

GAMIFICAÇÃO E CULTURA DIGITAL: CONTRIBUIÇÕES FREIREANAS PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ingrid Castro Abreu¹; Stephanie Barros Araújo²

¹Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, Ceará, Brasil.

ingridca.abreu@alu.ufc.br

²Pós-doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFC),

profastebarros@gmail.com

1.Introdução

É inegável que, na contemporaneidade, grande parte das crianças encontra-se imersa no universo digital. A presença constante de celulares, jogos eletrônicos, plataformas interativas e múltiplas linguagens audiovisuais não se restringe ao espaço doméstico, mas atravessa o cotidiano escolar por meio de músicas, narrativas, personagens e expressões vocabulares que compõem a cultura infantil atual. Essas vivências digitais, portanto, não permanecem externas à escola; ao contrário, adentram a sala de aula como parte constitutiva da experiência social dos estudantes.

Tal contexto constitui a principal motivação deste estudo: compreender como a escola, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pode dialogar criticamente com a cultura digital que atravessa a infância contemporânea. Se, por um lado, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) ampliam formas de interação e produção de conhecimento, por outro, sua inserção acrítica pode reduzir-se a práticas instrumentais e descontextualizadas. Autores como Kenski (2012) e Lévy (2010) apontam que as tecnologias digitais não devem ser compreendidas apenas como ferramentas, mas como mediações culturais que reorganizam modos de comunicação e aprendizagem. Nesse sentido, o desafio não é apenas utilizar tecnologias, mas problematizar seus sentidos pedagógicos.

É nesse cenário que emerge a discussão sobre gamificação. Conforme Deterding et al. (2011) e Kapp (2012), a gamificação consiste na utilização de elementos estruturantes dos jogos — como desafios, metas, feedbacks e sistemas de recompensa — em contextos de não-jogo, com vistas ao engajamento e à resolução de problemas. Entretanto, observa-se que, no contexto escolar, essa estratégia tem sido, muitas vezes, incorporada de forma superficial ou meramente motivacional, sem articulação com fundamentos pedagógicos críticos. Assim, coloca-se o seguinte problema: de que maneira a gamificação pode ser compreendida para além de uma técnica de engajamento, configurando-se como prática coerente com princípios formativos críticos?

Nesse ponto, as contribuições de Paulo Freire (2002) tornam-se centrais. Ao afirmar que a “leitura de mundo” precede a leitura da palavra, o autor evidencia que o ensino deve partir da experiência concreta dos educandos. Considerando que a cultura digital integra a leitura de mundo das crianças na atualidade, ignorá-la pode aproximar-se de uma lógica de “educação bancária”, na qual o conhecimento é depositado sem diálogo com a realidade vivida. Ao contrário, transformá-la em objeto de problematização pode constituir-se como caminho para práticas pedagógicas mais significativas e contextualizadas.

Diante dessas considerações, o presente estudo tem como objetivo analisar de que maneira a gamificação, articulada à cultura digital e orientada pelas contribuições freireanas, pode constituir-se como estratégia pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Busca-se, ainda, refletir sobre suas potencialidades e limites, investigando como essa articulação pode favorecer práticas educativas dialógicas, críticas e coerentes com a leitura de mundo digital das crianças.

2. Metodologia

O presente trabalho caracteriza-se como um estudo teórico de natureza bibliográfica, orientado por abordagem qualitativa. A investigação foi desenvolvida a partir do levantamento e da análise crítica de obras clássicas e produções contemporâneas relacionadas à pedagogia freireana e à gamificação no contexto educacional.

O corpus teórico foi constituído a partir da seleção de obras com relevância acadêmica reconhecida e aderência ao problema de pesquisa, priorizando produções que discutem cultura digital, pedagogia freireana e gamificação no contexto educacional.

Para a composição do referencial teórico, foram considerados autores clássicos e contemporâneos, com destaque para Paulo Freire, além de estudos que conceituam a gamificação enquanto utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos (DETERDING et al., 2011; KAPP, 2012). A seleção das obras ocorreu com base em sua relevância acadêmica e aderência ao problema de pesquisa.

O procedimento de análise consistiu em leitura analítica e interpretativa das obras selecionadas, orientada pela construção de eixos temáticos: (a) cultura digital e infância, (b) leitura de mundo na perspectiva freireana e (c) gamificação como estratégia pedagógica. A partir desses eixos, buscou-se estabelecer articulações conceituais que possibilitassem compreender as potencialidades e os limites da gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Além da revisão teórica, as reflexões apresentadas foram também influenciadas por observações realizadas no contexto escolar por meio da participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Tais vivências contribuíram para a problematização das práticas pedagógicas e para a aproximação entre os referenciais teóricos e a realidade da sala de aula, contudo, sem configurar-se como pesquisa empírica

sistematizada. A interpretação dos dados foi conduzida à luz de uma abordagem crítico-reflexiva com foco na análise da gamificação enquanto mediação pedagógica articulada a práticas dialógicas.

3. Resultados e discussões

A análise desenvolvida articula contribuições da literatura com reflexões provenientes de vivências em sala de aula no contexto do PIBID, o que possibilita aproximar os referenciais teóricos da realidade escolar. O estudo da literatura evidencia que a gamificação tem sido apontada como estratégia pedagógica capaz de ampliar o engajamento e a participação discente na Educação Básica. A revisão sistemática realizada por Machado *et al.* (2023) destaca o aumento do interesse dos estudantes pelas atividades propostas, fortalecimento da interação aluno-professor e estímulo a práticas de aprendizagem ativa. De modo semelhante, a revisão integrativa de Japiassu (2020) indica que metodologias exclusivamente expositivas tendem a gerar desmotivação, sendo a incorporação de elementos de jogos alternativa potencialmente mobilizadora.

Entretanto, à luz da problemática apresentada neste estudo, tais resultados não podem ser compreendidos apenas sob a perspectiva do aumento da motivação. Conforme Deterding *et al.* (2011) e Kapp (2012), a gamificação estrutura-se a partir de elementos como metas, desafios, feedbacks e progressão, que reorganizam a experiência de aprendizagem. Sua potência pedagógica, portanto, não reside na ludicidade isolada, mas na intencionalidade educativa que orienta sua aplicação.

Nesse sentido, a experiência descrita por Machado *et al.* (2023) com o jogo PROBLEMIX evidencia essa dimensão, apontando que,

“Foi desenvolvido e executado um jogo de tabuleiro educativo de resolução de problemas matemáticos chamado PROBLEMIX, com o objetivo de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem das operações básicas de Matemática e conceitos relacionados às frações. O jogo enfatiza a resolução de problemas matemáticos como um processo de aprendizagem significativa, no qual os alunos exploram, levantam hipóteses, aplicam o conhecimento e avaliam a eficácia de suas estratégias. O erro é encarado como parte do processo de aprendizagem, e os grupos só avançam quando completam corretamente os desafios.” (MACHADO *et al.*, 2023, p. 5).

A experiência relatada demonstra que a aprendizagem significativa não decorre do jogo em si, mas da organização didática que valoriza a formulação de hipóteses, a cooperação entre pares e a compreensão do erro como parte constitutiva do processo formativo. Essa estrutura aproxima-se de concepções pedagógicas críticas, na medida em que desloca o estudante da posição passiva e o insere como sujeito ativo na construção do conhecimento. Esse movimento também foi observado em práticas acompanhadas no contexto do PIBID, nas quais o engajamento dos estudantes esteve relacionado à forma como as atividades foram mediadas, e não apenas à presença de elementos lúdicos.



Ao dialogar com a pedagogia freireana, observa-se que a gamificação pode favorecer a articulação entre os saberes da experiência feita e o conhecimento sistematizado. Se a cultura digital integra a leitura de mundo das crianças, sua incorporação crítica pode ampliar a significação das aprendizagens, tornando o processo educativo mais contextualizado. Contudo, essa articulação depende da mediação docente e da problematização dos conteúdos, evitando que a estratégia se reduza a dinâmica competitiva ou sistema de recompensas descontextualizado.

A literatura também aponta limites relevantes para a implementação da gamificação, especialmente no que se refere à formação docente, ao planejamento pedagógico e às desigualdades de acesso às tecnologias. A simples inserção de recursos lúdicos ou digitais não garante aprendizagem significativa. Ao contrário, quando utilizada de forma instrumental, a gamificação pode reproduzir lógicas de desempenho e controle, distanciando-se de uma perspectiva emancipatória.

Desse modo, os resultados analisados indicam que a gamificação possui potencial formativo quando compreendida como mediação pedagógica articulada à cultura digital e fundamentada em princípios dialógicos e críticos. Sua eficácia depende menos do recurso tecnológico empregado e mais da organização didática e da postura reflexiva do professor, que assume o papel de mediador do processo educativo.

4. Considerações Finais

A gamificação, quando orientada por princípios freireanos, amplia o engajamento e fortalece a participação discente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, na medida em que sua eficácia se vincula à organização didática e à mediação docente, e não ao recurso lúdico isolado.

A estratégia articula a leitura de mundo digital das crianças aos saberes escolares e favorece aprendizagens mais contextualizadas; entretanto, sua aplicação instrumental ou meramente motivacional fragiliza seu potencial formativo. Desse modo, reafirma-se que a intencionalidade pedagógica e a valorização dos saberes dos educandos constituem condições essenciais para que a gamificação contribua para uma prática educativa dialógica e humanizadora.

5. Palavras-Chave

Gamificação; Cultura digital; Pedagogia freireana; Anos iniciais; Mediação docente.

6. Referências Bibliográficas

DETERDING, S. et al. **From game design elements to gamefulness: defining “gamification”**. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. 2011. p. 9-15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2181037.2181040>. Acesso em: 27 de fevereiro de 2026

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, [S. l.], n. 12, p. 48-60, 2020. Disponível em: portal.unifia.edu.br. Acesso em: 15 fev. 2026.

MACHADO, Alex Pereira; ROSTAS, Guilherme Ribeiro; CABREIRA, Taua Milech. **Gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática do cenário nacional**. In: Anais do VII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE). Pelotas: IFSul, 2023. p. 1-14. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26708>. Acesso em: 15 fev. 2026.

KAPP, Kall M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

