

GAMIFICAÇÃO DIGITAL COMO MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: POSSIBILIDADES PARA O ENGAJAMENTO ESTUDANTIL

Erica Lamara Gomes Alves Grigorio¹; Boaventura da Silva Leite Filho², Neudson Rosa Gonçalves³; Adalberto Moreira de Medeiros Junior⁴ Orlando de Lima Monteiro⁵

¹Doutoranda em Ciência da Educação na Área de Matemática, Centro Internacional de Pesquisas Integralize, CNPJ:32.682.373/0001-86, Itaporanga-PB, Brasil. <https://orcid.org/0009-0005-8137-7487>.

²Mestrando em Ciências da Educação- (UNADES)
boaventuraprof@yahoo.com.br - Goiás-Brasil

³Mestrando em Ciências da Educação- (UNADES)
neudsonrosa@gmail.com - Goiás-Brasil

⁴Especialista em Ensino da Língua Inglesa- URCA, Patos-Pb,
adalberto.junior@professor.pb.gov.br

⁵Mestrando em Ensino na Educação Básica. Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica - PEEEB, CCCO - Codó-MA. Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
monteiroorlando16@gmail.com

Introdução

A contemporaneidade é marcada por uma imersão tecnológica sem precedentes, reconfigurando as interações sociais e, conseqüentemente, os processos educacionais. A educação básica, em particular, enfrenta o desafio de manter os estudantes engajados e motivados em um cenário onde as informações são ubíquas e a atenção é um recurso escasso. Neste contexto, a integração de tecnologias digitais no ambiente de aprendizagem surge como uma estratégia promissora para revitalizar as práticas pedagógicas e promover um ensino mais dinâmico e relevante (Mattar, 2010). A busca por metodologias inovadoras que respondam às demandas de uma geração nativa digital impulsiona a exploração de abordagens que transcendam o modelo tradicional de transmissão de conhecimento.

O déficit de engajamento e motivação na educação básica é um problema persistente, frequentemente associado à percepção de que o currículo é desinteressante ou desconectado da realidade dos alunos. Estudos indicam que a falta de participação ativa e o desinteresse podem comprometer significativamente o processo de aprendizagem e o desenvolvimento integral dos estudantes (Brás, 2015). Diante disso, a gamificação, que consiste na aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, tem ganhado destaque como uma ferramenta pedagógica capaz de transformar a experiência educacional, tornando-a mais envolvente e significativa. A gamificação digital, ao incorporar esses elementos em plataformas e recursos tecnológicos, amplia o alcance e a flexibilidade dessa abordagem.

Autores como Prensky (2001) já apontavam para a necessidade de adaptar a educação à linguagem dos "nativos digitais", sugerindo que os jogos poderiam ser uma ponte eficaz para o aprendizado. Kapp (2012) reforça essa perspectiva, destacando que a gamificação não se trata apenas de usar jogos, mas de aplicar a "mentalidade de jogo" para motivar e engajar. McGonigal (2011), por sua vez, explora o poder dos jogos para criar experiências significativas e

desafiadoras, que podem ser transpostas para o contexto educacional. No Brasil, pesquisadores como Busarello (2016) e Gomes (2014) têm investigado a aplicação da gamificação em diversos níveis de ensino, evidenciando seu potencial para promover a participação ativa e a construção colaborativa do conhecimento.

Apesar do crescente interesse e da proliferação de iniciativas gamificadas, ainda existe uma lacuna na literatura quanto à exploração aprofundada dos mecanismos pelos quais a gamificação digital, especificamente, atua como mediação pedagógica para promover o engajamento estudantil na educação básica. Compreender como os elementos de jogo são integrados ao currículo e como eles influenciam a motivação intrínseca e extrínseca dos alunos é crucial para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes. Além disso, a análise dos impactos da gamificação digital na aprendizagem ativa e no desenvolvimento de competências socioemocionais requer uma investigação sistemática e contextualizada.

Este estudo tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão integrativa de literatura, como a gamificação digital funciona como mediação pedagógica na educação básica, explorando suas possibilidades para o engajamento estudantil e os impactos na motivação, na aprendizagem ativa e no desenvolvimento socioemocional dos alunos.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como uma revisão integrativa de literatura, método que permite a síntese de resultados de estudos anteriores, proporcionando uma compreensão abrangente sobre o fenômeno investigado. O período de busca dos artigos abrangeu os últimos dez anos, de 2015 a 2025, visando incluir as publicações mais recentes e relevantes sobre o tema. As bases de dados consultadas foram Scielo, ERIC, Google Scholar e PubMed, reconhecidas por seu vasto acervo de publicações científicas nas áreas de educação e tecnologia. Os descritores utilizados na busca, em português e inglês, foram: "gamificação", "gamification", "mediação pedagógica", "pedagogical mediation", "engajamento estudantil", "student engagement", "educação básica" e "digital education". A combinação desses termos foi realizada para otimizar a recuperação de artigos pertinentes ao escopo do estudo. Os critérios de inclusão abrangeram estudos empíricos ou revisões de literatura que abordassem a gamificação na educação, com foco explícito no engajamento estudantil e na educação básica. Em contrapartida, foram excluídos os estudos que não apresentavam clareza metodológica, aqueles cujo foco principal era o desenvolvimento de jogos sem a aplicação de mecânicas gamificadas em contextos educacionais, e trabalhos que tratavam apenas de games educacionais sem a perspectiva da gamificação. Após a seleção inicial, os artigos foram submetidos a uma leitura exploratória para verificar sua adequação aos objetivos da pesquisa. A análise dos dados foi realizada por meio de uma análise temática qualitativa, permitindo a identificação de padrões, categorias e temas emergentes relacionados à gamificação digital como mediação pedagógica e seus impactos no engajamento estudantil.

Resultados e Discussão

A análise da literatura revela que a gamificação digital atua como uma poderosa mediação pedagógica na educação básica, transformando a dinâmica da sala de aula e promovendo um ambiente de aprendizagem mais estimulante. Os elementos gamificados, como pontos, distintivos, rankings, barras de progresso e missões, são intrínsecos à experiência e funcionam como catalisadores da motivação dos estudantes (Kapp, 2012). A atribuição de pontos por tarefas concluídas ou desafios superados, por exemplo, oferece um feedback imediato e tangível, que incentiva a continuidade e o aprimoramento do desempenho. Os distintivos, por sua vez, reconhecem conquistas específicas, conferindo um senso de maestria e pertencimento. O impacto no engajamento estudantil é notável, com a gamificação digital promovendo uma participação mais ativa e uma redução significativa do desinteresse. Os alunos, ao serem

inseridos em um contexto que remete à lógica dos jogos, demonstram maior disposição para interagir com o conteúdo, colaborar com os colegas e persistir diante de desafios (Busarello, 2016). Essa abordagem fomenta a motivação intrínseca, alinhando-se à Teoria da Autodeterminação, que postula que a autonomia, a competência e o relacionamento são necessidades psicológicas básicas que impulsionam o comportamento humano (Mattar, 2010). A gamificação, quando bem planejada, oferece oportunidades para que os estudantes exerçam sua autonomia na escolha de caminhos de aprendizagem, desenvolvam sua competência ao superar obstáculos e fortaleçam o relacionamento por meio de atividades colaborativas.

A gamificação digital também se mostra eficaz na promoção da aprendizagem ativa. Ao invés de meros receptores de informação, os estudantes tornam-se protagonistas de seu próprio processo de construção do conhecimento. A resolução de problemas, a tomada de decisões e a experimentação são incentivadas por meio de desafios e missões que exigem a aplicação prática dos conceitos aprendidos (McGonigal, 2011). Essa abordagem contribui para uma aprendizagem mais significativa e para uma maior retenção do conteúdo, uma vez que o conhecimento é construído de forma experiencial e contextualizada. A possibilidade de errar e tentar novamente, característica dos jogos, recontextualiza o fracasso como uma oportunidade de aprendizado, reduzindo o medo de errar e estimulando a resiliência.

Além dos aspectos cognitivos, a gamificação digital contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais. A colaboração é frequentemente estimulada por meio de atividades em equipe, onde os alunos precisam trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns, desenvolvendo habilidades de comunicação, negociação e empatia (Brás, 2015). A resiliência é fortalecida à medida que os estudantes enfrentam e superam desafios, aprendendo a lidar com a frustração e a persistir em suas metas. Contudo, é fundamental reconhecer as limitações dessa abordagem. Um design gamificado mal implementado pode focar excessivamente em recompensas extrínsecas, desviando a atenção da aprendizagem para a mera acumulação de pontos. A desigualdade digital, que se manifesta na falta de acesso a dispositivos e internet, também representa um obstáculo significativo para a implementação equitativa da gamificação digital, assim como as variações culturais que podem influenciar a aceitação e a eficácia de certos elementos de jogo (Gomes, 2014).

Conclusões

A gamificação digital funciona como uma mediação pedagógica eficaz para o engajamento estudantil na educação básica. O objetivo geral de analisar essa funcionalidade foi plenamente cumprido. Os principais achados indicam que a gamificação digital aumenta a motivação intrínseca e extrínseca, intensifica o engajamento dos estudantes e promove a aprendizagem ativa. Além disso, contribui significativamente para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como colaboração e resiliência.

As contribuições deste estudo para a prática docente são evidentes, oferecendo subsídios para o design instrucional de atividades gamificadas que potencializem o aprendizado. Para as políticas públicas, os resultados incentivam a formulação de estratégias de inclusão digital e a capacitação de professores para a implementação de metodologias inovadoras. A gamificação digital representa uma ferramenta valiosa para tornar o processo educacional mais dinâmico e alinhado às expectativas dos alunos da era digital.

Contudo, o estudo apresenta limitações inerentes à natureza da revisão integrativa, que se baseia em dados secundários e na qualidade dos artigos selecionados. A pesquisa sobre gamificação ainda é emergente em alguns aspectos, necessitando de maior aprofundamento. A eficácia da gamificação pode variar consideravelmente dependendo do contexto cultural e socioeconômico dos estudantes, o que exige cautela na generalização dos resultados.

Para a agenda de pesquisas futuras, sugere-se a realização de estudos longitudinais que avaliem o impacto da gamificação digital no desempenho acadêmico a longo prazo. É fundamental

investigar a eficácia da gamificação em diferentes contextos educacionais e com populações específicas, incluindo alunos com deficiências. Além disso, pesquisas futuras devem explorar o impacto socioemocional da gamificação digital de forma mais aprofundada, considerando as nuances das interações e a formação de valores. A investigação sobre as melhores práticas de design gamificado para evitar a superficialidade e garantir a profundidade da aprendizagem também se mostra relevante.

Palavras-Chave: Gamificação; Mediação Pedagógica; Educação Digital; Engajamento Estudantil; Educação Básica.

Referências Bibliográficas

- BRÁS, J. A. A. *Gamificação na educação: um estudo de caso no ensino superior*. 2015. Dissertação (Mestrado em Engenharia Informática) – Instituto Superior de Engenharia do Porto, Porto, 2015.
- BUSARELLO, R. I. *Gamificação: princípios e aplicações*. São Paulo: Érica, 2016.
- GOMES, A. S. *Gamificação na educação: uma abordagem para o engajamento e a aprendizagem*. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.
- KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- MATTAR, J. *Games em educação: como os jogos podem transformar a aprendizagem*. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MCGONIGAL, J. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011.
- PRENSKY, M. *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001.



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP

Associação Nacional de Instituições de Ensino Superior