

INTERFACES LÚDICO-TECNOLÓGICAS: A CONVERGÊNCIA ENTRE GAMIFICAÇÃO E RECURSOS DIGITAIS NO PROCESSO EDUCATIVO

Camilly Vitória Barbosa dos Santos

Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Faculdade de Educação Tecnológica do Estado do

Rio de Janeiro, FAETERJ-Rio

camilly.23204708360034@faeterj-rio.edu.br

Silvia Soares de Oliveira

Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Faculdade de Educação Tecnológica do Estado do

Rio de Janeiro, FAETERJ-Rio

silvia.23104708360030@faeterj-rio.edu.br

AT06: Tecnologias Digitais na Educação

Introdução: A presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes tem exigido que a educação acompanhe essa evolução, tornando-se mais dinâmica, personalizada e conectada com a realidade dos alunos. Nesse cenário, a gamificação surge como estratégia ao aplicar elementos e mecânicas de jogos em ambientes de aprendizagem. Essa abordagem contribui para aumentar o engajamento, a motivação e o interesse pelo conteúdo escolar. Ao unir o lúdico ao digital, essa abordagem transforma a sala de aula em um espaço interativo e participativo, no qual os estudantes assumem um papel mais ativo em sua aprendizagem. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo analisar de que forma a aplicação de elementos lúdicos, inspirados em mecânicas de jogos, integrados às tecnologias digitais, pode contribuir para tornar o processo de ensino e aprendizado mais eficaz e alinhado às demandas educacionais contemporâneas. Busca-se compreender os impactos dessa abordagem, destacando a importância da mediação pedagógica e da adaptação das estratégias ao perfil dos estudantes. **Metodologia:** Foi utilizada uma abordagem qualitativa, baseada em revisão bibliográfica. Foram analisadas diversas fontes, com ênfase em estudos que abordam a aplicação de elementos lúdicos e tecnologias digitais no contexto educacional. Priorizaram-se materiais que apresentassem dados, experiências práticas e análises sobre os efeitos dessas estratégias na motivação dos estudantes, no engajamento com o conteúdo e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. **Resultados:** Os resultados obtidos indicam um consenso positivo quanto ao potencial da incorporação de elementos de jogos no contexto educacional. A presença de elementos de

jogos e recursos digitais contribui significativamente para o aumento da motivação e da participação dos alunos, ao transformar tarefas comuns em experiências mais atrativas e imersivas. Além disso, destaca-se a importância do cuidado na aplicação dessas estratégias, ressaltando a necessidade de adequação ao público-alvo e da atenção pedagógica por parte dos professores. Essa mediação é essencial para que o aprendizado seja adaptado ao estilo de cada estudante, bem como para garantir a oferta de feedback contínuo durante o progresso. Isso favorece a manutenção do foco, da autoestima e encoraja os alunos a sair da zona de conforto, buscar soluções criativas e colaborar com os colegas.

Conclusão: A incorporação de abordagens lúdicas mediadas por tecnologias digitais representa uma alternativa para repensar as práticas pedagógicas. Quando utilizadas de forma intencional e bem planejada, essas estratégias não apenas facilitam a assimilação de conteúdos, mas também promovem o desenvolvimento de competências como autonomia, criatividade, resolução de problemas e cooperação entre os estudantes. Assim, o uso consciente da gamificação pode transformar a aprendizagem em uma experiência mais inclusiva e alinhada às demandas da educação contemporânea.

Palavras-chave: Gamificação; Mediação pedagógica; Métodos de ensino; Tecnologias digitais.