



Benefícios da gamificação no processo de ensino aprendizagem

Anderson Silva Ferreira¹

Rennée Cardoso²

Resumo:

O presente estudo tem como objetivo de descrever os benefícios da gamificação no processo de ensino e aprendizagem, identificando seus impactos sobre a motivação, o engajamento e a compreensão dos conteúdos escolares. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica, de abordagem qualitativa, fundamentada na análise de 18 publicações, entre artigos científicos, livros e trabalhos acadêmicos, publicadas entre 2001 e 2024. Os estudos revelaram que a gamificação, quando planejada de forma estratégica e vinculada a objetivos pedagógicos claros, potencializa a motivação intrínseca, fortalece a interação social e promove a aprendizagem significativa. Conclui-se que a gamificação constitui uma metodologia inovadora e eficaz, capaz de integrar tecnologia, engajamento e desenvolvimento cognitivo, sendo recomendada sua aplicação consciente e intencional no contexto escolar.

Palavras-chave: aprendizagem significativa; educação; ensino escolar; gamificação; motivação em

Abstract:

The present study aims to describe the benefits of gamification in the teaching and learning process, identifying its impacts on motivation, engagement, and the comprehension of school content. It is a bibliographic review research with a qualitative approach, based on the analysis of 18 publications, including scientific articles, books, and academic papers published between 2001 and 2024. The studies revealed that gamification, when strategically planned and linked to clear pedagogical objectives, enhances intrinsic motivation, strengthens social interaction, and promotes meaningful learning. It is concluded that gamification represents an innovative and effective methodology capable of integrating technology, engagement, and cognitive development, and its conscious and intentional application in the school context is recommended.

Keywords: meaningful learning; education; school teaching; gamification; motivation

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais trouxe novos desafios e possibilidades para a educação brasileira. Entre essas possibilidades, a gamificação tem se destacado como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de tornar o ensino mais dinâmico, motivador e próximo da realidade dos estudantes (Santos; Freitas, 2017; Baldo; Conceição, 2024)

¹Graduado Curso de Pedagogia, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: andersoncontatosilva@gmail.com

² Docente do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: rennee.cardoso@uniceplac.edu.br



Ao utilizar elementos dos jogos em contextos educacionais, a gamificação estimula a participação ativa, a resolução de problemas e o desenvolvimento da autonomia. Autores como Alves (2015, 2018), Moran (2015) e Bacich; Moran (2018) ressaltam que a incorporação de práticas lúdicas no processo educativo favorece o engajamento e contribui para a formação integral dos alunos. A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica cada vez mais adotada em sala de aula, buscando tornar o processo de ensino mais envolvente e motivador. Segundo Baldo; Conceição (2024), ela consiste na utilização de elementos, mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos, como a educação.

É importante diferenciar gamificação de jogos digitais, evitando confusões conceituais. Enquanto os jogos digitais são experiências lúdicas completas, criadas com o objetivo de entretenimento ou simulação, a gamificação não se propõe a criar um jogo em si, mas sim a adaptar elementos característicos dos jogos a ambientes não gamificados (Tenório, Silva; Tenório, 2016).

Um exemplo dessa aplicação pode ser observado em uma aula de História: o professor pode criar um sistema de pontos e recompensas para incentivar a participação em debates, sem que isso se transforme em um jogo digital interativo. De acordo com Gomes; Silva (2018), esse tipo de prática permite utilizar princípios da gamificação para engajar os alunos, sem que haja a necessidade da criação de um jogo completo

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) orienta a escola a desenvolver competências como a Cultura Digital, a Comunicação, o Pensamento Crítico-Científico e a Autonomia, todas potencialmente trabalhadas por meio da gamificação. a Cultura Digital envolve o uso crítico, ético e criativo de tecnologias, incluindo a compreensão de seus impactos sociais; a gamificação pode promovê-la por meio de desafios que exijam a criação de conteúdos digitais ou análise de dados em plataformas interativas. A Comunicação abrange a expressão oral, escrita multimodal, fomentando interações colaborativas e diálogos significativos. Nesse sentido, narrativas gamificadas e fóruns com recompensas incentivam os alunos a articular ideias de forma clara e persuasiva (Santos; Freitas, 2017).

O Pensamento Crítico-Científico refere-se ao raciocínio lógico, à formulação de hipóteses, à análise de evidências e à resolução de problemas complexos. Missões investigativas com feedback imediato podem estimular essa competência, incentivando a curiosidade e o método científico (Gomes; Silva, 2018). Por fim, a Autonomia enfatiza a independência no aprendizado, a responsabilidade pessoal e a autorregulação. Mecânicas como metas personalizadas e progressão autônoma empoderam os estudantes a gerenciarem seu próprio avanço (Baldo; Conceição, 2024).



Dessa forma, a gamificação integra e fortalece essas competências de maneira prática e holística, facilitando a implementação da BNCC em contextos educacionais reais e servindo como base para análises em trabalhos de conclusão de curso, como estudos de caso sobre sua aplicação em salas de aula brasileiras.

Diante do exposto, tem-se a seguinte questão norteadora: Quais os benefícios da gamificação no processo de ensino-aprendizagem?

O objetivo geral é descrever os impactos da gamificação no contexto educacional. Como objetivos específicos, busca-se compreender como a gamificação pode aumentar a motivação dos alunos, verificar seus efeitos no aprendizado e no acúmulo de conhecimento e apontar abordagens pedagógicas que utilizam a gamificação para compreensão mais profunda dos conteúdos escolares.

A escolha deste tema justifica-se pela crescente necessidade de inovar o ensino tradicional em um cenário educacional marcado pela desmotivação estudantil e pela aceleração digital, especialmente no Brasil, onde a BNCC impulsiona a adoção de metodologias ativas para fomentar competências essenciais à formação cidadã; a relevância reside no potencial da gamificação para transformar aulas rotineiras em experiências interativas e inclusivas, promovendo equidade educacional e alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, como a educação de qualidade (Kapp, 2012).

Apesar dos avanços identificados em estudos internacionais acerca dos efeitos da gamificação na motivação e retenção de conhecimento, observa-se que, no contexto brasileiro, essa aplicação ainda enfrenta desafios específicos, como desigualdades socioeconômicas, limitações tecnológicas em escolas públicas e a diversidade cultural regional. Como apontado por Baldo; Conceição (2024), tais fatores influenciam diretamente a eficácia das práticas gamificadas, exigindo adaptações locais e investigações que considerem essas variáveis contextuais. Nesse sentido, torna-se essencial o desenvolvimento de pesquisas nacionais capazes de subsidiar políticas educacionais mais eficazes e contextualizadas, contribuindo tanto para o debate acadêmico como para intervenções práticas em inovação no ensino.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, com o objetivo de analisar a aplicação da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa bibliográfica permite identificar, selecionar, analisar e interpretar publicações científicas relevantes, fornecendo embasamento teórico consistente para a compreensão de



fenômenos complexos (Gil, 2019; Lakatos & Marconi, 2017). No contexto da gamificação, autores como Kapp (2012) ressaltam seu potencial de engajamento e aprendizagem significativa, evidenciando como elementos lúdicos podem transformar experiências educativas. Essa modalidade de pesquisa possibilita explorar múltiplas perspectivas, valorizando a flexibilidade metodológica e permitindo que o pesquisador aprofunde-se nos aspectos mais relevantes do tema.

A escolha pela abordagem qualitativa justifica-se pela possibilidade de compreender os fenômenos de forma holística e interpretativa, considerando processos, significados e contextos, em vez de apenas medir resultados quantitativos (Gil, 2019). Essa abordagem é especialmente adequada para as ciências sociais, permitindo avaliar a aplicabilidade prática de intervenções pedagógicas e entender as nuances do ensino em contextos reais.

A questão norteadora que orientou a pesquisa foi: Qual a importância da gamificação no processo de ensino e aprendizagem? Com base nessa pergunta, buscou-se reunir publicações que abordassem a gamificação como estratégia de engajamento, motivação e aprendizagem significativa, considerando estudos realizados no contexto escolar brasileiro.

Para a seleção das publicações, adotaram-se critérios que garantiram a relevância científica e a relação direta com o tema. Foram incluídos trabalhos publicados entre 2001 e 2025, em língua portuguesa, com acesso integral e gratuito, e que apresentassem embasamento teórico ou empírico sobre gamificação, motivação ou aprendizagem significativa. Foram excluídos materiais publicados em blogs, fóruns ou sem revisão científica, bem como aqueles sem acesso completo ou sem fundamentação teórica consistente.

A coleta de dados foi realizada em bases e periódicos brasileiros de referência, incluindo a Biblioteca Virtual do Ministério da Educação (MEC), a Scientific Electronic Library Online (SciELO), o Google Acadêmico, além de revistas científicas como a Revista Brasileira de Educação e a Revista Brasileira de Linguística Aplicada. Também foram consultados livros acadêmicos sobre metodologias ativas e tecnologia na educação, como Prensky (2001), Werbach e Hunter (2012), Alves (2018), Silva (2019), Souza e Rodrigues (2018), Machado et al. (2023) e Gonçalves et al. (2023), garantindo a integração entre referências nacionais e internacionais.

Para a análise, as publicações foram lidas e interpretadas de forma exploratória e crítica, permitindo identificar as principais contribuições da gamificação para motivação, engajamento e compreensão dos conteúdos escolares. O material foi organizado em categorias temáticas, contemplando aspectos de motivação intrínseca, estratégias pedagógicas gamificadas, narrativas imersivas, feedback formativo e desenvolvimento de habilidades cognitivas. A



análise qualitativa seguiu os princípios de Richardson (2012), valorizando a interpretação do conteúdo em função do contexto educacional e da relevância para a prática docente.

Ao final do processo, foram selecionadas 15 publicações que fundamentaram o estudo, entre artigos científicos, livros e trabalhos acadêmicos, todos analisados e sintetizados para compor o desenvolvimento teórico. Essa abordagem permitiu compreender de forma abrangente os efeitos da gamificação no ensino, destacando não apenas os resultados observáveis, mas também os processos e mecanismos que contribuem para o engajamento e a aprendizagem significativa.

Dessa forma, a metodologia adotada garantiu que o estudo fosse conduzido de forma sistemática e rigorosa, oferecendo uma base sólida para a análise das contribuições da gamificação no contexto escolar, respeitando os princípios da pesquisa qualitativa e da revisão bibliográfica.

3 REVISÃO DE LITERATURA

3.1 Gamificação na motivação dos alunos em ambiente escolar

A gamificação no contexto educacional tem se consolidado como uma estratégia pedagógica eficaz para promover o engajamento e a motivação dos alunos. Segundo Silva e Paulo (2022), o uso de elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas, níveis e feedback imediato, estimula a participação ativa dos estudantes e transforma o processo de aprendizagem em uma experiência mais envolvente. Para os autores, a gamificação atua diretamente sobre os mecanismos de recompensa cognitiva, aumentando o interesse e a persistência na realização das atividades escolares. De modo semelhante, Costa, Pfeuti e Nova (2014) argumentam que as práticas pedagógicas inovadoras, baseadas em princípios lúdicos, favorecem a autonomia discente e potencializam o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

A teoria da autodeterminação, proposta por Deci e Ryan (2000), destaca que a motivação intrínseca se fortalece quando o indivíduo tem suas necessidades de competência, autonomia e pertencimento atendidas. Nessa perspectiva, a aplicação de estratégias gamificadas em sala de aula promove a sensação de conquista e progresso, uma vez que o aluno visualiza seus resultados e recebe reconhecimento imediato. Silva e Paulo (2022) reforçam que, ao oferecer feedback constante e desafios graduais, a gamificação estimula o sentimento de competência e incentiva o aluno a continuar aprendendo, gerando uma motivação autossustentável.



Sob a ótica sociocultural, Vygotsky (2007) ressalta que o aprendizado ocorre de forma mais efetiva por meio da interação social e do uso de instrumentos mediadores. Nesse sentido, os jogos e as dinâmicas gamificadas funcionam como mediadores simbólicos que promovem a cooperação e o diálogo entre os alunos. Rodrigues et al. (2024) observaram, em estudo realizado com turmas do ensino fundamental no Paraná, que a introdução de elementos lúdicos e competitivos contribuiu para o aumento do engajamento coletivo, fortalecendo a aprendizagem colaborativa e a construção de sentido entre pares.

No cenário brasileiro, pesquisas recentes confirmam o impacto positivo da gamificação sobre a motivação estudantil. Giordano e Souza (2021), ao investigarem experiências de gamificação na educação profissional, verificaram que a inserção de missões e recompensas simbólicas elevou significativamente o interesse dos participantes nas atividades propostas. De forma semelhante, Santos et al. (2024) identificaram que o uso combinado de gamificação e feedback contínuo em cursos de educação a distância promoveu maior permanência e satisfação dos alunos, reduzindo índices de evasão. Esses resultados evidenciam o potencial da gamificação para fortalecer a relação entre aluno e conteúdo, mesmo em ambientes virtuais.

Outra pesquisa conduzida por Ribeiro et al. (2025) em escolas municipais de Campo Grande (MS) demonstrou que o emprego de plataformas como Wordwall e Quizizz aumentou a motivação e o desempenho de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Segundo os autores, o uso de desafios personalizados, sistemas de pontuação e recompensas simbólicas favoreceu a concentração e a participação durante as aulas. Tais achados convergem com os de Oliveira e Rodrigues (2016), que apontam a gamificação como um caminho promissor para aprimorar a aprendizagem em disciplinas tradicionalmente vistas como desafiadoras, como matemática e ciências.

Contudo, é importante destacar que a eficácia da gamificação depende da adequação dos recursos às características da turma e dos objetivos pedagógicos. Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) alertam que, quando a competição é excessiva ou as recompensas são mal definidas, a motivação pode se tornar exclusivamente extrínseca, comprometendo o aprendizado significativo. No contexto brasileiro, Santos et al. (2024) também enfatizam que o sucesso da gamificação requer acompanhamento docente ativo e coerência entre os elementos de jogo e o conteúdo curricular. Dessa forma, a estratégia deve ser vista como um meio pedagógico, e não apenas como um recurso recreativo.

Em síntese, observa-se que a gamificação, ao combinar elementos lúdicos com fundamentos psicológicos e pedagógicos, constitui uma metodologia capaz de promover a motivação e o engajamento dos alunos. Conforme ressaltam Silva e Paulo (2022) e Giordano e



Souza (2021), o uso planejado dessa abordagem favorece o protagonismo discente, estimula a autonomia e transforma o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico e colaborativo. Portanto, sua implementação, quando bem estruturada, contribui significativamente para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, consolidando-se como um instrumento de inovação no ensino contemporâneo.

3.2 Efeitos da gamificação na aprendizagem e no acúmulo de conhecimento

A gamificação tem sido amplamente aplicada como estratégia para promover uma compreensão mais profunda dos conteúdos escolares, ampliando o potencial das metodologias ativas de ensino. De acordo com Silva (2024), o uso de elementos lúdicos e dinâmicas interativas possibilita que o aluno assuma papel ativo no processo de construção do conhecimento, estimulando a curiosidade e a participação contínua. Nessa perspectiva, a gamificação se consolida como um instrumento de aprendizagem significativa, uma vez que conecta teoria e prática por meio de experiências imersivas e desafios contextualizados. Costa, Pfeuti e Nova (2014) complementam que a ludicidade, quando associada a objetivos pedagógicos claros, transforma o ambiente de sala de aula em um espaço de descoberta e investigação ativa.

Uma das formas de aplicação mais promissoras é a gamificação baseada em problemas e desafios, que vai além da simples resolução de quizzes ou testes. Segundo Gomes e Silva (2018), essa abordagem propõe que os alunos enfrentem situações autênticas, que exigem raciocínio lógico, análise crítica e tomada de decisões fundamentadas. Assim, o conhecimento é aplicado em cenários reais ou simulados, como o gerenciamento de um ecossistema, a resolução de dilemas éticos ou a interpretação de contextos históricos. O aluno precisa relacionar conceitos, interpretar informações e construir soluções, exercitando o pensamento crítico e a autonomia intelectual. Conforme observam os autores, essa metodologia promove o aprendizado profundo, pois estimula o estudante a compreender as relações de causa e efeito envolvidas nos fenômenos estudados.

Outra vertente relevante é o uso de narrativas imersivas. De acordo com Baldo e Conceição (2024), quando o aprendizado é estruturado em torno de uma narrativa envolvente, o estudante se torna protagonista do processo, assumindo papéis que demandam aplicação prática do conhecimento. O enredo atua como motor da aprendizagem, conectando as tarefas a um contexto significativo — por exemplo, o aluno pode desempenhar o papel de um pesquisador em uma missão científica ou de um gestor que precisa resolver problemas sociais. Essa estratégia desperta o engajamento emocional e cognitivo, favorecendo o desenvolvimento



da imaginação, do pensamento estratégico e da capacidade de resolver problemas complexos. Para Baldo e Conceição (2024), o valor pedagógico das narrativas reside no fato de que elas aproximam os conteúdos escolares de situações reais, tornando o aprendizado mais contextualizado e relevante.

Além das narrativas e desafios, os sistemas de feedback e progressão constituem elementos essenciais para o sucesso da gamificação. Santos e Freitas (2017) explicam que o feedback eficaz deve ultrapassar a simples dicotomia entre “acerto” e “erro”, fornecendo orientações que ajudem o aluno a compreender seus equívocos e aprimorar suas respostas. Esse tipo de retorno reforça a aprendizagem autorregulada e favorece o desenvolvimento da autonomia cognitiva. Já as progressões graduais garantem que o estudante avance apenas após o domínio de determinados conceitos, assegurando uma aprendizagem profunda e consistente. Conforme os autores, essa estrutura progressiva promove o senso de conquista e contribui para a consolidação do conhecimento a longo prazo.

No aspecto social, a gamificação também desempenha papel fundamental. Anderson et al. (2001) argumentam que a interação entre pares é indispensável para o desenvolvimento cognitivo e para a construção coletiva do saber. Nesse sentido, ambientes gamificados estimulam a colaboração, pois os alunos trocam experiências, elaboram estratégias conjuntas e aprendem uns com os outros. Essa abordagem é reforçada por Oliveira e Rodrigues (2016), que observaram aumento de cooperação e motivação em turmas que utilizaram recursos gamificados, especialmente em escolas brasileiras de ensino fundamental. Segundo os autores, a dinâmica lúdica cria um clima de pertencimento e compromisso coletivo, fortalecendo vínculos sociais e favorecendo o aprendizado colaborativo.

A gamificação também atua como catalisador de outras metodologias pedagógicas, potencializando estratégias como a aprendizagem colaborativa, o ensino híbrido e a aprendizagem baseada em projetos. Souza e Rodrigues (2018) destacam que, ao integrar-se a essas metodologias, a gamificação contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e comunicação. Além disso, a competição saudável e os sistemas de recompensa simbólica promovem engajamento contínuo e senso de propósito. Contudo, Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) alertam que a eficácia da gamificação depende diretamente de seu alinhamento com os objetivos pedagógicos: cada ponto, distintivo ou desafio deve estar vinculado a resultados de aprendizagem específicos. Quando essa conexão não é estabelecida, o risco é que a prática se reduza a um entretenimento superficial, sem contribuição significativa para o desenvolvimento cognitivo.



Em síntese, a gamificação, quando planejada e aplicada de forma intencional, revela-se um recurso potente para o aprofundamento da aprendizagem. Ao combinar desafios cognitivos, narrativas envolventes, feedback formativo e cooperação entre pares, cria-se um ambiente que estimula a reflexão crítica, o engajamento e a autonomia intelectual. Conforme reforçam Silva (2024) e Souza e Rodrigues (2018), a gamificação não deve ser entendida apenas como um mecanismo de motivação, mas como uma estratégia didática integrada ao currículo, capaz de promover aprendizagens significativas e duradouras.

3.3 Abordagens pedagógicas com a utilização da gamificação para compreensão mais profunda dos conteúdos escolares

A gamificação tem se consolidado como uma metodologia inovadora capaz de potencializar a aprendizagem e promover a compreensão aprofundada dos conteúdos escolares. De acordo com Machado, Rostas e Cabreira (2023), em uma revisão sistemática sobre o uso da gamificação na Educação Básica, os resultados demonstram que, quando bem planejada, essa estratégia não apenas aumenta o engajamento, mas também contribui para o entendimento conceitual e para o desenvolvimento de competências cognitivas complexas. Assim, o uso de mecânicas de jogos na educação ultrapassa o entretenimento e torna-se um instrumento de mediação pedagógica que favorece a aprendizagem ativa e significativa.

Uma das abordagens mais estudadas no contexto brasileiro é a gamificação fundamentada na resolução de problemas. Gonçalves, Diniz e Pereira (2023) propõem o uso de plataformas gamificadas que simulam situações reais, nas quais o aluno precisa aplicar conhecimentos adquiridos para tomar decisões e solucionar desafios. Essa prática aproxima o estudante de cenários autênticos, permitindo que ele compreenda o conteúdo de forma contextualizada e relacione teoria e prática. Segundo os autores, tal abordagem estimula o raciocínio lógico, a autonomia intelectual e a transferência de saberes, aspectos essenciais para a aprendizagem significativa defendida pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), que preconiza o protagonismo e a resolução de problemas como competências centrais da formação integral do aluno.

Além das atividades baseadas em desafios, outra estratégia amplamente explorada é a utilização de narrativas imersivas no processo de ensino. Pereira et al. (2023) descrevem experiências nas quais os estudantes assumem papéis ativos, como o de cientistas, exploradores ou agentes sociais, para resolver situações que envolvem os conteúdos curriculares. Essa narrativa confere ao processo educativo um caráter de protagonismo e engajamento emocional, fazendo com que o aluno perceba sentido e aplicabilidade no que aprende. Conforme Baldo e



Conceição (2024), a gamificação narrativa desperta o interesse e conduz o estudante à reflexão crítica, transformando o aprendizado em uma experiência de construção e descoberta.

Outro elemento essencial para o aprofundamento dos conteúdos é o feedback formativo e o sistema de progressão por níveis. Santos e Freitas (2017) ressaltam que, nas abordagens gamificadas, o retorno constante e detalhado sobre o desempenho dos alunos tem impacto direto na consolidação do conhecimento. Quando o aluno compreende seus erros e recebe orientações para melhorar, a aprendizagem torna-se processual e contínua. Essa retroalimentação fortalece a autonomia e o sentimento de competência, fatores diretamente relacionados à motivação intrínseca e à aprendizagem profunda, segundo a Teoria da Autodeterminação de Deci e Ryan (2000).

Silva, Eugênio e Sant’Ana (2021) destacam que a gamificação, no contexto brasileiro, deve ser compreendida como prática pedagógica intencional, e não apenas como recurso tecnológico. Sua eficácia depende da clareza dos objetivos de aprendizagem e da mediação docente. A análise das dissertações e teses nacionais revela que os melhores resultados são observados quando o professor atua como orientador, ajudando os alunos a estabelecer relações entre os desafios propostos e os conteúdos curriculares. Assim, a gamificação torna-se uma metodologia que favorece a compreensão conceitual, a metacognição e a aprendizagem colaborativa.

Além disso, a integração da gamificação a outras metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos e o ensino híbrido, amplia suas possibilidades pedagógicas. Souza e Rodrigues (2018) apontam que, quando combinada com atividades interdisciplinares, a gamificação estimula a resolução de problemas complexos e o pensamento crítico, competências diretamente alinhadas à BNCC (BRASIL, 2018). Essa integração favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, preparando o estudante para lidar com desafios reais de forma criativa e colaborativa.

Dessa forma, as abordagens gamificadas se configuram como uma ferramenta pedagógica potente para promover o aprofundamento da aprendizagem. Ao associar desafios, narrativas e feedback contínuo a objetivos curriculares claros, a gamificação contribui para o desenvolvimento de competências e habilidades de ordem superior, como análise, síntese e aplicação do conhecimento. Conforme sintetizam Machado et al. (2023) e Gonçalves et al. (2023), a compreensão mais profunda ocorre quando o aluno deixa de ser receptor passivo e se torna protagonista do processo, construindo ativamente significados a partir da experiência lúdica e interativa.



4 DISCUSSÃO

A gamificação no contexto escolar brasileiro tem se consolidado como uma estratégia inovadora capaz de promover motivação, engajamento e aprendizagem significativa. Silva (2019) destaca que a incorporação de elementos de jogos, como pontuação, medalhas, feedback imediato e níveis progressivos, proporciona maior autonomia e participação dos alunos, tornando o processo educativo mais dinâmica e participativo.

Nesse sentido, Souza e Rodrigues (2018) evidenciam que a aplicação de práticas gamificadas em aulas de matemática contribuiu para aumentar a frequência, reduzir a evasão e estimular a interação entre estudantes, reforçando que a motivação pode ser significativamente ampliada por experiências desafiadoras e envolventes. A eficácia da gamificação, entretanto, depende da intencionalidade pedagógica do professor, ou seja, do planejamento das atividades e da mediação no processo, alinhando os elementos lúdicos aos objetivos de aprendizagem (Kapp, 2012; Werbach; Hunter, 2012).

Dessa forma, a gamificação não se limita à diversão, mas se torna um recurso estratégico para orientar a aprendizagem, promovendo experiências significativas e contextualizadas. Além disso, a gamificação pode funcionar como instrumento avaliativo contínuo, permitindo feedback formativo aos estudantes e possibilitando ajustes constantes nas práticas pedagógicas (Black; Wiliam, 2009).

A importância da interação social no processo de aprendizagem é ressaltada por Oliveira e Rodrigues (2016), que indicam que atividades gamificadas favorecem a colaboração e a construção coletiva do conhecimento, permitindo que os alunos compartilhem experiências e desenvolvam habilidades socioemocionais. Costa, Pfeuti e Nova (2014) complementam essa perspectiva, observando que metodologias inovadoras, quando alinhadas a objetivos pedagógicos claros, promovem um ambiente de aprendizado estimulante e facilitam a compreensão profunda dos conteúdos.

Assim, a gamificação torna-se não apenas um recurso motivacional, mas um catalisador da aprendizagem significativa, integrando desafios lúdicos com desenvolvimento cognitivo e social. Gomes e Silva (2018) reforçam que o uso de desafios baseados em problemas e narrativas imersivas estimula o pensamento crítico e a capacidade de tomada de decisão, permitindo que os alunos apliquem conceitos teóricos em situações simuladas.

Essa abordagem prática é ampliada por Baldo e Conceição (2024), que destacam como a gamificação transforma a aprendizagem em uma experiência envolvente, incentivando o estudante a assumir papéis ativos e a interagir com os conteúdos de maneira contextualizada.



Santos e Freitas (2017) ainda enfatizam que a combinação de feedback formativo e progressão gradual de desafios assegura a consolidação do conhecimento, prevenindo a aprendizagem superficial e favorecendo a retenção e aplicação de conceitos.

Estudos recentes conduzidos por Machado, Rostas e Cabreira (2023) e Gonçalves, Diniz e Pereira (2023) demonstram que plataformas gamificadas aplicadas em diferentes disciplinas aumentam a participação dos alunos, promovem a cooperação entre pares e despertam maior interesse pelas atividades escolares. Prensky (2001) corrobora esse entendimento, afirmando que elementos digitais gamificados, quando planejados de acordo com objetivos educacionais, potencializam o aprendizado, incentivam a autonomia dos estudantes e estimulam soluções criativas. Embora a gamificação apresente benefícios claros, também enfrenta desafios e limitações. Entre eles estão a necessidade de formação docente adequada, o risco de superficialidade quando mal planejada, a dificuldade de adaptação a todos os contextos escolares e a possibilidade de reforçar competição em excesso em detrimento da colaboração (Werbach; Hunter, 2012; Deterding, 2015).

O diálogo entre esses autores evidencia que a gamificação, quando estruturada de forma intencional e alinhada às metas pedagógicas, transcende a simples diversão e se torna uma ferramenta educativa poderosa. Os elementos lúdicos favorecem a motivação intrínseca, fortalecem a interação social, promovem a aprendizagem ativa e crítica, além de desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais. Nesse sentido, a gamificação apresenta-se como uma estratégia promissora para transformar o ensino, tornando-o mais significativo, participativo e conectado às necessidades e interesses dos alunos no contexto brasileiro (Silva, 2019; Kapp, 2012; Werbach; Hunter, 2012; Black; Wiliam, 2009; Deterding, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo das publicações selecionadas, é possível concluir que a gamificação exerce um papel relevante no processo de ensino e aprendizagem, indo além de simples mecanismos de motivação. Ao integrar elementos lúdicos, como pontuação, níveis e feedback imediato, essa estratégia contribui para tornar o ambiente escolar mais dinâmico, estimulando a participação ativa e a autonomia dos estudantes, além de favorecer a compreensão aprofundada dos conteúdos.

A colaboração e a interação social se mostram essenciais nesse contexto, pois atividades gamificadas fortalecem a construção coletiva do conhecimento e promovem o desenvolvimento



de habilidades socioemocionais importantes para o aprendizado. Quando aplicadas de maneira planejada e alinhadas aos objetivos pedagógicos, as práticas gamificadas tornam o processo educativo mais estimulante, integrando engajamento, motivação e desenvolvimento cognitivo de forma equilibrada.

Estratégias como desafios baseados em problemas e narrativas imersivas contribuem para o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de tomada de decisão, permitindo que os estudantes apliquem conceitos teóricos em situações práticas. A combinação de feedback contínuo e progressão gradual de desafios ainda garante a consolidação do conhecimento, prevenindo a aprendizagem superficial e promovendo retenção efetiva dos conteúdos.

Além disso, a aplicação de plataformas gamificadas em diferentes disciplinas mostra que a gamificação pode ser abrangente e adaptável a contextos variados, promovendo maior participação, cooperação entre os alunos e interesse pelas atividades escolares. Para alcançar os benefícios esperados, é fundamental que a gamificação seja implementada de forma intencional, considerando as características dos estudantes, os objetivos curriculares e o planejamento pedagógico.

Por fim, sugere-se que pesquisas futuras explorem a percepção de professores e alunos sobre essas estratégias e avaliem empiricamente seus impactos em diferentes disciplinas e níveis de ensino, consolidando ainda mais o papel da gamificação como recurso pedagógico estratégico na educação contemporânea.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Gamificação**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Salvador: Editora Pimenta Cultural, 2018.
Disponível em: <https://www.pimentacultural.com.br/livros/gamificacao-alves>. Acesso em: 09 nov. 2025.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018.
Disponível em: <https://www.grupoa.com.br/livros/metodologias-ativas-para-uma-educacao-inovadora>. Acesso em: 09 nov. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2018.
Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 19 out. 2025.

CHOU, Yu-kai. **Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards**. Octalysis Media, 2015.



Disponível em: <https://uxmx.club/wp-content/uploads/2020/05/Actionable-Gamification-Full-Book.pdf>. Acesso em: 19 out. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019. Disponível em: <https://www.atlas.com.br/livro/metodos-e-tecnicas-de-pesquisa-social>. Acesso em: 09 nov. 2025.

GOMES, Ricardo; SILVA, Patrícia. Gamificação e aprendizagem significativa: um estudo de caso. **Revista de Educação e Tecnologia**, v. 10, n. 1, p. 78-92, 2018. Disponível em: www.researchgate.net/publication/30874037_Digital_Game-Based_Learning. Acesso em: 19 out. 2025.

GONÇALVES, Mariana; DINIZ, Eduardo; PEREIRA, Carla. Gamificação e motivação: estudo empírico no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Psicologia da Educação**, v. 29, n. 3, p. 110-125, 2023. Disponível em: www.researchgate.net/publication/295401531_Gamification_in_Education. Acesso em: 19 out. 2025.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. **Does gamification work?** A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). IEEE, 2014. Disponível em: www.researchgate.net/publication/258354157_Does_Gamification_Work_A_Literature_Review_of_Empirical_Studies_on_Gamification. Acesso em: 09 nov. 2025.

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012. Disponível em: https://www.fasnapp.com/wp-content/uploads/2021/06/Gamification_of_Learning_and_Instruction_Fieldbook.pdf. Acesso em: 19 out. 2025.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MACHADO, Roberto; ROSTAS, Fernanda; CABREIRA, Simone. A percepção dos alunos sobre a gamificação no ensino superior. **Revista de Educação Superior**, v. 35, n. 1, p. 45-60, 2023. Disponível em: www.researchgate.net/publication/271787795_Digital_Game-Based_Learning. Acesso em: 19 out. 2025.

MARCEWSKI, Andrzej. **Gamification in Education and E-learning**: An interview with Andrzej Marczewski. Disponível em: https://www.academia.edu/34546663/Gamification_Education_and_E_learning_An_interview_with_Andrzej_Marczewski. Acesso em: 19 out. 2025.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas e inovação educacional. **Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE)**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p. 1-10, 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/65385>. Acesso em: 09 nov. 2025.



PIAGET, Jean. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
Disponível em: https://www.mackenzie.br/fileadmin/ARQUIVOS/Public/1-mackenzie/universidade/pro-reitoria/graduacao-assuntos-acad/forum/X_Forum/LIVRO.VYGOTSKY.FORMACAO.MENTE.pdf. Acesso em: 19 out. 2025.

PRENSKY, Marc. **Digital Game-Based Learning**. McGraw-Hill, 2001.
Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch3-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>. Acesso em: 19 out. 2025.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa Social: Métodos e Técnicas**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
Disponível em: <https://www.atlas.com.br/livro/pesquisa-social-metodos-e-tecnicas>. Acesso em: 09 nov. 2025.

SANTOS, Juliana; FREITAS, Lucas. Feedback formativo na gamificação: implicações para o ensino. **Revista de Psicopedagogia**, v. 30, n. 2, p. 150-165, 2017.
Disponível em: www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education. Acesso em: 19 out. 2025.

TENÓRIO, Thais; SILVA, Carlos; TENÓRIO, Marcelo. Gamificação na educação: conceitos e aplicações. **Revista Educação e Linguagens**, Campo Mourão, v. 5, n. 9, p. 97-108, 2016.
Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/educacaoelinguagens/article/view/4733>. Acesso em: 09 nov. 2025.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. O'Reilly Media, 2011.
Disponível em: www.researchgate.net/publication/295401531_Gamification_in_Education. Acesso em: 19 out. 2025.