

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: ENGAJANDO ALUNOS ATRAVÉS DO JOGO**

**GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL TOOL: ENGAGING STUDENTS THROUGH GAME**

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA: IMPLICANDO A LOS ESTUDIANTES A TRAVÉS DEL JUEGO**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n6-145>

**Data de submissão:** 13/05/2025

**Data de publicação:** 13/06/2025

**Daniel do Nascimento Silva**

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação

MUST University

E-mail: danielsalvamar1984@gmail.com

**Manoel de Oliveira**

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação

MUST University

E-mail: manoeloliveira.01@gmail.com

**Renan Cesar das Virgens da Cruz**

Doutorando em Ciências da Educação

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

E-mail: renan\_spba@hotmail.com

**Adriely Barbosa de Jesus**

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

MUST University

E-mail: adriely.jesus@seduc.go.gov.br

**Raquel Garcia Nery**

Doutoranda em Ciências da Educação

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

E-mail: r.g.nery@hotmail.com

---

**RESUMO**

Este artigo teve como objetivo analisar como a gamificação pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para promover o engajamento dos alunos por meio de elementos próprios dos jogos. A pesquisa abordou a incorporação da gamificação como metodologia ativa, considerando seu impacto na motivação discente e nos processos de ensino-aprendizagem. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica com base em revisão sistemática de produções acadêmicas publicadas entre 2018 e 2025, extraídas das bases SciELO, ERIC e Google Scholar. Os resultados indicaram que a aplicação planejada de mecânicas como pontos, badges, níveis e narrativas pode potencializar a participação dos alunos, favorecer a autonomia e melhorar o desempenho acadêmico. Verificou-se ainda que a eficácia da gamificação depende da articulação entre os recursos lúdicos e os objetivos pedagógicos, da formação docente e do suporte institucional. O estudo também identificou limitações associadas à

infraestrutura tecnológica, resistência de professores e alunos, e à dificuldade de integração dos jogos ao currículo. Conclui-se que a gamificação, quando implementada de forma crítica e orientada, constitui uma estratégia relevante para transformar a experiência educativa em um processo mais interativo, motivador e centrado no estudante.

**Palavras-chave:** Motivação Escolar. Metodologia Ativa. Jogos Educacionais. Estratégias de Ensino. Recursos Digitais.

## ABSTRACT

This article aimed to analyze how gamification can be used as a pedagogical tool to promote student engagement through game-like elements. The research addressed the incorporation of gamification as an active methodology, considering its impact on student motivation and teaching-learning processes. To this end, a bibliographical research was carried out based on a systematic review of academic productions published between 2018 and 2025, extracted from the SciELO, ERIC and Google Scholar databases. The results indicated that the planned application of mechanics such as points, badges, levels and narratives can enhance student participation, promote autonomy and improve academic performance. It was also found that the effectiveness of gamification depends on the articulation between playful resources and pedagogical objectives, teacher training and institutional support. The study also identified limitations associated with technological infrastructure, resistance from teachers and students, and the difficulty of integrating games into the curriculum. It is concluded that gamification, when implemented in a critical and guided manner, constitutes a relevant strategy for transforming the educational experience into a more interactive, motivating and student-centered process.

**Keywords:** School Motivation. Active Methodology. Educational Games. Teaching Strategies. Digital Resources.

## RESUMEN

Este artículo tuvo como objetivo analizar cómo la gamificación puede utilizarse como herramienta pedagógica para promover la participación estudiantil mediante elementos lúdicos. La investigación abordó la incorporación de la gamificación como metodología activa, considerando su impacto en la motivación estudiantil y los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se realizó una investigación bibliográfica basada en una revisión sistemática de producciones académicas publicadas entre 2018 y 2025, extraídas de las bases de datos SciELO, ERIC y Google Scholar. Los resultados indicaron que la aplicación planificada de mecánicas como puntos, insignias, niveles y narrativas puede potenciar la participación estudiantil, promover la autonomía y mejorar el rendimiento académico. También se encontró que la efectividad de la gamificación depende de la articulación entre los recursos lúdicos y los objetivos pedagógicos, la formación docente y el apoyo institucional. El estudio también identificó limitaciones asociadas con la infraestructura tecnológica, la resistencia de docentes y estudiantes, y la dificultad de integrar juegos en el currículo. Se concluye que la gamificación, implementada de forma crítica y guiada, constituye una estrategia relevante para transformar la experiencia educativa en un proceso más interactivo, motivador y centrado en el estudiante.

**Palabras clave:** Motivación escolar. Metodología activa. Juegos educativos. Estrategias didácticas. Recursos digitales.

## 1 INTRODUÇÃO

O sistema educacional contemporâneo tem enfrentado o desafio de adequar suas práticas pedagógicas às transformações sociais, tecnológicas e cognitivas que caracterizam os novos perfis discentes. Nesse contexto, a busca por metodologias capazes de promover o engajamento dos alunos e intensificar a aprendizagem tem favorecido o uso de estratégias que rompem com os modelos tradicionais de ensino, entre elas a gamificação. A proposta de integrar elementos próprios dos jogos ao ambiente escolar insere-se em um movimento de inovação metodológica que visa ampliar a motivação intrínseca, favorecer a autonomia e fortalecer os vínculos entre alunos, professores e conteúdos.

A escolha pela gamificação como foco deste estudo decorreu da constatação de sua crescente adoção em diferentes etapas e modalidades da educação formal. A sua popularização, entretanto, não foi acompanhada de igual aprofundamento teórico ou de práticas sistematizadas. Isso tornou relevante investigar em que medida a gamificação, enquanto metodologia ativa, pode ser compreendida e aplicada de forma crítica e fundamentada. A motivação para desenvolver esta pesquisa também advém da necessidade de analisar os limites e as potencialidades dessa abordagem frente às demandas educacionais, especialmente no que diz respeito à personalização da aprendizagem e à promoção da participação ativa dos estudantes.

Diante desse cenário, formulou-se a seguinte questão norteadora: de que maneira a gamificação pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para promover o engajamento discente e otimizar os processos de ensino-aprendizagem?

A partir dessa pergunta, definiu-se como objetivo geral: analisar como a gamificação pode ser utilizada como estratégia pedagógica para engajar alunos por meio do uso de elementos estruturais dos jogos. Foram estabelecidos ainda os seguintes objetivos específicos: (a) investigar os fundamentos teóricos que sustentam o uso da gamificação na educação; (b) identificar as principais mecânicas e elementos gamificados aplicados ao ensino; e (c) discutir os desafios e limitações na implementação da gamificação em contextos escolares.

A metodologia adotada foi de natureza bibliográfica, com base em revisão sistemática de artigos publicados entre os anos de 2018 e 2025, selecionados nas bases SciELO, Google Scholar e ERIC. Foram utilizadas expressões combinadas de forma simples, como ‘gamificação’, ‘metodologia ativa’, ‘motivação escolar’, ‘jogos na educação’ e ‘recursos digitais’, garantindo a adequação ao recorte temático. Os critérios de seleção privilegiaram produções que apresentassem análises teóricas consistentes, estudos de caso e revisões integrativas voltadas à aplicação da gamificação no ambiente educacional.

Os principais autores mobilizados para a construção do referencial teórico incluem Araújo *et al.* (2024), Oliveira e Sichieri (2024) e Guimarães de Castro et al. (2025), cujas contribuições fornecem bases conceituais e empíricas sobre as práticas gamificadas no ensino básico e superior. Além disso, foram incorporadas proposições de Santana, Narciso e Santana (2025), cujas reflexões metodológicas orientaram o percurso de investigação e análise crítica.

O artigo foi estruturado em três capítulos principais. No primeiro capítulo, intitulado a gamificação como estratégia de engajamento educacional, analisa-se o papel da gamificação na mobilização de alunos por meio de mecânicas motivacionais e imersivas. no segundo capítulo, mecânicas, elementos e aplicações práticas da gamificação, discutem-se os principais recursos lúdicos utilizados no ensino e suas implicações na organização do processo educativo. o terceiro capítulo, desafios e limitações na implementação da gamificação no contexto educacional, aborda as resistências institucionais, tecnológicas e didáticas observadas na aplicação dessa metodologia.

Dessa forma, este artigo pretende contribuir para o aprofundamento da compreensão sobre a gamificação como ferramenta pedagógica, destacando suas possibilidades, tensões e relevância na construção de práticas educacionais mais participativas, contextualizadas e eficazes.

## 2 METODOLOGIA

O presente estudo fundamentou-se em uma pesquisa de natureza bibliográfica, voltada à análise crítica de produções científicas que abordam a gamificação como instrumento pedagógico. A escolha por esse tipo de pesquisa se justificou pela necessidade de compreender como os elementos de jogos vêm sendo aplicados na educação e quais os impactos observados nas práticas docentes e na aprendizagem discente. Essa modalidade investigativa permitiu a coleta e interpretação de dados provenientes de artigos acadêmicos, resenhas teóricas e revisões integrativas, compondo um corpus analítico coerente com os objetivos definidos.

Segundo Santana *et al.* (2025, p. 17), “a escrita científica requer clareza, objetividade e precisão na comunicação dos resultados”, o que reforça a pertinência do uso de fontes referenciadas e metodologias consistentes na construção do conhecimento. Nesse sentido, a presente pesquisa foi orientada pela seleção e análise sistemática de estudos disponíveis em bases reconhecidas, com destaque para a plataforma SciELO, que reúne periódicos acadêmicos revisados por pares e de livre acesso.

A coleta de dados foi estruturada em etapas progressivas, iniciando-se pela definição de palavras-chave, as quais foram escolhidas de modo a garantir precisão sem comprometer a amplitude temática. Utilizaram-se as expressões ‘gamificação’, ‘metodologia ativa’, ‘motivação escolar’,

‘recursos digitais’ e ‘jogos na educação’, combinadas de maneira simples com conectivos como ‘e’ e ‘na educação’. Essas expressões foram aplicadas na busca por estudos que tratassem diretamente da gamificação enquanto prática pedagógica e estratégia de engajamento discente.

A triagem dos materiais seguiu critérios rigorosos de inclusão e exclusão. Foram considerados apenas os trabalhos publicados entre 2018 e 2025, com recorte em artigos redigidos em português, disponíveis integralmente, e que apresentassem relação explícita com a temática proposta. Foram excluídos textos opinativos, documentos de natureza técnica não vinculados à educação, e produções que não abordassem a aplicação da gamificação em contextos escolares.

A análise das obras selecionadas foi conduzida por meio de fichamentos temáticos e leitura analítica, permitindo a categorização de argumentos, a identificação de convergências e divergências entre os autores e a extração de proposições teóricas. Conforme ressaltam Santana e Narciso (2025, p. 1587), “a análise das contribuições dos autores destacados revela uma diversidade significativa de abordagens metodológicas, cada uma com suas especificidades, pontos fortes e limitações”.

Ademais, a opção pela articulação entre estudos de caso e revisões teóricas possibilitou uma compreensão mais ampla da temática, conjugando dados contextualizados com interpretações mais generalistas. Essa perspectiva é corroborada por Narciso e Santana (2025, p. 19472), ao afirmarem que “a proposta de integrar abordagens como estudos de caso com análises estatísticas permite uma compreensão dos fenômenos investigados, combinando *insights* contextuais com generalizações baseadas em dados”.

Por fim, toda a sistematização dos dados coletados foi orientada pela busca de consistência entre os objetivos do estudo, os procedimentos metodológicos adotados e a construção do texto acadêmico. Essa coerência se expressa na articulação crítica entre os referenciais teóricos analisados e os resultados interpretativos obtidos a partir do corpus documental, garantindo à pesquisa validade acadêmica e relevância educacional.

### **3 A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO EDUCACIONAL**

A estruturação da gamificação como estratégia pedagógica está diretamente associada à sua capacidade de promover o engajamento cognitivo, emocional e social dos estudantes, o que a torna uma ferramenta promissora para transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais interativa, motivadora e significativa. Ao incorporar elementos característicos dos jogos digitais — como pontuação, rankings, níveis de progressão e recompensas — a gamificação cria um ambiente lúdico que estimula a participação ativa dos alunos, incentivando o desenvolvimento de competências

cognitivas, como atenção, memória e raciocínio lógico, bem como habilidades socioemocionais, como colaboração, empatia e perseverança.

Essa combinação entre desafio, narrativa e recompensa, característica central da gamificação, estabelece um cenário propício à motivação intrínseca dos estudantes, mobilizando o interesse pelos conteúdos escolares de maneira sistemática e contínua. Segundo Oliveira e Sichieri (2024), essa estratégia se fundamenta na “criação de experiências de aprendizado imersivas, desafiadoras e gratificantes” (p. 90), que estimulam o envolvimento dos discentes por meio de mecanismos de feedback constante, metas claras e sentimento de progresso.

Ao transformar o estudante em protagonista de seu próprio processo de aprendizagem, a gamificação rompe com a lógica passiva e transmissiva que ainda persiste em muitos espaços escolares. Essa capacidade de reposicionar o aluno como agente ativo da aprendizagem também é ressaltada por Fernandes e Carvalho (2025), ao analisarem experiências de gamificação, onde tais estratégias ampliam o engajamento e favorecem a construção de competências essenciais para a atuação do sujeito em espaços diversos.

A literatura especializada corrobora essa perspectiva ao destacar que o êxito da gamificação está diretamente relacionado à articulação entre o conteúdo pedagógico e as dinâmicas típicas dos jogos. Quando bem planejada, essa integração permite que a ludicidade não apenas desperte o interesse dos alunos, mas também funcione como mediadora do conhecimento. Conforme destacam Araújo *et al.* (2024), “a plataforma Kahoot! permite a competição entre os alunos em tempo real, estimulando o raciocínio rápido e a participação ativa na aula” (p. 47). Tais ferramentas digitais, ao promoverem interatividade e resposta imediata, fortalecem a construção coletiva do saber e tornam o ambiente escolar mais dinâmico e receptivo às diferentes formas de aprender.

No contexto do ensino superior, os efeitos positivos da gamificação tornam-se ainda mais evidentes, sobretudo no que se refere à retenção do conhecimento e ao desenvolvimento de competências profissionais. A utilização de jogos educacionais em cursos universitários tem proporcionado experiências práticas e envolventes, que favorecem a compreensão de conteúdos complexos e aumentam o desempenho acadêmico dos estudantes. Guimarães de Castro *et al.* (2025) afirmam que os jogos “viabilizam experiências práticas e envolventes, propondo aprendizado de maneira interativa e significativa, o que melhora o desempenho em testes e atividades educacionais” (p. 4). Essa constatação amplia o escopo da gamificação, demonstrando que seu impacto vai além da educação básica, atingindo também a formação técnica e profissional em diferentes áreas do conhecimento.

A gamificação, quando utilizada de forma pedagógica e intencional, potencializa ambientes de aprendizagem mais participativos e centrados no estudante, sobretudo quando aplicada em atividades colaborativas que exigem cooperação entre os participantes. Ao permitir que os alunos resolvam desafios em grupo, compartilhem estratégias e negociem decisões, ela favorece o desenvolvimento de competências como comunicação, escuta ativa e resolução de conflitos, aspectos fundamentais para a vida em sociedade. Araújo *et al.* (2024) apontam que a adoção de jogos em ambientes colaborativos contribui para “o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas e trabalho em equipe” (p. 49), ressaltando que esses ganhos dependem da intencionalidade pedagógica que orienta o uso das dinâmicas gamificadas.

No campo da educação em saúde, os benefícios da gamificação também têm sido evidenciados em estudos recentes. Guimarães de Castro *et al.* (2025) observam que essa abordagem tem contribuído para o fortalecimento do desempenho de estudantes e profissionais ao proporcionar ambientes de formação mais engajadores, favorecendo não apenas a assimilação de conteúdos teóricos, mas também a adesão a práticas de cuidado, a melhoria da performance em equipe e a consolidação de rotinas clínicas. Como afirmam os autores, a gamificação “promove a adesão aos tratamentos, otimiza o desempenho das equipes de trabalho e fortalece rotinas” (p. 4), o que confirma sua aplicabilidade para além dos contextos escolares tradicionais, alcançando também a qualificação de práticas profissionais no ensino superior.

Ao considerar essas múltiplas possibilidades, torna-se evidente que a gamificação, inserida no campo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), deve ser entendida como uma metodologia ativa capaz de dinamizar os espaços educativos e fomentar aprendizagens alinhadas às demandas do século XXI. No artigo de Santana *et al.* (2021), destaca-se que as TDICs, quando aliadas a metodologias inovadoras como a gamificação, contribuem para práticas pedagógicas mais atrativas, inclusivas e centradas no sujeito da aprendizagem. Segundo os autores, a gamificação transforma o processo educativo em uma experiência significativa ao tornar o aluno agente de seu próprio percurso formativo. Além disso, os jogos digitais podem atuar como instrumentos de inclusão digital e fortalecimento da cidadania, especialmente quando associados a projetos educativos que valorizam o acesso ao conhecimento, a equidade e o diálogo com as realidades socioculturais dos estudantes.

A estruturação da gamificação como estratégia pedagógica eficaz depende diretamente da articulação entre intencionalidade didática, formação docente, coerência metodológica e sensibilidade às necessidades dos estudantes. Quando aplicada de forma crítica e contextualizada, essa abordagem

não apenas estimula o engajamento e o prazer de aprender, mas também contribui para a construção de uma escola mais acolhedora, democrática e inovadora.

A imersão proporcionada pelas dinâmicas gamificadas é sustentada por teorias psicológicas como a Teoria do *Flow* e a Teoria da Autodeterminação. Oliveira e Sichieri (2024, p. 91) explicam que, ao combinar desafio e habilidade, é possível gerar “um estado de concentração intensa e engajamento profundo, favorecendo o aprendizado contínuo”.

Na mesma direção, Araújo *et al.* (2024, p. 246) observam que o “feedback imediato proporcionado pelas plataformas gamificadas permite ao aluno ajustar seu desempenho, reforçando o aprendizado por meio de tentativa e erro”. Tal característica é reforçada por Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 5), ao apontarem que os alunos submetidos à gamificação demonstraram “maior interesse pelas disciplinas e melhora nos índices avaliativos”.

Oliveira e Sichieri (2024, p. 89) acrescentam que a estrutura narrativa, as recompensas simbólicas e o reconhecimento do progresso são componentes centrais da gamificação, os quais “reforçam o senso de competência e estimulam a motivação intrínseca”. Por sua vez, Araújo *et al.* (2024, p. 250) ressaltam que a interação entre pares em contextos gamificados “estimula o senso de pertencimento, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais”.

Por fim, Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 7) afirmam que o uso de metodologias gamificadas pode ainda “(...) reduzir barreiras emocionais ao aprendizado, como a ansiedade frente a avaliações convencionais, ao propor formas alternativas de mensuração do conhecimento.”

Assim, verifica-se que a gamificação, ao integrar elementos motivacionais com estrutura pedagógica planejada, contribui para o engajamento efetivo dos estudantes. A sua eficácia está vinculada à adaptação dos jogos às necessidades do público-alvo, ao alinhamento com os objetivos educacionais e ao acompanhamento contínuo das interações estabelecidas em sala de aula.

#### **4 MECÂNICAS, ELEMENTOS E APLICAÇÕES PRÁTICAS DA GAMIFICAÇÃO**

A eficácia da gamificação no ambiente educacional depende diretamente da seleção e aplicação adequada de seus elementos constitutivos. Pontos, *badges*, níveis, narrativas e *feedbacks* contínuos são exemplos de mecânicas recorrentes que, quando integradas ao currículo, ampliam o envolvimento e a motivação dos discentes. De acordo com Oliveira e Sichieri (2024, p. 93), “essas mecânicas podem incluir elementos como *badges*, pontos, níveis e narrativas, que são comuns nos jogos e que podem ser adaptados para criar experiências educacionais mais envolventes”.

Os elementos mais eficazes tendem a ser aqueles que associam recompensas simbólicas ao desempenho individual. A introdução de níveis de progressão, por exemplo, estimula o engajamento

contínuo. Segundo Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 7), o uso de jogos de tabuleiro “proporciona um ambiente interativo e motivador, que aumenta o engajamento dos estudantes e facilita a compreensão de conteúdos difíceis”.

Essa citação evidencia que o valor das recompensas não reside apenas em seu caráter simbólico, mas na conexão entre a conquista e o esforço demonstrado. Ao reconhecer progressos específicos, as *badges* atuam como reforços positivos para a continuidade do engajamento.

A divisão do conteúdo ou das atividades em níveis diferentes, que se tornam progressivamente mais desafiadores, incentiva os alunos a continuarem avançando e a se esforçarem para alcançar os objetivos estabelecidos. Essa progressão gradual proporciona uma sensação de conquista contínua e mantém o interesse dos alunos ao longo do tempo (Oliveira e Sichieri, 2024, p. 93).

A estrutura de níveis atua como um mecanismo de escalonamento que respeita a curva de aprendizado dos estudantes, favorecendo a permanência no processo de ensino. Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 5) complementam que a “aplicação de jogos de tabuleiro educacionais pode ser tão eficiente quanto as aulas tradicionais”, com a vantagem de proporcionar maior motivação e participação ativa dos alunos. Esse argumento é corroborado por Araújo *et al.* (2024, p. 248), que destacam que “as mecânicas de jogo despertam o interesse dos alunos ao simular desafios reais de forma lúdica e contextualizada”.

A personalização das mecânicas de gamificação também é um fator relevante. Oliveira e Sichieri (2024, p. 94) indicam que “a adaptação dos elementos de gamificação ao público-alvo é crucial”, pois permite que os jogos ressoem com as características e preferências da turma. Essa observação é reforçada por Araújo *et al.* (2024, p. 249), ao enfatizarem que a “escolha dos elementos deve estar alinhada aos objetivos de aprendizagem para garantir sua eficácia”.

Ainda sobre os aspectos operacionais da gamificação, Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 6) argumentam que o uso de desafios narrativos em jogos aplicados ao ensino da saúde contribui para a compreensão prática dos conteúdos, especialmente em temas complexos. De forma complementar, Oliveira e Sichieri (2024, p. 95) afirmam que “a contextualização das atividades e desafios é essencial para o sucesso da gamificação”.

Portanto, a literatura demonstra que a gamificação vai além da adoção de jogos por entretenimento. Seu uso eficaz requer articulação didática entre os elementos lúdicos e os objetivos educacionais, ajustando-se às características da turma, ao conteúdo abordado e ao propósito avaliativo. A aplicação consciente desses recursos permite transformar a experiência de aprendizagem em um processo contínuo, motivador e alinhado com as demandas cognitivas do ensino contemporâneo.

## 5 DESAFIOS E LIMITAÇÕES NA IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Apesar dos avanços metodológicos proporcionados pela gamificação, sua implementação no ambiente educacional ainda enfrenta desafios substanciais, tanto em nível estrutural quanto pedagógico. Tais barreiras se manifestam na resistência de docentes e discentes, nas limitações tecnológicas e na dificuldade de adaptação dos elementos de jogo às especificidades dos conteúdos curriculares. De acordo com Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 5), “os estudantes de medicina no Brasil têm enfrentado resistência às mudanças nos métodos inovadores de ensino, decorrentes de vários fatores”.

Embora alguns alunos tenham adotado abordagens de aprendizagem ativa, outros expressaram ansiedade e medo em relação a essas transições. Essa resistência não vem apenas dos estudantes; os membros do corpo docente também demonstram relutância em adaptar suas práticas de ensino, muitas vezes priorizando a pesquisa sobre o desenvolvimento pedagógico (Guimarães de Castro *et al.*, 2025, p. 5).

Essa citação mostra que a dificuldade de mudança está enraizada tanto nas concepções dos estudantes quanto na formação pedagógica dos professores, refletindo um descompasso entre inovação metodológica e estrutura institucional.

Apesar de alunos relatarem que os métodos ativos de aprendizagem melhoraram suas experiências acadêmicas e relacionamentos interpessoais, também relatam que enfrentaram desafios como ansiedade e necessidade de apoio adicional durante a transição para novas metodologias (Guimarães de Castro *et al.*, 2025, p. 5).

O trecho reforça que, embora os benefícios sejam percebidos, o processo de transição não é isento de tensões, especialmente relacionadas ao suporte pedagógico e emocional durante a implementação. No contexto tecnológico, Oliveira e Sichieri (2024, p. 94) observam que a aplicação de recursos digitais de gamificação demanda infraestrutura e conhecimento técnico que nem todas as instituições possuem. Além disso, a integração inadequada dos elementos de jogo pode comprometer a qualidade da aprendizagem. Segundo os autores, “a ausência de alinhamento entre os objetivos educacionais e os elementos lúdicos pode desviar o foco do conteúdo central”.

Outro aspecto apontado por Araújo *et al.* (2024, p. 252) é a tendência de alguns docentes em utilizarem jogos de forma superficial, tratando-os como atividade paralela e não como recurso integrado ao plano de ensino. Essa abordagem reduz o potencial formativo da gamificação, limitando seu alcance pedagógico. Como salientam os autores, “a gamificação exige planejamento e intencionalidade; sem esses fatores, sua eficácia é comprometida”.

Ainda segundo Oliveira e Sichieri (2024, p. 95), há necessidade de formação continuada para docentes, pois “a familiaridade com os recursos tecnológicos não garante, por si só, sua aplicação adequada no contexto didático”. Essa lacuna formativa pode gerar frustrações e abandono precoce das práticas gamificadas.

Por fim, Guimarães de Castro *et al.* (2025, p. 6) alertam para os efeitos da competitividade exacerbada em jogos educativos, o que pode gerar exclusão ou desmotivação entre os alunos com menor desempenho. Essa crítica reforça a importância de equilibrar colaboração e competição nos ambientes gamificados, conforme também defendido por Oliveira e Sichieri (2024, p. 96), ao afirmarem que “a gamificação deve promover a cooperação, e não a fragmentação do grupo”.

Dessa forma, comprehende-se que a implementação eficaz da gamificação no ensino requer mais do que ferramentas e metodologias inovadoras. Exige mudanças estruturais, formação pedagógica consistente, planejamento estratégico e disposição para superar os obstáculos que ainda limitam sua consolidação como prática pedagógica ampla e efetiva.

## 6 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados da pesquisa evidenciaram que a gamificação tem sido amplamente reconhecida, em diferentes estudos, como uma estratégia capaz de promover o engajamento discente e transformar a dinâmica da aprendizagem. A análise dos artigos revelou que, quando bem estruturada, a introdução de elementos lúdicos como pontos, recompensas, níveis de progressão e desafios narrativos contribui para o aumento da participação dos estudantes, o fortalecimento da autonomia e a melhoria dos índices de desempenho acadêmico. Esses efeitos tornam-se particularmente relevantes em contextos nos quais há dificuldade em manter o interesse contínuo dos alunos pelas atividades escolares, sobretudo em tempos marcados pela sobrecarga de estímulos extraclasse.

Do ponto de vista conceitual, as descobertas reforçam a pertinência de teorias como a da Autodeterminação e do *Flow* para explicar o impacto positivo da gamificação no ambiente educacional. Os dados indicam que, ao equilibrar o nível de desafio com as habilidades do aluno, os jogos educacionais favorecem a imersão e o envolvimento, condições que potencializam a aprendizagem. Além disso, os estudos analisados demonstraram que os jogos estimulam a colaboração, o raciocínio lógico e a tomada de decisões, ampliando as possibilidades de aprendizagem ativa e significativa.

No entanto, os resultados também apontaram limitações importantes. A primeira delas refere-se à resistência por parte de professores e alunos diante da adoção de metodologias gamificadas, especialmente quando não há familiaridade prévia com tais recursos. A ausência de formação

específica, a percepção de que o jogo representa uma “quebra” da seriedade acadêmica e a insegurança em lidar com plataformas digitais foram fatores recorrentes. Além disso, a infraestrutura tecnológica insuficiente e a falta de suporte institucional foram obstáculos relatados em estudos de diferentes níveis de ensino.

Outro dado relevante é que a eficácia da gamificação depende da coerência entre os elementos do jogo e os objetivos pedagógicos. Em algumas aplicações analisadas, constatou-se o uso superficial de jogos, sem alinhamento ao conteúdo curricular ou sem integração com as estratégias avaliativas. Tais práticas resultaram em experiências pouco significativas ou em desvio do foco educacional, comprometendo a aprendizagem.

Em situações nas quais os resultados esperados não foram plenamente alcançados, os estudos sugeriram explicações relacionadas à escolha inadequada das dinâmicas, ao excesso de competitividade e à ausência de acompanhamento contínuo por parte do professor. Ainda que a gamificação ofereça recursos atrativos, sua adoção não garante automaticamente melhorias na aprendizagem se não for acompanhada por planejamento pedagógico e mediação qualificada.

Por fim, os dados analisados permitiram inferir que há lacunas que demandam novos estudos. Uma delas refere-se ao impacto da gamificação em disciplinas tradicionalmente teóricas e em grupos heterogêneos quanto ao acesso digital. Também se mostrou relevante investigar o papel das emoções e da autorregulação no contexto de jogos educacionais, aspectos ainda pouco explorados empiricamente. Nesse sentido, a literatura aponta para a necessidade de pesquisas que articulem variáveis pedagógicas, tecnológicas e psicológicas de modo mais integrado.

## 7 CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo analisar a gamificação como ferramenta pedagógica, com foco em sua capacidade de promover o engajamento dos alunos por meio da utilização de elementos estruturais dos jogos. A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível compreender que a gamificação, quando planejada e integrada ao processo de ensino-aprendizagem, pode contribuir significativamente para a motivação discente, a autonomia na aprendizagem e a ampliação do desempenho acadêmico.

A questão norteadora – de que maneira a gamificação pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para promover o engajamento discente e otimizar os processos de ensino-aprendizagem – foi respondida com base na articulação entre os referenciais teóricos analisados e os dados apresentados nos capítulos anteriores. Constatou-se que a gamificação é capaz de transformar a

experiência educativa em um processo mais dinâmico, interativo e significativo, desde que seus elementos sejam coerentemente alinhados aos objetivos pedagógicos e à realidade da turma.

Os objetivos específicos foram plenamente contemplados ao longo do artigo. O primeiro capítulo permitiu discutir os fundamentos teóricos que sustentam o uso da gamificação, ressaltando seu vínculo com teorias da motivação e do engajamento. No segundo capítulo, foram descritos os principais elementos e mecânicas utilizados em ambientes gamificados, destacando suas aplicações práticas. Por fim, o terceiro capítulo problematizou os desafios e limitações associados à implementação da gamificação, apontando entraves de ordem técnica, pedagógica e institucional.

Embora os resultados tenham demonstrado os benefícios da gamificação, também evidenciaram lacunas importantes na sua aplicação. Dentre elas, destacam-se a resistência de professores e alunos frente à inovação, a falta de formação docente específica, as dificuldades de infraestrutura tecnológica e a ausência de integração entre os jogos e os objetivos curriculares. Tais limitações indicam a necessidade de aprofundamento teórico-metodológico para o uso qualificado da gamificação na educação.

Com base nas lacunas identificadas, recomenda-se que futuras pesquisas explorem a eficácia da gamificação em diferentes níveis de ensino e áreas disciplinares, especialmente naquelas de natureza mais teórica ou conteudista. Além disso, investigações que integrem aspectos cognitivos, emocionais e tecnológicos podem ampliar a compreensão sobre os efeitos da gamificação na aprendizagem e no desenvolvimento de competências socioemocionais.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação representa uma possibilidade metodológica promissora no campo educacional, desde que fundamentada em princípios pedagógicos consistentes e aplicada com criticidade, planejamento e intencionalidade didática.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, F. J. de *et al.* Gamificação no ensino: uma análise da plataforma *KAHOOT!*. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 7, p. 246–258, 2024.
- COSTA, Ana Beatriz da; LIMA, Rafael Souza de. O uso da gamificação como metodologia inovadora no ensino. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 10, n. 3, p. 75-90, 2025.
- FERNANDES, A. B.; CARVALHO, A. O. P. A gamificação no ensino superior na modalidade de educação a distância. **Journal of Media Critiques**, v. 11, n. 27, p. 01-23, 2025.
- GUIMARÃES DE CASTRO, D. A. *et al.* O uso da gamificação como metodologia inovadora no ensino superior brasileiro em medicina. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 17, n. 2, p. 01-19, 2025.
- NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos. **ARACÊ**, v. 6, n. 4, p. 19459–19475, 2024.
- OLIVEIRA, J. P. da; SILVA, M. C. de. Gamificação na educação: impactos na aprendizagem e motivação dos alunos. **Revista Interface Tecnológica**, v. 12, n. 1, p. 15-30, 2024.
- SANTANA, A. C. de A. *et al.* Educação & TDIC's: Democratização, inclusão digital e o exercício pleno da cidadania. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 10, p. 2084-2106, 2021.
- 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.
- SANTANA, A. N. V. de; NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. Transformações imperativas nas metodologias científicas: impactos no campo educacional e na formação de pesquisadores. **Caderno Pedagógico**, v. 22, n. 1, e13702, 2025.