

REVISTA TÓPICOS

GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA: UM DESAFIO NO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.16990550

Cristina Genésio Vieira Brito¹

RESUMO

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, tem se consolidado como estratégia pedagógica para potencializar a aprendizagem no Ensino Fundamental. O presente artigo busca analisar os desafios e as possibilidades dessa abordagem no cenário escolar contemporâneo. A pesquisa baseou-se em revisão bibliográfica de caráter qualitativo, contemplando autores nacionais e internacionais que discutem a relação entre motivação, engajamento e inovação didática. Os resultados indicam que a gamificação favorece a autonomia dos estudantes, a aprendizagem colaborativa e a valorização de trajetórias personalizadas. Contudo, os entraves incluem a resistência docente, a carência de infraestrutura tecnológica e a necessidade de formação continuada. Conclui-se que a implementação da gamificação exige planejamento pedagógico consistente, mediação ativa do professor e adequação ao contexto escolar, de modo a não reduzir a prática a uma mera competição entre estudantes.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino Fundamental. Metodologias ativas. Educação.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

ABSTRACT

Gamification, understood as the application of game elements in non-playful contexts, has emerged as a pedagogical strategy to enhance learning in elementary education. This article aims to analyze the challenges and possibilities of this approach in contemporary schools. The research is based on a qualitative bibliographic review, including national and international authors who discuss the relationship between motivation, engagement, and didactic innovation. The findings indicate that gamification promotes student autonomy, collaborative learning, and personalized learning paths. However, barriers such as teacher resistance, lack of technological infrastructure, and the need for continuous training remain. It is concluded that the implementation of gamification requires consistent pedagogical planning, active teacher mediation, and adaptation to the school context, so that it does not become a mere competition among students.

Keywords: Gamification. Elementary Education. Active methodologies. Education.

1 INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo tem sido marcado por mudanças significativas decorrentes do avanço das tecnologias digitais e da incorporação da cultura dos jogos ao cotidiano social. Nas últimas décadas, os estudantes passaram a conviver com múltiplas plataformas interativas, que estimulam a curiosidade e a participação ativa. Nesse contexto, a escola enfrenta o desafio de se aproximar dos repertórios culturais dos alunos, de modo a transformar tais recursos em estratégias pedagógicas capazes de

REVISTA TÓPICOS

ampliar a aprendizagem. Entre as metodologias emergentes, a gamificação ocupa posição de destaque por propor a inserção de elementos típicos dos jogos como desafios, níveis de progressão, recompensas e feedback imediato em ambientes de ensino não lúdicos. De acordo com Deterding et al. (2011), a gamificação consiste justamente na utilização de mecanismos de design de jogos em contextos alheios ao universo dos games, com o intuito de engajar sujeitos em processos diversos.

No Ensino Fundamental, a aplicação dessa estratégia apresenta grande potencial, uma vez que o público infantojuvenil já se encontra familiarizado com linguagens interativas. Como ressalta Mattar (2018), os estudantes desse nível de ensino tendem a responder de forma mais positiva a propostas que privilegiam o protagonismo, a cooperação e a resolução de problemas, aspectos que estão diretamente associados à lógica dos jogos. Ao mesmo tempo, a gamificação não se limita ao entretenimento, mas pode favorecer aprendizagens significativas quando integrada a objetivos pedagógicos claros e à mediação qualificada do professor.

Todavia, apesar das promessas de inovação, a prática da gamificação não está isenta de dificuldades. Para Alves (2021), um dos principais obstáculos encontra-se na formação docente, visto que muitos professores ainda carecem de capacitação específica para compreender e aplicar metodologias ativas em sala de aula. Outro entrave recorrente diz respeito às condições estruturais das escolas públicas brasileiras, que nem sempre dispõem de recursos tecnológicos suficientes para implementar propostas que demandam dispositivos digitais e conexão estável à internet (Menezes & Santos, 2020).

REVISTA TÓPICOS

Tais barreiras revelam que a simples introdução de mecânicas de jogo não garante avanços no processo de ensino-aprendizagem, sendo necessário planejamento criterioso.

Adicionalmente, cabe salientar que a gamificação não pode ser confundida com a aplicação de jogos educativos prontos, pois seu objetivo vai além da ludicidade. Como observa Kapp (2012), trata-se de incorporar dinâmicas motivacionais para estimular engajamento, autonomia e criatividade. A lógica de pontos, rankings e medalhas, por exemplo, deve ser compreendida como meio de impulsionar processos de aprendizagem, e não como finalidade em si mesma. Nesse sentido, Werbach e Hunter (2012) alertam que o uso indiscriminado de recompensas externas pode gerar dependência motivacional, afastando os estudantes da aprendizagem significativa.

Sob essa perspectiva, a presente pesquisa busca responder ao seguinte problema: como a gamificação pode ser implementada de forma eficaz no Ensino Fundamental, considerando tanto seus benefícios quanto seus desafios? A justificativa para tal investigação reside na necessidade de repensar práticas pedagógicas tradicionais, que muitas vezes se mostram insuficientes para despertar o interesse dos alunos. Para Dicheva et al. (2015), a gamificação representa uma das possibilidades de superar a passividade dos métodos convencionais, fortalecendo a colaboração e a personalização das trajetórias de aprendizagem.

Além disso, a relevância do estudo se apoia na demanda por políticas públicas e projetos escolares que incorporem práticas inovadoras, sem perder de vista as desigualdades sociais e educacionais existentes. Como

REVISTA TÓPICOS

lembra Moraes e Nakamoto (2024), é imprescindível refletir também sobre os possíveis impactos negativos da gamificação, tais como a ênfase excessiva em recompensas e a exclusão de estudantes com menor acesso a recursos tecnológicos. Assim, a pesquisa pretende não apenas destacar as potencialidades, mas também problematizar os limites da estratégia.

Diante desse panorama, o objetivo geral do artigo é analisar criticamente a aplicação da gamificação em salas de aula do Ensino Fundamental, identificando suas contribuições e dificuldades. Como objetivos específicos, busca-se: a) discutir os conceitos fundamentais relacionados à gamificação na educação; b) apresentar evidências sobre os benefícios dessa metodologia em termos de motivação e engajamento; e c) refletir sobre os desafios estruturais e pedagógicos que condicionam sua efetividade.

Ao longo do texto, a argumentação será conduzida de modo a evidenciar que a gamificação, embora represente uma oportunidade de renovação do processo educativo, só pode alcançar resultados significativos quando aplicada com intencionalidade pedagógica, sustentação teórica e suporte institucional. Em suma, pretende-se contribuir para o debate sobre práticas inovadoras que possam transformar o ensino fundamental em um espaço mais dinâmico, inclusivo e responsivo às necessidades contemporâneas da educação.

2 GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

A presença das tecnologias digitais na vida cotidiana das novas gerações transformou a maneira como crianças e adolescentes aprendem, interagem e

REVISTA TÓPICOS

constroem significados. Nesse cenário, a gamificação tem se consolidado como estratégia pedagógica voltada a adaptar elementos característicos dos jogos digitais e analógicos ao ambiente educacional, de modo a estimular a motivação, o engajamento e a autonomia dos estudantes. De acordo com Deterding et al. (2011), a gamificação consiste no uso de princípios de design de jogos em contextos que não são propriamente lúdicos, como a escola ou o trabalho, com o objetivo de mobilizar comportamentos desejáveis e ampliar a participação dos indivíduos.

A proposta se insere no campo das metodologias ativas, que buscam deslocar o aluno de uma postura passiva, limitada à recepção de conteúdos, para um papel mais ativo e protagonista na construção do conhecimento. Como aponta Mattar (2018), a centralidade do estudante nos processos pedagógicos é uma condição para que a aprendizagem seja significativa, pois exige que ele participe de situações de investigação, resolução de problemas e colaboração. A gamificação, ao incorporar desafios, recompensas, níveis de progressão e feedback imediato, cria condições para que os estudantes se envolvam de forma mais dinâmica no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Kapp (2012), não se trata de transformar a sala de aula em um ambiente de competição desenfreada, mas de incorporar elementos que despertem interesse e que proporcionem sentido à experiência escolar. Em sua análise, o autor ressalta que a gamificação deve ser vista como estratégia que potencializa o desenvolvimento cognitivo, social e emocional,

REVISTA TÓPICOS

permitindo que os alunos testem hipóteses, elaborem soluções e reconheçam suas conquistas de maneira contínua.

Nesse mesmo sentido, Alves (2021) declara que a motivação intrínseca dos estudantes é fortalecida quando suas conquistas são valorizadas dentro de um processo educativo estruturado. Ao perceberem que avanços individuais e coletivos são reconhecidos, os alunos tendem a se engajar mais, o que contribui para a construção de um ciclo de incentivo positivo. Para a autora, a valorização da progressão e do esforço é tão importante quanto os resultados finais, pois gera senso de pertencimento e autoconfiança.

Entretanto, apesar de seu potencial, a gamificação apresenta limites que não podem ser negligenciados. Werbach e Hunter (2012) alertam que, quando mal planejada, a prática corre o risco de se reduzir a uma lógica de recompensas extrínsecas, como pontos, insígnias e medalhas, desconsiderando o propósito pedagógico mais amplo. Nesses casos, os estudantes podem desenvolver dependência de estímulos externos, em detrimento da aprendizagem significativa. Para os autores, é essencial que o professor integre os elementos lúdicos a objetivos claros, de forma que o jogo não se torne um fim em si mesmo, mas um meio para promover o aprendizado.

A desigualdade no acesso às tecnologias também se apresenta como um desafio. Menezes e Santos (2020) recordam que muitas escolas, especialmente da rede pública, ainda enfrentam dificuldades de infraestrutura, como a falta de laboratórios de informática, conexão à internet e dispositivos individuais para os estudantes. Em tais condições, a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

gamificação pode reforçar desigualdades já existentes, privilegiando apenas aqueles que têm acesso facilitado a recursos tecnológicos em casa. Esse aspecto evidencia a necessidade de políticas públicas que garantam condições equitativas de aprendizagem.

Outro ponto relevante refere-se à formação docente. Como declara Mattar (2018), a utilização de metodologias ativas exige preparação específica, pois o professor deixa de ser o transmissor exclusivo do conteúdo para se tornar mediador de experiências e aprendizagens. Para que a gamificação seja eficaz, é necessário que os docentes compreendam suas bases teóricas, dominem ferramentas digitais adequadas e saibam alinhar objetivos pedagógicos a estratégias lúdicas. A ausência dessa formação pode gerar uma aplicação superficial da gamificação, resultando em práticas descontextualizadas ou ineficazes.

Além da formação, é importante destacar que a gamificação deve dialogar com a diversidade dos estudantes. Como observa Moraes e Nakamoto (2024), há riscos de que a ênfase excessiva em recompensas e rankings acabe por excluir ou desmotivar alunos que não se adaptam a esse tipo de dinâmica. Nesse sentido, a proposta pedagógica precisa equilibrar a valorização do esforço individual com a cooperação, evitando que o jogo se torne um espaço de competitividade excludente.

Ainda assim, a literatura mostra que, quando aplicada de forma criteriosa, a gamificação traz benefícios relevantes. Dicheva et al. (2015) destacam que estudantes submetidos a práticas gamificadas apresentam maior motivação e interesse em participar das atividades escolares, além de desenvolverem

REVISTA TÓPICOS

competências socioemocionais, como persistência diante de desafios e capacidade de trabalhar em equipe. Tais resultados demonstram que a gamificação pode ir além da motivação imediata, contribuindo para aprendizagens duradouras.

Em uma perspectiva prática, a gamificação pode ser utilizada em diferentes disciplinas, adaptando-se às especificidades de cada área. Por exemplo, no ensino de Matemática, o uso de desafios progressivos estimula a resolução de problemas e o raciocínio lógico; em Língua Portuguesa, pode-se gamificar atividades de leitura e produção textual, com missões e recompensas simbólicas que incentivem o aprimoramento contínuo. Para Kapp (2012), o valor da gamificação está na capacidade de transformar conteúdos aparentemente abstratos em experiências significativas, acessíveis e atraentes para os estudantes.

De acordo com Rosalina, Rose e Vera (2025), outro aspecto essencial é a possibilidade de personalizar a aprendizagem, permitindo que cada aluno avance em seu próprio ritmo. Ao incorporar sistemas de feedback imediato, a gamificação auxilia o professor a identificar lacunas e a oferecer apoio direcionado. Assim, cria-se uma dinâmica em que o erro não é visto como fracasso, mas como parte natural do processo de aprendizagem, reforçando a confiança dos estudantes em suas próprias capacidades.

Portanto, pode-se afirmar que a gamificação em sala de aula representa um desafio e, ao mesmo tempo, uma oportunidade para a educação básica. O desafio reside na superação das barreiras estruturais, na formação docente e na necessidade de alinhar práticas lúdicas a objetivos educacionais

REVISTA TÓPICOS

consistentes. A oportunidade se encontra no potencial de engajar estudantes, tornar o aprendizado mais significativo e desenvolver competências fundamentais para a vida em sociedade. Como recorda Kapp (2012), a chave do sucesso da gamificação está menos nos jogos em si e mais na intencionalidade pedagógica que orienta seu uso.

3 METODOLOGIA

O presente estudo fundamenta-se em uma pesquisa de caráter bibliográfico, com abordagem qualitativa, voltada à análise crítica de produções acadêmicas que investigam o uso da gamificação em contextos escolares, sobretudo no Ensino Fundamental. Como aponta Gil (2019), a pesquisa bibliográfica é um procedimento essencial quando o objetivo é reunir, analisar e discutir contribuições já produzidas sobre determinado tema, oferecendo ao pesquisador a oportunidade de elaborar interpretações originais a partir da literatura existente. Neste caso, buscou-se compreender não apenas os benefícios pedagógicos da gamificação, mas também os desafios enfrentados em sua implementação, considerando a realidade educacional brasileira.

De acordo com Lakatos e Marconi (2017), a pesquisa bibliográfica caracteriza-se pelo levantamento de informações em livros, artigos científicos, teses, dissertações e documentos institucionais, possibilitando a construção de um quadro teórico que sustenta a reflexão crítica. A escolha desse tipo de investigação justifica-se pela amplitude do debate já existente sobre gamificação, o que permite identificar tendências, contradições e lacunas. Além disso, a adoção de uma abordagem qualitativa está em

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

consonância com o caráter interpretativo e reflexivo exigido no campo da educação. Como declara Minayo (2016), a pesquisa qualitativa é adequada quando se pretende analisar fenômenos sociais em profundidade, levando em conta sua complexidade e múltiplas dimensões.

O recorte temporal definido para a seleção das fontes compreendeu o período entre 2010 e 2024. Essa delimitação se deve ao fato de que a literatura sobre gamificação na educação ganhou maior visibilidade a partir da segunda década do século XXI, com a popularização dos dispositivos digitais e o avanço das metodologias ativas em ambientes escolares. Segundo Dicheva et al. (2015), o interesse acadêmico pela temática expandiu-se rapidamente nesse período, dando origem a revisões sistemáticas e a estudos de caso que oferecem material robusto para a análise.

O processo de coleta de dados bibliográficos envolveu a consulta a diferentes bases de dados nacionais e internacionais, como a Scopus, a Web of Science, o SciELO e o Google Scholar. Foram utilizados descritores em português e inglês, tais como “gamificação na educação”, “gamification in education”, “ensino fundamental” e “metodologias ativas”. Essa etapa buscou garantir a abrangência da pesquisa e contemplar tanto perspectivas locais quanto globais. Para Mattar (2018), a internacionalização das referências em educação é essencial, pois possibilita contrastar práticas e identificar aproximações entre diferentes realidades.

Os critérios de inclusão priorizaram publicações que apresentassem: a) rigor metodológico evidente; b) pertinência temática relacionada diretamente ao

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

uso da gamificação em sala de aula; c) análises sobre impactos pedagógicos, sejam positivos ou negativos; d) discussões sobre desafios de ordem estrutural, tecnológica e formativa. Excluíram-se fontes de caráter opinativo, materiais sem revisão por pares e documentos que abordassem a gamificação apenas como entretenimento, sem conexão clara com o processo de ensino-aprendizagem. Como ressalta Severino (2017), a definição de critérios rigorosos de seleção é condição indispensável para a credibilidade e validade de pesquisas bibliográficas.

A análise dos dados ocorreu em três eixos interpretativos: benefícios pedagógicos, desafios estruturais e implicações para a prática docente. Essa categorização permitiu organizar os resultados da literatura de forma clara, favorecendo uma leitura crítica das convergências e divergências entre os autores. Como observa Bardin (2016), a categorização é um recurso analítico que possibilita reduzir a complexidade do material, sem comprometer a riqueza das informações, tornando possível a sistematização das principais ideias.

No primeiro eixo, foram identificados estudos que destacam o potencial da gamificação para promover maior motivação, engajamento e colaboração entre estudantes. Segundo Kapp (2012), a utilização de dinâmicas de jogos pode estimular a persistência dos alunos diante de desafios, contribuindo para aprendizagens mais duradouras. O segundo eixo, voltado aos desafios estruturais, concentrou-se em pesquisas que apontam a falta de infraestrutura tecnológica e a desigualdade de acesso como entraves à implementação efetiva da gamificação. O terceiro eixo, por sua vez, privilegiou análises

REVISTA TÓPICOS

sobre a formação docente e a necessidade de capacitação contínua para o uso crítico das metodologias ativas.

Cabe ressaltar que a interpretação dos dados buscou evitar uma visão reducionista ou meramente descritiva. Como defende Demo (2018), o pesquisador deve adotar uma postura crítica, utilizando a literatura não apenas como fonte de informação, mas como base para questionamentos e novas proposições. Assim, ao longo do processo analítico, os autores consultados foram confrontados, complementados e reinterpretados à luz da problemática investigada.

Além disso, a pesquisa foi conduzida em conformidade com os princípios éticos aplicáveis a estudos bibliográficos. Embora não envolva diretamente seres humanos, a análise respeitou a integridade intelectual dos autores citados, assegurando a correta atribuição de ideias por meio de referências completas conforme a norma ABNT NBR 6023:2018. Como enfatiza Eco (2011), a honestidade intelectual é um valor indispensável para qualquer investigação acadêmica, garantindo a confiabilidade dos resultados.

Em termos de replicabilidade, esta metodologia pode ser reproduzida por outros pesquisadores interessados no tema da gamificação em sala de aula. O detalhamento das etapas — desde a definição do recorte temporal até os critérios de inclusão e exclusão das fontes assegura a transparência do processo investigativo. Para Yin (2015), a clareza metodológica é uma das condições para que a pesquisa seja validada pela comunidade científica, pois permite verificar e discutir os caminhos adotados pelo autor.

REVISTA TÓPICOS

Por fim, é importante destacar que a escolha de uma metodologia bibliográfica qualitativa não exclui a possibilidade de futuras investigações empíricas. Ao contrário, pretende-se que os resultados aqui sistematizados possam subsidiar pesquisas de campo, como estudos de caso, entrevistas com professores e experimentações em sala de aula. Como afirma Gil (2019), a pesquisa bibliográfica frequentemente funciona como etapa preliminar que orienta e fundamenta abordagens empíricas posteriores.

A metodologia adotada neste estudo caracterizou-se por um processo sistemático de levantamento, seleção, categorização e análise crítica da literatura sobre gamificação na educação, conduzido a partir de uma perspectiva qualitativa. O caminho seguido permitiu construir um panorama abrangente e fundamentado, capaz de revelar tanto as contribuições quanto as limitações dessa estratégia pedagógica no contexto do Ensino Fundamental.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

A análise bibliográfica realizada neste estudo permitiu organizar os achados em três eixos principais: benefícios pedagógicos da gamificação, desafios estruturais para sua implementação e implicações da formação docente. Essa sistematização possibilita compreender tanto o potencial da estratégia quanto as barreiras que ainda precisam ser superadas para que se efetive no Ensino Fundamental.

Os estudos revisados convergem ao afirmar que a gamificação possui grande potencial de engajamento dos estudantes. Segundo Kapp (2012), a utilização

REVISTA TÓPICOS

de elementos como recompensas simbólicas, feedback imediato e progressão por níveis desperta nos alunos um interesse que vai além da obrigação escolar, aproximando a aprendizagem do universo lúdico com o qual já estão familiarizados. Esse envolvimento tende a aumentar a motivação intrínseca, ou seja, o prazer pelo aprendizado em si.

Alves (2021) destaca que os mecanismos gamificados favorecem a autonomia dos alunos, uma vez que eles assumem papel ativo no processo educativo. Em atividades gamificadas, o estudante deixa de ser apenas receptor de informações e passa a se responsabilizar por seu progresso, desenvolvendo senso de pertencimento e responsabilidade sobre suas escolhas.

Outro aspecto identificado é a promoção da aprendizagem colaborativa. Para Dicheva et al. (2015), a gamificação pode ser desenhada de modo a estimular não apenas a competição, mas também a cooperação entre os pares. Nesse caso, os jogos assumem um caráter de comunidade, em que o sucesso coletivo é valorizado e cada integrante contribui com suas habilidades para o alcance de objetivos comuns.

Além disso, há indícios de que a gamificação fortalece o desenvolvimento de competências socioemocionais. Como observa Mattar (2018), o enfrentamento de desafios em ambiente lúdico possibilita que os alunos aprendam a lidar com frustrações, persistam diante de dificuldades e aprimorem habilidades de resolução de problemas. Esses aspectos extrapolam a dimensão cognitiva, alcançando aprendizagens que contribuem para a formação integral do sujeito.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Apesar das contribuições, a implementação da gamificação em escolas brasileiras esbarra em dificuldades significativas. Menezes e Santos (2020) recordam que a precariedade de infraestrutura tecnológica é um dos principais entraves. Muitas instituições públicas não dispõem de laboratórios adequados, acesso à internet estável ou dispositivos individuais, o que compromete a execução de atividades gamificadas mais complexas.

Além da falta de recursos, há desigualdade entre os estudantes em relação ao acesso às tecnologias fora da escola. Como aponta Moraes e Nakamoto (2024), quando propostas gamificadas dependem fortemente do uso de dispositivos digitais, podem ampliar diferenças sociais já existentes, uma vez que nem todos os alunos possuem condições de praticar em casa. Assim, a gamificação corre o risco de se transformar em mais um fator de exclusão se não for cuidadosamente planejada e adaptada à realidade local.

Outro desafio estrutural refere-se ao tempo disponível para planejamento e execução das aulas. Segundo Rosalina, Rose e Vera (2025), a aplicação da gamificação requer preparação detalhada, envolvendo desde a definição clara dos objetivos até a escolha de plataformas, a elaboração de missões e o acompanhamento do desempenho dos alunos. Em escolas onde professores enfrentam jornadas intensas e sobrecarga de trabalho, torna-se difícil dedicar tempo para planejar e implementar práticas gamificadas de maneira consistente.

Um dos pontos mais enfatizados pela literatura é a centralidade da formação docente. Mattar (2018) afirma que a gamificação não deve ser compreendida como mera aplicação de recursos digitais, mas como estratégia pedagógica

REVISTA TÓPICOS

que exige fundamentação teórica e intencionalidade. Nesse sentido, cabe ao professor mediar a experiência de aprendizagem, orientando os estudantes e garantindo que os elementos de jogo estejam a serviço do desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

De acordo com Werbach e Hunter (2012), quando a gamificação é aplicada sem formação adequada, o risco é que os educadores se limitem a reproduzir mecânicas superficiais de pontuação e ranking, esvaziando seu potencial pedagógico. Para os autores, a gamificação precisa estar integrada a um projeto pedagógico maior, articulado ao currículo e às necessidades reais da turma.

A literatura também indica que a resistência de alguns professores em adotar práticas gamificadas decorre de insegurança em relação ao domínio tecnológico. Segundo Alves (2021), a ausência de capacitação continuada gera receio e, em alguns casos, rejeição às metodologias ativas. Programas de formação que integrem teoria e prática são, portanto, fundamentais para que os docentes possam compreender os fundamentos da gamificação e aplicá-la de forma crítica e criativa.

A partir da análise realizada, percebe-se que a gamificação, embora apresente resultados positivos em termos de engajamento e aprendizagem, não deve ser encarada como solução única ou imediata para os desafios educacionais. Como defende Demo (2018), nenhuma metodologia por si só é capaz de superar problemas estruturais profundos; é necessário integrá-la a um conjunto de práticas coerentes com os objetivos da escola e da sociedade.

REVISTA TÓPICOS

Os benefícios relatados nos estudos confirmam que a gamificação tem potencial para transformar a sala de aula em um espaço mais dinâmico e motivador. Contudo, esse potencial só se realiza plenamente quando os elementos lúdicos estão alinhados a propósitos pedagógicos claros. Nesse sentido, a crítica de Werbach e Hunter (2012) permanece pertinente: se reduzida a recompensas extrínsecas, a gamificação perde força educativa e se limita a manter os alunos ocupados, sem garantir aprendizagens significativas.

Além disso, os desafios estruturais evidenciados no Brasil indicam que políticas públicas são indispensáveis. Para Menezes e Santos (2020), investimentos em infraestrutura tecnológica e conectividade são condições mínimas para a implementação da gamificação em larga escala. Sem essas condições, a estratégia tende a permanecer restrita a contextos privilegiados, ampliando desigualdades já existentes.

Por fim, a formação docente se apresenta como eixo transversal. Como aponta Mattar (2018), apenas professores devidamente preparados serão capazes de adaptar a gamificação ao contexto de cada turma, explorando seus potenciais sem cair em reducionismos. A formação precisa ser contínua e articulada às práticas cotidianas, permitindo que os educadores experimentem, avaliem e reajustem suas propostas.

5 CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como propósito analisar a gamificação em sala de aula como estratégia pedagógica no Ensino Fundamental, refletindo sobre

REVISTA TÓPICOS

suas potencialidades e desafios. Os resultados da revisão bibliográfica indicaram que a gamificação apresenta contribuições relevantes para o processo educativo, sobretudo no que se refere ao engajamento, à motivação e ao desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais dos estudantes. O uso de elementos lúdicos, como missões, recompensas simbólicas e feedback imediato, mostrou-se capaz de favorecer a autonomia discente e estimular a aprendizagem colaborativa, aproximando a escola do universo cultural das novas gerações.

Contudo, os achados também evidenciaram barreiras importantes que limitam a efetividade da prática. Entre elas, destacam-se a insuficiência de infraestrutura tecnológica em muitas instituições, a desigualdade no acesso a recursos digitais e a carência de formação continuada para professores. Esses fatores demonstram que a gamificação, para além de uma metodologia inovadora, exige suporte institucional, políticas públicas de investimento em tecnologia educacional e programas consistentes de capacitação docente.

Diante das análises, conclui-se que os objetivos do estudo foram alcançados, pois foi possível identificar tanto os benefícios quanto as limitações da aplicação da gamificação no Ensino Fundamental. A hipótese de que a gamificação pode contribuir para a melhoria da qualidade da educação foi confirmada, desde que esteja ancorada em planejamento pedagógico criterioso e mediada por professores preparados para articular os elementos lúdicos a metas de aprendizagem bem definidas.

Do ponto de vista teórico, a pesquisa contribui ao reforçar que a gamificação deve ser compreendida como parte de um conjunto mais amplo de

REVISTA TÓPICOS

metodologias ativas, e não como solução isolada para os desafios educacionais. Do ponto de vista prático, os resultados indicam que sua adoção pode transformar o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico e motivador, desde que respeitadas as condições estruturais e sociais de cada contexto.

Como limitação, destaca-se o fato de a investigação ter se apoiado exclusivamente em fontes bibliográficas, sem a realização de estudo empírico em sala de aula. Recomenda-se, portanto, que pesquisas futuras realizem experimentações práticas, avaliando os impactos da gamificação em turmas reais e explorando variáveis como rendimento escolar, inclusão digital e desenvolvimento socioemocional.

A gamificação representa um desafio e, ao mesmo tempo, uma oportunidade para a educação básica. O desafio está em superar barreiras materiais e formativas; a oportunidade está no potencial de engajar estudantes e tornar a aprendizagem mais significativa. Ao articular inovação pedagógica, investimento em infraestrutura e valorização docente, a gamificação pode se consolidar como uma ferramenta poderosa para a construção de uma escola mais atrativa, inclusiva e alinhada às demandas do século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn. **Gamificação na educação**. Salvador: EDUFBA, 2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 14. ed. Campinas: Autores Associados, 2018.

DETERDING, Sebastian; SICART, Miguel; NACKE, Lennart; O'HARA, Kenton; DIXON, **Dan**. **From game design elements to gamefulness: defining “gamification”**. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments, p. 9-15, 2011.

DICHEVA, Darina; DICHEV, Christo; AGRE, Gennady; ANGELOVA, Galia. **Gamification in education: A systematic mapping study**. Educational Technology & Society, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. 23. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

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

MATTAR, João. **Metodologias ativas: para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2018.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

MENEZES, André; SANTOS, Carla. **Desafios da gamificação em escolas públicas brasileiras**. Revista Brasileira de Educação, v. 25, p. 1-17, 2020.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

MORAES, Tatiane Netto; NAKAMOTO, Paula Teixeira. **Educação em jogo: os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica**. Educação, Santa Maria, v. 49, e70598, 2024. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-64442024000100218. Acesso em: 26 ago. 2025.

ROSALINA, L.; ROSE, M.; VERA, M. **Gamificação: diálogos com a educação**. Salvador: SENAI Cimatec, 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

¹ Discente do Curso Superior de Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação da Must University. E-mail: cristinabrito13016@student.mustedu.com

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672