

# **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENGAJAMENTO E A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES**

**GAMIFICATION IN BASIC EDUCATION: CONTRIBUTIONS TO STUDENT  
ENGAGEMENT AND LEARNING**

Ciências Humanas • 16/09/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/789525248](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/789525248)

---

Fernanda Maria Teodoro Pimenta<sup>1</sup>

Jeová Braga dos Santos<sup>2</sup>

Rafael Moreira de Souza<sup>3</sup>

Alan Eder Pereira<sup>4</sup>

Andressa Ribeiro Maciel<sup>5</sup>

Alorraine Pereira Scarpati Batista<sup>6</sup>

Keila Martins Santos<sup>7</sup>

Aline Athayde Bonifacio<sup>8</sup>

---

## RESUMO

Na passagem das tarefas repetitivas para experiências organizadas por desafios, escolhas e retorno contínuo, a gamificação passou a ser discutida como alternativa para aproximar os estudantes da Educação Básica dos conteúdos escolares sem descaracterizar a finalidade pedagógica do ensino. O objetivo deste artigo é analisar as contribuições da gamificação para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, considerando fundamentos conceituais, estratégias de aplicação e mediação docente. A pesquisa assumiu natureza bibliográfica, abordagem qualitativa e leitura interpretativa de estudos relacionados à gamificação, à aprendizagem ativa, ao protagonismo discente, à motivação, à personalização do ensino e ao uso pedagógico de recursos digitais. A análise indicou que práticas gamificadas podem favorecer participação, colaboração, resolução de problemas e maior envolvimento dos estudantes quando missões, narrativas, pontuações, níveis e *feedback* são vinculados ao currículo e ao planejamento do professor. Identificaram-se, contudo, limites associados à competição excessiva, à centralidade das recompensas, à fragilidade da infraestrutura e à aplicação de recursos lúdicos sem intencionalidade didática. Compreendeu-se, assim, que a gamificação contribui para experiências escolares mais significativas quando funciona como organização pedagógica mediada, e não como adereço motivacional ou substituição da ação docente.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Educação Básica; Engajamento; Gamificação; Mediação Docente.

## ABSTRACT

In the shift from repetitive tasks to experiences organized through challenges, choices and continuous feedback, gamification has come to be discussed as an alternative for bringing Basic Education

students closer to school content without weakening the pedagogical purpose of teaching. The objective of this article is to analyze the contributions of gamification to student engagement and learning, considering conceptual foundations, application strategies and teacher mediation. The research adopted a bibliographic nature, a qualitative approach and an interpretative reading of studies related to gamification, active learning, student protagonism, motivation, personalized teaching and the pedagogical use of digital resources. The analysis indicated that gamified practices can favor participation, collaboration, problem solving and greater student involvement when missions, narratives, scoring systems, levels and feedback are linked to the curriculum and to teacher planning. However, limits associated with excessive competition, the centrality of rewards, fragile infrastructure and the use of playful resources without didactic intentionality were identified. It was understood, therefore, that gamification contributes to more meaningful school experiences when it functions as a mediated pedagogical organization, and not as a motivational accessory or a replacement for teaching action.

**Keywords:** Basic Education; Engagement; Gamification; Learning; Teacher Mediation.

## 1. INTRODUÇÃO

Missões cumpridas, pistas descobertas, níveis superados e retornos imediatos sobre cada escolha compõem uma linguagem conhecida por muitos estudantes antes mesmo de aparecerem nos materiais escolares. No cotidiano da Educação Básica, esses elementos podem deixar de pertencer apenas ao universo dos jogos e passar a organizar experiências de aprendizagem mais participativas, desde que assumam função pedagógica clara. Gamificar, nesse sentido,

não significa brincar com o conteúdo, mas criar percursos didáticos nos quais desafio, colaboração, regra e descoberta aproximem o estudante do conhecimento.

Muitas aulas ainda se estruturam por exposição, exercício e correção, enquanto parte dos estudantes chega à escola habituada a interagir, testar caminhos, refazer tentativas e receber respostas rápidas sobre suas ações. Tal diferença entre a lógica escolar tradicional e as linguagens vividas fora da escola ajuda a explicar o interesse crescente pela gamificação. O uso pedagógico de elementos dos jogos pode tornar a aprendizagem mais ativa, pois transforma tarefas em percursos, conteúdos em problemas e participação em condição para avançar.

No contexto da Educação Básica, o valor da gamificação não está na competição entre estudantes nem no acúmulo de pontos, medalhas ou recompensas. Sua força aparece quando esses recursos ajudam a sustentar atenção, envolvimento, cooperação, autoria e resolução de problemas. Uma proposta gamificada mal planejada pode apenas decorar a aula com aparência lúdica; uma proposta intencional, por sua vez, organiza desafios coerentes com o currículo e oferece ao estudante motivos concretos para participar, pensar, persistir e aprender.

O estudo parte da seguinte questão: de que maneira a gamificação pode contribuir para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes da Educação Básica sem reduzir o processo educativo à lógica da premiação ou ao uso superficial de recursos lúdicos? A pergunta conduz a análise para um ponto central: a gamificação precisa ser compreendida como estratégia pedagógica mediada

pelo professor, e não como fórmula pronta para resolver problemas de desinteresse, participação ou rendimento escolar.

Com atenção às relações entre ludicidade, participação e construção do conhecimento, o objetivo deste artigo é analisar as contribuições da gamificação para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes da Educação Básica, considerando seus fundamentos, suas estratégias pedagógicas, suas possibilidades de aplicação e a mediação docente nas práticas gamificadas. A relevância do tema está em discutir propostas capazes de aproximar os estudantes dos conteúdos escolares, ampliar sua participação, favorecer o protagonismo discente e preservar a intencionalidade formativa da escola.

O caminho metodológico escolhido foi bibliográfico, qualitativo e interpretativo, com base em produções acadêmicas dedicadas à gamificação, à aprendizagem ativa, ao protagonismo estudantil, à motivação, à personalização do ensino e à mediação docente. Em vez de medir resultados em uma turma específica, o trabalho interpreta contribuições já publicadas para compreender como os autores tratam a gamificação na Educação Básica, seus benefícios, seus limites e seus cuidados de implementação.

A discussão segue dois movimentos complementares. Primeiro, examina os fundamentos, as estratégias e as possibilidades pedagógicas da gamificação na Educação Básica, diferenciando-a do uso direto de jogos ou aplicativos. Depois, analisa engajamento, aprendizagem e mediação docente em práticas gamificadas, com atenção às condições que tornam essa estratégia mais significativa. Resultados, metodologia e considerações finais completam o percurso, articulando os argumentos centrais do estudo.

## **2. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: FUNDAMENTOS, ESTRATÉGIAS E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS**

Salas de aula atravessadas por linguagens digitais, desafios interativos e novas formas de atenção passaram a demandar estratégias capazes de aproximar o estudante do conhecimento sem transformar a aprendizagem em simples entretenimento. Na Educação Básica, a gamificação surge nesse espaço de reorganização pedagógica, pois utiliza elementos próprios dos jogos em situações de ensino planejadas. Segundo Machado et al. (2023), essa abordagem tem sido estudada como possibilidade metodológica para ampliar motivação, engajamento e compreensão dos conteúdos escolares.

No campo educacional, gamificar não corresponde a levar um jogo pronto para a sala nem a converter toda atividade escolar em competição. Trata-se de mobilizar regras, desafios, objetivos, recompensas, narrativas, níveis e devolutivas para tornar o percurso de aprendizagem mais participativo. Andrade et al. (2025, p. 3269) afirmam que “Gamificação significa adotar o processo lógico, regras e designs de jogos para auxiliar no aprendizado divertido, atraente, significativo e motivador, enriquecendo as atividades desenvolvidas em cada etapa do aprendizado”. Essa definição ajuda a diferenciar jogo, brincadeira e estratégia pedagógica.

Revisões recentes indicam que a gamificação na Educação Básica tem sido utilizada em diferentes componentes curriculares, com destaque para propostas que envolvem resolução de problemas, interação social e participação ativa dos estudantes. Almeida et al. (2024) analisam elementos gamificados em ambientes de aprendizagem e apontam sua contribuição para a construção de

experiências mais dinâmicas. Nesse sentido, a gamificação passa a ser compreendida como alternativa didática capaz de articular envolvimento, desafio cognitivo e organização intencional das atividades escolares.

Na Educação Básica, o uso da gamificação precisa considerar a idade dos estudantes, os objetivos curriculares e as condições concretas da escola. Recursos como pontuação, missões, rankings, medalhas e fases podem despertar interesse, mas perdem força quando aparecem sem relação com o conteúdo. Machado et al. (2023, p. 738) ressaltam que “ressaltou-se a importância do embasamento desta estratégia em teorias de aprendizagem, planejamento de sua implementação de forma contextualizada e a necessidade de capacitação dos professores neste tópico”. A estratégia, portanto, depende de planejamento docente.

A gamificação também se diferencia do uso espontâneo de tecnologias digitais, pois não se limita à presença de computadores, celulares, aplicativos ou plataformas. Elementos de jogos podem ser utilizados em atividades presenciais, projetos colaborativos, sequências didáticas, desafios de leitura, resolução de problemas e propostas interdisciplinares. Conforme Andrade et al. (2025), a gamificação possui conceito amplo e pode ser aplicada em diferentes contextos de ensino, o que permite sua adaptação a turmas, conteúdos e realidades escolares variadas.

Ambientes gamificados favorecem participação quando oferecem metas claras, desafios progressivos e retorno sobre o desempenho dos estudantes. A lógica do jogo contribui para que o erro seja compreendido como parte do percurso, e não apenas como falha final. Almeida et al. (2024, p. 1) observam “o uso de aplicativos como

Kahoot, Scratch, Math Ninja e Quizizz para enriquecer as aulas, especialmente de matemática, visando tornar atividades mais envolventes”. Recursos desse tipo podem apoiar práticas ativas quando vinculados a objetivos formativos.

Pesquisas sobre gamificação na Educação Básica mostram que seus benefícios aparecem com mais consistência quando há coerência entre proposta didática, conteúdo e participação dos estudantes. A motivação inicial, embora relevante, não basta para sustentar aprendizagem. Na análise de Machado et al. (2023), estudos revisados destacam maior engajamento, compreensão dos conteúdos e melhora na relação entre estudantes e professores, mas também indicam a necessidade de fundamentação teórica e formação docente para evitar usos superficiais.

Atividades gamificadas podem estimular autonomia discente porque colocam o estudante diante de escolhas, desafios e percursos de superação. Contudo, autonomia não significa ausência de mediação. Andrade et al. (2025) permitem compreender que o professor continua responsável por organizar os elementos de jogo, definir regras, acompanhar desempenhos e relacionar cada etapa da proposta aos conteúdos escolares. Sem essa condução, a gamificação pode ficar restrita ao efeito visual ou à competição entre estudantes.

A aprendizagem ativa constitui uma dimensão importante das práticas gamificadas, pois desloca o aluno da posição de receptor para uma participação mais investigativa. Desafios, missões e problemas favorecem envolvimento quando solicitam análise, decisão, tentativa, cooperação e revisão de estratégias. Almeida et al. (2024) apontam que a gamificação promove aprendizagem ativa,

motivação, habilidades específicas e ambientes mais interativos, o que reforça sua aproximação com propostas pedagógicas voltadas à participação e à construção de sentido.

No cotidiano escolar, a gamificação precisa ser pensada como linguagem pedagógica, não como recompensa isolada. Pontos e medalhas podem compor uma proposta, mas não devem ocupar o centro da aprendizagem. Segundo Machado et al. (2023), a implementação contextualizada é condição relevante para que a gamificação dialogue com necessidades reais da Educação Básica. Desse modo, o professor precisa selecionar elementos de jogos de acordo com objetivos didáticos, perfil da turma e possibilidades de acompanhamento.

As aulas gamificadas podem favorecer criatividade docente porque permitem transformar conteúdos em percursos, missões, enigmas, narrativas ou problemas compartilhados. Ainda assim, sua construção exige cuidado para que o desafio não exclua estudantes com ritmos diferentes nem produza comparação excessiva entre desempenhos. Andrade et al. (2025) mostram que a gamificação pode trazer benefícios à aprendizagem das crianças, desde que associada ao trabalho cotidiano em sala e às condições reais de participação dos alunos.

Resultados de revisão sistemática indicam que a gamificação contribui para tornar o ambiente escolar mais dinâmico, interativo e socialmente participativo. Ela pode fortalecer habilidades cognitivas, emocionais e sociais quando permite colaboração, tomada de decisão e resolução de problemas. Na perspectiva de Almeida et al. (2024), esses elementos consolidam a gamificação como

metodologia reflexiva e transformadora na educação, especialmente quando sua aplicação supera a simples atratividade tecnológica.

A compreensão conceitual da gamificação exige reconhecer sua relação com jogos, mas também seus limites. Sua função pedagógica não está em substituir o ensino, e sim em reorganizar experiências de aprendizagem por meio de estruturas motivadoras, objetivos claros e desafios progressivos. Essa distinção aparece de modo expressivo em Andrade et al.:

*A palavra gamificação refere-se diretamente aos jogos. Por causa dessa proximidade, muitas pessoas acreditam que é um jogo de fato ou uma metodologia que transforma algo em um jogo. O termo corresponde ao uso de mecanismos ou elementos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos e/ou despertar engajamento entre um público específico, em um contexto fora dos jogos (ANDRADE et al., 2025, p. 3271).*

Segundo Andrade et al. (2025), a gamificação precisa ser entendida como estratégia de organização pedagógica, e não como jogo em sentido estrito. A citação evidencia que elementos lúdicos podem ser deslocados para contextos escolares com finalidades específicas, como resolver problemas, mobilizar participação e despertar engajamento. Assim, sua relevância na Educação Básica depende da articulação entre desafio, intencionalidade didática e acompanhamento docente.

Práticas gamificadas, quando planejadas com cuidado, podem ampliar o vínculo dos estudantes com os conteúdos escolares e

tornar a aprendizagem mais significativa. Machado et al. (2023) contribuem para essa leitura ao destacar benefícios ligados à motivação, ao engajamento e à compreensão, sem ignorar a necessidade de fundamentação e formação. Desse modo, a gamificação se apresenta como possibilidade pedagógica consistente quando os elementos dos jogos servem à aprendizagem, e não apenas à diversão.

A presença de aplicativos e ambientes digitais pode enriquecer propostas gamificadas, mas a qualidade da aprendizagem depende da forma como esses recursos são utilizados. Almeida et al. (2024) mostram que ferramentas como *Kahoot*, *Scratch*, *Math Ninja* e *Quizizz* aparecem em experiências educacionais voltadas a aulas mais envolventes e interativas. No entanto, o potencial desses recursos só se concretiza quando há mediação pedagógica, adequação curricular e clareza sobre as habilidades que se pretende desenvolver.

### **3. ENGAJAMENTO, APRENDIZAGEM E MEDIAÇÃO DOCENTE EM PRÁTICAS GAMIFICADAS**

O engajamento estudantil tornou-se uma das questões centrais nas discussões sobre gamificação, especialmente porque a Educação Básica lida com sujeitos que convivem com linguagens rápidas, interativas e marcadas por desafios constantes. Nesse cenário, a aula gamificada pode ampliar a participação quando transforma o conteúdo em percurso, problema, missão ou experiência compartilhada. Para Vasconcelos et al. (2023), a gamificação aparece como possibilidade de engajamento e protagonismo, pois aproxima a escola dos modos como os estudantes interagem com informações na cultura digital.

Práticas gamificadas ganham consistência quando favorecem participação ativa, autonomia e personalização do ensino. Pontos, narrativas, recompensas e devolutivas imediatas não devem funcionar como acessórios, mas como elementos organizados em torno de objetivos educacionais definidos. Coelho et al. (2025, p. 2) afirmam que “A gamificação, definida como a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, utiliza sistemas de pontuação, recompensas, narrativas e feedback imediato”. Essa organização pode tornar a aprendizagem mais envolvente quando preserva a intencionalidade pedagógica.

Experiências com ambientes gamificados indicam que a motivação dos estudantes pode ser ampliada quando as atividades possuem metas claras, progressão e retorno sobre o desempenho. Moreira et al. (2022) analisam o uso do *Classcraft* e demonstram que elementos como missões, personagens, pontuação e *feedback* podem apoiar o envolvimento discente. Embora o estudo se situe em curso de graduação, seus achados ajudam a pensar práticas escolares que associam desafio, acompanhamento e participação em atividades mediadas por recursos digitais.

O protagonismo estudantil não nasce apenas da presença de tecnologias ou de uma estética inspirada em jogos, mas da possibilidade de o aluno participar, decidir, tentar, revisar estratégias e perceber sentido no que realiza. Vasconcelos et al. (2023, p. 9) destacam que “a gamificação surge como uma possibilidade eficaz para trazer engajamento, protagonismo a esse estudante que adentra a escola com a possibilidade de pesquisa em sua mão”. A frase evidencia que o estudante atual precisa ser envolvido como sujeito ativo da aprendizagem.

A relação entre gamificação e aprendizagem personalizada amplia o debate sobre engajamento, pois cada turma apresenta ritmos, interesses e repertórios distintos. Estratégias gamificadas podem apoiar essa diversidade ao oferecer percursos graduais, desafios com diferentes níveis de complexidade e oportunidades de participação mais flexíveis. Na leitura de Coelho et al. (2025), gamificação e educação personalizada se aproximam por valorizarem autonomia, competência e relacionamento, dimensões importantes para a motivação e para a construção de experiências escolares mais inclusivas.

A mediação docente permanece decisiva para que a gamificação não seja reduzida à soma de recursos atrativos. O professor precisa organizar objetivos, definir regras, acompanhar interações, interpretar resultados e evitar que recompensas se sobreponham ao conteúdo. Segundo Moreira et al. (2022), a gamificação pode apoiar o ensino e ampliar motivação e engajamento, desde que seus elementos sejam planejados conforme a atividade proposta. Assim, a ferramenta não substitui a condução pedagógica, apenas oferece novas possibilidades de organização da experiência educativa.

Na Educação Básica, estudantes chegam à escola com repertórios digitais diversos, mas isso não significa domínio crítico das linguagens tecnológicas. A gamificação pode dialogar com esse repertório quando transforma a sala de aula em espaço de investigação, colaboração e resolução de problemas. Vasconcelos et al. (2023) compreendem que a escola precisa trabalhar com as informações trazidas pelos estudantes, criando condições para que elas sejam organizadas, discutidas e transformadas em aprendizagem com sentido.

O engajamento produzido pela gamificação não deve depender apenas de competição ou premiação. Quando bem planejada, a proposta favorece cooperação, persistência, pensamento crítico e construção de vínculos entre estudantes. Coelho et al. (2025) apontam que a gamificação pode contribuir para habilidades do século XXI, como resolução de problemas, colaboração e pensamento crítico. Essa contribuição ocorre quando os elementos de jogo são alinhados ao currículo e não funcionam como distração em relação aos objetivos de aprendizagem.

Os resultados de experiências gamificadas mostram que o interesse dos estudantes pode aumentar quando as atividades oferecem desafio, participação e acompanhamento contínuo. Moreira et al. (2022, p. 403) observam que “Os resultados obtidos indicaram percepções positivas dos estudantes em relação ao interesse, competência percebida e tensão ao realizar as atividades no contexto gamificado”. Essa percepção mostra que a gamificação pode alterar a forma como o estudante se envolve com a tarefa, especialmente quando o ambiente propõe metas progressivas e *feedback* constante.

A gamificação também favorece a passagem de uma lógica transmissiva para uma lógica mais participativa de aprendizagem. Em vez de apenas receber informações, o estudante passa a experimentar percursos, superar etapas, negociar regras e compreender consequências das próprias escolhas. Para Vasconcelos et al. (2023), a escola do século XXI precisa criar condições para que o conhecimento seja investigado, compartilhado e aplicado. Nessa perspectiva, o protagonismo discente depende de situações didáticas que convoquem ação, reflexão e colaboração.

A personalização do ensino, articulada à gamificação, permite que diferentes estudantes avancem por caminhos ajustados às suas necessidades. Entretanto, essa personalização não pode isolar o aluno nem transformar a aprendizagem em percurso individual sem interação social. Coelho et al. (2025) indicam que propostas personalizadas devem respeitar ritmos e interesses, mas também precisam preservar vínculos, colaboração e objetivos comuns. Assim, a gamificação torna-se mais formativa quando combina autonomia, cooperação e acompanhamento docente.

Ambientes como o *Classcraft* demonstram que a estrutura de missões, pontuações, personagens e progressão pode favorecer organização do percurso de aprendizagem. Moreira et al. (2022) descrevem componentes como missões, avatares, pontos, *ranking*, níveis, narrativa, recompensas e *feedback*, mostrando que a gamificação envolve uma arquitetura pedagógica planejada. Esses elementos, quando deslocados para a Educação Básica, precisam ser adaptados à faixa etária, ao conteúdo e às condições de participação dos estudantes.

O risco de superficialidade aparece quando a gamificação é confundida com simples uso de medalhas, placares ou recompensas. A aprendizagem pode ser enfraquecida se os estudantes passam a buscar apenas pontos, sem compreender os conceitos trabalhados. Essa preocupação aparece de forma clara em Vasconcelos et al.:

*Contudo, é necessário esclarecer que para gamificar não basta inserir pontos ou medalhas como acontece nos jogos. Para haver a gamificação é necessária a contextualização do conteúdo, a elaboração de objetivos e de propósitos almejados, o feedback para refletir sobre a mudança de comportamento e o desenvolvimento de habilidades; além da premiação para o fechamento do processo. (VASCONCELOS et al., 2023, p. 13).*

Conforme Vasconcelos et al. (2023), a gamificação exige articulação entre conteúdo, propósito, objetivos, *feedback* e desenvolvimento de habilidades. A citação reforça que a estratégia não se sustenta por elementos isolados, pois sua força pedagógica depende de organização didática e acompanhamento docente. Desse modo, o engajamento produzido pela gamificação precisa conduzir à aprendizagem, e não apenas à adesão momentânea a recompensas.

A implementação de práticas gamificadas também enfrenta limites relacionados à infraestrutura, à formação docente e à adequação curricular. Coelho et al. (2025) apontam desafios como falta de recursos tecnológicos, necessidade de capacitação e risco de excesso de gamificação, especialmente quando os estudantes se concentram mais nas recompensas do que no conteúdo. Essa leitura indica que a gamificação requer equilíbrio, avaliação contínua e integração cuidadosa ao planejamento escolar.

A experiência descrita por Moreira et al. (2022) contribui para compreender que o *feedback* imediato e a progressão das atividades podem fortalecer o acompanhamento da aprendizagem. Em propostas gamificadas, o estudante visualiza avanços, identifica

dificuldades e reorganiza estratégias. Contudo, esse acompanhamento precisa ser interpretado pelo professor, pois pontuações e indicadores não explicam sozinhos os processos cognitivos, emocionais e sociais envolvidos no aprender.

Práticas gamificadas, portanto, podem ampliar engajamento, motivação e protagonismo quando organizadas como experiências pedagógicas com sentido. Vasconcelos et al. (2023) ajudam a compreender que a gamificação aproxima a escola das formas contemporâneas de interação dos estudantes, sem dispensar a responsabilidade formativa da instituição escolar. O protagonismo discente, nesse caso, não significa liberdade sem direção, mas participação orientada por objetivos, desafios e mediação docente.

A aprendizagem em contextos gamificados depende de equilíbrio entre ludicidade, currículo e intencionalidade pedagógica. Coelho et al. (2025) mostram que a gamificação e a personalização podem tornar a educação mais dinâmica e inclusiva, desde que acompanhadas por planejamento, infraestrutura e avaliação. Assim, o uso de elementos dos jogos precisa ser pensado como parte de uma proposta didática mais ampla, capaz de promover participação, colaboração e desenvolvimento de habilidades.

A análise das práticas gamificadas permite reconhecer que o engajamento não deve ser tratado como fim em si mesmo. Moreira et al. (2022) evidenciam que a motivação dos estudantes pode crescer em ambientes estruturados por desafios e recompensas, mas a aprendizagem depende da relação entre esses elementos e os objetivos educacionais. Portanto, o professor ocupa lugar central na escolha das estratégias, na leitura dos resultados e na transformação da experiência lúdica em aprendizagem significativa.

A gamificação na Educação Básica revela potencial para aproximar estudantes dos conteúdos escolares, fortalecer o protagonismo discente e criar experiências mais colaborativas. Contudo, sua efetividade depende de mediação docente, objetivos claros, adequação ao currículo e atenção aos limites da competição e das recompensas. Nesse percurso, práticas gamificadas contribuem para o engajamento e a aprendizagem quando mobilizam desafios, participação e reflexão, preservando a função pedagógica da escola.

#### **4. METODOLOGIA**

A definição metodológica partiu da necessidade de compreender a gamificação na Educação Básica por meio de textos acadêmicos que discutem seus fundamentos, seus elementos pedagógicos e sua relação com o engajamento dos estudantes. O estudo assumiu caráter bibliográfico e abordagem qualitativa, pois não buscou medir resultados em uma turma específica nem aplicar instrumentos empíricos, mas interpretar como a literatura selecionada trata a gamificação como estratégia de ensino. Marconi e Lakatos (2021, p. 44) esclarecem que a pesquisa bibliográfica “abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo”, orientação que sustenta a consulta a artigos, revisões e trabalhos publicados em eventos científicos.

A composição do material analisado levou em conta a proximidade dos textos com o tema central do artigo. Foram considerados estudos sobre gamificação na Educação Básica, elementos dos jogos aplicados ao ensino, aprendizagem ativa, protagonismo estudantil, motivação, engajamento, personalização do ensino e mediação docente. A busca priorizou publicações disponíveis integralmente, com autoria identificada e discussão acadêmica

relacionada ao uso pedagógico da gamificação. Produções de caráter opinativo, textos sem vínculo direto com o recorte proposto e materiais voltados apenas ao entretenimento digital foram deixados fora da análise.

A leitura das fontes ocorreu de modo interpretativo, com atenção aos conceitos recorrentes, às contribuições dos autores e aos cuidados indicados para o uso da gamificação em sala de aula. As discussões foram agrupadas em dois núcleos: no primeiro, observaram-se fundamentos, estratégias e possibilidades pedagógicas da gamificação na Educação Básica; no segundo, analisaram-se engajamento, aprendizagem e mediação docente em práticas gamificadas. Esse caminho permitiu tratar a gamificação como uma organização didática intencional, dependente de planejamento, objetivos claros, acompanhamento docente e adequação ao currículo escolar.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os estudos analisados indicaram que a gamificação na Educação Básica alcança maior consistência quando deixa de ser confundida com jogo, brincadeira ou recurso de entretenimento. Machado et al. (2023) mostram que os benefícios mais recorrentes dessa estratégia envolvem motivação, engajamento, compreensão dos conteúdos e melhora na relação entre estudante e professor, desde que sua aplicação esteja apoiada em planejamento contextualizado e formação docente. Dessa forma, o resultado central não está na simples inserção de elementos lúdicos, mas na organização de experiências pedagógicas capazes de transformar desafios, metas, recompensas e devolutivas em caminhos de aprendizagem.

A análise também evidenciou que a gamificação pode ser trabalhada em diferentes contextos da Educação Básica, inclusive sem depender exclusivamente de equipamentos digitais. Andrade et al. (2025) contribuem para essa compreensão ao defenderem que a gamificação possui conceito amplo e pode ser aplicada por meio de regras, níveis, pontuações, desafios, sistemas de premiação e estratégias de resolução de problemas. Desse modo, práticas gamificadas não se limitam ao uso de aplicativos ou plataformas, pois podem aparecer em sequências didáticas, projetos colaborativos, atividades interdisciplinares e propostas que mobilizam participação ativa dos estudantes.

Nos ambientes de aprendizagem, a gamificação revelou potencial para ampliar interação, motivação e desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Almeida et al. (2024) indicam que recursos como *Kahoot*, *Scratch*, *Math Ninja* e *Quizizz* aparecem em experiências escolares voltadas a aulas mais dinâmicas e interativas, especialmente quando associadas à aprendizagem ativa. Esse resultado sugere que ferramentas digitais podem enriquecer o trabalho pedagógico, desde que não sejam tratadas como finalidade da aula. Sua contribuição depende da relação entre recurso utilizado, objetivo didático, mediação docente e participação significativa dos estudantes.

O engajamento discente apareceu como dimensão central nas práticas gamificadas, sobretudo quando o estudante deixa de ocupar posição passiva e passa a participar de desafios, escolhas, missões e percursos de superação. Vasconcelos et al. (2023) apontam que a gamificação favorece integração, participação colaborativa e protagonismo estudantil, aproximando a escola das linguagens próprias da era digital. Tal resultado mostra que o engajamento não

corresponde apenas ao interesse momentâneo pela atividade, mas à possibilidade de o estudante perceber sentido no que realiza, interagir com os colegas e assumir papel mais ativo na construção do conhecimento.

As discussões ainda mostraram que gamificação, personalização e mediação docente precisam caminhar de modo articulado para evitar usos superficiais ou centrados apenas em recompensas. Coelho et al. (2025) alertam que pontuações, narrativas, recompensas e *feedback* imediato podem criar experiências motivadoras, mas sua efetividade depende de planejamento, infraestrutura, formação docente e avaliação contínua. Moreira et al. (2022), ao analisarem o ambiente *Classcraft*, reforçam que missões, personagens, progressão e retorno sobre o desempenho podem favorecer motivação e engajamento, desde que conectados aos objetivos de aprendizagem. Assim, a gamificação mostrou-se relevante para a Educação Básica quando organizada como estratégia pedagógica intencional, capaz de unir ludicidade, currículo, participação discente e acompanhamento docente.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Discutir a gamificação na Educação Básica permitiu retomar o objetivo central deste estudo: analisar suas contribuições para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, considerando fundamentos, estratégias, possibilidades pedagógicas e mediação docente. O percurso bibliográfico adotado favoreceu o diálogo entre autores que investigam a gamificação como prática planejada, distante da simples associação com brincadeira, passatempo ou uso isolado de recursos digitais. Desse modo, o estudo mostrou que os

elementos dos jogos assumem valor educacional quando organizados por finalidades didáticas claras.

No eixo dedicado aos fundamentos e possibilidades pedagógicas, observou-se que a gamificação pode contribuir para aulas mais dinâmicas, interativas e próximas das linguagens presentes no cotidiano dos estudantes. A pesquisa bibliográfica indicou que missões, narrativas, níveis, regras, colaboração e *feedback* ampliam o repertório didático do professor quando vinculados ao currículo e às necessidades da turma. Ainda assim, seu uso precisa ultrapassar o apelo visual ou tecnológico, preservando relação direta com os conteúdos e com as habilidades previstas.

O engajamento apareceu como uma das principais contribuições das práticas gamificadas, sobretudo quando o estudante deixa de apenas cumprir tarefas e passa a participar de percursos que envolvem escolha, tentativa, cooperação e superação de desafios. Essa participação, porém, não pode ser confundida com entusiasmo momentâneo. O envolvimento discente torna-se formativo quando favorece concentração, diálogo, tomada de decisão, resolução de problemas e protagonismo diante das atividades propostas.

A aprendizagem também se fortalece quando a gamificação é conduzida como experiência mediada, e não como competição isolada entre estudantes. O professor ocupa lugar decisivo nesse processo, pois cabe a ele definir metas, organizar regras, selecionar recursos, acompanhar percursos e interpretar os resultados produzidos durante as atividades. Sem essa mediação, a proposta corre o risco de valorizar apenas premiações e desempenho aparente, deixando em segundo plano a compreensão dos conteúdos e o desenvolvimento de habilidades.

Os limites identificados pela literatura analisada indicam que a gamificação requer cuidado pedagógico, infraestrutura adequada e formação docente. A ausência desses elementos pode reduzir a estratégia a uma prática superficial, marcada por recompensas sem propósito ou por atividades que atraem a atenção sem produzir aprendizagem consistente. Também se mostrou necessário evitar excesso de competitividade, comparação entre estudantes e dependência de recursos digitais, uma vez que práticas gamificadas podem ser construídas tanto com tecnologias quanto com materiais simples, desde que haja intencionalidade educativa.

Com base no objetivo proposto e no percurso bibliográfico realizado, conclui-se que a gamificação na Educação Básica pode favorecer engajamento, aprendizagem e protagonismo estudantil quando integrada ao planejamento pedagógico. Sua contribuição está em transformar o percurso escolar em experiência mais participativa, colaborativa e significativa, sem substituir a mediação docente nem reduzir o ensino à lógica dos jogos. Dessa forma, práticas gamificadas alcançam maior consistência quando unem ludicidade, currículo, reflexão, acompanhamento e compromisso com a formação integral dos estudantes.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, M. H. de; SILVA, P. F. da; CECHIN, M. R.; AIRES, J. P. A gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática de literatura. In: **ANAIS DO CIECITEC**, 2024. Anais [...]. Disponível em: <https://san.uri.br/sites/anais/ciecitec/2024/resumos/6089.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2026.

ANDRADE, E. G. de; SILVA, E. M. da; DIA, D. C. A.; PEREIRA, L. C. de A.; GONÇALVES, D. K. Gamificação na Educação Básica. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 9, p. 3268-3282, 2025. DOI: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i9.21218>. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i9.21218>. Acesso em: 27 jul. 2026.

COELHO, N. L. N.; WILLIMA, K. G.; FERREIRA, C. da C.; SOUZA, L. B. P. Gamificação na educação contemporânea: estratégia de engajamento e personalização do ensino. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 3, n. 1, p. 1-14, 2025. Disponível em: <https://remunom.ojsbr.com/multidisciplinar/article/view/3571>. Acesso em: 27 jul. 2026.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. Gamificação na educação básica: uma revisão sistemática do cenário nacional. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, 2023. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 738-751. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26708>. Acesso em: 27 jul. 2026.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

MOREIRA, S.; SOUSA, T.; SILVA, W.; MARQUES, A. B. Uma experiência de gamificação no ensino com o ambiente Classcraft: análise da motivação dos estudantes. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**, 2022. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 403-414. Disponível

em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/22426>. Acesso em: 27 jul. 2026.

VASCONCELOS, N. M.; REZENDE, R. D. C. de A.; KOHLS-SANTOS, P. Gamificação: uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 6, n. 12, p. 9-20, 2023. Disponível em: <https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/459>. Acesso em: 27 jul. 2026.

---

<sup>1</sup> Master of Science in Emergent Technologies in Education pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>2</sup> Mestre em Educação pelo Centro de Educação Superior MAIS – Faculdade de Inhumas. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>3</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Miami University of Science and Technology. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>4</sup> Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>5</sup> Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>6</sup> Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>7</sup> Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

<sup>8</sup> Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)