

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA ESTRATÉGIA PARA ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM

GAMIFICATION IN EDUCATION: A STRATEGY FOR ENGAGEMENT AND LEARNING

Luciana Sousa Teixeira Alarcão¹

Universidad Del Sol, Paraguai

Mille Anne Ribeiro da Silva²

Universidad Del Sol, Paraguai

Teresa Helena Batelli de Oliveira³

Universidad Del Sol, Paraguai

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/tg2r9w88>

Resumo: O presente artigo teve como objetivo analisar a gamificação como estratégia metodológica voltada ao engajamento e à aprendizagem de estudantes na educação básica. A temática abordou a incorporação de elementos de jogos ao processo de ensino, com foco no desenvolvimento da motivação, da colaboração e da autonomia leitora. A pesquisa foi de natureza qualitativa e bibliográfica, com base em três estudos recentes que discutem a aplicação da gamificação em diferentes contextos escolares. A análise foi estruturada em três eixos temáticos: fundamentos motivacionais, práticas colaborativas e leitura gamificada. Constatou-se que a gamificação, quando articulada ao planejamento pedagógico e às metodologias ativas, contribuiu para tornar a aprendizagem mais participativa e significativa, favorecendo o protagonismo discente e a construção coletiva do conhecimento. Verificou-se ainda que a abordagem gamificada favorece a integração entre conteúdos escolares e linguagens digitais, promovendo a participação efetiva dos estudantes e a ampliação das competências socioemocionais. Contudo, também foram identificadas limitações relacionadas à infraestrutura escolar, à formação docente e à adequação dos recursos utilizados. Concluiu-se que a gamificação não constitui solução isolada para os desafios educacionais, mas representa uma possibilidade concreta de inovação didática quando aplicada de forma crítica, planejada e contextualizada.

Palavras-chave: ludicidade; ensino-aprendizagem; metodologia ativa; inovação educacional; mediação pedagógica.

Abstract: This article aimed to analyze gamification as a methodological strategy aimed at engaging students and enhancing learning in basic education. The theme addressed the incorporation of game elements into the teaching process, focusing on the development of motivation, collaboration, and reading autonomy. The research was qualitative and bibliographic in nature, based on three recent studies discussing the application of gamification in different school contexts. The analysis was structured

- 1 Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol (UNADES). E-mail: prof.lucianaalarcao@gmail.com
- 2 Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol (UNADES). E-mail: millers_27@hotmail.com
- 3 Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol (UNADES). E-mail: teresabatelli@gmail.com



around three thematic axes: motivational foundations, collaborative practices, and gamified reading. It was found that gamification, when integrated with pedagogical planning and active methodologies, contributed to making learning more participatory and meaningful, fostering student protagonism and collective knowledge construction. It was also observed that the gamified approach promotes the integration between school content and digital languages, encouraging effective student participation and the development of socio-emotional skills. However, limitations related to school infrastructure, teacher training, and the appropriateness of the tools used were identified. It was concluded that gamification is not a standalone solution to educational challenges but represents a concrete possibility of didactic innovation when applied critically, deliberately, and in context.

Keywords: playfulness; teaching and learning; active methodology; educational innovation; pedagogical mediation.

Introdução

Nas últimas décadas, a expansão das tecnologias digitais provocou profundas transformações nas formas de comunicação, sociabilidade e acesso à informação, impactando diretamente os modos de aprender e ensinar. Em decorrência desse cenário, o sistema educacional foi desafiado a rever práticas tradicionais e a incorporar metodologias que dialogassem com as novas dinâmicas culturais e cognitivas dos estudantes. Entre as estratégias que emergiram nesse contexto, destacou-se a gamificação, definida como a utilização de elementos característicos dos jogos em ambientes não lúdicos, com o propósito de estimular a participação ativa e o engajamento dos sujeitos em atividades estruturadas.

A adoção da gamificação como recurso pedagógico revelou-se especialmente relevante na educação básica, uma vez que propiciou experiências de aprendizagem mais significativas, interativas e compatíveis com os repertórios culturais dos estudantes. A crescente inserção de recursos gamificados nas práticas docentes respondeu, em parte, à necessidade de promover ambientes escolares mais motivadores, colaborativos e capazes de articular conteúdos curriculares com linguagens contemporâneas. Nesse sentido, tornou-se pertinente investigar o alcance, os limites e as potencialidades da gamificação como estratégia metodológica, considerando sua aplicação em diferentes contextos e disciplinas escolares.

A motivação para a escolha do tema decorreu da observação de que, apesar do crescimento no uso de ferramentas gamificadas em ambientes educacionais, ainda persistiam lacunas quanto à sistematização teórica e à análise crítica sobre seus efeitos na aprendizagem e no engajamento discente. Verificou-se a escassez de estudos que explorassem, de forma articulada, os fundamentos motivacionais da gamificação, suas contribuições para a aprendizagem colaborativa e suas implicações específicas no desenvolvimento da leitura. Assim, a presente pesquisa buscou contribuir para o aprofundamento do debate acadêmico sobre a temática, fornecendo subsídios teóricos que possam orientar práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas.

Diante desse panorama, formulou-se a seguinte questão norteadora: de que maneira a gamificação pode ser utilizada para promover maior engajamento dos estudantes e contribuir para sua aprendizagem em diferentes níveis da educação básica? A partir dessa indagação, definiu-se como objetivo geral analisar a gamificação como estratégia pedagógica para o engajamento e a aprendizagem discente no contexto da educação básica. Derivaram-se, ainda, os seguintes

objetivos específicos: a) identificar os fundamentos motivacionais que sustentam a gamificação no ambiente escolar; b) compreender como a gamificação favorece práticas pedagógicas colaborativas; e c) investigar os efeitos da gamificação no desenvolvimento da autonomia leitora nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para alcançar tais objetivos, adotou-se uma metodologia de natureza qualitativa, baseada em pesquisa bibliográfica. O estudo fundamentou-se na análise interpretativa de três artigos científicos publicados entre 2023 e 2025, os quais discutem a gamificação aplicada a diferentes contextos escolares. As fontes foram selecionadas com base em critérios de relevância, atualidade e acesso aberto. A análise foi guiada por fichamentos temáticos e pela categorização de trechos teóricos, os quais foram agrupados em três eixos correspondentes aos tópicos do artigo.

A fundamentação teórica deste trabalho foi construída a partir dos estudos de Machado, Rostas e Cabreira (2023), Pituba (2024) e Santos e Campos (2025), que ofereceram reflexões distintas sobre o uso da gamificação em escolas públicas, no ensino da leitura e na organização de atividades colaborativas. Além disso, foram mobilizadas as contribuições de Santana, Narciso e Santana (2025), que discutem os fundamentos metodológicos da pesquisa científica aplicada à educação.

O artigo foi estruturado em cinco capítulos principais. O capítulo denominado Motivação e engajamento: fundamentos teóricos da gamificação no ambiente escolar, apresentou os conceitos essenciais sobre motivação extrínseca e intrínseca, discutindo como a gamificação pode estimular a participação dos estudantes. O capítulo intitulado Práticas pedagógicas gamificadas e seus efeitos na aprendizagem colaborativa, abordou experiências que integram recursos digitais e estratégias lúdicas ao planejamento didático, com ênfase na aprendizagem em grupo. Já o capítulo denominado Gamificação na leitura: trilhas dialógicas e desenvolvimento da autonomia leitora, analisou as possibilidades da gamificação como suporte ao letramento e à formação de leitores críticos.

Metodologia

A presente investigação foi conduzida por meio de uma pesquisa de natureza qualitativa, com abordagem exclusivamente bibliográfica. Esse tipo de estudo, conforme definição de Narciso e Santana (2025, p. 19461), “caracteriza-se pela análise de fontes teóricas já consolidadas, possibilitando uma reflexão sobre o tema”. Tal metodologia mostrou-se adequada para atingir os objetivos propostos, pois possibilitou identificar, selecionar e examinar produções científicas atuais sobre a gamificação no contexto educacional.

Para compor o corpus de análise, foram selecionados três artigos científicos que abordam a temática da gamificação em diferentes recortes: educação básica, escolas públicas e práticas de leitura nos anos iniciais. As ideias de Santana, Narciso e Santana (2025, p. 3) reafirmam a relevância dessa abordagem, ao afirmarem que “as metodologias científicas contemporâneas demandam uma integração efetiva de inovações tecnológicas para potencializar a pesquisa acadêmica”. Nesse sentido, a escolha por fontes recentes e diversificadas atendeu à necessidade de compreender a gamificação em múltiplas dimensões e contextos de aplicação.

A metodologia deste estudo consistiu na leitura, fichamento temático e extração sistemática de trechos dos artigos selecionados, organizados em três eixos analíticos previamente definidos

com base nos objetivos específicos da pesquisa. Como afirmam Santana e Narciso (2025, p. 1579), “a metodologia deste estudo foi baseada em uma pesquisa bibliográfica, caracterizada pela análise de obras e textos publicados que tratam de metodologias científicas aplicadas à educação”.

A coleta dos materiais teve como base a busca por palavras-chave simples e diretas, como ‘gamificação’, ‘educação’, ‘aprendizagem’, ‘motivação’, ‘ensino público’ e ‘leitura’. A utilização de descritores compostos e de combinações básicas visou a obtenção de resultados mais precisos e relevantes. As buscas foram realizadas na base de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), que é um portal multidisciplinar de acesso livre e revisado por pares, amplamente reconhecido pela qualidade das publicações indexadas, especialmente no campo das ciências humanas e da educação.

Foram adotados critérios de inclusão relacionados à atualidade (publicações entre 2023 e 2025), pertinência ao objeto de estudo (foco na aplicação da gamificação em contextos escolares) e disponibilidade integral do texto. Foram excluídos textos opinativos, publicações sem referencial teórico explícito e materiais cuja temática não estivesse diretamente relacionada à prática pedagógica. A seleção final compreendeu três estudos distintos que oferecem bases empíricas e teóricas consistentes sobre o tema.

A análise dos textos foi conduzida por meio de leitura integral, extração de citações diretas longas e curtas, bem como paráfrases devidamente referenciadas. Cada fragmento foi classificado conforme o eixo temático a que se referia: motivação e engajamento, práticas colaborativas e leitura. Essa organização permitiu desenvolver uma discussão dialógica entre os autores selecionados e construir os capítulos do artigo com progressão lógica, articulação teórica e rigor acadêmico.

Motivação e engajamento: fundamentos teóricos da gamificação no ambiente escolar

A motivação escolar e o engajamento dos estudantes têm sido apontados como variáveis centrais para a eficácia dos processos de ensino e aprendizagem. No contexto atual, marcado por mudanças tecnológicas e por novos modos de socialização, as estratégias tradicionais de ensino enfrentam crescente desinteresse por parte dos alunos, especialmente na educação básica. Diante desse cenário, a gamificação surgiu como uma proposta metodológica que busca renovar o ambiente escolar por meio da incorporação de elementos lúdicos, competitivos e interativos próprios dos jogos.

A literatura aponta que a motivação, no contexto da gamificação, opera tanto em nível extrínseco quanto intrínseco. Conforme Santos e Campos (2025, p. 10),

[...] a motivação é uma condição que se manifesta em dois domínios: extrínseco e intrínseco. A motivação extrínseca se refere a algo que está fora do indivíduo e que exerce influência sobre seu comportamento; já a motivação intrínseca é o impulso que reverbera de dentro do sujeito, e está relacionada com sua curiosidade, interesse ou prazer pela atividade.

Essa distinção é essencial para compreender como os mecanismos da gamificação — como recompensas, níveis, desafios e *feedbacks* — podem atuar em diferentes dimensões do comportamento estudantil.

De modo convergente, Pituba (2024, p. 271) destacou que

[...] a natureza divertida dos jogos prende a atenção dos jovens de forma eficaz, promovendo assim, uma participação mais ativa nas atividades escolares. Isso pode resultar em maior motivação para aprender, especialmente entre os alunos que geralmente apresentam baixo engajamento em métodos tradicionais de ensino.

A inserção de elementos de jogo, portanto, atua como catalisadora do interesse, criando uma ambiência favorável à aprendizagem e reduzindo a evasão simbólica da sala de aula. Estratégias lúdicas mediadas por tecnologias, como a gamificação, contribuem para maior envolvimento dos estudantes. Para *Santana et al.* (2021), o uso de ambientes virtuais e interativos é fundamental para ampliar o repertório didático e adaptar-se ao perfil de uma geração conectada e em constante transformação

Machado *et al* (2023, p. 6) relataram que, nas experiências observadas, a gamificação “proporcionou uma maior participação dos alunos nas aulas, auxiliou na concentração e no foco nos objetivos e transformou o erro em oportunidade de aprendizagem”. Essa transformação do erro em etapa do processo formativo reforça a ideia de que o ambiente gamificado é mais tolerante ao fracasso, permitindo múltiplas tentativas e valorizando a persistência como virtude pedagógica. Além disso, conforme argumentaram Santos e Campos (2025, p. 8),

[...] a proposta metodológica que incorporou elementos de gamificação na leitura não apenas ampliou o tempo de concentração dos estudantes, mas também modificou sua postura frente às dificuldades. A maioria dos alunos demonstrou disposição em persistir diante de textos mais complexos, o que não ocorria anteriormente.

A compreensão da motivação, contudo, não pode ser desvinculada do papel mediador do docente. Machado *et al* (2023, p. 9) destacaram que

[...] a formação dos professores para a aplicação da gamificação no ensino foi essencial para que os elementos de jogo fossem inseridos de maneira adequada, respeitando os objetivos pedagógicos e as características das turmas.

Isso indica que a eficácia da gamificação depende de sua integração consciente ao currículo, e não apenas da adoção superficial de tecnologias ou jogos. Nesse mesmo sentido, Pituba (2024, p. 272) enfatizou que a utilização de plataformas como Classcraft e Kahoot! exige planejamento, pois

[...] quando os jogos são utilizados sem um propósito pedagógico claro, os estudantes podem se concentrar apenas nas recompensas, sem aprofundar sua compreensão sobre o conteúdo escolar.

Tal alerta reforça a necessidade de articular os mecanismos motivacionais da gamificação com objetivos educacionais sólidos. Santos e Campos (2025, p. 11) observaram que:

[...] embora a gamificação tenha ampliado o engajamento dos estudantes, alguns deles demonstraram dificuldade em lidar com o aspecto competitivo da proposta, o que exigiu ajustes metodológicos no sentido de privilegiar a colaboração e o respeito ao tempo de aprendizagem de cada aluno.

Portanto, ainda que os elementos motivacionais da gamificação ofereçam possibilidades significativas de reconfiguração do ambiente escolar, sua aplicação deve ser pensada a partir das especificidades do contexto educativo. A motivação, nesse caso, não deve ser tratada como resultado automático da adoção de jogos, mas como construção relacional, mediada por

intencionalidade pedagógica, sensibilidade docente e coerência didática. É nesse equilíbrio que reside o potencial da gamificação para promover aprendizagem com sentido e pertencimento.

Práticas pedagógicas gamificadas e seus efeitos na aprendizagem colaborativa

A implementação da gamificação no contexto educacional brasileiro tem se consolidado como uma alternativa metodológica relevante para o fortalecimento de práticas colaborativas. As estratégias baseadas em elementos de jogos, quando integradas ao planejamento didático, possibilitam a criação de experiências de aprendizagem centradas na interação, na construção coletiva do conhecimento e no desenvolvimento de competências socioemocionais.

Machado *et al* (2023, p. 6) relataram que a abordagem utilizada incluiu

[...] debates, jogos de caça QR Code e uso do aplicativo *Kahoot*, alicerçadas em Moran (2018), que destaca a presença crescente de games e aulas com a linguagem de jogos nas escolas.

Esses recursos, além de criarem ambientes mais estimulantes, também oportunizam formas diferenciadas de participação, especialmente em atividades interativas que exigem envolvimento ativo dos estudantes. A associação entre tais práticas e o uso de plataformas digitais educativas revela-se como um fator de estímulo à aprendizagem colaborativa.

Nessa perspectiva, Pituba (2024, p. 272) destacou que plataformas como o *Classcraft* “transformam a sala de aula em uma experiência semelhante a um jogo eletrônico”, em que os estudantes “desempenham papéis, ganham pontos [...] e participam em equipes”. A lógica de equipes gamificadas, conforme o autor, favorece o desenvolvimento de estratégias conjuntas de resolução de problemas, incentivando a cooperação e o comprometimento com metas coletivas. Além disso, conforme os dados do mesmo estudo, plataformas como o *Kahoot!* potencializam o engajamento dos alunos ao permitir a criação de quizzes interativos com *feedback* imediato, contribuindo para a consolidação dos conteúdos trabalhados.

A experiência de Santos e Campos (2025, p. 3) com a gamificação aplicada à leitura nos anos iniciais revelou que “as mecânicas de jogo – colaboração, imersão na narrativa e o cumprimento de missões e desafios – contribuíram para a aprendizagem da leitura como aspectos motivadores e engajadores”. A inserção de desafios e narrativas estruturadas em trilhas de aprendizagem estimula os estudantes a participarem ativamente das atividades propostas, promovendo o engajamento mútuo e o fortalecimento das relações interpessoais no ambiente escolar.

Essa articulação entre desafio e cooperação também se materializa no relato de Machado *et al* (2023, p. 7), ao afirmarem que “a aprendizagem colaborativa fortaleceu o trabalho em equipe e promoveu o pensamento crítico”. O uso de metodologias gamificadas, segundo os autores, reforça competências que extrapolam o domínio técnico-conteudista, sendo eficaz para a formação integral dos estudantes. Essa perspectiva encontra ressonância no entendimento de Santos e Campos (2025, p. 8), ao enfatizarem que “o educando é o centro do processo que se dá desde o planejamento didático [...] até a articulação entre os interesses e necessidades do aprendente e o conteúdo escolar”.

Por outro lado, Pituba (2024, p. 272) também aponta para o desenvolvimento de “habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, resiliência e liderança” como

desdobramentos significativos da gamificação no contexto da educação pública. Tais habilidades são mobilizadas em ambientes gamificados a partir da exigência de interação contínua entre os participantes, o que favorece a construção de um clima escolar mais colaborativo e responsivo.

A integração dessas práticas, contudo, requer mediação docente qualificada. Conforme Machado *et al* (2023, p. 9), a formação de professores para o uso da gamificação consistiu em um momento estratégico, no qual os docentes “implementaram os elementos de jogo e as estratégias de engajamento no ensino”. Essa formação não se limita ao domínio técnico das plataformas, mas deve envolver também a compreensão crítica dos objetivos pedagógicos que orientam a escolha das mecânicas gamificadas.

Complementarmente, a análise de Santos e Campos (2025, p. 8) reforça que metodologias ativas devem considerar “a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem”, ajustando-se ao ritmo e ao estilo de cada educando. Isso implica, necessariamente, que a gamificação não seja aplicada de maneira padronizada, mas adaptada às características específicas do grupo, promovendo autonomia e corresponsabilidade.

Portanto, a análise dos estudos evidencia que as práticas pedagógicas gamificadas, ao incorporarem desafios coletivos e mecanismos de progressão compartilhada, favorecem a emergência de processos colaborativos no ambiente escolar. Esses efeitos, no entanto, dependem da intencionalidade didática, da formação dos educadores e da capacidade de integração entre os recursos digitais e os objetivos de aprendizagem.

Gamificação na leitura: trilhas dialógicas e desenvolvimento da autonomia leitora

A inserção da gamificação no ensino da leitura tem propiciado experiências didáticas que extrapolam a decodificação textual, ao fomentar a construção ativa de sentidos por meio da imersão narrativa, da colaboração e da autonomia progressiva dos estudantes. O uso pedagógico de trilhas gamificadas transforma o ato de ler em um percurso responsivo, no qual o estudante interage com o texto como sujeito enunciativo, valorizando a leitura como prática dialógica e situada.

Santos e Campos (2025, p. 3) relataram que uma experiência realizada com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, baseada em trilhas de leitura gamificadas, evidenciou que “as mecânicas de jogo – colaboração, imersão na narrativa e o cumprimento de missões e desafios – contribuíram para a aprendizagem da leitura como aspectos motivadores e engajadores”. Esse formato ampliou as possibilidades de envolvimento discente e estimulou o desenvolvimento de competências interpretativas, a partir de atividades sequenciadas que favoreciam a compreensão crítica do texto.

Segundo as autoras, “a leitura é considerada como uma atividade de produção de sentidos que implica um diálogo vivo e valorativo entre sujeitos sócio e historicamente situados” (SANTOS *et al*, p. 6). Essa abordagem teórica, fundamentada na perspectiva dialógica da linguagem, reposiciona o estudante como coautor do sentido textual, permitindo que sua leitura seja marcada por intencionalidade, historicidade e responsividade. Ainda segundo elas, “a análise linguística em perspectiva dialógica possibilita ao sujeito-aluno tecer avaliações valorativas sobre o enunciado em estudo [...] permitindo que ele seja sujeito da leitura ao agir de forma valorada e responsiva” (SANTOS; CAMPOS, 2025, p. 7).

Machado *et al* (2023) também constataram, a partir de uma intervenção em turmas do ensino fundamental, que “a gamificação no contexto educacional pode promover o protagonismo, o engajamento, a motivação e a colaboração dos alunos na produção textual” (MACHADO *et al* 2023, p. 8). Esses elementos estiveram associados a atividades que integravam a leitura a outros componentes curriculares, promovendo a interdisciplinaridade e o pensamento crítico.

Além disso, os professores envolvidos “implementaram os elementos de jogo e as estratégias de engajamento no ensino, visando tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo para os alunos” (MACHADO *et al*, 2023, p. 9). Essa estrutura gamificada foi responsável por proporcionar maior concentração, envolvimento e disposição para a superação de dificuldades de leitura, na medida em que transformava o erro em etapa do processo formativo, e não em punição.

Pituba (2024, p. 270) identificou que

[...] a constante presença dos dispositivos digitais e jogos eletrônicos na vida cotidiana dos estudantes [...] torna urgente sua integração pedagógica, possibilitando uma articulação entre a educação tradicional e as novas linguagens digitais

Essa integração é particularmente eficaz no ensino da leitura, pois permite ao educador utilizar suportes narrativos e visuais com os quais os alunos já mantêm familiaridade. Ao explorar jogos com histórias, personagens e recompensas, as trilhas de leitura gamificadas passam a incorporar elementos estéticos e simbólicos que enriquecem a experiência interpretativa.

Ao descrever o uso da plataforma *Classcraft*, o mesmo autor observou que “os estudantes enfrentam desafios, desempenham papéis, ganham pontos no jogo, além de participar em equipes” (PITUBA, 2024, p. 272). Tais mecanismos, quando articulados à leitura, favorecem o engajamento coletivo e o exercício de competências como interpretação, inferência e produção escrita, uma vez que os textos são lidos como partes de um universo narrativo mais amplo.

Outro aspecto relevante é a forma como essas metodologias contribuem para a formação de leitores autônomos. Conforme afirmado por Santos e Campos (2025, p. 9),

[...] os estudantes, ao serem inseridos em trilhas de leitura estruturadas com elementos de gamificação, demonstraram não apenas maior interesse pela atividade, mas também maior persistência frente a desafios interpretativos, indicando uma mudança de postura frente ao texto escrito. Esse comportamento se manteve ao longo das aulas observadas, com crescimento progressivo da participação ativa e da disposição para reler, questionar e dialogar sobre o conteúdo.

Esse efeito também foi registrado por Machado *et al* (2023, p. 9), que apontaram:

[...] ao longo da prática, foi possível perceber que os alunos passaram a se sentir mais seguros para expor suas ideias, opinar sobre os textos e propor soluções criativas nas atividades gamificadas. A leitura, nesse contexto, tornou-se um espaço de protagonismo e não apenas uma tarefa escolar obrigatória.

Dessa forma, a análise dos estudos permite concluir que a gamificação aplicada ao ensino da leitura contribui significativamente para o desenvolvimento da autonomia leitora. A construção de trilhas narrativas e a realização de missões interpretativas criam um espaço pedagógico no qual o aluno não apenas lê, mas interage, posiciona-se e constrói sentido. Isso demanda do professor planejamento estratégico e conhecimento teórico que articule linguagem, tecnologia e mediação dos diálogos.

Resultados e análise dos dados

A análise dos materiais selecionados revelou que a gamificação tem sido implementada como uma estratégia pedagógica capaz de promover a motivação, o engajamento e a participação ativa dos estudantes. Dentre os principais resultados observados nos estudos analisados, destacam-se a intensificação do interesse dos alunos pelos conteúdos escolares, a ampliação da colaboração entre pares e a valorização de processos contínuos de aprendizagem, inclusive com a ressignificação do erro como etapa do desenvolvimento cognitivo.

O primeiro resultado relevante refere-se ao fortalecimento da motivação intrínseca e extrínseca dos estudantes, especialmente quando a estrutura gamificada articula desafios, metas e recompensas simbólicas ao conteúdo curricular. A utilização de recursos como quizzes, jogos digitais, trilhas de aprendizagem e plataformas interativas proporcionou experiências mais dinâmicas, propícias à concentração e ao envolvimento com as tarefas propostas. Além disso, os estudos indicaram que a presença de uma narrativa envolvente e a personalização do percurso de aprendizagem contribuíram para aumentar o tempo de permanência dos alunos nas atividades pedagógicas, bem como para melhorar a percepção do valor da escola como espaço significativo de formação.

Outro dado relevante foi a constatação de que a gamificação favorece a aprendizagem colaborativa. As experiências relatadas nos artigos demonstraram que o trabalho em equipe, estimulado por mecânicas de jogos cooperativos, contribuiu para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia, cooperação e resiliência. Essa dimensão relacional se mostrou fundamental na superação de obstáculos pedagógicos tradicionais, uma vez que transformou a sala de aula em um ambiente mais participativo e menos centrado na autoridade vertical do professor. Ao serem desafiados a resolver problemas em grupo e a tomar decisões conjuntas, os estudantes passaram a se reconhecer como agentes ativos no processo educativo.

No campo da leitura, observou-se que a gamificação assumiu papel significativo na promoção da autonomia leitora. As estratégias gamificadas, especialmente quando integradas a gêneros narrativos como a fábula, proporcionaram um contexto em que os alunos puderam vivenciar a leitura como prática situada, dialógica e responsiva. A mobilização de elementos como enredo, personagens e desafios interpretativos permitiu que os estudantes atribuíssem sentidos próprios aos textos, desenvolvendo sua capacidade crítica e sua sensibilidade estética. Ademais, as trilhas de leitura gamificadas favoreceram a personalização dos percursos formativos, respeitando o ritmo e o estilo de aprendizagem de cada aluno.

As descobertas apresentadas dialogam com tendências já identificadas por estudos anteriores, os quais destacam a necessidade de integração entre tecnologia educacional, metodologias ativas e formação docente contínua. No entanto, os dados também apontam limitações significativas, sobretudo no que se refere à desigualdade de acesso a recursos digitais nas escolas públicas. A falta de infraestrutura tecnológica, a carência de formação específica para os professores e a ausência de políticas educacionais consistentes dificultam a consolidação da gamificação como prática regular em sistemas de ensino mais vulneráveis. Tais limitações revelam que o êxito das propostas gamificadas depende de condições estruturais e políticas que ainda não estão plenamente asseguradas.

Em relação a resultados inesperados, observou-se que nem todos os estudantes se beneficiaram igualmente das experiências gamificadas. Em algumas situações, os jogos promoveram competição excessiva ou distração, o que comprometeu a aprendizagem de determinados grupos. Isso sugere que a eficácia da gamificação não reside apenas na introdução de elementos lúdicos, mas na sua adequação ao perfil da turma, ao conteúdo trabalhado e aos objetivos pedagógicos traçados. A ausência de planejamento e mediação pedagógica intencional pode, em alguns casos, tornar a experiência gamificada superficial ou contraproducente.

Considerando os limites encontrados, recomenda-se que pesquisas futuras se dediquem à análise de experiências gamificadas de longo prazo, com acompanhamento sistemático dos resultados e avaliação da formação docente envolvida. Além disso, torna-se necessário investigar de forma mais aprofundada os efeitos da gamificação em estudantes com dificuldades de aprendizagem ou pertencentes a grupos sociais marginalizados, de modo a verificar se essa metodologia, de fato, promove equidade no processo educacional.

Conclusão

O presente estudo permitiu refletir, a partir de uma análise teórica fundamentada, sobre o uso da gamificação como estratégia pedagógica no contexto escolar, com foco no engajamento, na aprendizagem colaborativa e no desenvolvimento da autonomia leitora. A partir da questão norteadora — de que maneira a gamificação pode ser utilizada para promover maior engajamento dos estudantes e contribuir para sua aprendizagem em diferentes níveis da educação básica — foi possível compreender que a integração de elementos de jogos no ambiente escolar, quando planejada pedagogicamente, resulta em experiências mais participativas, significativas e responsivas.

Ao longo do percurso investigativo, verificou-se que os objetivos da pesquisa foram integralmente alcançados. O objetivo geral de analisar a gamificação como estratégia para o engajamento e a aprendizagem foi atendido por meio da articulação entre os referenciais teóricos selecionados. Quanto aos objetivos específicos, identificou-se: a) os fundamentos motivacionais que sustentam a gamificação como metodologia ativa; b) as práticas colaborativas que emergem em ambientes educacionais gamificados; e c) a eficácia das trilhas gamificadas no ensino da leitura como recurso para desenvolver a autonomia dos estudantes.

As conclusões extraídas dos estudos analisados demonstraram que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade, promove efeitos positivos tanto no aspecto cognitivo quanto socioemocional da aprendizagem. No entanto, também se evidenciaram limitações relacionadas à infraestrutura escolar, à formação docente e à adequação pedagógica das ferramentas utilizadas. Tais constatações apontam para a necessidade de aprofundar o debate sobre políticas públicas que garantam condições materiais e formativas para a consolidação da gamificação como prática pedagógica efetiva.

Diante das lacunas identificadas, sugere-se que estudos futuros explorem a aplicação da gamificação em disciplinas específicas do currículo escolar, especialmente aquelas com histórico de evasão ou baixo rendimento. Também se recomenda a realização de pesquisas empíricas com acompanhamento longitudinal, que permitam avaliar de modo sistemático os impactos

da gamificação no desempenho acadêmico, nas relações sociais entre estudantes e na atuação docente.

Referências

- MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. *Gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática do cenário nacional*. Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), Pelotas, RS, 2023. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/download/26708/26527>. Acesso em: 16 abr. 2025.
- NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. *Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos*. **Aracê**, v. 6, n. 4, p. 19459–19475, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/arev6n4-496>. Acesso em: 14 jan. 2024.
- PITUBA, F. O. *Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública*. **Revista Sociedade Científica**, v. 7, n. 1, p. 270–276, 2024. Disponível em: <https://show.scientificsociety.net/2024/01/gamificacao-na-educacao-a-utilizacao-de-jogos-como-forma-de-melhorar-o-engajamento-dos-alunos-e-os-desafios-para-a-educacao-publica/>. Acesso em: 16 abr. 2025.
- SANTANA, A. C. de A.; PINTO, E. A.; MEIRELES, M. L. B.; OLIVEIRA, M.; MUNHOZ, R. F.; GUERRA, R. S. *Educação & TDIC's: democratização, inclusão digital e o exercício pleno da cidadania*. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 7, n. 10, p. 2084–2106, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i10.2748. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/2748>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- SANTANA, A. C. de A.; NARCISO, R. *Pilares da pesquisa educacional: autores e metodologias científicas em destaque*. **Aracê**, v. 7, n. 1, p. 1577–1590, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/arev7n1-095>. Acesso em: 14 jan. 2024.
- SANTANA, A. N. V. de; NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. *Transformações imperativas nas metodologias científicas: impactos no campo educacional e na formação de pesquisadores*. **Caderno Pedagógico**, v. 22, n. 1, e13702, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.54033/cadpedv22n1-255>. Acesso em: 14 jan. 2024.
- SANTOS, L. M. dos; CAMPOS, J. B. *Prática de gamificação: contribuições da motivação e do engajamento para a aprendizagem de leitura de alunos dos anos iniciais*. **Revista Letras, Literatura e Linguística**, v. 29, n. 144, 2025. Disponível em: <https://revistaft.com.br/pratica-de-gamificacao-contribuicoes-da-motivacao-e-do-engajamento-para-a-aprendizagem-de-leitura-de-alunos-dos-anos-iniciais/>. Acesso em: 16 abr. 2025.