potencializando experiências de aprendizagem que se tornam muito significativas, contextualizadas e alinhadas aos desafios do século XXI.

A convergência entre o suporte tecnológico e a ludicidade cria um ambiente de aprendizagem que dialoga de forma direta e orgânica com a cultura nativa digital das novas gerações de estudantes. Ao utilizar interfaces tecnológicas familiares ao cotidiano dos alunos, a instituição escolar consegue aproximar o saber formal e acadêmico da realidade social e

tecnológica do educando, transformando o dispositivo digital de um simples objeto de distração ou entretenimento passivo em um poderoso e versátil instrumento de investigação científica e produção de conhecimento mediado. Essa transição permite que a escola ressignifique o uso das telas, conferindo-lhes uma finalidade pedagógica que estimula o rigor intelectual, a busca por evidências e a autoria dos estudantes em seus próprios processos de descoberta.

A adoção de estratégias inovadoras, como a sala de aula invertida (*flipped Classroom*), aliada ao uso de ferramentas digitais de última geração, contribui para uma reorganização necessária e urgente do processo educativo tradicional, tornando-o flexível, adaptável e genuinamente centrado nas necessidades do estudante. Silveira *et al.* (2023) evidenciam que essas abordagens híbridas e ativas favorecem a autonomia do aluno e o engajamento intrínseco com o conteúdo curricular, enquanto Silveira (2022) destaca que o uso de ferramentas de programação criativa, como o Scratch, contribui para o desenvolvimento do pensamento computacional e da lógica matemática. Tais recursos ampliam as possibilidades de aprendizagem no contexto escolar ao permitir que o aluno materialize ideias complexas em projetos digitais concretos, desenvolvendo competências técnicas e analíticas simultaneamente.

Além disso, a integração harmônica entre jogos e tecnologias digitais permite a criação de experiências educativas diversificadas e inclusivas, capazes de atender às múltiplas necessidades e ritmos de aprendizagem dos estudantes. Jansen (2022) observa que as metodologias ativas mediadas por tecnologias contribuem decisivamente para o aumento da participação e do sentimento de pertencimento, em especial em contextos socioeducacionais desafiadores ou de vulnerabilidade. Nesse sentido, a articulação planejada entre a ludicidade e a tecnologia revela-se um pilar fundamental para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, que não apenas acompanham as demandas contemporâneas, mas também preparam o aluno para interpretar e interagir com uma sociedade cada vez mediada por algoritmos e interfaces digitais.

Portanto, a flexibilização do ensino através de plataformas interativas e gamificadas não apenas democratiza o acesso ao saber em larga escala, mas também respeita a subjetividade e o ritmo individual de desenvolvimento de cada aluno. Essa personalização do ensino, garantida pelo suporte digital e pelo monitoramento de dados pedagógicos, assegura que a inclusão escolar deixe de ser um conceito abstrato para se tornar uma prática efetiva e mensurável. A tecnologia, quando bem aplicada, atua como uma ponte epistemológica vital para superar as barreiras de

aprendizagem e as lacunas de atenção que o método expositivo convencional, focado na padronização e na memorização, muitas vezes ignora ou negligencia.

2.2 Impactos na aprendizagem

O uso de jogos pedagógicos no contexto das metodologias ativas impacta a motivação e o desempenho dos estudantes, favorecendo a construção de aprendizagens significativas. Castro *et al.* (2023) demonstram que estratégias ativas promovem maior interação com o conteúdo, enquanto Santana *et al.* (2023) evidenciam que o uso de ferramentas digitais contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e para a ampliação do repertório dos estudantes em diferentes áreas do conhecimento.

Além disso, os jogos pedagógicos favorecem o desenvolvimento de competências socioemocionais, como colaboração, autonomia e resolução de problemas. Silva *et al.* (2025) destacam que atividades lúdicas estimulam a criatividade e a produção textual, enquanto Ferreira, Vilamaior e Medeiros (2021) ressaltam que metodologias ativas contribuem para a adaptação às diferentes formas de aprendizagem, promovendo maior equidade no processo educativo.

Observa-se que o impacto positivo dos jogos transcende a esfera cognitiva, atingindo a formação do caráter e das habilidades interpessoais do estudante. Ao lidar com regras, metas e desafios colaborativos, o aluno exercita a resiliência e a ética, competências essenciais para a convivência em sociedade e para o enfrentamento de problemas reais, tornando a escola um laboratório de cidadania ativa.

A aprendizagem mediada por jogos também contribui para a construção de ambientes participativos, nos quais o estudante se torna protagonista do processo educativo. Santos (2025) enfatiza que a gamificação favorece a autonomia e o engajamento, enquanto Santos e Pereira (2025) destacam que a integração entre tecnologia e ludicidade amplia as possibilidades de aprendizagem, tornando-a significativa e alinhada às demandas da sociedade contemporânea.

2.3 Estratégias pedagógicas

A implementação de jogos pedagógicos no contexto escolar exige planejamento e formação docente contínua, garantindo que tais estratégias sejam utilizadas de forma intencional. Detino *et al.* (2024) destacam que a formação docente é fundamental para o uso eficaz das metodologias ativas, enquanto Tallini (2024) resalta a relevância da contextualização

das atividades para promover aprendizagens significativas e alinhadas às realidades dos estudantes.

É imperativo ressaltar que a eficácia dessas ferramentas depende da curadoria e da mediação do professor. Sem uma formação sólida que prepare o docente para transitar entre o técnico e o pedagógico, corre-se o risco de utilizar a tecnologia de forma vazia; a verdadeira inovação ocorre quando o professor compreende a intencionalidade por trás de cada jogo, transformando o clique em reflexão crítica.

Além disso, a utilização de jogos pedagógicos deve estar articulada a objetivos educacionais claros, evitando que se tornem apenas elementos recreativos. Pena e Lago (2025) evidenciam que o uso de tecnologias digitais no ensino exige planejamento e intencionalidade, garantindo que as atividades contribuam para o desenvolvimento dos estudantes e para a construção de conhecimentos relevantes no contexto educacional.

A avaliação das estratégias pedagógicas deve considerar a participação dos estudantes, permitindo ajustes contínuos no processo de ensino. Oliveira e Elias (2024) destacam que a escuta ativa contribui para a construção de práticas eficazes, enquanto Santos (2025) reforça que a aprendizagem mediada por jogos exige acompanhamento constante, garantindo que as atividades promovam engajamento, autonomia e desenvolvimento integral.

Em última análise, a estruturação de um plano de ensino que valorize a avaliação processual e o protagonismo discente é o que consolida a transição para uma educação contemporânea. Ao tratar o *feedback* e a interação como partes do ciclo de aprendizagem, a escola deixa de ser um espaço de cobrança unilateral para se tornar um ambiente de co-criação, onde o conhecimento é permanentemente reconstruído e aprimorado.

2.4 Impactos da Transformação Digital na Cultura Organizacional

A transição para o ambiente digital contemporâneo não se restringe meramente à adoção de novas ferramentas ou softwares de última geração; ela exige, fundamentalmente, uma reestruturação profunda dos valores, das normas e dos comportamentos internos. Segundo Rogers (2017), a transformação digital deve ser compreendida, acima de tudo, como uma questão de visão estratégica e mudança de mentalidade, superando a visão simplista de que se trata apenas de um upgrade na infraestrutura técnica. O autor argumenta vigorosamente que organizações que priorizam o investimento em ferramentas, mas negligenciam o desenvolvimento do capital humano, tendem a enfrentar barreiras culturais intransponíveis, as

quais inviabilizam a agilidade e a capacidade de resposta exigidas pelo mercado globalizado e altamente competitivo.

Nesse sentido, Westerman, Bonnet e McAfee (2014) corroboram e expandem essa perspectiva ao sustentar que a maturidade digital de uma corporação só é alcançada quando a liderança consegue integrar, de forma orgânica, a visão tecnológica ao DNA da cultura corporativa. Para esses pesquisadores, a governança digital não deve ser vista como um conjunto de regras rígidas, mas sim como um facilitador estratégico que permite aos colaboradores o desenvolvimento constante de novas competências (upskilling), enquanto as estruturas hierárquicas tradicionais são gradualmente substituídas por modelos de gestão horizontais, fluidos e genuinamente colaborativos. Essa transição é o que diferencia as empresas que apenas sobrevivem daquelas que lideram a economia digital.

Por outro lado, Schwab (2016), ao analisar as dinâmicas da Quarta Revolução Industrial, introduz um alerta crítico sobre a velocidade sem precedentes das transformações tecnológicas atuais. O autor ressalta que essa rapidez disruptiva pode gerar um perigoso "gap" de adaptação, no qual a capacidade de inovação das ferramentas avança em um ritmo muito superior à velocidade de aprendizado e absorção das instituições humanas. Portanto, o desafio central para a gestão moderna não reside apenas na aquisição de tecnologia de ponta, mas na institucionalização de uma cultura de aprendizado contínuo (lifelong learning), que dote a organização de resiliência e flexibilidade para navegar com segurança em um cenário de incertezas constantes e mudanças de paradigma.

Os levantamentos teóricos dessa pesquisa convergem para a premissa de que a tecnologia atua como o motor do progresso, porém a cultura organizacional é, invariavelmente, o volante que direciona esse movimento. Sem um alinhamento simbiótico entre esses dois pilares fundamentais, o risco de obsolescência estrutural permanece elevado, independentemente do volume financeiro investido em sistemas de informação ou em automação. A transformação digital, portanto, revela-se menos como um destino tecnológico e como uma jornada contínua de evolução social e comportamental dentro do ambiente de trabalho, onde o fator humano permanece como o diferencial competitivo fundamental.

3. METODOLOGIA

A presente investigação caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica sistematizada, com foco na análise do uso de

jogos pedagógicos no contexto das metodologias ativas. Lakatos e Marconi (2017) destacam que esse tipo de pesquisa possibilita a organização e interpretação crítica de produções científicas já consolidadas, permitindo a construção de um panorama teórico consistente. Nesse sentido, foram selecionados estudos que dialogam com ludicidade, tecnologias digitais e práticas pedagógicas inovadoras.

A opção pela abordagem qualitativa fundamenta-se na necessidade de compreender os significados atribuídos às práticas pedagógicas mediadas por jogos, considerando suas implicações para o processo de ensino e aprendizagem. Minayo (2015) enfatiza que a pesquisa qualitativa permite interpretar fenômenos educacionais em sua complexidade, favorecendo análises que ultrapassam a descrição superficial. Assim, o estudo concentrou-se na leitura analítica de obras que argumentam metodologias ativas, gamificação e integração tecnológica no ambiente escolar.

O processo de seleção das fontes seguiu critérios rigorosos, incluindo atualidade, relevância temática e aderência aos objetivos da pesquisa. Foram priorizados trabalhos que abordam o uso de jogos pedagógicos como estratégias de ensino, bem como suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes. Essa delimitação permitiu identificar convergências teóricas entre os autores analisados, contribuindo para a construção de um referencial sólido e articulado com as demandas educacionais contemporâneas.

A organização dos dados foi realizada por meio da categorização temática, estruturando os conteúdos em eixos relacionados às potencialidades dos jogos pedagógicos, à integração com tecnologias digitais e aos impactos na aprendizagem. Lakatos e Marconi (2017) ressaltam que a sistematização das informações é fundamental para garantir coerência analítica, enquanto Minayo (2015) destaca a relevância da interpretação crítica na construção do conhecimento científico, em especial em estudos de natureza qualitativa.

Para sintetizar as contribuições teóricas mobilizadas na pesquisa, elaborou-se o quadro a seguir, que organiza os autores selecionados, suas produções e as principais contribuições para o estudo. Esse instrumento permite visualizar de forma sistemática os aportes teóricos que fundamentam a análise, facilitando a compreensão das relações entre metodologias ativas, jogos pedagógicos e práticas educacionais inovadoras no contexto contemporâneo.

Quadro 1 – Contribuições teóricas sobre Metodologias Ativas e Jogos Pedagógicos

Ano	Autores	Título	Contribuições
2021	Ferreira, João; Vilamaior, André; Medeiros, Ana	Metodologia ativa de jogos e estilos de aprendizagem	Relaciona jogos aos diferentes estilos de aprendizagem
2022	Jansen, Cleidimar	Metodologias ativas no ensino médio	Analisa desafios e potencialidades do uso de tecnologias na educação
2022	Silveira, Leviston	Metodologia ativa com Scratch	Apresenta o uso de ferramentas digitais no desenvolvimento cognitivo
2023	Silveira, Sidnei <i>et al.</i>	Sala de aula invertida	Argumenta metodologias ativas mediadas por tecnologia
2023	Castro, Sophia <i>et al.</i>	Metodologia ativa no ensino de neuroanatomia	Demonstra impactos das metodologias ativas na aprendizagem significativa
2023	Santana, Guilherme <i>et al.</i>	Ferramenta digital como metodologia ativa	Aponta o uso de recursos digitais no desenvolvimento de habilidades
2024	Tozzi, Cristiane <i>et al.</i>	Mídias digitais na educação <i>online</i>	Aborda linguagens digitais e interação em ambientes educativos
2024	Oliveira, Julinaldo; Elias, Maria	Uso das TDIC como metodologia ativa	Destaca o papel das tecnologias na dinamização do ensino
2024	Almeida, Adrienne <i>et al.</i>	Gamificação no ensino de sistemas operacionais	Evidencia a gamificação como estratégia de interação e aprendizagem
2024	Detino, Rosineide <i>et al.</i>	Metodologia ativa na formação docente	Destaca a relevância da formação docente para práticas inovadoras
2024	Tallini, Pablo	Relato de experiência com metodologia ativa	Evidencia a contextualização das práticas pedagógicas
2025	Santos, Silvana	Gamificação, tecnologias digitais e metodologias ativas	Analisa a gamificação como estratégia para engajamento e aprendizagem ativa
2025	Santos, Silvana; Pereira, Nayara	Caminhos da educação digital	Argumenta inclusão digital e criatividade pedagógica mediada por tecnologias
2025	Silva, Monique <i>et al.</i>	Ludicidade em ação	Aponta o uso de jogos na ampliação da criatividade e escrita
2025	Pena, Michelle; Lago, Josilene	Metodologias ativas na formação em saúde	Analisa o uso intencional das tecnologias no ensino

Elaborado pelos autores (2026).

A análise dos dados foi conduzida a partir da articulação entre os referenciais teóricos apresentados, buscando identificar aproximações e tensionamentos entre as diferentes perspectivas. Esse processo permitiu compreender como os jogos pedagógicos têm sido

incorporados às metodologias ativas, evidenciando seus impactos no engajamento e na aprendizagem. Dessa forma, a metodologia adotada possibilita uma leitura crítica e integrada do fenômeno, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas intencionais e alinhadas às demandas educacionais contemporâneas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permite afirmar que o uso de jogos pedagógicos, articulado às metodologias ativas, contribui de forma significativa para a construção de processos de aprendizagem dinâmicos, participativos e alinhados às demandas contemporâneas. Ao deslocar o estudante para o centro do processo educativo, essas práticas favorecem o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, ampliando as possibilidades de engajamento e de produção de conhecimento em contextos escolares diversos.

Observa-se que a integração entre ludicidade e tecnologias digitais potencializa a criação de ambientes educativos interativos, nos quais o aprendizado se constrói por meio da experimentação, da colaboração e da resolução de problemas. Essa articulação permite superar modelos tradicionais centrados na transmissão de conteúdos, promovendo experiências pedagógicas significativas e contextualizadas, capazes de dialogar com a realidade dos estudantes e com as transformações da cultura digital.

Além disso, a utilização de jogos pedagógicos evidencia a relevância de considerar as diferentes formas de aprendizagem presentes na sala de aula, favorecendo a inclusão e a equidade no processo educativo. Ao possibilitar múltiplas formas de interação com o conhecimento, essas estratégias contribuem para o desenvolvimento de práticas pedagógicas sensíveis às necessidades dos estudantes, ampliando as oportunidades de participação e de construção de sentidos no contexto escolar.

Entretanto, a implementação dessas práticas exige planejamento, intencionalidade pedagógica e formação docente contínua, de modo a garantir que os jogos sejam utilizados como instrumentos efetivos de aprendizagem, e não apenas como recursos recreativos. A ausência desses elementos pode comprometer o potencial transformador das metodologias ativas, tornando necessário o investimento em políticas educacionais que assegurem condições adequadas para sua aplicação.

Observa-se, portanto, que os jogos pedagógicos, quando integrados de forma consciente e contextualizada às metodologias ativas, constituem ferramentas relevantes para a inovação

educacional. Sua utilização contribui para a construção de experiências de aprendizagem significativas, favorecendo a formação integral dos estudantes e respondendo às exigências de uma educação que busca ser inclusiva, crítica e alinhada às transformações da sociedade contemporânea.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. V.; ALMEIDA, A. V.; CASTRO, M. B. O.; NOBRE, I. A. M. **Utilizando a gamificação como metodologia ativa no ensino da disciplina de sistemas operacionais I**. Anais do SBGames, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.240570>.

CASTRO, S. K. A.; TREVISAN, K.; PEREIRA, D. A.; AVERSI-FERREIRA, T. A. **Uso de metodologia ativa no ensino de neuroanatomia**. Seven Editora, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/ciemedsaudetrans-001>.

DETINO, R. S.; SANTOS, S.; OLIVEIRA, S. L. **Uso da metodologia ativa na formação docente e educação intercultural**. Editora Ellus, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.58976/978-65-85598-39-2.p2cap8>.

FERREIRA, J. C. B.; VILAMAIOR, A. G.; MEDEIROS, A. R. N. **Metodologia ativa de jogos e os estilos de aprendizagem: estudo, aplicação e perspectivas**. Revista SODEBRAS, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.29367/issn.1809-3957.16.2021.190.53>.

JANSEN, C. O. G. **Os desafios em efetuar uma metodologia ativa no ensino médio**. Engenharia 4.0, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/569764.1-15>.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2015.

OLIVEIRA, J. S.; ELIAS, M. L. G. G. R. **O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação como ferramenta de metodologia ativa do ambiente escolar**. TRILHAS DO SABER MULTIDISCIPLINAR, 2024.

PENA, M. P.; LAGO, J. N. **Metodologia ativa como estratégia para preceptorias de enfermagem**. Congresso Brasileiro de Pesquisa em Saúde, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.51161/iv-conpeds/65309>.

SANTANA, G. R.; GUERRA, K. G.; CONCEIÇÃO, M. O. T. **Ferramenta computacional como metodologia ativa no ensino**. COBENGE, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.37702/2175-957x.cobenge.2023.4642>.

SANTOS, S. M. A. V. **Gamificação, tecnologias digitais e metodologias ativas: caminhos para uma aprendizagem inovadora – Volume 01**. [S.l.]: Aurum Editora, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.63330/livroautorali12025->.

SANTOS, S. M. A. V.; PEREIRA, N. C. **Caminhos da educação digital: tecnologias, inclusão e criatividade pedagógica.** [S.l.]: Aurum Editora, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.63330/livroautorali42025->.

SILVA, M. A. B. *et al.* **Ludicidade em ação: ampliando repertórios por meio da metodologia ativa baseada em jogos.** Anais do SBGames, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2025.10178>.

SILVEIRA, L. **Uma intervenção pedagógica baseada em metodologia ativa com uso do Scratch.** Congresso Brasileiro de Educação, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.51189/cinped/13013>.

SILVEIRA, S. R.; VIT, A. R. D.; CUNHA, G. B.; BIGOLIN, N. M. **Aplicando a metodologia ativa da sala de aula invertida no ensino de gerência de projetos de software.** Amplla Editora, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.51859/amplla.ecd3125-8>.

TALLINI, P. A. **Relato de experiência sobre o uso de metodologia ativa na disciplina de economia.** Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2024v25n2p233-239>.

TOZZI, C. C. C. *et al.* **Mídias digitais na educação online: o impacto da linguagem audiovisual e ferramentas colaborativas.** São Paulo: Arché, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-106-9>.