



ESTRATÉGIAS PARA ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM ATIVA

**“GAMIFICATION IN EDUCATION: STRATEGIES FOR ENGAGEMENT AND ACTIVE
LEARNING”**

Maria Antônia Gonçalves de Freitas Miranda¹

Odete Aparecida Sperandio²

Maria Lucia de Oliveira Perozzo³

Arlete Alves dos Santos⁴

Rozineide Iraci Pereira da Silva⁵

RESUMO

Este artigo mostra como a gamificação pode deixar o aprendizado mais interessante e motivador. Usando elementos dos jogos, como pontos, desafios, medalhas e rankings, dentro das aulas, sem substituir os métodos já existentes. Pelo contrário, ela funciona como complemento de práticas ativas, como projetos, sala de aula invertida e estudo híbrido. Os resultados apontam que, quando bem planejada, a gamificação aumenta o interesse dos alunos, ajuda diferentes maneiras de aprendizagem e favorece a inclusão digital. Além disso, cria um ambiente mais participativo, em que os estudantes se sentem parte de uma experiência coletiva. O estudo também alerta que recompensas e competições precisam ser usadas com equilíbrio, para que o foco continue sendo a aprendizagem significativa.

¹ Licenciada em Ciências pela Faculdade de Filosofia Ciência e Letras de Umuarama – 1981. Pós-Graduada “Latu Sensu” em Especialização em Educação e Novas Tecnologias pela Universidade Estácio de Sá – 2023. E-mail: m.antoniagon@hotmail.com

² Licenciada em História pela Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR – 2004. Pós-Graduada “Latu Sensu” em Especialização em História Contemporânea pelo Instituto de Ensino Superior do Acre – 2005. E-mail: odetesperandio@gmail.com

³ Licenciada em Pedagogia pela Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR – 2004. Pós-Graduada “Latu Sensu” em Especialização em Educação Infantil e Alfabetização pelo Instituto Cuiabano de Educação – 2005. E-mail: mlpjpro@hotmail.com

⁴ Licenciada em Letras pela Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR – 2004. Pós-Graduada “Latu Sensu” em Especialização em Gestão Escolar pela Fundação Universidade Federal de Rondônia – UNIR – 2009. E-mail: arletesantos@seduc.ro.gov.br

⁵ PhD, Doutora em Ciências da Educação, Mestre em Ciências da Educação, Especialista em Escrita Avançada, Psicopedagoga, Pedagoga, Professora e Orientadora da Christian Business School - CBS. E-mail: rozineide.pereira1975@gmail.com



Em resumo, a gamificação aparece como uma ferramenta pedagógica que amplia as possibilidades de ensino e torna a escola mais interessante e original.

Palavras-chave: Gamificação, jogos, aprendizagem ativa, motivação, desafios, recompensas, plataformas digitais, retenção do conhecimento, ensino inovador.

ABSTRACT

This article shows how gamification can make learning more interesting and motivating. By using game elements such as points, challenges, badges, and rankings in the classroom, it does not replace existing methods. On the contrary, it works as a complement to active practices such as projects, flipped classrooms, and blended learning. The results indicate that, when well planned, gamification increases student interest, supports different learning styles, and promotes digital inclusion. In addition, it creates a more participatory environment in which students feel part of a collective experience. The study also warns that rewards and competitions need to be used in balance so that the focus remains on meaningful learning. In summary, gamification is presented as a pedagogical tool that expands teaching possibilities and makes school more engaging and original.

Keywords: Gamification, games, active learning, motivation, challenges, rewards, digital platforms, knowledge retention, innovative teaching.

1. INTRODUÇÃO

Como afirma Souza (2023, p. 145), “a gamificação consiste na utilização de mecânicas de jogos em circunstâncias não lúdicas, com o objetivo de participar e motivar os participantes”. Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais dinâmico e envolvente, favorecendo maior participação dos estudantes nos conteúdos escolares.

Diversas pesquisas têm demonstrado os impactos positivos da gamificação tanto na educação básica como no ensino superior. Conforme apontam Silva e Oliveira (2021), a utilização de recursos gamificados em sala de aula aumenta o interesse dos estudantes, contribui para a diminuição da evasão escolar e favorece o rendimento acadêmico.

No entanto, é importante enfatizar que a eficiência da gamificação depende de um planejamento pedagógico com critério, que considere os objetivos de estudo, as características dos estudantes e os recursos disponíveis.



A mera inclusão de recursos lúdicos nas aulas não assegura bons resultados, é importante que esses recursos estejam integrados às práticas pedagógicas e ofereçam desafios relevantes (Siqueira, 2020).

Diante desse cenário, este artigo tem objetivo de analisar o potencial da gamificação como instrumento pedagógico no ensino contemporâneo, discutindo suas implicações teóricas e práticas, bem como os desafios para sua implementação efetiva nas instituições de ensino.

2. METODOLOGIA

A técnica utilizada neste artigo foi a revisão bibliográfica, contemplando obras acadêmicas, artigos científicos, dissertações, teses e relatórios institucionais que argumentam o tema da gamificação na educação.

A estratégia de usada para a escrita do artigo reuniu e analisou com atenção diferentes opiniões sobre o que significa gamificação, de que jeito ela pode ser usada na educação, quais vantagens e problemas podem aparecer com seu uso. Como a proposta é realizar um estudo qualitativo, esse tipo de análise acaba sendo mais adequado para esta pesquisa.

Segundo Gil (2019), a revisão bibliográfica é essencial para a criação de um referencial teórico firme e adequado, pois possibilita a identificação de contribuições relevantes ao conhecimento e tendências novas para o estudo.

Foram selecionadas publicações disponíveis com dados que estão em SciELO, Google Scholar, CAPES Periódicos e repositórios institucionais, priorizando textos publicados, com o propósito de garantir a atualidade e importância das informações. Os critérios de inclusão consideraram a pertinência temática, a qualidade metodológica dos estudos e a contribuição teórica para o campo da educação. Entre os autores analisados, destacam-se Souza (2023), que discute os efeitos da gamificação na motivação do estudante; Siqueira (2020), que investiga os desafios da implementação de estratégias gamificadas no ensino superior; e Silva e Oliveira (2021), que apresentam estudos de caso sobre o uso de plataformas digitais gamificadas na educação básica.



Os textos foram analisados a partir de uma leitura atenta e da organização por temas, procurando perceber padrões, repetições e diferenças nas formas de tratar a gamificação. Essa etapa seguiu as regras da análise de conteúdo descritos por Bardin (2011), que afirma que esse modo “consiste em um conjunto de técnicas de análise das comunicações, tentando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos, a descrição do conteúdo das mensagens”.

Com essa metodologia, pretende-se oferecer uma visão abrangente e autêntica sobre o uso da gamificação como estratégia pedagógica, contribuindo para o debate acadêmico e para a prática docente em diferentes níveis de ensino.

3. FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Segundo Deterding et al. (2011), a gamificação é a utilização de *game design elements in non-game contexts* [elementos de design de jogos em contextos que não são jogos], ou seja, na aplicação de mecânicas de jogos em ambientes que não são lúdicos, como a sala de aula. Essa interpretação tem início na visão de que os jogos possuem estruturas capazes de engajar os indivíduos de forma profunda, despertando o interesse, a curiosidade e o senso de desafio — aspectos que podem ser aproveitados para fins educacionais.

No campo da educação, a gamificação é fundamentada em teorias da aprendizagem que valorizam a participação ativa do aluno, como o sócio-interacionismo de Vygotsky e o construtivismo de Piaget. De acordo com Oliveira e Pimentel (2020), a gamificação pode ser compreendida como uma prática que favorece os multiletramentos e a construção colaborativa do conhecimento, ao estimular a resolução de problemas, a tomada de decisões e a interação entre os pares. Os autores destacam que, ao assumir papéis ativos em ambientes gamificados, os estudantes desenvolvem competências cognitivas e socioemocionais essenciais para sua formação integral.

Além disso, a gamificação dialoga com os princípios da motivação intrínseca, conforme propostos por Deci e Ryan (1985): “*Intrinsic motivation is based on the innate, organismic*



needs for competence and self-determination” [“A motivação intrínseca baseia-se nas necessidades inatas e orgânicas de competência e autodeterminação”] (Deci & Ryan, 1985, p. 32).

Conforme apontam Negreiros et al. (2017), a presença de rankings e recompensas deve ser cuidadosamente planejada para evitar a competição excessiva e garantir que o foco permaneça na aprendizagem significativa.

Ao oferecer metas claras, desafios progressivos e recompensas simbólicas, a gamificação pode fortalecer o sentimento de competência, autonomia e pertencimento dos alunos, elementos fundamentais para o engajamento sustentável.

Conforme apontam Negreiros et al. (2017), a presença de rankings e recompensas deve ser cuidadosamente planejada para evitar a competição excessiva e garantir que o foco permaneça na aprendizagem significativa.

A literatura brasileira também tem contribuído para o aprofundamento dos fundamentos teóricos da gamificação. Orlandi et al. (2020) afirmam que *“a gamificação não deve ser compreendida como uma ruptura com os modelos tradicionais, mas como uma abordagem multimodal que se articula com outras metodologias ativas”* (p. 45).

Portanto, os fundamentos teóricos da gamificação na educação estão baseadas em uma combinação de princípios da psicologia educacional, da pedagogia crítica e da ciência da computação, o que evidencia seu caráter interdisciplinar e sua capacidade de adaptação a diferentes contextos escolares.

Quando aplicada com intencionalidade e sensibilidade pedagógica, a gamificação pode contribuir para a criação de uma escola mais engajadora, colaborativa e centrada no aluno. Entende-se então que é uma metodologia totalmente transversalizada no contexto educacional.

4. ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO



4.1. **Recompensas e Feedback Imediato**

No contexto educacional, a atribuição de pontos por desempenho, medalhas por conquistas e rankings por participação não apenas valoriza o esforço individual, mas também favorece o senso de pertencimento ao grupo, ao permitir que os alunos acompanhem seu progresso em relação aos colegas. Essa dinâmica ajuda na criação de um ambiente motivador, no qual os estudantes se sentem desafiados e reconhecidos, o que pode impactar positivamente na frequência, na entrega de tarefas e na qualidade das interações em sala de aula (Silva & Oliveira, 2021).

Além dos mecanismos de recompensa, o feedback imediato é outro componente essencial da gamificação que potencializa a experiência de aprendizagem. Conforme apontam Orlandi et al. (2024), a devolutiva rápida sobre o desempenho dos alunos — seja por meio de notificações, correções automáticas ou comentários personalizados — permite que eles identifiquem seus erros, corrijam rotas e avancem com maior segurança nos conteúdos. Esse tipo de retorno fortalece a autonomia do estudante e estimula a autorregulação da aprendizagem, elementos essenciais para o desenvolvimento de competências cognitivas e metacognitivas. Como afirmam Nicol & Macfarlane-Dick (2006), *“feedback can be seen as anything that might strengthen the students’ capacity to self-regulate their own performance”*. [O feedback pode ser entendido como qualquer coisa que possa fortalecer a capacidade dos estudantes de regular seu desempenho.]

Em estudo realizado por Siqueira (2020), observou-se que alunos do ensino superior que participaram de atividades gamificadas evidenciaram maior dedicação e satisfação com o método de ensino, especialmente quando recebiam feedbacks constantes e visualizavam seu progresso em tempo real.

Essa percepção é reforçada por Souza (2023), que destaca que a gamificação, ao integrar elementos lúdicos com objetivos pedagógicos claros, promove uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

Contudo, é importante ressaltar que o uso de pontos e rankings deve ser cuidadosamente planejado para evitar efeitos indesejados, como a competição excessiva ou o desânimo de alunos com baixa atuação. Para tanto, recomenda-se que os sistemas gamificados contemplem também recompensas colaborativas, desafios em grupo e metas



personalizadas, de modo a atender à diversidade de peculiaridades e formas de aprender presentes na sala (Moran, 2015).

4.2. **Narrativas e Missões**

A criação de desafios e missões no ambiente escolar, inspirada nas dinâmicas dos jogos digitais, tem se consolidado como uma estratégia pedagógica capaz de promover o protagonismo estudantil.

Ao assumir papéis ativos em narrativas gamificadas, os alunos deixam de ser meros receptores de conteúdo e passam a atuar como agentes da própria aprendizagem, tomando decisões, resolvendo problemas e construindo conhecimento de forma significativa (Freire, 1996; Silva & Oliveira, 2021).

Segundo Almeida et al. (2024), a utilização de narrativas estruturadas — como histórias, missões e jornadas — dentro das atividades gamificadas aumenta a imersão cognitiva e emocional dos alunos, favorecendo a motivação intrínseca e o envolvimento com os conteúdos escolares.

A narrativa atua como fio condutor da experiência gamificada, conferindo sentido às tarefas e conectando os objetivos pedagógicos a contextos simbólicos que despertam o interesse dos estudantes.

4.3. **Uso de Tecnologias Digitais**

A incorporação de tecnologias digitais no ambiente escolar tem possibilitado a adoção de estratégias pedagógicas inovadoras, entre elas a gamificação, que se vale de plataformas interativas para modificar a maneira de aprendizado em uma experiência mais ativa, participativa e relevante.



Ferramentas como Kahoot, Quizizz e Scratch têm se destacado nesse cenário por oferecerem recursos que estimulam a aprendizagem ativa, a solução de problemas e a ajuda entre os estudantes.

O Kahoot e o Quizizz, por exemplo, são plataformas que ajudam a criação de quizzes interativos, nos quais os alunos respondem a perguntas em tempo real, competindo entre si ou colaborando em grupos. Esses recursos ajudam na melhoria do aprendizado por meio de elementos típicos dos jogos, como pontuação, tempo de resposta, rankings e recompensas visuais.

Segundo Souza (2023), o uso dessas plataformas ajuda na participação ativa dos alunos, pois transforma a avaliação em uma atividade lúdica e motivadora, rompendo com a lógica tradicional da prova escrita e promovendo maior envolvimento com os conteúdos escolares.

Já o Scratch, desenvolvido pelo MIT, é uma linguagem de programação visual voltada para crianças e adolescentes, que consente a criação de histórias interativas, jogos e animações.

Ao utilizar o Scratch, os alunos não apenas consomem conteúdo, mas tornam-se criadores, desenvolvendo projetos que exigem planejamento, lógica, criatividade e trabalho colaborativo.

De acordo com Almeida e Costa (2022), o uso do Scratch no ensino de disciplinas como Matemática e Ciências incentiva o pensamento computacional e a solução de problemas, além de favorecer a interdisciplinaridade e o protagonismo estudantil.

Conforme destaca Silva e Oliveira (2021), a gamificação digital permite que os alunos vão além em seu próprio ritmo, recebam feedbacks imediatos e interajam com os colegas de forma significativa, promovendo o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

Além disso, o uso dessas ferramentas favorece a aprendizagem colaborativa, uma vez que muitas atividades gamificadas são realizadas em grupo, exigindo interação, negociação e cooperação entre os alunos.



Essa dinâmica fortifica o senso de pertencimento e a construção coletiva do conhecimento, aspectos fundamentais para uma educação democrática e humanizadora (Freire, 1996).

Mas é essencial que o uso dessas plataformas siga objetivos bem definidos e faça significado para o que os alunos precisam. Os jogos na educação não podem ser usados de qualquer forma ou somente como diversão. A gamificação tem que funcionar como uma forma de ensino que realmente tenha sentido para o aprendizado e ajudar no desenvolvimento educacional completo dos estudantes.

5. BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO

Pesquisas apontam que esse tipo de prática pode trazer mudanças positivas tanto no comportamento dos estudantes quanto na maneira como eles assimilam os conteúdos. Além disso, como lembra Alves (2021), ao incluir dinâmicas lúdicas na escola, a gamificação deixa o aluno mais dedicado e animado, fazendo o que o aluno tenha aprendido seja mais importante.

5.1. Aumento do engajamento

De acordo com Souza (2023), quando a gamificação é aplicada nas aulas, ela desperta a curiosidade dos estudantes e aumenta o interesse pelos conteúdos, o que faz com que participem de forma mais espontânea e constante. Essa motivação cresce ainda mais quando os alunos percebem que suas atitudes influenciam diretamente no andamento das atividades, fortalecendo a sensação de que são protagonistas e parte essencial do processo de aprendizagem.



De acordo com Silva e Oliveira (2021), atividades gamificadas favorecem a construção de significados, pois exigem que os estudantes mobilizem saberes prévios, tomem decisões e resolvam problemas, o que fortalece as conexões cognitivas e amplia a compreensão dos temas abordados.

Conforme aponta Siqueira (2020), essas experiências promovem o amadurecimento emocional dos estudantes e preparam-nos para lidar com situações complexas dentro e fora do ambiente escolar. O trabalho em equipe, por exemplo, estimula a escuta ativa e o respeito às diferenças, enquanto os desafios propostos favorecem o desenvolvimento da perseverança e da autoconfiança.

5.2. Feedback imediato

A oferta de feedback imediato é outro diferencial das plataformas gamificadas. Recursos como Kahoot, Quizizz e Classcraft deixa que os alunos recebam retornos instantâneos sobre seu desempenho, o que facilita a identificação de erros e o ajuste de estratégias de aprendizagem. Segundo Orlandi et al. (2024), esse tipo de devolutiva fortalece a autorregulação e promove maior autonomia, pois os estudantes passam a compreender melhor seus pontos fortes e fragilidades, podendo agir de forma mais consciente na busca pelo aprimoramento.

Esses benefícios, quando articulados de forma planejada e alinhados aos objetivos pedagógicos, podem contribuir para a criação de um ambiente escolar mais inclusivo, incentivador e eficiente.

A gamificação, portanto, não deve ser vista como uma tendência passageira, mas como uma estratégia pedagógica robusta, capaz de atender às demandas da educação atuais e incentivar o desenvolvimento integral dos estudantes.

6. DESAFIOS NA IMPLEMENTAÇÃO



Embora a gamificação represente uma estratégia pedagógica promissora, capaz de transformar o local da escola em um espaço mais interativo e que da prioridade ao aprendizado do aluno, sua implementação enfrenta desafios significativos que precisam ser considerados e superados para garantir sua eficácia e sustentabilidade.

6.1. Recusa dos educadores à adoção de novas metodologias

Um dos principais impedimentos ao uso da gamificação é a oposição por parte dos professores, especialmente aqueles que estão sempre usando métodos tradicionais de ensino.

Essa oposição pode estar relacionada à falta de formação específica, ao receio não ter o controle da sala de aula ou à percepção de que estratégias lúdicas comprometem a seriedade do processo educativo.

Segundo Siqueira (2020), muitos professores ainda não estão preparados para integrar tecnologias digitais e metodologias ativas em sua prática pedagógica, o que limita o potencial transformador da gamificação.

Para superar esse entrave, é fundamental investir em formação continuada, que capacite os docentes a compreenderem os fundamentos teóricos da gamificação e a utilizarem seus recursos de forma crítica e contextualizada (Moran, 2015).

6.2. Infraestrutura tecnológica limitada em algumas escolas

É um dos maiores problemas nas escolas, principalmente na rede pública e em lugares mais afastados. Sem computadores, internet boa e pessoas preparadas para usar esses recursos, fica difícil aproveitar plataformas de gamificação.



De acordo com Silva e Oliveira (2021), a desigualdade no acesso às tecnologias educacionais compromete a equidade no processo de ensino-aprendizagem, criando barreiras para a implementação de metodologias inovadoras.

Nesse sentido, políticas públicas voltadas à inclusão digital e ao fortalecimento da infraestrutura escolar são essenciais para confirmar que todos os alunos possam se favorecer das potencialidades da gamificação.

6.3. Equilíbrio entre diversão e aprendizado

A gamificação também exige atenção quanto a isso, de forma que os elementos lúdicos não passem por cima dos objetivos pedagógicos. Os jogos fazem com que o ensino fique mais fascinante, mas é necessário garantir que as atividades gamificadas estejam conforme aos conteúdos curriculares e promovam o conhecimento real.

Como alerta Souza (2023), o uso indiscriminado de jogos pode levar à superficialidade dos conteúdos, transformando as salas de aulas em locais de entretenimento sem intencionalidade educativa.

Para evitar esse risco, o professor deve atuar como mediador consciente, planejando cuidadosamente os desafios, recompensas e narrativas, de forma que cada elemento gamificado contribua para o desenvolvimento das competências previstas no currículo.

Esses desafios não invalidam o uso da gamificação, mas apontam para a necessidade de uma implementação crítica e contextualizada, que leve em consideração as especificações de cada realidade escolar.

Para que todos os desafios acima sejam ultrapassados, os professores devem ser preparados, a estrutura deve ser melhorada, então a prática pedagógica estará de acordo ao contexto acadêmico adequado. Então verifico o entendimento de que quando a gamificação é realizada corretamente ela ajuda no aprendizado e realmente transforma o conhecimento.

7. APLICAÇÕES PRÁTICAS

A gamificação na educação pode ser feita com diferentes estratégias, cada uma com características específicas que contribuem para tornar a forma de ensino-aprendizagem mais envolvente, dinâmico e eficaz.

A diversidade de formas que os educadores podem adaptar as práticas gamificadas às necessidades pedagógicas, aos objetivos curriculares e ao perfil dos estudantes, promovendo uma prática mais personalizada e relevante.

7.1. Plataformas digitais interativas

Uma das formas mais difundidas de aplicação da gamificação é o uso de plataformas digitais, como *Kahoot*, *Quizizz* e *Duolingo*. Essas ferramentas oferecem recursos que permitem a criação de quizzes, desafios e atividades participativas, com itens como pontuação, rankings, tempo de resposta e feedback imediato, como autores expõem em seus livros conforme pesquisado.

Segundo Souza (2023), essas plataformas promovem a aprendizagem ativa, estimulando a participação dos alunos e favorecendo a retenção do conhecimento por meio da repetição e do envolvimento emocional. Além disso, o uso dessas tecnologias facilita a avaliação formativa, permitindo que os professores controlem o avanço dos estudantes em tempo real.

7.2. Narrativas gamificadas

Outra abordagem eficaz é a utilização de narrativas gamificadas, nas quais os alunos assumem papéis dentro de histórias interativas que se estendem durante as atividades pedagógicas.



Essa técnica transforma o conteúdo curricular em uma jornada simbólica, na qual os estudantes enfrentam desafios, tomam decisões e constroem conhecimento de forma contextualizada.

Como afirmam Almeida et al. (2024, p. 87), “as narrativas gamificadas ampliam a participação dos discentes e fortalecem o vínculo entre motivação e aprendizagem”. Elas ajudam a aumentar a imersão dos alunos, tanto no aspecto cognitivo quanto emocional, o que gera mais engajamento e motivação. Quando os estudantes assumem o papel de protagonistas de suas próprias histórias, eles conseguem desenvolver competências importantes, como autonomia, criatividade e pensamento crítico.

7.3. Sistemas de recompensas

Na gamificação educacional, os sistemas de recompensas são bastante comuns. Eles funcionam por meio da entrega de pontos, medalhas, selos ou outros incentivos que reconhecem o esforço e a atuação dos alunos.

Conforme mostram Silva e Oliveira (2021), as recompensas funcionam como formas de reforço que valorizam o percurso de aprendizagem, promovendo maior autoestima e persistência entre os estudantes. No entanto, é indispensável que esses sistemas estejam ordenados aos objetivos pedagógicos, evitando que a competição se sobreponha à cooperação e ao desenvolvimento integral.

Essas múltiplas possibilidades de aplicação demonstram que a gamificação não é uma organização metodológica única, mas sim um conjunto de métodos flexíveis, que podem ser combinadas e adaptadas conforme o contexto educacional.

Quando bem planejadas, essas práticas têm como promover uma aprendizagem mais significativa, colaborativa e prazerosa, alinhada às demandas da educação contemporânea.

8. CONSOLIDAÇÃO



A consolidação da gamificação como estratégia pedagógica tem despertado crescente interesse entre pesquisadores, educadores e gestores escolares, tanto que são difundidas em formações de professores para o uso nas práticas pedagógicas nas escolas.

Um exemplo relevante é o artigo publicado na *Revista Educação*, intitulado “*Gamificação como estratégia pedagógica*”, que apresenta uma análise aprofundada de projetos gamificados implementados em diferentes níveis de ensino.

O estudo frisa como elementos como desafios, recompensas, narrativas e plataformas digitais foram integrados ao planejamento pedagógico, promovendo maior engajamento dos alunos e favorecendo a aprendizagem ativa.

Os autores discutem não apenas os benefícios observados — como aumento da motivação, melhoria na retenção de conteúdos e progresso de habilidades socioemocionais — mas também os limites e cuidados necessários para que a gamificação não se torne uma prática superficial ou descontextualizada.

No estudo sobre o resultado dos jogos na sala de aula, o blog *Estude Sem Fronteiras* mostra exemplos de boas práticas, envolve histórias de professores que usaram gamificação e também traz declarações de alunos que viveram essas experiências. Como afirma Terra (2025), “*os jogos digitais, quando aplicados de forma pedagógica, tornam-se recursos capazes de envolver, motivar e transformar a aprendizagem*”.

Essa perspectiva é especialmente valiosa por trazer à tona a voz dos sujeitos envolvidos, revelando como a gamificação pode transformar a relação dos estudantes com o conhecimento, tornando o meio de aprendizagem mais significativo, colaborativo e prazeroso.

Ao integrar teoria e prática, os estudos mencionados contribuem para o fortalecimento de uma cultura educacional mais inovadora, que reconhece o potencial dos jogos como ferramentas de ensino e aprendizagem.



9. EXEMPLIFICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM DIFERENTES ETAPAS DA EDUCAÇÃO

A gamificação, compreendida como a transposição de elementos estruturais dos jogos para contextos não lúdicos, tem se consolidado como uma estratégia pedagógica promissora, capaz de fomentar o engajamento discente, a autonomia intelectual e a aprendizagem significativa. Segundo Deterding et al. (2011), se refere a “*use of game design elements in non-game contexts*” [utilização de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos], o que, no âmbito educacional, implica a criação de experiências de aprendizagem mais dinâmicas, interativas e motivadoras.

Na **Educação Infantil**, a gamificação assume contornos lúdicos e sensoriais, promovendo o desenvolvimento cognitivo e socioemocional por meio de atividades como jogos de memória com conteúdos curriculares, expedições pedagógicas em formato de caça ao tesouro e sistemas de recompensas simbólicas — adesivos, selos ou medalhas — que valorizam atitudes colaborativas e a participação ativa. Tais práticas dialogam com os pressupostos de Piaget (1976), ao reconhecer o papel do jogo como instrumento de construção do conhecimento na infância.

No Ensino Fundamental, observa-se a adoção de plataformas digitais como *ClassDojo*, que permite a atribuição de pontos por desempenho acadêmico e comportamento, e ferramentas interativas como *Kahoot!* e *Quizizz*, que promovem competições cognitivas em tempo real, com feedback instantâneo. A implementação de “missões semanais” — desafios vinculados ao currículo escolar — e a estruturação de sistemas de progressão por níveis, inspirados em jogos de RPG, fomentam a autonomia, a perseverança e o senso de pertencimento. Também abordado no artigo de Silva (2019).

No Ensino Médio, a gamificação pode ser aplicada por meio de projetos interdisciplinares voltados à resolução de problemáticas reais, nos quais os estudantes acumulam pontuação conforme critérios de criatividade, relevância e impacto social.



Os ambientes virtuais como *Minecraft: Education Edition* por exemplo, permitem a exploração de conteúdos curriculares de forma imersiva e colaborativa. A atribuição de *badges* digitais por competências específicas e o uso de narrativas interativas (*storytelling*) ampliam o protagonismo juvenil e estimulam o pensamento crítico-reflexivo, em consonância com os princípios da pedagogia de projetos e da aprendizagem baseada em problemas (ABP).

No Ensino Superior, a gamificação é incorporada em ambientes virtuais de aprendizagem, como o *Moodle*, por meio de extensões que viabilizam a criação de rankings, níveis e conquistas.

Os desafios interdisciplinares, como *hackathons* e competições de inovação, além de simulações profissionais — tribunais simulados, jogos de negócios e clínicas jurídicas — aproximam os estudantes da realidade prática de suas futuras áreas de atuação, ajudando no desenvolvimento de competências técnicas e transversais. Tais situações estão de acordo com o artigo de Silva (2019), que afirma: “*a experiência concreta, aliada à reflexão ativa, é fundamental para que o aprendizado seja significativo e contribua para a formação integral do aluno*”.

Em síntese, a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica e sensibilidade às especificidades de cada etapa educacional, revela-se como uma potente ferramenta de transformação da cultura escolar, capaz de revitalizar o interesse pelo saber, fomentar a colaboração e promover uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e contextualizada.

10. RESULTADOS ESPERADOS

A implementação da gamificação no contexto escolar é projetada para promover uma série de impactos positivos no processo de ensino-aprendizagem. Espera-se, em primeiro lugar,



que essa abordagem contribua significativamente para a melhoria do desempenho acadêmico, ao tornar as atividades pedagógicas mais atrativas e desafiadoras.

Ao incorporar elementos como recompensas, metas claras e feedback imediato, a gamificação pode favorecer a concentração, a persistência e o engajamento dos alunos com os conteúdos curriculares (Silva & Oliveira, 2021).

Além do desempenho acadêmico, outro resultado esperado é o aumento da motivação intrínseca dos estudantes. Conforme expõe Souza (2023), a gamificação incita o interesse dos alunos ao transformar tarefas escolares em experiências interativas e significativas, despertando o prazer pelo aprender.

Essa motivação não se limita ao aspecto lúdico, mas está relacionada à percepção de progresso, à superação de desafios e ao reconhecimento do esforço individual e coletivo.

Se quer com gamificação o auxílio no desenvolvimento de habilidades cognitivas. Na plataforma *Scratch*, por exemplo, deixam que os educandos elaborem seus projetos, com a criatividade e o planejamento estratégico. Como ressaltam Almeida & Costa (2022, p. 73), *“a gamificação, ao integrar recursos digitais e interativos, potencializa a autonomia dos estudantes e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas essenciais”*.

Ao mesmo tempo, atividades gamificadas promovem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia, resiliência e comunicação, especialmente quando realizadas em grupos ou equipes (Siqueira, 2020).

Os resultados esperados com o uso da gamificação incluem maior engajamento dos alunos, melhoria no desempenho acadêmico, fortalecimento da autonomia e valorização do protagonismo estudantil.

Além disso, a gamificação pode contribuir para a construção de uma cultura escolar mais colaborativa, inclusiva e inovadora, alinhada às demandas da sociedade contemporânea e às diretrizes de uma educação transformadora (Freire, 1996; Moran, 2015).

Por fim, espera-se que a adoção da gamificação, quando alinhada aos fins pedagógicos e às requisitos dos alunos, possa reduzir índices de evasão escolar, melhorar a autoestima



dos estudantes e fortalecer o vínculo entre professores e alunos, criando um ambiente mais acolhedor e propício ao desenvolvimento integral.

11. CONCLUSÃO

A presente discussão evidencia que a gamificação na educação configura-se como uma alternativa metodológica inovadora, capaz de tornar o ambiente escolar um espaço mais ativo, interativo e direcionado ao aluno. Ao incorporar elementos dos jogos — como desafios, recompensas, narrativas e feedbacks imediatos — o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais estimulante, promovendo não apenas o aumento da motivação, mas também a retenção do conhecimento e o avanço de capacidades de pensamento e afetividade.

Contudo, a eficácia da gamificação não reside apenas na adoção de ferramentas tecnológicas ou na aplicação de dinâmicas lúdicas. É fundamental que sua implementação seja orientada por um planejamento pedagógico criterioso, que considere os propósitos educacionais, o perfil dos estudantes e os contextos sociais e culturais em que estão inseridos. Como destacam Souza (2023) e Siqueira (2020), a gamificação deve ser entendida como uma estratégia didática intencional, e não como mero recurso de entretenimento.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade e sensibilidade pedagógica, possui grande potencial para enriquecer as práticas educativas e promover uma aprendizagem mais significativa.

Recomenda-se, portanto, que educadores, gestores e pesquisadores continuem explorando suas possibilidades, adequando-as às realidades locais e investindo na formação docente para o uso crítico e criativo dessas estratégias.

12. REFERÊNCIAS



ALMEIDA, Fernanda; COSTA, Rodrigo. *O uso do Scratch como ferramenta interdisciplinar no ensino de Ciências e Matemática*. *Revista Brasileira de Tecnologias Educacionais*, v. 10, n. 2, p. 45–73, 2022.

ALMEIDA, Fernanda et al. *Narrativas gamificadas como estratégia de engajamento no ensino básico*. *Revista Educação em Foco*, v. 29, n. 1, p. 87–104, 2024.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum, 1985.

DETERDING, Sebastian; SICART, Miguel; NACKE, Lennart; O'HARA, Kenton; DIXON, Dan. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. *Proceedings...* New York: ACM, 2011. p. 9-15.

FARDO, Marcelo Luiz. *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos de jogos aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. 2013.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAROFALO, Débora. ***Gamificação como estratégia pedagógica***. *Revista Educação*, São Paulo, 15 ago. 2024. Disponível em: <<https://revistaeducacao.com.br/2024/08/15/gamificacao-estrategia/>>. Acesso em: 9 dez. 2025.

GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma educação inovadora. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel; TREVISANI, Fernando. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 13–26.

NEGREIROS, Janete et al. Gamificação na educação: possibilidades e limites. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 25, n. 2, p. 25–42, 2017.

NICOL, David J.; MACFARLANE-DICK, Debra. Formative assessment and self-regulated learning: a model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, v. 31, n. 2, p. 199–218, 2006.

OLIVEIRA, Ana Paula; PIMENTEL, André. Gamificação e multiletramentos: práticas pedagógicas em ambientes digitais. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, v. 17, n. 45, p. 1–18, 2020.



ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre; ORLANDI, Maria Tereza de Andrade Lima. *Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação*. *Biblios*, n. 70, p. 1-20, 2020. Disponível em: <<http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>>. Acesso em: 4 dez. 2025.

ORLANDI, Luiz et al. Feedback imediato e motivação em ambientes gamificados. *Revista Docência do Ensino Superior*, v. 14, n. 1, p. 1–18, 2024.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

SIQUEIRA, Renata. *Gamificação no ensino superior: desafios e possibilidades*. *Revista de Educação e Tecnologia*, v. 13, n. 1, p. 45–60, 2020.

SILVA, Mariana; OLIVEIRA, Carlos. *Gamificação na educação básica: estudo de caso com plataformas digitais*. *Revista Educação em Foco*, v. 26, n. 1, p. 89–105, 2021.

SILVA, Thiago M.; SOARES, Leonardo; OLIVEIRA, Katyeudo Karlos de Sousa; BARBOSA, Rafael; SANTOS, Higor; ALVES, Gabriel. *Experiência com gamificação: uma abordagem aplicada no ambiente virtual de aprendizagem Moodle*. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 25., 2019, Brasília. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 1345-1354. Disponível em: <https://scholar.google.com/citations?user=GzMPd9cAAAAJ&hl=en>. Acesso em: 26 de novembro de 2025.

SOUZA, Fernanda. *Gamificação como estratégia motivacional no ensino fundamental*. *Revista Brasileira de Educação*, v. 28, n. 1, p. 1–20, 2023.

SOUZA, Vinicius Louzada de. *Jogos e gamificação no âmbito da educação*. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 8, n. 6, p. 143-158, 2023. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/ambito-da-educacao>. Acesso em: 3 dez. 2025.

TERRA, Júlia Cintra. ***Gamificação no ensino: como os jogos estão mudando a educação***. *Blog Estude Sem Fronteiras*, 2025. Disponível em: <<https://blog.estudesemfronteiras.com/gamificacao-no-ensino-como-os-jogos-estao-mudando-a-educacao/>>. Acesso em: 8 dez. 2025.

YGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.