

# **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL BRASILEIRO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA EM TESES E DISSERTAÇÕES**

**GAMIFICATION IN BRAZILIAN ELEMENTARY SCHOOLS: A SYSTEMATIC  
REVIEW OF THESES AND DISSERTATIONS**

Ciências Sociais Aplicadas • 24/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787547036](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787547036)

---

Lucas Sell Romão<sup>1</sup>

Nério Amboni<sup>2</sup>

Rômulo Fedatto Pereira<sup>3</sup>

---

## RESUMO

O presente artigo apresenta uma revisão sistemática da literatura sobre a gamificação na educação disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Foram analisadas 8 teses e 72 dissertações acerca da gamificação no ensino fundamental I e II. Os achados revelam que a gamificação representa uma estratégia relevante para o processo de ensino e aprendizagem, pois consegue atrair a atenção e manter os alunos ativos em sala de aula, ajudando a resolver desafios de maneira lúdica e, principalmente, trabalhando de modo colaborativo para a construção do conhecimento. Apesar dos benefícios proporcionados, a gamificação não é para todos. É preciso que haja um bom planejamento, assim como conhecer quais são os possíveis problemas que podem surgir de uma aplicação incorreta, a fim de que tais problemas sejam eliminados ou ao menos minimizados.

**Palavras-chave:** Gamificação na Educação; Revisão Sistemática; Dissertações e Teses.

## ABSTRACT

This article presents a systematic review of the literature on gamification in education available in the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations. A total of 8 theses and 72 dissertations on gamification in elementary and middle school were analyzed. The findings reveal that gamification represents a relevant strategy for the teaching and learning process, as it succeeds in capturing students' attention and keeping them engaged in the classroom, helping them solve challenges in a playful manner and, above all, working collaboratively to construct knowledge. Despite the benefits it offers, gamification is not for everyone. It requires careful planning, as well as an understanding of the potential problems that may arise from improper implementation, so that such problems can be

eliminated or at least minimized.

**Keywords:** Gamification in Education; Systematic Review; Dissertations and Theses.

## 1. INTRODUÇÃO

A sociedade está cada vez mais imersa nas tecnologias e, neste contexto, uma das áreas que mais está se beneficiando é a educação (Cladis, 2020). Os jogos podem ser fundamentais no desenvolvimento psicológico e na aprendizagem de crianças e adolescentes. Os aspectos ativos e interativos das atividades trazem benefícios no desenvolvimento pessoal que podem ser decisivos na educação de futuros cidadãos (Zheng *et al.*, 2024).

O termo gamificação é derivado da expressão inglesa *gamification* e vem ganhando visibilidade nas últimas décadas por ter sido utilizada em treinamentos empresariais, no marketing e, em processos de ensino e aprendizagem (Barboza, 2024). Ainda segundo o autor, os jogos no processo de ensino e aprendizagem transformam teorias abstratas em experiências concretas, facilitando a visualização, a aprendizagem significativa e o aumento do engajamento dos alunos.

A gamificação, mesmo assim, ainda é pouco explorada e conta com poucas pesquisas e informações no contexto do ensino fundamental. Os jogos podem ser importantes ferramentas no desenvolvimento dos alunos, já que os ambientes lúdicos de ensino representam uma demanda em todo o mundo, podendo ser definidos como uma das linguagens mais relevantes de interação online e internacional (Rodríguez *et al.*, 2024).

Os conteúdos gamificados tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico ao incorporarem elementos de jogos para promover um ensino mais interativo, motivador e envolvente. Essa abordagem contribui para reduzir a monotonia das aulas, pois aproxima o ambiente escolar de um universo familiar e atrativo para os alunos. Enquanto tarefas e avaliações tradicionais são vistas apenas como obrigações, os jogos quebram essa percepção e transformam a rotina em mais uma etapa ou nível da aquisição do conhecimento (Barboza, 2024).

Kapp (2012, p. 11) define gamificação como “o uso de elementos do design de jogos, mecânicas de jogo, estéticas e pensamentos de jogo em aplicações não relacionadas com jogos para motivar os estudantes”. Mastrocola (2013 p. 26) entende a gamificação como o uso de elementos e técnicas dos jogos como “pontos, níveis, troféus, fases, medalhas, entre outros, dentro de contextos que não são jogos”. Trata-se do aproveitamento de técnicas, noções e contextos de jogos, adaptando-os para diferentes aplicações para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizado e resolver problemas

Os jogos possuem aplicações variadas dentro da educação e são divididos segundo Rulyansah *et al.* (2023), em duas categorias principais a Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL) e a Gamificação. Calderón e Ruiz (2015) e Plass *et al.* (2020) reforçam que a gamificação utiliza os componentes dos jogos de forma muito pontual, mas sem abandonar a essência da atividade desenvolvida inicialmente, em outras palavras, se aprende com ajuda de elementos motivadores dos jogos, mas sem jogar. No entanto, existem outras abordagens muito relacionadas à gamificação que ultrapassam essa restrição e colocam os jogos como protagonistas

da aprendizagem como a aprendizagem baseada em jogos (GBL) e os jogos sérios.

Nesta direção, o artigo tem por objetivo analisar a produção acadêmica sobre gamificação na educação em Teses e Dissertações nacionais, no período de 2018 a 2023.

O artigo está estruturado em cinco seções. A primeira seção abrange a introdução e o objetivo, a segunda seção apresenta os principais fundamentos do tema gamificação, a terceira seção trata dos procedimentos metodológicos utilizados na revisão sobre o tema gamificação na educação. Na seção quatro são descritos e analisados os achados da pesquisa, a seção cinco apresenta as conclusões e ao final são citadas as referências que embasaram o desenvolvimento deste estudo.

## **2. GAMIFICAÇÃO**

O termo *gamification* como afirmam Werbach e Hunter (2012), surgiu aproximadamente em 2003, quando Nick Pelling o usou para explicar a sua ideia de aprimoramento de produtos eletrônicos por meio de interfaces baseadas em jogos. O termo teve uma definição mais aceita com a publicação do artigo *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”* do autor Deterding *et al.*, (2011), onde a gamificação passou a ser entendida como o uso de elementos de *design* de jogos (por exemplo, pontos, quadros de classificação e crachás) em contextos não relacionados a jogos.

A gamificação não exige o uso de um vídeo game concreto para o alcance dos objetivos, já que a própria classe pode se transformar num jogo. Ao usar elementos motivadores de jogo, o aluno pode se

sentir como se estivesse jogando um jogo na vida real e não apenas jogando um jogo real no computador como acontece com os jogos sérios. A gamificação, por outro lado, não substitui o processo de ensino existente, mas, ao contrário, o torna mais envolvente e desafiador para os alunos (Šćepanović; Žarić; Matijević, 2015).

A gamificação tornou-se uma maneira popular de adicionar envolvimento e motivação à aprendizagem. Ela incentiva as pessoas a se envolverem mais com a atividade desejada como também tem sido usada como uma maneira divertida e envolvente de motivar os alunos a participar mais nos processos de aprendizagem (Šćepanović; Žarić; Matijević, 2015; Sailer *et al.*, 2017).

Cruz Junior (2017) observa que embora a gamificação utilize elementos dos jogos ela não é considerada um jogo, pois gamificar não é o mesmo que criar jogos e, sim conferir a situações de não jogo um espírito lúdico mediante a apropriação e mobilização de conhecimentos e técnicas presentes nos jogos. Para Lopez e Tucker (2019) na educação, a gamificação não é um produto independente e, sim, um processo criativo e estruturado de incorporação de elementos de jogos em ambientes educacionais com o objetivo de motivar o comportamento do aluno e melhorar o desempenho acadêmico.

Hanus e Fox (2015), realizaram testes com alunos em dois cursos, um curso recebeu um currículo gamificado, apresentando um placar e emblemas, enquanto o outro curso recebeu o mesmo currículo, mas sem os elementos gamificados. Os resultados apontaram que os alunos do curso gamificado apresentaram notas mais baixas e mostraram menos motivação, satisfação e empoderamento ao longo do tempo, em comparação àqueles na classe não gamificada.

Toda, Valle e Isotani (2018) identificaram efeitos negativos associados a gamificação quando aplicada à educação como indiferença, perda de desempenho, comportamento indesejado e efeitos declinantes.

Portugal (2021) realizou uma revisão sistemática com o objetivo de identificar os potenciais efeitos negativos verificados através da aplicação incorreta da gamificação. O autor identificou que a redução de desempenho como o efeito negativo mais frequente e diversos são os motivos que podem levar a esse resultado. Em algumas situações as mecânicas da gamificação conduziram a uma distração do verdadeiro objetivo da tarefa e por fim alguns participantes revelaram não gostar de competição.

Li, Ma e Shi (2023) apresentam em seu estudo que a gamificação pode ser uma abordagem promissora e viável em contextos educacionais para promover o ensino e a aprendizagem. Os resultados mostraram que a gamificação em contextos educacionais deveria durar mais de um semestre para produzir ganhos significativos nos resultados. Alunos do ensino fundamental e superior tiveram resultados significativamente maiores quando comparados a alunos do ensino médio.

### **3. METODOLOGIA**

O artigo utiliza a metodologia da revisão sistemática da literatura (RSL). É uma maneira de verificar, a partir de uma questão problema, os aspectos pontuais em estudos (artigos, dissertações ou teses). Para Costa e Zoltowski (2014), a revisão sistemática permite um conhecimento amplo sobre os resultados das pesquisas e das melhores técnicas, fórmulas, teorias, ferramentas e recursos utilizados na resolução dos problemas científicos.



Esse tipo de levantamento torna-se relevante quando se pretende compreender o que já foi feito e, principalmente, as lacunas existentes nas mais diversas áreas de investigação. Como toda metodologia, para uma boa RSL é necessária a adoção de um conjunto de passos, entre eles a formação da base de dados (trabalhos a serem estudados).

O artigo utiliza como fonte de pesquisa a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDBTD). Para encontrar o maior número de trabalhos sobre a temática gamificação foram utilizados os descritores “Gamificação” e “Educação”. As consultas realizadas na referida base de dados, nos meses de setembro e outubro de 2024, resultaram num total de 274 trabalhos, distribuídos entre instituições públicas e privadas de todo o Brasil (Tabela 1).

**Tabela 1.** Número de teses e dissertações na BDBTD sobre Gamificação

| Tipo de obra/região | Dissertação | Tese | Total |
|---------------------|-------------|------|-------|
| Sul                 | 84          | 19   | 103   |
| Sudeste             | 74          | 13   | 87    |
| Nordeste            | 59          | 6    | 65    |
| Centro-oeste        | 9           | 2    | 11    |
| Norte               | 6           | 1    | 7     |
| Não identificado    | 1           | 0    | 1     |
| Total               | 233         | 41   | 274   |

**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024



O foco da revisão sistemática foram as teses e dissertações em que seus autores aplicaram, de alguma maneira, a gamificação na educação no ensino fundamental I e II. Para delimitar o quantitativo de trabalhos, foram estabelecidos os seguintes critérios de inclusão e exclusão (Quadro 1):

**Quadro 1.** Fatores de Inclusão e exclusão para os trabalhos de gamificação

| Fatores de Inclusão                                                                                 | Fatores de Exclusão                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| a) Teses e dissertações sobre a gamificação no ensino fundamental I e II.                           | a) Teses e dissertações repetidas ou com embargo de acesso.             |
| c) Teses e dissertações com acesso aberto na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. | c) Estudos em nível de graduação, pós-graduação ou artigos científicos. |
| d) Teses e dissertações apresentadas entre 2018 e 2023.                                             | d) Teses e dissertações apresentadas antes de 2018.                     |

**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024

Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão elencados anteriormente, apenas 80 trabalhos se enquadravam nos critérios estabelecidos (Quadro 1). O motivo para o não enquadramento de grande parte dos trabalhos analisados se deve ao fato de que muitos, apesar de terem utilizado a gamificação, não estavam sendo desenvolvidos dentro de escolas de ensino fundamental I e II. Após a sua execução, obteve-se o resultado apresentado na Tabela 2.

**Tabela 2.** Teses e dissertações selecionadas após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão

| Tipo de obra/região | Dissertação | Tese     | Total     |
|---------------------|-------------|----------|-----------|
| Sul                 | 29          | 3        | 32        |
| Sudeste             | 22          | 3        | 25        |
| Nordeste            | 19          | 1        | 20        |
| Centro-oeste        | 1           | 0        | 1         |
| Norte               | 1           | 1        | 2         |
| <b>Total</b>        | <b>72</b>   | <b>8</b> | <b>80</b> |

**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024

Os dados coletados são descritos na seção seguinte de forma descritiva com figuras, quadros, tabelas e gráficos.

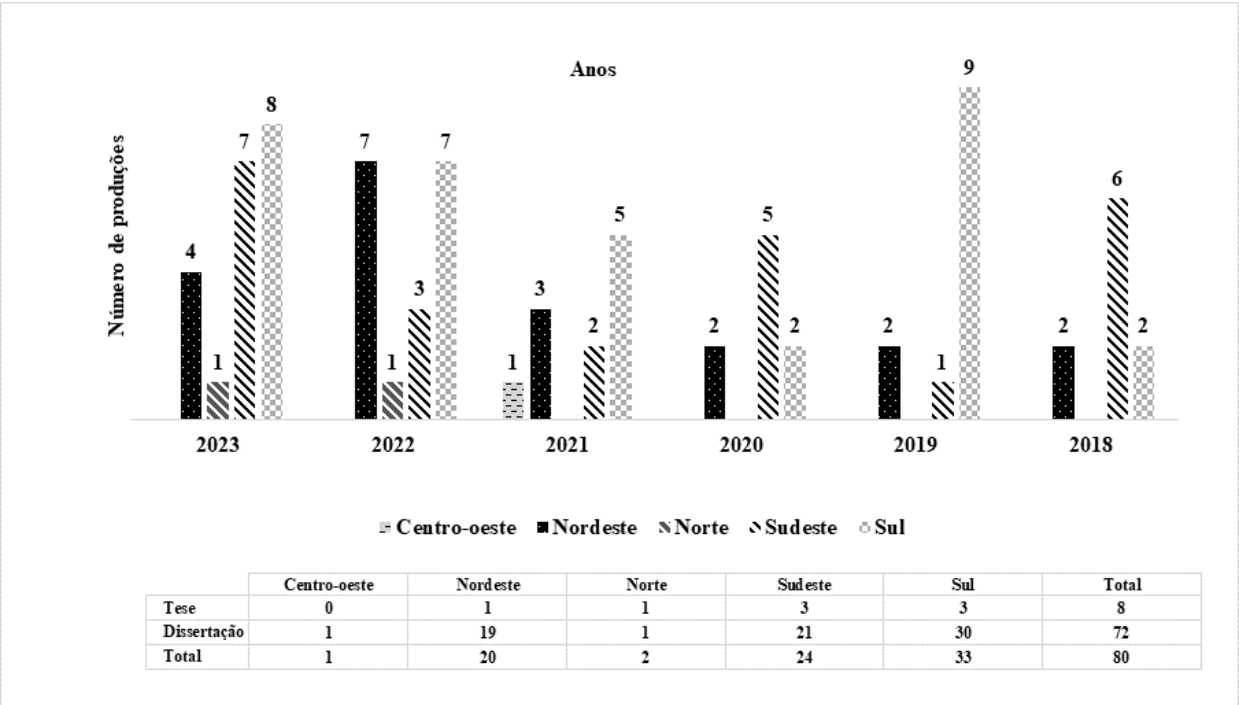
## 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES OU ANÁLISE DOS DADOS

O perfil da produção acadêmica de teses e dissertações sobre gamificação na educação, no período de 2018 a 2023, é descrita como segue: a) distribuição de teses e dissertações ao longo dos anos com a procedência da produção (estados e universidades); b) tipos de pesquisa com as técnicas de coleta de dados e as abordagens de pesquisa. Diante dos dados obtidos, pode-se observar um quantitativo significativo de teses e dissertações em nível de mestrado e doutorado, envolvendo a temática da gamificação.

### 4.1. Distribuição de Teses e Dissertações Ao Longo dos Anos e Procedência (Estados e Universidades)

No que se refere a produção de dissertações e teses por ano (Figura 1), observa-se que a mesma cresceu nos últimos anos. O ano de 2023 aparece como o mais produtivo para o tema e, em 2020 se nota o menor número de dissertações e teses, evidenciando os reflexos da pandemia de COVID-19.

**Figura 1.** Distribuição das teses e dissertações ao longo dos anos



**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

Embora tenha recebido considerável atenção nos últimos anos, a produção de teses e dissertações sobre gamificação no ensino fundamental I e II está concentrada em três regiões (Nordeste, Sul e Sudeste). Isso pode ser justificado por diversos fatores contextuais, como infraestrutura, acesso às tecnologias, recursos disponíveis e aspectos socioeconômicos.

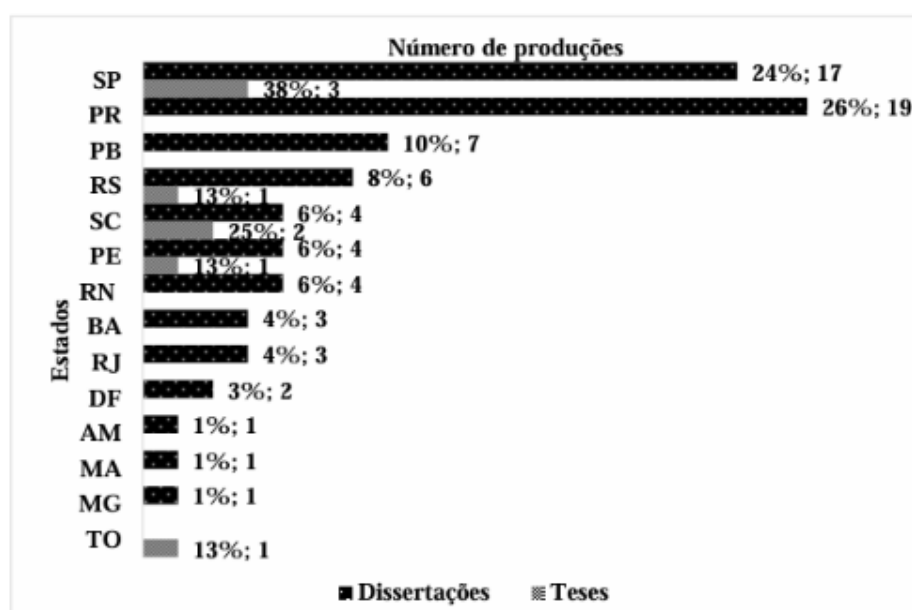
As regiões Sul e Sudeste concentram a maior parte dos programas de mestrado e de doutorado do país, especialmente na área de Educação, Ensino, Tecnologias Educacionais e Informática na Educação. A região Nordeste também apresentou crescimento

significativo desses programas nas últimas décadas, ampliando a sua participação na pesquisa educacional.

A menor quantidade de dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II provenientes das regiões Norte e Centro-Oeste pode ser decorrente: a) do menor número de programas de pós-graduação; b) da menor disponibilidade de grupos de pesquisa especializados; c) de limitações de financiamento e; d) das desigualdades históricas no desenvolvimento científico nacional.

Da mesma forma, o protagonismo dos estados de São Paulo, Paraná, Paraíba e Rio Grande do Sul evidenciam a maior produção de dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II (Gráfico 1).

**Gráfico 1.** Estados onde as teses e dissertações foram realizadas



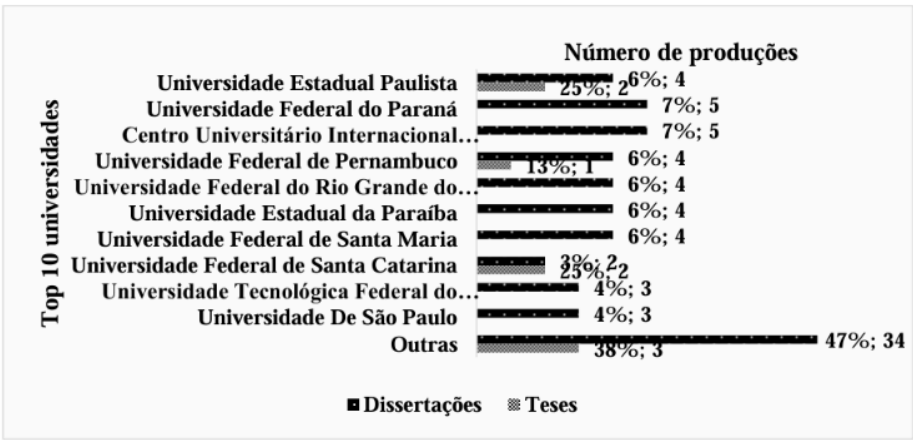
**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

O protagonismo dos estados citados está associado a concentração de programas de pós-graduação, à existência de grupos de pesquisa dedicados às tecnologias digitais e às metodologias ativas de

aprendizagem, bem como à maior disponibilidade de recursos para pesquisa e inovação educacional.

Na mesma linha, estão as universidades com a maior produção de teses e de dissertações sobre gamificação no ensino fundamental I e II (Gráfico 2).

**Gráfico 2.** Universidades onde as teses e dissertações foram realizadas



**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

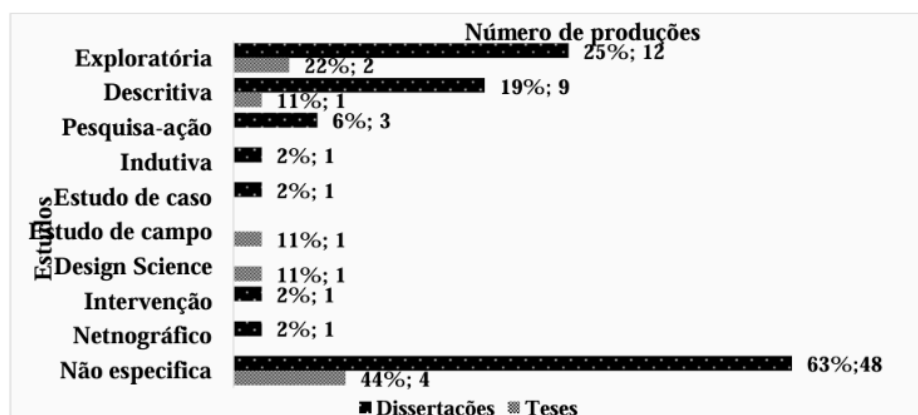
As instituições como UNESP, UFPR, UFPE, UFRGS e UFSC, por exemplo, conforme Gráfico 2 possuem grupos de pesquisa voltados para inovação pedagógica, tecnologias digitais e metodologias ativas, entre outros recursos. Os resultados ainda refletem a tradição das instituições destacadas na formação de pesquisadores e na produção de conhecimento nas áreas de Educação e Tecnologias Educacionais.

**4.2. Tipo de Pesquisa, Técnicas de Coleta de Dados e Abordagem**

Em relação aos tipos de pesquisa das dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II analisadas, pode-se perceber que a maioria delas é do tipo pesquisa exploratória (14

sendo: 2 teses e 12 dissertações), seguido pela pesquisa descritiva (10 sendo: 1 tese e 9 dissertações). Vale ressaltar que em 4 teses e 48 dissertações não foi possível observar os tipos de pesquisa utilizados (Gráfico 3).

**Gráfico 3.** Procedimentos metodológicos utilizados



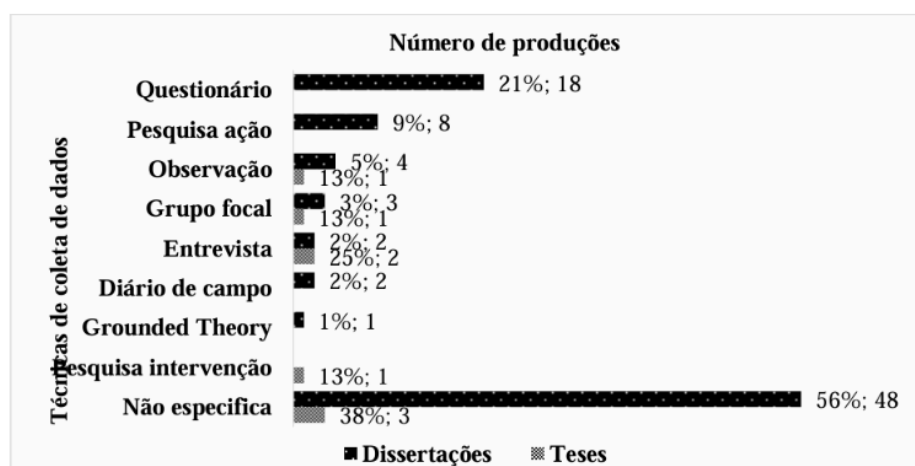
**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

O predomínio do tipo de pesquisa exploratória predominante nas dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II, pode ser explicado pelo caráter relativamente recente do tema gamificação na educação no Brasil. A pesquisa exploratória é relevante quando um tema está em processo de consolidação teórica e metodológica. A produção também é descritiva, porque está mais voltada a descrição e a análise dos fenômenos ligados a aplicação da gamificação na educação. O uso da pesquisa ação revela a preocupação dos autores das dissertações e teses em realizar intervenções nos ambientes escolares por meio da gamificação.

No tocante as técnicas de coleta de dados adotadas nas dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II, pode-se observar o uso de diferentes técnicas de coleta de dados. As técnicas mais utilizadas foram o questionário (18 dissertações) e a pesquisa-

ação (8 dissertações), seguidos pela observação (5 sendo: 1 tese e 4 dissertações), grupo focal (4 sendo: 1 tese e 3 dissertações) e entrevistas (4 sendo: 2 teses e 2 dissertações). Em 3 teses e em 48 dissertações não foi possível observar os procedimentos metodológicos utilizados por ausência de informações nos documentos analisados (Gráfico 4).

**Gráfico 4.** Técnicas de coleta de dados utilizadas



**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

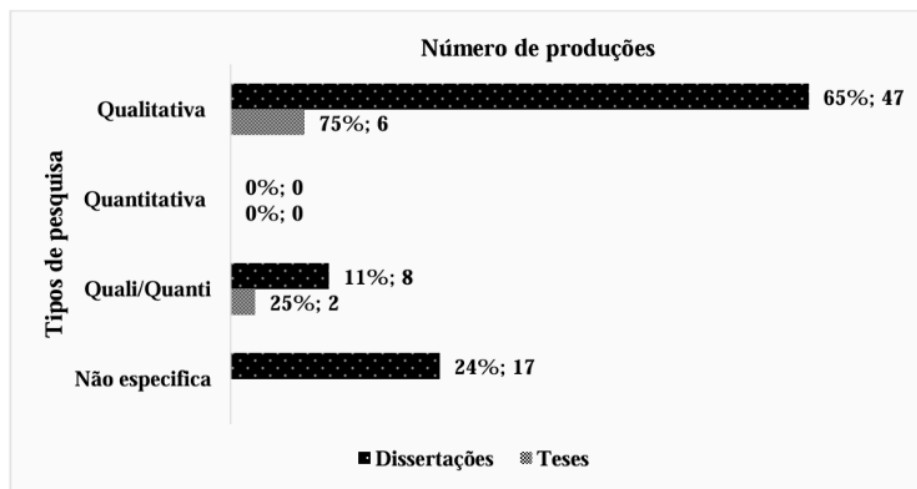
O predomínio do uso do questionário está relacionado aos tipos de pesquisa exploratória e descritiva comentado anteriormente. O questionário permite avaliar aspectos como motivação, participação, satisfação e aprendizagem decorrentes da implementação da gamificação. A adoção da pesquisa-ação também está relacionada do tipo de pesquisa, já que evidencia o caráter prático e da intervenção dos autores das dissertações e teses nos ambientes escolares.

O predomínio e o alinhamento dos tipos de pesquisas exploratória, descritiva e pesquisa-ação com as técnicas de coleta de dados está também relacionada a abordagem dominante da pesquisa



qualitativa utilizada nas dissertações e teses sobre gamificação no ensino fundamental I e II (Gráfico 5).

#### **Gráfico 5.** Abordagens de pesquisa



**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

A predominância da abordagem de pesquisa qualitativa nas dissertações e teses tem relação com a própria natureza da gamificação por envolver aspectos subjetivos como motivação, participação, engajamento e interação social.

#### **4.3. Descrição e Discussão dos Achados das 08 Teses Identificadas Sobre Gamificação no Ensino Fundamental I e II.**

A seção descreve os objetivos e os achados das 08 teses identificadas no levantamento realizado junto a base de dados utilizada sobre gamificação no ensino fundamental I e II. A não descrição dos objetivos e dos resultados das dissertações avaliadas deve-se ao número expressivo (72 dissertações). O Quadro 2 apresenta os títulos, os autores e os objetivos das teses que trabalharam a gamificação no ensino fundamental I e II.

**Quadro 2.** Títulos, autores e objetivos das teses que trabalharam a gamificação no ensino fundamental I e II

| <b>Título</b>                                                                                                                           | <b>Autor</b>               | <b>Objetivo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Letramento e emancipação digital cidadão: Cartografias e rastros na constituição de espaços de convivência híbridos e multimodais       | Marcelo de Miranda Lacerda | O desenvolvimento do jogo digital argumentativo Luka e a sua influência na promoção do discurso não polarizado de estudantes do ensino fundamental                                                                                                                                                |
| O cego e a geometria plana: um desafio piagetiano                                                                                       | Graziela de Souza Sombrio  | Desenvolver orientações para que os professores facilitem a construção do conhecimento geométrico pelos alunos cegos, fundamentados na teoria de Piaget, utilizando as diretrizes de acessibilidade para objetos de aprendizagem de Macedo (2010) e a gamificação como estratégia motivacional.   |
| Proposta de metodologia para desenvolvimento de plataforma gamificada para o ensino de atletismo                                        | Fernando Chade de Grande   | Produzir e validar uma plataforma responsiva, com interatividade e gamificação, utilizando os suportes midiáticos como recurso pedagógico na disciplina de Educação Física no ensino fundamental (anos iniciais).                                                                                 |
| Cards literários e gamificação da literatura: discursos, modos de existência e subjetividades das Escrita Leituras de "Hamlet – O jogo" | Leny André Pimenta         | A partir dos cards-literários, provocar uma ruptura nas práticas de leitura e escrita contemporâneas, instigando-o e assim permitir uma abertura para uma abertura para sentidos outros, problematizando-o a partir uma prática discursiva subjetivadora onde o sujeito é levado a observar-se, a |

|                                                                                                                                                           |                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                           |                                     | <p>analisar-se, a decifrar-se, reconhecendo-se como um domínio de si sobre si, uma experiência de si em relação aos modos de existência ético e estético, detentor de uma identidade que é construída e perpassada pela sexualidade.</p>                                                                                               |
| <p>Uma proposta para o ensino do teorema de Tales com gamificação</p>                                                                                     | <p>Rafael Rix Geronimo</p>          | <p>Construir uma estratégia didática gamificada para ensinar o teorema de Tales.</p>                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p>PRÓ-LIFE - Programa Lúdico de Intervenção para as Funções Executivas: desenvolvimento e avaliação no contexto escolar</p>                              | <p>Bruna Santana Anastácio</p>      | <p>Desenvolver e avaliar um programa lúdico de intervenção para o aprimoramento das funções executivas de crianças dos anos iniciais do Ensino fundamental.</p>                                                                                                                                                                        |
| <p>Seres humanos, animais venenosos peçonhentos e ambiente: interação na perspectiva da ecologia integral</p>                                             | <p>Yara Gomes Correa</p>            | <p>Desenvolver um mecanismo inovador e promotor de interação entre seres humanos, animais venenosos peçonhentos e ambiente, na perspectiva da Ecologia Integral, da Educação brasileira e dos Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável da ONU para o Brasil.</p>                                                                   |
| <p>O desenvolvimento do jogo digital argumentativo Luka e a sua influência na promoção do discurso não polarizado de estudantes do ensino fundamental</p> | <p>Alisson Michel Silva Valença</p> | <p>Construir um jogo digital argumentativo que favoreça a produção do discurso não polarizado em alunos do ensino fundamental. Analisar a incorporação de elementos do jogo Luka no favorecimento do discurso não polarizado por parte de estudantes do ensino fundamental participantes de um debate não-estruturado via WhatsApp</p> |

**Fonte:** Elaborado pelos autores, a partir do levantamento feito junto a base de dados em 2024.

Os autores das 08 teses selecionadas que trabalharam a gamificação no ensino fundamental I e II, observaram que:

- a. O desenvolvimento de práticas envolvendo games e a gamificação pode assegurar aos sujeitos/alunos uma aprendizagem baseada em situações reais, estimulando a vivência de episódios e sensações de aprendizagem mais adequadas a seus interesses (Lacerda, 2019);
- b. A aprendizagem de geometria pelos cegos, apenas o meio digital não é suficiente. É necessário que o tato seja utilizado para que o aluno possa construir o conhecimento. Assim, o tato precisa ser incluído em situações onde a gamificação está presente sempre que houver algum aluno cego (Sombrio, 2019);
- c. Houve um aumento de aprendizagem pelos alunos, fato comprovado pelo aumento de novas palavras sobre o atletismo descritas nos mapas de conceito (Grande, 2020);
- d. A melhoria dos modos de ler de forma prazerosa e crítica com maior envolvimento emocional, permite a criação de ambiente espontâneo e criativo. Observa-se que o *escreitor* embrenha-se pela linguagem literária, construindo e a reconstruindo o conto, permitindo o estímulo da imaginação e de seu campo simbólico, autoafirmação e autonomia aliadas à existência de regras claras e objetivas e da convivência de forma cooperativa e de grupo (Pimenta, 2020);

- e. Os estudantes foram capazes de construir seus conhecimentos referentes ao teorema de Tales, enunciando-o e aplicando, mesmo antes da institucionalização. (Jeronimo, 2021);
- f. A gamificação do PRÓ-LIFE foi bastante positiva e motivadora para as crianças, bem como a presença dos jogos ao longo das intervenções. Outro fator relevante foi a mudança de comportamento enquanto o PRÓ-LIFE acontecia, sobretudo em relação à autorregulação das crianças (Anastácio, 2021);
- g. A elaboração de competências e habilidades está de acordo com as diretrizes educacionais vigentes que, acrescidas aos princípios da Ecologia Integral e aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS), serviram de bússola para a elaboração de uma série editorial inovadora, intitulada Ser Humano, Animal e Ambiente, composta por cinco volumes entre cartilha, revistas e jogo (Correa, 2022)
- h. O desenvolvimento do jogo Luka conseguiu cumprir com pressupostos que foram considerados em seu início de ter uma narrativa que pudesse suscitar controvérsias e, assim, disparar processos argumentativos e com mecânicas que representassem estratégias anti-vieses para promover a uma menor polarização do discurso. Na turma do oitavo ano do ensino fundamental, foram constantes os usos das informações do game Luka para embasar argumentos, contra-argumentos e respostas dos estudantes, conforme a microanálise e a macro análise (Valença, 2022).

Os principais achados das teses descritas estão de acordo com os argumentos dos estudiosos da área, como por exemplo:

- a. A gamificação promove a motivação dos alunos e aprimora a experiência de aprendizagem por meio da incorporação de elementos gamificados. A gamificação na educação aumenta a motivação dos alunos, intensifica o engajamento e aprimora a concentração de conteúdo (Alvarez; Polanco, 2018);
- b. A gamificação transforma tarefas em atividades lúdicas, onde os alunos desenvolvem a necessidade de aplicar técnicas de autoaprendizagem para se prepararem melhor para as aulas, aumentando a capacidade de assimilação e o desempenho acadêmico (Martínez-Hita; Gómez-Carrasco; Miralles-Martínez, 2021; Park; Kim, 2021; Patil; Kumbhar, 2021);
- c. A gamificação promove mudanças comportamentais e atitudinais, incentivando tanto ações cívicas, quanto um maior comprometimento com responsabilidades acadêmicas e profissionais (Bengtsson; Bom; Fynbo *et al.*, 2021; Krath *et al.* 2021).

Um jogo pode ser instrumento de aprendizagem, disseminação de conhecimentos, ideias e conceitos. Os games, como ferramenta pedagógica, podem transformar o ensino – fundamental, médio, técnico e superior – fazendo do ambiente escolar um local inovador e conectado com as tendências educacionais mais atuais (Barboza, 2024).

Apesar dos benefícios proporcionados, a gamificação não é para todos. É preciso segundo Moraes e Nakamoto (2024) que haja um bom planejamento, assim como conhecer quais são os possíveis

problemas que podem surgir de uma aplicação incorreta, a fim de que tais problemas sejam eliminados ou ao menos minimizados.

## **5. CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O artigo teve por objetivo analisar a produção acadêmica sobre gamificação na educação em teses e dissertações nacionais, no período de 2018 a 2023.

A partir dos achados descritos, percebe-se que gamificação tornou-se uma estratégia relevante para o processo de ensino e aprendizagem, pois consegue atrair a atenção e manter os alunos ativos em sala de aula, ajudando a resolver desafios de maneira lúdica e, principalmente, trabalhando de modo colaborativo para a construção do conhecimento. Nesta revisão sistemática, foi possível observar a metodologia utilizada em várias áreas do saber e a forma como produzem resultados promissores quando bem planejados.

Retomando as questões iniciais, entre elas, o quantitativo de estudos empíricos sobre gamificação na educação, em nível de mestrado (dissertações) e doutorado (teses), disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, pode-se notar que a partir dos descritores “Gamificação”, e “Educação”, até 2023, foram contabilizados 274 trabalhos depositados na Base de Dados (BDTD). Desses trabalhos, 233 são dissertações e 41 são teses.

Com a aplicação dos critérios de inclusão e de exclusão, observa-se que o ano mais produtivo foi o de 2023 e o menos produtivo foi o ano de 2020. As duas regiões com a maior produção foram a Sul (Paraná) e a Sudeste (São Paulo). A universidade com o maior destaque foi a UNESP. A maior parte das dissertações e teses são de natureza exploratória e descritiva com o uso predominante de



questionários e pesquisa-ação. A pesquisa qualitativa também foi destaque no desenvolvimento das teses e dissertações.

O objetivo maior deste estudo foi oferecer uma visão acerca dos das dissertações e teses realizadas pelos pesquisadores nos últimos tempos sobre a temática da gamificação. Nesse nível, pode-se observar que os achados foram promissores, permitindo um maior engajamento dos sujeitos, aumento no aprendizado, maior motivação, aprimoramento de habilidades e maior socialização na realização de atividades.

Como pistas para investigações futuras, os autores recomendam a ampliação da base de dados de trabalho através de um comparativo entre as teses e dissertações desenvolvidas no Brasil e os trabalhos realizados em outros países. Dessa forma, é possível verificar o alinhamento ou não dos resultados obtidos ou se os investigadores utilizaram as mesmas metodologias e tecnologias em suas atividades de gamificação na educação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁLVAREZ, A.; POLANCO, N. La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. **Rev. Tecnológica-Educ. Docentes 2.0**, v. 6, p.19–23, 2018. <https://doi.org/10.37843/rted.v6i4.30>

ANASTÁCIO, B. S. **PRÓ-LIFE**: programa lúdico de intervenção para as funções executivas: desenvolvimento e avaliação no contexto escolar. 2021. 317 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

BARBOZA, E. F. A gamificação como estratégia instrucional. **Revista EDaPECI**, v. 24, n.2, p. 4-13, 2024.

<https://doi.org/10.29276/redapeci.2024.24.220949.4-13>

BENGTSSON, T. T.; BOM, L. H.; FYNBO, L. Playing apart together: young people's online gaming during the covid-19 lockdown. **Young**, v. 29 n. 4, p. 65-80, 2021. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>

BOZKURT, A. Gamification, education and e-learning: an interview with Andrzej Marczewski. **eLearn**, v. 9, 2017. <https://doi.org/10.1145/3148624.3137178>

CALDERÓN, A. Y; RUIZ, M. A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management. **Computers & Education**, v. 87, p.396-422, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.07.011>

CLADIS, A. E. A shifting paradigm: an evaluation of the pervasive effects of digital technologies on language expression, creativity, critical thinking, political discourse, and interactive processes of human communications. **E-Learning and Digital Media**, v.17, n.5, p.341-364, 2020. <https://doi.org/10.1177/2042753017752583>

CORRÊA, Y. G. **Seres humanos, animais venenosos peçonhentos e ambiente:** interação na perspectiva da ecologia integral.2022. 143f. Tese (Doutorado em Ciências do Ambiente) – Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Ciências do Ambiente, Palmas, 2022.

COSTA, Â. B; ZOLTOWSKI, A. P. C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, S. H.; COUTO, M.C. P. P.; HOHENDORFF, J. V. (org.). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014. p. 55–70.

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [S.L.], v. 39, n. 3, p. 226-232, 2017. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2017.02.012>.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining gamification: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference**: Envisioning future media environments, 2011 (p. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

GERONIMO, R. R. **Uma proposta para o ensino do teorema de Tales com gamificação**. 2021. 176 f. Tese (Doutorado em Educação Matemática) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.

GRANDE, F. C. **Proposta de metodologia para desenvolvimento de plataforma gamificada para o ensino de atletismo**. 2020. 318 f. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2020.

HANUS, M. D.; FOX, J. Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. **Computers & Education**, [S.L.], v. 80, p. 152-161, 2015. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

KAPP, K. M. **The Gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Wiley, 2012.

KRATH, J.; SCHÜRMANN, L.; VON KORFLESCH, H. F. O. Revealing the theoretical basis of gamification: a systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. **Computers in Human Behavior**, v. 125, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>

LACERDA, M. de M. **Letramento e emancipação digital cidadã: cartografias e rastros na constituição de espaços de convivência híbridos e multimodais**. 2019. 307 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2019.

LI M.; MA S.; SHI Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. **Front. Psychol.** v.14, 2023. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>

LOPEZ, C. E.; TUCKER, C. S. The effects of player type on performance: a gamification case study. **Computers in Human Behavior**, v. 91, p. 333–345, 2019. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.005>

MARTÍNEZ-HITA, M.; GÓMEZ-CARRASCO, C. J.; MIRALLES-MARTÍNEZ, P. The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. **Humanities and Social Sciences Communications**, n. 8, 2021. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9>

MASTROCOLA, V. M. **Doses lúdicas: breves textos sobre o universo dos jogos e entretenimento**. São Paulo: Independente, 2013.

MORAES, T. N.; NAKAMOTO, P. T. Educação em jogo: os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. **Educação**, [S. l.], v. 49, n. 1, 2024. <https://doi.org/10.5902/1984644470598>.

PARK, S.; KIM, S. Is sustainable online learning possible with gamification? The effect of gamified online learning on student learning. **Sustainability**, v. 13 n. 8, 2021. <https://doi.org/10.3390/su13084267>

PATIL, Y. M.; Y KUMBHAR, P. D. Learning by gamification: an effective active learning tool in engineering education. **Journal of Engineering Education Transformations**, v. 34, 2021. <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157194>

PIMENTA, L. A. **Cards literários e gamificação da literatura:** discursos, modos de existência e subjetividades das Escrita de Hamlet – o jogo. 2020. 319 f. Tese (Doutorado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara, 2020.

PLASS, J. L.; MAYER, R. E.; HOMER, B. D. **Handbook of game-based learning**. MIT Press. 2020. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=\\_2fKDwAAQBAJ&printsec=copyright&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=_2fKDwAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Acesso em: 10 jun. 2026.

PORTUGAL, M. **Gamificação em contexto educacional:** elementos positivos que guiam a efeitos negativos. 2021. 47 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação, Desenvolvimento e Aconselhamento) – Faculdade de Psicologia e de Ciências da

Educação, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/96547>. Acesso em: 12 jun. 2026.

RODRÍGUEZ, J. M. R.; MENÉNDEZ, A. M.; GARCÍA, S. A.; MALDONADO J. J. V. The reality of the gamification methodology in primary education: A systematic review. **International Journal of Educational Research**, v. 128, 2024. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>.

RULYANSAH, A.; GHUFRON, S.; NAFIAH; AKHWANI Y MARIAT, P. Competencies of teachers in game-based pedagogy. **Pegem Journal of Education and Instruction**, v.13, n.2, p. 354–370, 2023. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.39>

ŠĆEPANOVIĆ, S.; ŽARIĆ, N.; MATIJEVIĆ T. Gamification in higher education learning - state of the art, challenges and opportunities. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON E-LEARNING, 6., **Anais...** 2015. Belgrado. Disponível em: <http://econference.metropolitan.ac.rs/files/pdf/2015/23-Snezana-Scepanovic-NadaZaric-Tripo-Matijevic-Gamification-in-higher-education-learning-state-of-the-artchallenges-and-opportunities.pdf>. Acesso em: 26 jul 2026.

SOMBRIO, G. de S. **O cego e a geometria plana**: um desafio piagetiano. 2019. 207 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

TODA, A. M.; VALLE, P. H. D.; ISOTANI, S. The dark side of gamification: an overview of negative effects of gamification in education. **Communications In Computer and Information Science**, [S.L.], p.

143-156, 2018. Springer International Publishing.  
[http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2\\_9](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9).

VALENÇA, A. M. S. **O desenvolvimento do jogo digital argumentativo Luka e a sua influência na promoção do discurso não polarizado de estudantes do ensino fundamental**. 2022. Tese (Doutorado em Psicologia Cognitiva) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **The gamification toolkit**: dynamics, mechanics, and components for the win. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2015.

ZHENG, Y.; ZHANG, J.; LI, Y., WU, X.; DING, R.; LUO, X. Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. **Heliyon**, v. 10, n.1, 2024.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>

---

<sup>1</sup> Doutor em Administração (Centro de Ciências da Administração e Sócioeconômicas (ESAG) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1320-5404>

<sup>2</sup> Doutor em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor Titular do Centro de Ciências da Administração e Sócioeconômicas (ESAG) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8280-1535>



<sup>3</sup> Mestre em Planejamento e Controle de Gestão pela Universidade Federal de Santa Catarina (2025) E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#). ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-8696-896X>