


GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS PARA ENGAJAR E MOTIVAR ESTUDANTES

GAMIFICATION IN EDUCATION: STRATEGIES TO ENGAGE AND MOTIVATE STUDENTS

GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN: ESTRATEGIAS PARA INVOLUCRAR Y MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES

 <https://doi.org/10.56238/arev7n12-195>

Data de submissão: 18/11/2025

Data de publicação: 18/12/2025

Rodolfo de Lyra Ferreira

Doutor em Ciências da Educação
Instituição: Universidad del Sol (UNADES)
E-mail: rodolfoyra1987@gmail.com

Luís Henrique Monteiro Gomes

Doutor em Ciências Biológicas
Instituição: Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia (INPA/UFAM)
E-mail: luis.gomes@seduc.net

Emerença Souza Salazar

Mestranda em Ciências da Educação
Instituição: Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)
E-mail: emerecasuqueira@gmail.com

Lívia Rodrigues Nogueira

Mestre em Educação com Especialização em Formação de Professores
Instituição: Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO)
E-mail: pedagogapig@gmail.com

Andrea Bin

Mestra em Comunicação, Linguagens e Cultura
Instituição: Universidade da Amazônia (UNAMA)
E-mail: andrea_bin@hotmail.com

Georgia Luciana Menezes Santana

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: MUST University
E-mail: georgia_farias@yahoo.com.br

Alessandra da Cunha Aguiar Fonseca

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: MUST University
E-mail: alecaguiar@gmail.com

Claret Aparecida Freitas

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: MUST University

E-mail: claretfreitas@sed.sc.gov.br

RESUMO

As discussões educacionais atuais evidenciam a necessidade de práticas pedagógicas capazes de tornar os processos de ensino e aprendizagem mais significativos, ampliando a participação discente e a interação em sala de aula. Nesse cenário, a gamificação é compreendida como uma prática pedagógica voltada ao engajamento e à motivação dos estudantes, por favorecer a aprendizagem ativa e a participação colaborativa. Diante disso, este artigo teve como objetivo analisar a contribuição da gamificação, articulada às práticas pedagógicas, para o engajamento e a motivação dos estudantes. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, entendida como um procedimento de coleta, seleção, leitura, análise e organização de produções científicas já publicadas, conforme definido por Santana e Narciso (2025), sendo a técnica de análise baseada na interpretação dos dados extraídos dos materiais consultados. O desenvolvimento do estudo abordou as práticas pedagógicas e sua relação com o engajamento e a motivação, a gamificação como estratégia educativa, suas formas de aplicação em sala de aula, a apresentação de exemplos institucionais e a análise dos resultados e discussões. Os resultados demonstraram que a gamificação, quando integrada de forma planejada às práticas docentes, favorece a participação ativa dos estudantes, fortalece a interação social e contribui para a permanência nas atividades escolares. Por fim, concluiu-se que a articulação entre práticas pedagógicas e gamificação constitui uma estratégia consistente para qualificar os processos de ensino e aprendizagem no contexto educacional contemporâneo.

Palavras-chave: Gamificação. Práticas Pedagógicas. Engajamento Estudantil. Motivação Discente. Ensino.

ABSTRACT

Current educational discussions highlight the need for pedagogical practices capable of making teaching and learning processes more meaningful, enhancing student participation and classroom interaction. In this context, gamification is understood as a pedagogical practice aimed at student engagement and motivation, as it promotes active learning and collaborative participation. Therefore, this article aimed to analyze the contribution of gamification, articulated with pedagogical practices, to student engagement and motivation. The methodology adopted was bibliographic research, understood as a procedure of collecting, selecting, reading, analyzing, and organizing previously published scientific works, as defined by Santana and Narciso (2025), with the analysis technique based on the interpretation of data extracted from the consulted materials. The development of the study addressed pedagogical practices and their relationship with engagement and motivation, gamification as an educational strategy, its forms of application in the classroom, the presentation of institutional examples, and the analysis of results and discussions. The results showed that gamification, when integrated into teaching practices in a planned manner, promotes active student participation, strengthens social interaction, and contributes to students' permanence in school activities. Finally, it was concluded that the articulation between pedagogical practices and gamification constitutes a consistent strategy for improving teaching and learning processes in the contemporary educational context.

Keywords: Gamification. Pedagogical Practices. Student Engagement. Student Motivation. Teaching.

RESUMEN

Los debates educativos actuales resaltan la necesidad de prácticas pedagógicas capaces de dotar de mayor significado a los procesos de enseñanza y aprendizaje, ampliando la participación estudiantil y la interacción en el aula. En este contexto, la gamificación se entiende como una práctica pedagógica orientada a la participación y motivación estudiantil, favoreciendo el aprendizaje activo y la participación colaborativa. Por lo tanto, este artículo tuvo como objetivo analizar la contribución de la gamificación, articulada con las prácticas pedagógicas, a la participación y motivación estudiantil. La metodología adoptada fue la investigación bibliográfica, entendida como un procedimiento de recopilación, selección, lectura, análisis y organización de producciones científicas ya publicadas, según la definición de Santana y Narciso (2025), con la técnica de análisis basada en la interpretación de datos extraídos de los materiales consultados. El estudio abordó las prácticas pedagógicas y su relación con la participación y la motivación, la gamificación como estrategia educativa, sus formas de aplicación en el aula, la presentación de ejemplos institucionales y el análisis de resultados y debates. Los resultados demostraron que la gamificación, al integrarse de forma planificada en las prácticas docentes, favorece la participación activa del alumnado, fortalece la interacción social y contribuye a su permanencia en las actividades escolares. Finalmente, se concluyó que la articulación entre las prácticas pedagógicas y la gamificación constituye una estrategia consistente para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto educativo contemporáneo.

Palabras clave: Gamificación. Prácticas Pedagógicas. Participación Estudiantil. Motivación Estudiantil. Enseñanza.

1 INTRODUÇÃO

No contexto educacional atual, observa-se a crescente necessidade de estratégias pedagógicas capazes de fortalecer a participação discente, ampliar a interação em sala de aula e tornar os processos de ensino e aprendizagem mais significativos. Nesse cenário, a gamificação destaca-se como uma prática pedagógica voltada ao engajamento e à motivação dos estudantes, especialmente por favorecer a aprendizagem ativa e a participação colaborativa. Diante disso, este artigo teve como objetivo analisar a contribuição da gamificação, articulada às práticas pedagógicas, para o engajamento e a motivação dos estudantes, tendo como pergunta norteadora: ‘de que forma a gamificação favorece esses processos no contexto educacional?’

A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, conforme conceituada por Santana e Narciso (2025), desenvolvida por meio da seleção, leitura, análise e organização de produções científicas sobre a temática, sendo a técnica de análise baseada na interpretação dos dados obtidos nos materiais consultados. Portanto, o estudo desenvolveu-se a partir da discussão das práticas pedagógicas, da gamificação como estratégia educativa, de suas formas de aplicação em sala de aula, da apresentação de exemplos institucionais e da análise dos resultados e discussões decorrentes dessas abordagens.

2 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo caracteriza-se como pesquisa bibliográfica, por meio da qual foram utilizados como materiais artigos científicos, livros e publicações disponíveis em bases digitais, selecionados de forma sistemática para subsidiar a compreensão da gamificação como prática pedagógica e suas contribuições para o engajamento e a motivação dos estudantes, sendo esse tipo de investigação compreendido como fundamental para a construção teórica e para a organização científica do conhecimento educacional, conforme Santana e Narciso (2025).

O processo metodológico desenvolveu-se em etapas que envolveram a definição do tema, a busca orientada por palavras-chave, a seleção criteriosa das fontes, a leitura analítica dos textos e a organização das referências, com vistas à interpretação dos dados teóricos relacionados ao objeto de estudo. As palavras-chave utilizadas na pesquisa foram: gamificação, educação, práticas pedagógicas, engajamento e motivação, empregadas de forma combinada para ampliar a recuperação de trabalhos relevantes.

A principal base de dados utilizada foi o Portal de Periódicos da CAPES, que consiste em uma biblioteca virtual mantida pelo governo brasileiro, responsável por reunir e disponibilizar gratuitamente à comunidade acadêmica nacional o acesso a milhares de periódicos científicos, livros,

dissertações e teses. Como critérios de inclusão, foram considerados estudos publicados entre 2018 e 2025, diretamente relacionados à gamificação, às práticas pedagógicas e ao engajamento estudantil, com relevância teórica para a área educacional; como critérios de exclusão, foram desconsiderados trabalhos fora desse recorte temporal, textos sem vínculo direto com a temática e produções sem rigor científico reconhecido.

3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO ESTUDANTIL

As práticas pedagógicas correspondem às ações planejadas pelo docente para favorecer os processos de ensino e aprendizagem, envolvendo escolhas metodológicas, organização didática e estratégias de interação que mobilizam o estudante na construção do conhecimento. Assim, as estratégias pedagógicas assumem papel central na mediação entre ensinar e aprender, ao orientar o percurso dos alunos até o alcance dos objetivos educacionais, tanto no âmbito profissional quanto no desenvolvimento humano e social (Stroher *et al.*, 2018).

Além disso, ao considerar as transformações contemporâneas no campo educacional, observa-se a valorização de abordagens que atribuem ao estudante uma posição ativa no processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, as metodologias ativas ganham destaque ao favorecerem a participação dos discentes, enquanto o professor assume a função de mediador e incentivador da construção do conhecimento (Stroher *et al.*, 2018). Assim, tais metodologias contribuem para o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico, da criatividade e da capacidade de aprender continuamente.

Nessa direção, Miranda *et al.* (2023) afirmam que as estratégias pedagógicas “orientam os docentes a tornar os participantes do processo de aprendizagem ativos e trazem a oportunidade de um maior engajamento nas aulas.” (p. 1). Assim, as estratégias pedagógicas organizam o trabalho docente e ampliam o envolvimento dos alunos, favorecendo a participação e a construção significativa do conhecimento. Dessa maneira, as estratégias de ensino e aprendizagem podem ser compreendidas como caminhos que conduzem o estudante ao alcance dos objetivos educacionais, considerando tanto as dimensões cognitivas quanto as formativas, além de favorecerem o aprender a aprender, o pensamento crítico e a participação ativa (Stroher *et al.*, 2018).

É fundamental reconhecer que as estratégias pedagógicas exigem planejamento e intencionalidade por parte do professor, uma vez que se configuram como ações direcionadas ao alcance dos objetivos de aprendizagem previamente definidos (Miranda *et al.*, 2023). Assim, o planejamento pedagógico orienta as práticas desenvolvidas em sala de aula e garante maior coerência entre objetivos, conteúdos e estratégias.

As estratégias pedagógicas favorecem a personalização do ensino ao considerarem os diferentes ritmos, formas de aprender e os conhecimentos prévios dos estudantes, compreendendo a diversidade como parte constitutiva do processo de aprendizagem (Miranda *et al.*, 2023). Nesse sentido, os autores reforçam que “sendo assim, se faz necessário que sejam inclusas práticas que possam incentivar o papel ativo dos discentes e estratégias pedagógicas (EP) que buscam motivar e explorar diferenciadas possibilidades de aprendizagens.” (p. 3), o que evidencia que o engajamento e a motivação estudantil estão diretamente relacionados a práticas que estimulam a participação, a interação e a construção ativa do conhecimento.

Diante do exposto, compreende-se que as práticas pedagógicas, quando estruturadas com intencionalidade, diversidade de estratégias e foco no protagonismo discente, assumem papel central na organização dos processos de ensino e aprendizagem. Dessa forma, tais práticas constituem elementos decisivos para a promoção do engajamento e da motivação dos estudantes no contexto educacional contemporâneo.

4 GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEUS EFEITOS NO ENGAJAMENTO ESTUDANTIL

A gamificação, no contexto educacional, vem sendo compreendida como uma prática pedagógica que utiliza elementos característicos dos jogos em situações de aprendizagem, com a finalidade de tornar o ensino mais atrativo, participativo e significativo. Nesse sentido, sua aplicação não se restringe ao entretenimento, mas se insere como estratégia metodológica voltada ao fortalecimento dos processos de ensino e aprendizagem. Assim, ao ser incorporada às práticas docentes, a gamificação contribui para a criação de ambientes interativos, nos quais os estudantes assumem papel ativo na construção do conhecimento, em consonância com o que defendem Stroher *et al.* (2018) ao destacarem o protagonismo discente nas metodologias ativas.

Além disso, a utilização de propostas gamificadas tem se ampliado nos ambientes educacionais devido ao seu caráter prático e interativo, o que favorece a assimilação dos conteúdos e torna o processo de aprendizagem mais acessível e envolvente (Baldo; Conceição, 2024). Dessa forma, observa-se que a gamificação se aproxima diretamente das estratégias pedagógicas apontadas por Miranda *et al.* (2023), uma vez que ambas buscam incentivar a participação ativa dos estudantes e promover maior engajamento nas atividades propostas.

Nessa perspectiva, Baldo e Conceição (2024) afirmam que

Como o intuito da gamificação não é o escapismo do mundo real, ações realizadas com essa metodologia auxiliam em treinamentos, capacitações e, mais recentemente, vêm ganhando

espaço nos ambientes formais de ensino, ao contribuírem para um processo de ensino-aprendizagem menos conservador e tradicional, por meio de ações de interação e prática capazes de promover os engajamentos acadêmico e social, um ambiente desafiador e ao mesmo tempo acolhedor, de modo que os estudantes se sintam pertencentes ao ambiente escolar (p. 7).

Assim, evidencia-se que a gamificação se aproxima das práticas pedagógicas que privilegiam a interação e a participação dos estudantes como elementos centrais do processo educativo. Dessa maneira, essa metodologia contribui para a construção ativa do conhecimento, em articulação com a perspectiva defendida por Stroher *et al.* (2018) sobre o protagonismo discente na aprendizagem.

Além disso, as atividades dinâmicas próprias da gamificação possibilitam a interação entre os participantes e favorecem condições que contribuem para a consolidação da aprendizagem, ao estimular a participação, a cooperação e a resolução de desafios de forma ativa (Baldo; Conceição, 2024). Desse modo, a gamificação se apresenta como uma estratégia pedagógica que concretiza, na prática, os princípios defendidos por Miranda *et al.* (2023), ao compreenderem que as estratégias pedagógicas devem ser planejadas com intencionalidade para atingir os objetivos da aprendizagem.

Nesse contexto, torna-se possível observar que a gamificação não apenas incentiva o envolvimento individual do aluno, mas também fortalece o engajamento coletivo. Segundo Baldo e Conceição (2024),

É possível afirmar, que por parte dos estudantes, o tipo de engajamento predominante é o social, pois estarem em grupos em que trocam conhecimentos, experiências e promovem ações de cunho social foi mais significativa e motivante do que serem ou não aprovados nas disciplinas cursadas (p. 15).

Tal evidência confirma a relevância das estratégias pedagógicas apresentadas por Miranda *et al.* (2023), ao apontarem que a aprendizagem se intensifica quando os estudantes participam ativamente das atividades propostas. Dessa forma, a interação entre os sujeitos assume papel essencial no fortalecimento dos processos de construção do conhecimento no contexto educacional.

Ademais, a adoção de atividades gamificadas no ambiente escolar também se relaciona diretamente à melhoria do processo de ensino e à redução dos índices de evasão, uma vez que tais práticas tornam as aulas mais atrativas e favorecem a permanência dos estudantes nas atividades propostas (Baldo; Conceição, 2024). Dessa forma, a gamificação se insere como uma prática pedagógica alinhada às concepções de Stroher *et al.* (2018), ao promover a aprendizagem ativa, o desenvolvimento do pensamento crítico e a construção autônoma do conhecimento.

Diante disso, compreende-se que a gamificação e as práticas pedagógicas se encontram no ponto em que ambas priorizam a intencionalidade didática, o protagonismo discente, a interação social

e a construção ativa da aprendizagem. Assim, ao ser integrada de forma planejada às estratégias pedagógicas, a gamificação favorece o engajamento, amplia a motivação e fortalece os processos de ensino e aprendizagem no contexto educacional contemporâneo.

5 APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: ETAPAS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

A aplicação da gamificação em sala de aula exige planejamento pedagógico e intencionalidade didática, de modo que os elementos próprios dos jogos sejam integrados às propostas de ensino de forma coerente com os objetivos educacionais. Nesse sentido, a organização das etapas para a implementação da gamificação contribui para tornar as atividades mais estruturadas, favorecendo o engajamento, a motivação e a aprendizagem dos estudantes em diferentes áreas do conhecimento. Assim, ao considerar esse processo, torna-se possível destacar seis etapas fundamentais que, mesmo oriundas de uma experiência específica, podem ser aplicadas em qualquer disciplina, desde que adequadamente adaptadas ao contexto educacional.

Inicialmente, a definição clara dos objetivos constitui a base para a aplicação da gamificação. Os objetivos orientam todas as etapas subsequentes e permitem ao professor estabelecer com precisão quais aprendizagens pretende alcançar. De forma geral, essa etapa envolve a identificação das dificuldades dos estudantes, bem como a delimitação das competências e habilidades a serem desenvolvidas ao longo das atividades. Assim, ao estabelecer finalidades bem definidas, o docente cria condições para que as propostas gamificadas estejam alinhadas ao currículo e às necessidades reais da turma (Prazeres; Oliveira, 2019). Essa perspectiva dialoga com Miranda *et al.* (2023), ao reconhecerem que as estratégias pedagógicas devem ser planejadas com intencionalidade para atingir os objetivos da aprendizagem.

Na sequência, o delineamento do comportamento do público-alvo representa uma etapa essencial para o êxito da gamificação. Nessa fase, o professor define quais atitudes e posturas espera dos estudantes durante as atividades, como a participação, a cooperação, o respeito às regras e o envolvimento com os desafios propostos. Esses comportamentos precisam ser claros, observáveis e compatíveis com a realidade de cada turma, uma vez que cada grupo apresenta características próprias. Dessa forma, a gamificação passa a estimular não apenas a aprendizagem dos conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências sociais e atitudes colaborativas, aspecto que se articula com a concepção de engajamento defendida por Miranda *et al.* (2023), ao associarem a participação ativa dos estudantes ao fortalecimento da aprendizagem.

Posteriormente, a descrição dos ‘jogadores’ corresponde ao momento de conhecer o perfil dos alunos, suas preferências, interesses, formas de interação e reações diante de desafios, conquistas e frustrações. Embora os jogadores sejam os próprios estudantes, essa etapa permite ao professor compreender melhor o grupo com o qual trabalha, o que contribui para a elaboração de atividades mais adequadas à realidade da turma. Assim, ao considerar os diferentes perfis, torna-se possível planejar estratégias que valorizem as potencialidades dos alunos e respeitem seus ritmos de aprendizagem, em consonância com a ideia de personalização do ensino discutida por Miranda *et al.* (2023).

Na continuidade do processo, a concepção dos ciclos de atividade representa uma etapa central da gamificação, uma vez que organiza a dinâmica entre motivação, ação e *feedback*. Esse ciclo estrutura as atividades em níveis de desafios progressivos, nos quais os estudantes recebem retornos constantes sobre seu desempenho. O *feedback*, nesse contexto, não se limita às respostas verbais dos alunos, mas também se manifesta por meio de seus comportamentos, participação e envolvimento ao longo das atividades. Assim, o acompanhamento contínuo permite ao professor ajustar as estratégias e favorecer a progressão da aprendizagem (Prazeres; Oliveira, 2019). Essa dinâmica se aproxima das concepções de Stroher *et al.* (2018), ao enfatizarem a importância da mediação docente no incentivo à participação ativa e reflexiva dos estudantes.

Além disso, a presença da diversão configura-se como elemento indispensável no processo de gamificação. A diversão não se restringe ao ato de rir ou entreter-se, mas se relaciona ao sentimento de satisfação ao superar desafios, participar de atividades cooperativas, competir de forma saudável e interagir socialmente. Dessa maneira, a experiência gamificada torna-se mais significativa para os estudantes, uma vez que promove o bem-estar e o envolvimento emocional com as tarefas propostas, favorecendo a permanência e o interesse pelas atividades em qualquer componente curricular (Prazeres; Oliveira, 2019).

Por fim, a implementação das ferramentas apropriadas completa o conjunto de etapas necessárias à gamificação. De forma geral, elementos como pontos, distintivos e placares podem ser utilizados em diferentes disciplinas, pois possibilitam o acompanhamento do desempenho dos estudantes de maneira visual e motivadora. Além desses recursos, podem ser incorporados componentes como desafios, recompensas, cooperação, competição, níveis e equipes, os quais se adaptam às especificidades de cada área do conhecimento. Assim, independentemente do conteúdo trabalhado, esses elementos favorecem a organização das atividades e o engajamento dos estudantes, desde que estejam alinhados aos objetivos pedagógicos previamente definidos (Prazeres; Oliveira, 2019).

Torna-se importante destacar que a gamificação não se configura como um modelo rígido e inflexível, uma vez que as adaptações fazem parte do próprio processo pedagógico. Conforme afirmam Prazeres e Oliveira (2019), os docentes devem estar atentos que “as regras não são fixas e tão pouco imutáveis.” (p. 27). Dessa forma, o professor possui autonomia para ajustar as regras, os desafios e as estratégias conforme as necessidades da turma e as especificidades da disciplina.

Assim, entende-se que as etapas de aplicação da gamificação, quando direcionadas por objetivos claros, definição de comportamentos, conhecimento do perfil dos estudantes, ciclos de atividades, presença da diversão e uso adequado de ferramentas, podem ser aplicadas a qualquer disciplina. Assim, os autores juntos constroem uma narrativa que estabelece a gamificação como uma prática pedagógica capaz de fortalecer o engajamento, a motivação e os processos de ensino e aprendizagem no contexto educacional contemporâneo.

6 APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO EM INSTITUIÇÕES DE ENSINO E BENEFÍCIOS OBSERVADOS

A gamificação vem sendo aplicada em instituições de ensino como estratégia pedagógica voltada ao aumento do engajamento, da motivação e da participação dos estudantes. Nesse sentido, os pressupostos teóricos de Miranda *et al.* (2023), Stroher *et al.* (2018), Baldo e Conceição (2024) e Prazeres e Oliveira (2019) encontram respaldo em experiências internacionais que evidenciam, na prática, os efeitos positivos dessa metodologia.

Um dos exemplos é a *University of the Philippines Open University* (UPOU), que incorporou elementos de gamificação em um de seus MOOC com o objetivo de enfrentar desafios relacionados ao baixo engajamento e às taxas de conclusão. A instituição utilizou recursos do *Moodle*, como distintivos, placares e barras de progresso, além do acompanhamento contínuo das interações dos estudantes e da análise de questionários aplicados ao final do curso. Como resultado, obteve-se uma taxa de conclusão de 28,86% e uma avaliação positiva por parte dos participantes, indicando aumento da motivação, da participação e da satisfação. Esses dados confirmam as contribuições de Baldo e Conceição (2024), ao apontarem que atividades gamificadas favorecem o engajamento acadêmico e social.

Outro exemplo relevante é a escola *Quest to Learn* (Q2L), em Nova York, que organiza seu currículo a partir dos princípios do *design* de jogos. Embora mantenha os conteúdos curriculares tradicionais, a aprendizagem ocorre por meio de missões, desafios, simulações e resolução de problemas, favorecendo a participação ativa dos estudantes. Além disso, os alunos não apenas utilizam jogos, mas também aprendem a criá-los, o que fortalece o pensamento crítico, a criatividade e a

colaboração. Essa proposta dialoga diretamente com Stroher *et al.* (2018), ao valorizar o protagonismo discente, e com Miranda *et al.* (2023), ao reconhecer a importância de estratégias pedagógicas que incentivem a participação e a interação.

Em ambas as experiências, observa-se a presença de objetivos definidos, uso do *feedback* contínuo, valorização da interação e utilização de ferramentas adequadas, conforme as etapas indicadas por Prazeres e Oliveira (2019). Além disso, os resultados mostram que a gamificação contribui para o fortalecimento da motivação, do engajamento social e da permanência dos estudantes nas atividades educacionais.

Diante do exposto, compreende-se que a gamificação, quando integrada de forma planejada às práticas pedagógicas, constitui uma estratégia eficaz para qualificar os processos de ensino e aprendizagem. Assim, as experiências da UPOU e da Q2L demonstram que a gamificação pode ser aplicada em diferentes contextos educacionais, favorecendo ambientes mais participativos e motivadores.

7 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados da análise bibliográfica indicam que a gamificação, enquanto prática pedagógica, apresenta efeitos positivos sobre o engajamento e a motivação dos estudantes, estando associada ao aumento da participação, ao fortalecimento da interação social e à permanência nas atividades escolares. Esses achados demonstram que, quando planejada de forma intencional, a gamificação contribui para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e significativo, em consonância com Baldo e Conceição (2024) e com Miranda *et al.* (2023), ao destacarem a relevância de estratégias pedagógicas estruturadas para a participação ativa.

O significado dessas descobertas evidencia que a gamificação não atua apenas como recurso motivacional pontual, mas como estratégia capaz de transformar a dinâmica das aulas e o papel do estudante, favorecendo autonomia, cooperação, raciocínio lógico, resolução de problemas e interação entre pares, em diálogo com Stroher *et al.* (2018). Observa-se, igualmente, consonância entre os resultados e as contribuições de Prazeres e Oliveira (2019), ao ressaltarem a importância do planejamento, dos ciclos de atividades, do *feedback* e do uso adequado de ferramentas.

Por se tratar de pesquisa bibliográfica, as limitações relacionam-se à dependência de estudos já publicados e à diversidade dos contextos institucionais analisados, o que restringe a generalização dos resultados. Além disso, embora a gamificação apresente impactos positivos consistentes sobre motivação e participação, nem todos os estudos apontam melhora direta no desempenho acadêmico, o

que pode ser explicado pela influência de fatores como mediação docente, organização das atividades e perfil dos estudantes, conforme Stroher *et al.* (2018).

A gamificação se apresenta como estratégia pedagógica potente para fortalecer o engajamento, estimular a participação ativa e favorecer a permanência dos estudantes, desde que integrada a práticas intencionalmente planejadas e mediadas pelo professor. Por fim, sugere-se a realização de novas pesquisas empíricas que investiguem sua aplicação em diferentes níveis de ensino, suas relações com o desempenho acadêmico e seus impactos sobre aspectos socioemocionais, ampliando a compreensão de suas contribuições para a educação contemporânea.

8 CONCLUSÃO

O presente artigo atingiu seus objetivos ao promover a compreensão das práticas pedagógicas, da gamificação como estratégia educativa e das possibilidades de sua aplicação no contexto escolar, destacando seus efeitos sobre o engajamento e a motivação dos estudantes. Ao longo do desenvolvimento, foi possível analisar como as estratégias pedagógicas, quando planejadas com intencionalidade e foco no protagonismo discente, favorecem a participação ativa, a interação entre os sujeitos e a construção significativa do conhecimento. Da mesma forma, evidenciou-se que a gamificação, ao ser integrada às práticas docentes de maneira estruturada, amplia as possibilidades de envolvimento dos estudantes, tornando o processo educativo mais dinâmico e participativo.

Além disso, a análise das etapas para a aplicação da gamificação em sala de aula permitiu evidenciar que a definição de objetivos, a organização dos ciclos de atividades, o uso contínuo do *feedback*, a valorização da diversão e a escolha adequada de ferramentas constituem elementos essenciais para a efetividade das práticas gamificadas em qualquer área do conhecimento. Nesse sentido, constatou-se que a gamificação não se caracteriza como um modelo rígido, mas como uma estratégia pedagógica passível de adaptação às diferentes realidades educacionais, desde que respeitados os princípios do planejamento pedagógico e da mediação docente.

Ademais, os exemplos institucionais analisados demonstraram, de forma concreta, que a gamificação contribui para o fortalecimento da motivação, do engajamento social e da permanência dos estudantes nas atividades educacionais, tanto em ambientes presenciais quanto virtuais. Assim, verificou-se que os pressupostos teóricos discutidos ao longo do artigo encontram respaldo em práticas educacionais que valorizam a interação, a participação e a aprendizagem ativa.

Dessa forma, compreende-se que a gamificação, ao dialogar com as práticas pedagógicas e com as metodologias ativas, constitui uma estratégia consistente para qualificar os processos de ensino e

aprendizagem no contexto educacional contemporâneo. Portanto, os resultados apresentados possibilitam afirmar que os objetivos propostos neste estudo foram plenamente atendidos.

Por fim, assim, estimula-se que mais pesquisas sejam feitas sobre esse assunto, especialmente no intuito de aprofundar a compreensão sobre a aplicação da gamificação em diferentes níveis e modalidades de ensino, suas contribuições para a aprendizagem, seus impactos sobre a motivação e a participação discente, bem como suas possibilidades de integração com outras estratégias pedagógicas, fortalecendo, desse modo, a produção de conhecimentos voltados à melhoria da qualidade dos processos educativos.

REFERÊNCIAS

BALDO, S.; CONCEIÇÃO, G. L. Gamificação como prática pedagógica e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, v. 3, n. 24, p. 1-19, 2024.

MIRANDA, K. F. S.; AKAZAKI, J. M.; MACHADO, L. R.; BEHAR, P. A. Estratégias pedagógicas para aplicação de metodologias ativas. **Revista Educação em Foco**, v. 28, p. e28021, 2023.

PRAZERES, I. M. S.; OLIVEIRA, C. A. **Gamificação em sala de aula: uma proposta didática para o ensino do campo multiplicativo com o apoio da gamificação**. Maceió: Universidade Federal de Alagoas, 2019.

SANTANA, A. C. de A.; NARCISO, R. Pilares da Pesquisa Educacional: Autores e Metodologias Científicas em Destaque. **ARACÊ**, v. 7, n. 1, p. 1577-1590, 2025.

STROHER, J. N.; HENCKES, S. B. R.; GEWEHR, D.; STROHSCHOEN, A. A. G. Estratégias pedagógicas inovadoras compreendidas como metodologias ativas. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 734-747, 2018.