

# DO LÚDICO AO ACADÊMICO: PRÁTICAS E DESAFIOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

*FROM PLAYFUL TO ACADEMIC: PRACTICES AND CHALLENGES OF GAMIFICATION IN  
EDUCATION*

**Lucivone Caetano Fernandes**

Must University, Estados Unidos

**Leonor Maria dos Santos Lacio**

Must University, Estados Unidos

**Ironilde Rodrigues da Silva Policena**

Must University, Estados Unidos

**Cláudia Maria Alves de Paula**

Must University, Estados Unidos

**Rodi Narciso**

Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/68zq0p06>

Publicado em: 30.06.2024

**Resumo:** O presente artigo teve como objetivo analisar o papel da gamificação na educação, considerando sua relevância no contexto da cultura digital e sua contribuição para o engajamento e a aprendizagem significativa dos estudantes. O estudo abordou a gamificação como estratégia pedagógica que incorporou elementos lúdicos e mecânicas de jogos em ambientes escolares, favorecendo a motivação e o protagonismo discente. Para alcançar tal finalidade, foi adotada a pesquisa bibliográfica, que consistiu na seleção, leitura e interpretação crítica de produções científicas publicadas em livros e periódicos acadêmicos, disponibilizados em bases de dados como *Google Acadêmico*, *SciELO* e *Periódicos CAPES*. O levantamento utilizou critérios de inclusão relacionados à pertinência temática e ao período de publicação entre 2010 e 2023, priorizando trabalhos que dialogassem diretamente com a educação. A análise evidenciou que a gamificação ressignificou práticas educativas ao transformar tarefas escolares, muitas vezes percebidas como monótonas, em atividades interativas que promoveram aprendizagens mais dinâmicas. Além disso, verificou-se que modelos motivacionais, como *ARCS*, *Fogg*, *Oktalysis* e *RECIPE*, forneceram referenciais teóricos sólidos para estruturar propostas gamificadas de forma consistente. Constatou-se, também, que, apesar das limitações decorrentes da escassez de estudos empíricos sobre conteúdos mais complexos, a gamificação demonstrou ser aplicável a diferentes realidades educacionais, inclusive em contextos com restrições tecnológicas. Concluiu-se, portanto, que a gamificação, quando fundamentada em intencionalidade pedagógica, mostrou-se uma estratégia capaz de unir ludicidade e rigor acadêmico, ampliando as possibilidades formativas e apontando caminhos promissores para pesquisas futuras.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Motivação. Engajamento. Inovação. Interatividade.



**Abstract:** This article aimed to analyze the role of gamification in education, considering its relevance in the context of digital culture and its contribution to student engagement and meaningful learning. The study addressed gamification as a pedagogical strategy that incorporated playful elements and game mechanics into school environments, fostering motivation and student protagonism. To achieve this purpose, a bibliographic research was adopted, which consisted of the selection, reading, and critical interpretation of scientific works published in books and academic journals, available in databases such as Google Scholar, SciELO, and CAPES Journals. The survey used inclusion criteria related to thematic relevance and the publication period between 2010 and 2023, prioritizing works that directly dialogued with education. The analysis showed that gamification redefined educational practices by transforming school tasks, often perceived as monotonous, into interactive activities that promoted more dynamic learning. Furthermore, it was found that motivational models such as ARCS, Fogg, Ockalyssis, and *RECIPE* provided solid theoretical frameworks to structure gamified proposals consistently. It was also observed that, despite the limitations resulting from the scarcity of empirical studies on more complex content, gamification proved to be applicable to different educational realities, even in contexts with technological restrictions. Therefore, it was concluded that gamification, when grounded in pedagogical intentionality, proved to be a strategy capable of combining playfulness and academic rigor, expanding educational possibilities and pointing to promising paths for future research.

**Keywords:** Learning. Motivation. Engagement. Innovation. Interactivity.

## Introdução

Nas últimas décadas, a educação tem passado por profundas transformações impulsionadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), que modificaram não apenas a forma de acesso ao conhecimento, mas também os processos de interação e aprendizagem. Nesse contexto, surgem metodologias inovadoras que buscam atender às demandas de uma sociedade em constante mudança, marcada pela cultura digital. Entre essas estratégias, a gamificação destaca-se como recurso pedagógico que integra elementos lúdicos e mecânicas de jogos em ambientes educativos, favorecendo o engajamento e a motivação dos estudantes.

A escolha pelo tema justifica-se pela necessidade de investigar alternativas metodológicas que promovam aprendizagens mais significativas e que, ao mesmo tempo, dialoguem com a realidade digital vivenciada pelos estudantes. A motivação está em compreender como a gamificação pode ser utilizada não apenas como recurso didático complementar, mas como estratégia estruturante capaz de transformar o processo de ensino e aprendizagem em diferentes níveis de ensino. Assim, a relevância do estudo está vinculada à busca por práticas pedagógicas inovadoras que aliem ludicidade, criticidade e intencionalidade educativa.

A questão norteadora que orientou esta investigação foi: ‘de que forma a gamificação pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem no contexto da cultura digital, promovendo motivação, protagonismo e aprendizagens significativas?’

Dessa questão decorreu o objetivo geral, que consistiu em analisar o papel da gamificação na educação, considerando sua relevância no contexto da cultura digital. Para atender a esse propósito, foram definidos três objetivos específicos: compreender como a gamificação pode contribuir para tornar a aprendizagem mais dinâmica, significativa e engajadora; identificar

modelos teóricos capazes de sustentar práticas gamificadas na educação; e analisar as limitações e desafios da gamificação no cenário educacional.

A metodologia adotada foi de caráter bibliográfico, uma vez que a pesquisa se apoiou em referenciais teóricos já publicados em livros, artigos e periódicos científicos. A investigação dialogou com autores que contribuem para a compreensão da gamificação em sua dimensão educacional. Guimarães *et al.* (2023) destacam a importância da ludicidade como recurso pedagógico interdisciplinar e ressaltam como o jogo pode desconstruir a ideia da aprendizagem como tarefa penosa. Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) analisam a cultura digital e a centralidade do estudante em propostas gamificadas, além de apontarem a relevância da BNCC na definição de competências. Já Christopoulos e Mystakidis (2023) apresentam modelos de motivação, como Fogg, ARCS, Oktalysis e *RECIPE*, que oferecem fundamentos sólidos para estruturar experiências gamificadas. Esses referenciais, em diálogo, sustentaram a análise realizada ao longo do estudo.

Esta pesquisa foi estruturada em capítulos que abordam diferentes dimensões da gamificação na educação. O primeiro capítulo, intitulado 'A Gamificação entre o Lúdico e o Digital: Perspectivas e Contrapontos na Educação', apresenta uma reflexão histórica e conceitual sobre os jogos e sua resignificação no contexto educacional. O segundo capítulo, 'Gamificação e Cultura Digital', discute a relação entre a gamificação e a cibercultura, considerando os impactos das TDIC na aprendizagem. O terceiro capítulo, 'Gamificação como Estratégia de Protagonismo e Engajamento na Aprendizagem', analisa o papel do estudante como sujeito ativo e protagonista de sua formação. Por fim, o quarto capítulo, 'Modelos Motivacionais e a Gamificação como Estratégia Pedagógica', explora frameworks e teorias que explicam como a gamificação pode estruturar práticas educacionais consistentes.

Dessa forma, compreende-se que investigar a gamificação no contexto da cultura digital não se trata apenas de acompanhar uma tendência metodológica, mas de reconhecer um movimento necessário diante das transformações que impactam a escola e as formas de aprender. O estudo se justifica pela urgência de práticas capazes de dialogar com os estudantes de maneira mais significativa e motivadora, ao mesmo tempo em que preservem o rigor pedagógico e a intencionalidade educativa. Assim, ao propor uma análise crítica dessa temática, este trabalho abre caminho para reflexões que ultrapassam o campo teórico e podem contribuir para a resignificação das práticas docentes, fortalecendo a educação frente às demandas contemporâneas.

## **Metodologia**

A pesquisa realizada fundamentou-se em abordagem de caráter bibliográfico, entendida como um procedimento apoiado na análise de produções já publicadas em livros, periódicos científicos e bases de dados acadêmicas. Conforme salientou Eco (2010), o trabalho científico desse tipo busca a organização crítica do conhecimento já sistematizado, de modo a responder às questões levantadas e alcançar os objetivos definidos. Dessa forma, a metodologia consistiu em reunir, selecionar e interpretar materiais teóricos que permitiram compreender como a gamificação vinha sendo discutida e aplicada no campo educacional, com ênfase em suas contribuições, desafios e perspectivas futuras.

As etapas do processo de investigação compreenderam, inicialmente, a definição de descritores e a realização de buscas nas bases de dados selecionadas. Foram priorizadas combinações simples de palavras-chave, tais como ‘gamificação’, ‘educação’, ‘cultura digital’, ‘tecnologias digitais’ e ‘motivação’. A escolha por termos objetivos teve como finalidade garantir a abrangência do levantamento e evitar resultados demasiadamente restritos.

As bases utilizadas para a pesquisa bibliográfica foram o *Google Acadêmico*, o SciELO e o portal de Periódicos da CAPES. O *Google Acadêmico* configurou-se como uma ferramenta gratuita de busca especializada em literatura acadêmica, que agrega resultados de diversas fontes e possibilita acesso a artigos, livros e teses. O SciELO constituiu-se em uma biblioteca eletrônica que reúne periódicos científicos de acesso aberto, com foco especial na produção acadêmica latino-americana, garantindo qualidade por meio de critérios editoriais rigorosos. Por sua vez, o portal de Periódicos da CAPES disponibilizou amplo acervo de revistas nacionais e internacionais, sendo considerado uma das principais bases de apoio à pesquisa no Brasil, por oferecer acesso a conteúdos restritos por meio de assinaturas institucionais.

O processo de seleção dos trabalhos seguiu critérios de inclusão e exclusão previamente estabelecidos. Foram incluídos estudos publicados entre 2010 e 2023, período que correspondeu à validação do debate sobre a gamificação no campo educacional. Além disso, a relevância temática constituiu critério fundamental, priorizando trabalhos que abordaram a gamificação no âmbito da educação e que estabeleceram diálogo com a cultura digital. Em contrapartida, foram excluídas publicações que tratavam da gamificação exclusivamente em áreas como *marketing* ou gestão empresarial, sem interface com o campo educacional, bem como estudos anteriores a 2010, considerados pouco representativos para os objetivos desta pesquisa.

Dessa maneira, a metodologia adotada permitiu organizar e interpretar criticamente a produção acadêmica sobre gamificação, criando as condições necessárias para atingir os objetivos propostos e responder à questão central do estudo.

## **A gamificação entre o lúdico e o digital: perspectivas e contrapontos na educação**

A trajetória histórica dos jogos evidencia que sua presença acompanha a humanidade desde tempos remotos. Como salientam Guimarães *et al.* (2023, p. 7), “a história dos jogos começou há muito tempo, momento no qual nem tudo era apontado por meio da grafia ou mesmo por meio de câmeras, sendo exclusivamente observado e descrito pelos indivíduos”. Assim, percebe-se que os jogos sempre exerceram papel social e cultural, ainda que suas formas de registro e transmissão tenham se transformado ao longo dos séculos.

Nesse sentido, Aristóteles compreendia o papel formativo dos jogos. De acordo com Guimarães *et al.* (2023, p. 7), “Aristóteles (1984) falava que o jogo aparelha toda criança para a sua vida adulta, sendo, para o autor, o ‘descanso do espírito’ antagônico ao trabalho e, principalmente, à recreação”. Portanto, desde a antiguidade, o jogo era visto não apenas como diversão, mas como parte essencial do desenvolvimento humano, revelando uma dimensão educativa que se mantém atual.

Entretanto, com o advento da cultura digital, os jogos e suas ressignificações na educação passaram a adquirir novos contornos. Para Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020, p. 3), “o conceito de cultura digital é fundamental para se entender as mudanças nas relações sociais”.

Desse modo, compreende-se que a integração entre práticas lúdicas e tecnologias digitais tem potencial para modificar não apenas a aprendizagem, mas também os modos de interação social.

Por outro lado, cabe destacar que nem sempre as expectativas em torno das tecnologias corresponderam aos resultados obtidos. Conforme lembram os mesmos autores, “o discurso da década de 1990 que se prolongou até o início do século XXI é de que as TDIC trarão inovação e transformação para o ensino” (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020, p. 5). Ainda que essa promessa tenha mobilizado esforços e investimentos, constata-se que o simples uso de recursos digitais não garante, por si só, inovação pedagógica.

Em paralelo a essa discussão, a gamificação surge como estratégia que vai além do uso direto de jogos eletrônicos. Como destacam Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020, p. 8), “gamificar não é usar jogos digitais, e a gamificação pode ser desenvolvida sem a utilização dos artefatos digitais”. Essa afirmação revela que a gamificação deve ser compreendida como abordagem pedagógica que se vale de princípios do design de jogos para criar experiências de aprendizagem significativas.

Além disso, os autores reforçam que “logo, entendemos que gamificar uma atividade pedagógica não significa criar um jogo de viés pedagógico ou simplesmente jogar para ensinar” (Pimentel, Nunes & Sales Júnior, 2020, p. 8). Tal perspectiva amplia a concepção de gamificação, afastando-se da visão reducionista que restringe a recursos lúdicos superficiais e, ao mesmo tempo, exigindo que o processo seja intencional e orientado por objetivos formativos claros.

Para que a gamificação se configure como prática efetiva, é necessário planejamento criterioso. Nesse sentido, Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020, p. 8) defendem que

[...] para a elaboração de uma gamificação, é preciso considerar a utilização de elementos dos jogos digitais, tais como a narrativa, o sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras.

Assim, a inserção de elementos característicos do universo dos jogos pode tornar o processo educacional mais dinâmico e engajador. Ao mesmo tempo, é importante relacionar o lúdico ao desenvolvimento humano, já que, como afirmam Christopoulos e Mystakidis (2023, p. 1223), “o brincar é uma prática humana fundamental que pode despertar curiosidade e facilitar a aquisição de habilidades e a mudança de comportamento”. Portanto, a gamificação, quando bem estruturada, resgata a dimensão antropológica do jogo e a integra às exigências contemporâneas da educação, promovendo não apenas engajamento, mas também aprendizagens significativas.

Dessa forma, ao se considerar a historicidade dos jogos, a compreensão clássica de Aristóteles e a ressignificação do lúdico no contexto digital, torna-se possível entender a gamificação como prática pedagógica complexa, que articula tradição e inovação. Se, por um lado, ela preserva a função social do jogo como espaço de formação e desenvolvimento humano, por outro, incorpora elementos tecnológicos que ampliam as possibilidades de aprendizagem e participação ativa dos estudantes.

## **Gamificação e cultura digital**

As transformações trazidas pelas tecnologias digitais no campo educacional têm ampliado as possibilidades de ensino e aprendizagem. De acordo com Guimarães *et al.* (2023, p. 1), “as tecnologias digitais, hoje, se mostram muito importantes na prática que envolve a aprendizagem e,

neste panorama, tem-se a Gamificação como ferramenta tecnológica que facilita a aprendizagem”. Dessa forma, é possível observar que o recurso à gamificação surge como estratégia de integração entre inovação tecnológica e metodologias educacionais, permitindo maior envolvimento dos estudantes. Contudo, quando essa prática é reduzida ao simples uso fragmentado de conteúdos, podem-se gerar obstáculos significativos. Não por acaso, os mesmos autores alertam que

[...] quando se trabalha os conteúdos de maneira particionada, restringe-se a agudeza e o bom aproveitamento do conhecimento, sendo um dos grandes e determinantes motivos que causam desinteresse por parte dos estudantes pela aprendizagem (Guimarães *et al.*, 2023, p. 2).

Assim, embora a gamificação traga vantagens, seu uso precisa ser contextualizado em propostas pedagógicas que valorizem a integralidade do processo formativo. Além disso, cabe observar que a gamificação não se limita à simples inserção de jogos em sala de aula. Como definem Christopoulos e Mystakidis (2023, p. 1223), “gamificação, ou design lúdico, refere-se à aplicação estratégica de princípios, mecânicas e elementos de design de jogos em ambientes que não são de jogos”. Isso significa que a gamificação deve ser entendida como um recurso pedagógico mais amplo, capaz de proporcionar experiências interativas que mobilizam a atenção, a motivação e o engajamento.

Nesse sentido, Guimarães *et al.* (2023, p. 5) complementam ao afirmar que

[...] agregando novos conceitos, compreende-se ‘gamificar’, na Educação, como sendo uma forma de agregar um novo conteúdo, uma nova atuação pedagógica ou mesmo uma atividade cognitiva a um jogo, envolvendo tarefas ou mesmo atuações em padrão jogável.

Em outras palavras, gamificar não equivale a reproduzir um jogo em contexto escolar, mas sim a reorganizar a prática educativa segundo elementos que estimulem a participação ativa dos aprendizes. Do mesmo modo, as potencialidades do jogo extrapolam o campo do entretenimento e podem assumir função estruturante no processo educacional.

Para Guimarães *et al.* (2023, p. 5), “por meio de um jogo consegue-se desenvolver o senso de ordem e de disposição dentre todos os participantes”, revelando como essa prática pode fortalecer a cooperação e a disciplina coletiva. Em complemento, os autores afirmam que “compreendendo o conceito de jogo, tem-se facilitada a compreensão acerca da gamificação” (Guimarães *et al.*, 2023, p. 5). Assim, observa-se que a base teórica dos jogos constitui ponto de partida para a apropriação crítica da gamificação como instrumento pedagógico. Entretanto, não se pode ignorar que tais experiências precisam ser cuidadosamente planejadas para evitar que se reduzam a momentos de diversão desprovidos de intencionalidade formativa.

Nesse contexto, argumenta-se que a gamificação, quando bem concebida, tem alcance formativo que ultrapassa a ideia de tornar as aulas agradáveis; trata-se de um recurso capaz de favorecer aprendizagens mais profundas, desde que os elementos de jogo sejam integrados a metas pedagógicas claras e a tarefas cognitivamente desafiadoras (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Além disso, ambientes planejados com essa lógica tendem a mobilizar processos como resolução de problemas, colaboração entre pares e persistência diante de obstáculos, articulando dimensões cognitivas e emocionais do aprender (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Ademais, o efeito educativo da gamificação não se limita ao interesse imediato, pois se apoia na promoção da motivação intrínseca, o que favorece o engajamento continuado e ganhos

de aprendizagem ao longo do tempo (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Desse modo, observa-se que a potência dessa abordagem decorre do entrelace entre ludicidade e intencionalidade pedagógica, sustentado por estratégias de acompanhamento e devolutivas que mantêm os estudantes ativos e autorregulados durante o percurso formativo (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Por fim, para compreender plenamente esse fenômeno, convém situá-lo no âmbito da cultura digital: a gamificação emerge como prática educativa vinculada a uma sociedade em que as TDIC perpassam as interações e reconfiguram modos de participação (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020). Entende-se que o recurso aproxima experiências lúdicas ancestrais de ambientes digitais de aprendizagem, integrando objetivos educacionais a mediações tecnológicas que ampliam as possibilidades de participação e construção do conhecimento (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020).

Diante do exposto, constata-se que a gamificação, articulada ao contexto da cultura digital, representa um caminho promissor para potencializar a aprendizagem. Enquanto Guimarães *et al.* (2023) ressaltam a importância de compreender o jogo como prática estruturante do processo educativo, Christopoulos e Mystakidis (2023) evidenciam que ambientes gamificados bem planejados podem despertar a motivação intrínseca e gerar impactos duradouros no desenvolvimento cognitivo e socioemocional. Por sua vez, Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) contribuem ao situar a gamificação como reflexo de uma sociedade permeada pelas TDIC, mostrando que sua relevância não está apenas no uso da tecnologia em si, mas na forma como essa é integrada às práticas sociais e pedagógicas. Assim, ao se entrelaçarem tradição e inovação, ludicidade e intencionalidade pedagógica, verifica-se que a gamificação assume o papel de estratégia capaz de ampliar as possibilidades educativas, desde que planejada de modo consciente, crítico e contextualizado.

### **Gamificação como estratégia de protagonismo e engajamento na aprendizagem**

O debate em torno da gamificação no campo educacional ganha relevância à medida que se reconhece o papel central do estudante no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, observa-se que a proposta gamificada atribui ao discente a posição de protagonista de sua trajetória, permitindo que ele atue como autor e coautor de suas próprias experiências (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020). Tal perspectiva rompe com modelos tradicionais de transmissão do conhecimento e promove a autonomia discente, favorecendo maior envolvimento nos processos formativos.

Ademais, a gamificação pode ser compreendida como a apropriação de princípios, mecânicas e estilos de jogos em contextos que não são de jogos, com o objetivo de estimular a motivação e engajar os participantes em experiências de aprendizagem (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020). Nesse ponto, evidencia-se que a incorporação de elementos próprios da dinâmica dos games não visa apenas ao entretenimento, mas à criação de um ambiente pedagógico no qual a interação e a ludicidade se convertem em ferramentas de ensino. Isso se confirma quando os mesmos autores apontam que os estudantes inseridos em propostas gamificadas demonstram maior comprometimento e melhoram seu desempenho, o que sugere um impacto direto da metodologia sobre a motivação e a aprendizagem (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020).

Entretanto, embora se reconheça a potencialidade da gamificação, alguns limites precisam ser destacados. Guimarães *et al.* (2023) assinalam que a utilização dessa estratégia ainda não se mostra comum em conteúdos de maior profundidade, em razão da escassez de produções acadêmicas que explorem de forma sistemática jogos aplicados a aprendizagens mais especializadas. Apesar dessa lacuna, os autores reforçam que não se pode desconsiderar a seriedade da gamificação como recurso para o domínio de conhecimentos fundamentais, os quais servem de base para aprendizagens mais complexas (Guimarães *et al.*, 2023). Assim, percebe-se que, ainda que limitada em determinados aspectos, a prática possui relevância indiscutível no desenvolvimento de competências essenciais.

Além disso, cabe salientar que o ensino fragmentado, no qual os conteúdos são trabalhados de forma isolada, contribui para o desinteresse dos estudantes (Guimarães *et al.*, 2023). É nesse ponto que a gamificação se coloca como contraponto, ao integrar diferentes dimensões do saber em propostas pedagógicas dinâmicas. Contudo, esse debate não é novo, pois historicamente os jogos foram vistos como opostos à aprendizagem, sendo associados ao lazer e ao entretenimento. De acordo com Guimarães *et al.* (2023, p. 9), “os jogos, por sua parte, sempre foram vistos como sendo meios de lazer, de distração, de entretenimento, impulsionadores de muita alegria, tornando-se sinônimo de liberdade e ainda de poder”. Apesar dessa visão reducionista, a literatura contemporânea vem destacando que o jogo pode e deve ser aplicado no contexto educacional, desde que mantenha seu desígnio de ensinar (Guimarães *et al.*, 2023).

Nessa direção, alguns exemplos práticos demonstram como a gamificação pode ser incorporada de maneira significativa ao ensino. Guimarães *et al.* (2023) relatam a utilização de jogos de tabuleiro em sala de aula, ressaltando sua importância para o desenvolvimento social dos alunos. A proposta reforça a ideia de que o aprendizado não ocorre apenas por meio de conteúdos teóricos, mas também pela interação entre pares e pela construção coletiva do conhecimento.

Complementarmente, a literatura internacional chama atenção para o papel de mecanismos objetivos na gamificação, como pontos, recompensas e rankings. Para Christopoulos e Mystakidis (2023, p. 1229), “a maioria dos jogos depende fundamentalmente de pontos como mecanismo primário de jogo devido à sua eficiência em fornecer uma métrica de fácil compreensão para medir conquistas ou acompanhar o progresso”. Assim, observa-se que tais elementos não apenas estimulam a competitividade, mas oferecem aos estudantes feedback constante sobre seu desempenho.

Do mesmo modo, quadros de líderes em ambientes educacionais têm sido amplamente utilizados como recurso para visibilizar resultados e incentivar a participação. Segundo Christopoulos e Mystakidis (2023, p. 1230), “em contextos educacionais, quadros de líderes geralmente exibem informações relacionadas à identidade dos alunos, seguidas por sua classificação, definida pelo progresso da aprendizagem ou desempenho”. Essa estratégia, embora eficaz para promover engajamento, precisa ser cuidadosamente planejada, de modo a não reforçar desigualdades, mas sim motivar de forma equilibrada.

Dessa forma, ao relacionar diferentes perspectivas, constata-se que a gamificação constitui um campo de diálogo entre tradição e inovação. Se, por um lado, Guimarães *et al.* (2023) resgatam a função do jogo como elemento estruturante do processo educativo, por outro, Pimentel; Nunes; Sales Júnior (2020) reforçam a centralidade do estudante como protagonista em experiências gamificadas. Somando-se a isso, Christopoulos e Mystakidis (2023) demonstram

que a incorporação de métricas e mecanismos digitais pode ampliar a eficácia dessas práticas, desde que não se perca de vista a intencionalidade pedagógica. Portanto, a gamificação deve ser compreendida como estratégia que alia ludicidade e seriedade, engajamento e reflexão, representando um caminho promissor para uma educação mais significativa e participativa.

### **Modelos motivacionais e a gamificação como estratégia pedagógica**

O uso da gamificação no campo educacional tem se mostrado uma ferramenta capaz de romper com a visão tradicional da aprendizagem como tarefa árdua e desinteressante. Como afirmam Guimarães *et al.* (2023, p. 6),

[...] o jogo, assim, desconstrói a impressão de que fazer uma tarefa escolar é algo quase que penoso ou mesmo algo tormentoso, porque, inúmeras vezes, não entendem que estão novamente fazendo o seu trabalho, sua tarefa escolar.

Essa percepção revela que, quando inserido em um contexto pedagógico intencional, o jogo permite ressignificar a experiência escolar, tornando-a mais envolvente e significativa. De acordo com os mesmos autores, os objetivos centrais do uso da gamificação estão em compreender como ela atua no processo de ensino e aprendizagem e evidenciar sua relevância como prática pedagógica interdisciplinar (Guimarães *et al.*, 2023). Em outras palavras, a gamificação não deve ser vista como atividade acessória, mas como estratégia integradora, capaz de conectar conteúdos diversos em propostas coerentes. A esse respeito, os autores concluem que

[...] como resultado desta pesquisa, pode-se perceber a real e imprescindível relevância do uso da Gamificação junto ao processo educacional, tendo em vista sua contribuição para que os alunos possam ter uma aprendizagem mais lúdica e mais profícua (Guimarães *et al.*, 2023, p. 1).

Entretanto, é necessário destacar que a simples inserção do jogo não garante resultados. Para Guimarães *et al.* (2023, p. 3),

[...] o estudante não deve compreender o jogo como sendo apenas uma pequena parte da aula, na qual não precisará fazer uma atividade de forma escrita ou mesmo em que não precisará ter o mínimo de atenção na explicação do educador.

Ao contrário, esse recurso deve ser percebido como etapa central para o desenvolvimento, visto que o discente mobiliza aprendizagens anteriores e coloca em prática seus conhecimentos durante a atividade (Guimarães *et al.*, 2023). Nesse cenário, modelos teóricos oferecem suporte para entender como a gamificação pode fomentar motivação e engajamento.

O modelo comportamental de Fogg, por exemplo, postula que o comportamento humano é influenciado por motivação, habilidade e estímulos (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Em sala de aula, isso significa que a introdução de uma atividade gamificada precisa garantir que o estudante tenha não apenas incentivo externo para participar, mas também habilidades mínimas para realizar a tarefa e estímulos claros, como desafios progressivos e recompensas.

Além disso, o modelo ARCS busca aumentar e sustentar o nível de motivação dos estudantes, considerando fatores como atenção, relevância, confiança e satisfação (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Aplicado a uma prática pedagógica, esse modelo sugere, por exemplo, que uma atividade gamificada pode iniciar com um desafio instigante (atenção), vincular-se a situações reais da vida dos estudantes (relevância), oferecer *feedback* positivo para sustentar

a autoconfiança (confiança) e apresentar recompensas ou resultados visíveis do progresso (satisfação).

Por sua vez, o *framework* Oktalysis analisa os impulsos motivacionais a partir de oito eixos, entre os quais se destacam o significado épico, a criatividade, a conquista, a influência social e a imprevisibilidade (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Na prática escolar, esse modelo pode ser exemplificado quando os alunos participam de missões coletivas com objetivo maior (significado épico), elaboram soluções criativas em equipe (criatividade), alcançam metas progressivas (conquista), compartilham resultados com os colegas (influência social) e lidam com elementos surpresa, como bônus inesperados (imprevisibilidade).

De forma complementar, o modelo *RECIPE* orienta que experiências gamificadas devem considerar exploração lúdica, narrativa, liberdade de escolha, informação eficaz, engajamento com colegas e reflexão (Christopoulos & Mystakidis, 2023, p. 1225). Nesse caso, uma proposta diferenciada poderia envolver uma narrativa que situe os estudantes como personagens ativos em uma missão coletiva, conceda liberdade para decidir caminhos e estratégias, ofereça informações contínuas sobre seu desempenho, estimule a cooperação entre pares e, ao final, promova reflexão crítica sobre o processo vivido.

Assim, percebe-se que a adoção desses modelos amplia a compreensão sobre a relevância da gamificação. Como ressaltam Guimarães *et al.* (2023, p. 10), “a interdisciplinaridade e a multidisciplinaridade existentes no uso da Gamificação junto à Educação enriquecem largamente tanto o contexto de um jogo como o próprio aprendizado”. Em outras palavras, a gamificação, quando apoiada em referenciais teóricos consistentes, transforma-se em estratégia pedagógica que alia ludicidade e rigor formativo.

Por fim, cabe situar tais práticas no contexto contemporâneo da cultura digital. Para Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020, p. 6), “é desse lugar, que precisamos compreender a importância das TDIC e como estas poderão contribuir para diálogos e estabelecimentos de outras formas de estar e participar do mundo”. Ou seja, a gamificação não pode ser analisada de forma isolada, mas como parte de um movimento mais amplo de integração tecnológica no ensino. É nesse mesmo horizonte que a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) passou a orientar a educação brasileira, ao direcionar o fazer educativo para o desenvolvimento de competências gerais (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020, p. 7). Logo, a gamificação pode ser interpretada como recurso alinhado às exigências atuais da formação, ao mesmo tempo em que valoriza a dimensão lúdica da aprendizagem.

Diante do exposto, compreende-se que a gamificação se configura como uma estratégia educacional que transcende a mera inserção de jogos no ambiente escolar, assumindo papel fundamental na promoção da motivação e do protagonismo discente. Enquanto Guimarães *et al.* (2023) evidenciam a relevância de compreender o jogo como elemento estruturante para o desenvolvimento integral do estudante, Christopoulos e Mystakidis (2023) demonstram que modelos como Fogg, ARCS, Oktalysis e *RECIPE* oferecem referenciais consistentes para planejar práticas gamificadas que mobilizam aspectos cognitivos, sociais e emocionais. Em complemento, Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) situam tais experiências no interior da cultura digital e da BNCC, reforçando que a integração das TDIC potencializa a aprendizagem e amplia formas de participação. Assim, conclui-se que a gamificação, quando sustentada por intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, revela-se como estratégia capaz de articular ludicidade

e rigor educativo, promovendo aprendizagens mais significativas e alinhadas às demandas contemporâneas.

## Resultados e discussões

As principais conclusões deste estudo indicam que a gamificação possui grande potencial como estratégia pedagógica para ampliar a motivação e favorecer aprendizagens significativas. Os achados mostraram que a inserção de elementos lúdicos no ambiente escolar desconstrói a percepção negativa que muitos estudantes possuem em relação às tarefas escolares, transformando-as em momentos de envolvimento e cooperação (Guimarães *et al.*, 2023). Desse modo, reafirmouse que a gamificação deve ser compreendida não como recurso acessório, mas como prática central no processo de ensino e aprendizagem.

O significado dessas descobertas está relacionado à forma como a gamificação contribui para ressignificar a experiência educativa. Ao mobilizar elementos de narrativa, recompensas, feedbacks e interação social, a metodologia promove o protagonismo discente e fortalece a motivação intrínseca, o que impacta diretamente no engajamento de longo prazo (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Para além do aspecto motivacional, esse resultado sugere que a gamificação é capaz de alinhar-se às diretrizes contemporâneas da educação, como a BNCC, que valoriza a aquisição de competências gerais e a integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020).

Ao relacionar essas conclusões com investigações anteriores, percebe-se consonância com estudos internacionais que apontam para o papel da gamificação na promoção de habilidades socioemocionais, como resiliência e colaboração (Christopoulos & Mystakidis, 2023). No contexto nacional, as análises de Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020) também corroboram tais achados, ao enfatizarem que a cultura digital exige novas formas de atuação pedagógica e que a gamificação pode responder a essas demandas. Assim, observa-se um ponto de convergência entre a literatura nacional e internacional: a gamificação não deve ser reduzida a entretenimento, mas entendida como prática inovadora que articula ludicidade e intencionalidade pedagógica.

Todavia, é importante reconhecer as limitações desta pesquisa, sobretudo pelo fato de se tratar de uma investigação de caráter bibliográfico. A análise apoiou-se em estudos teóricos e empíricos disponíveis na literatura, o que restringe a generalização dos resultados e não permite afirmar impactos universais da gamificação em todas as realidades educacionais (Guimarães *et al.*, 2023). Ademais, nota-se a escassez de estudos aplicados que avaliem a eficácia da gamificação em conteúdos de maior complexidade e profundidade, o que indica a necessidade de cautela na extrapolação dos dados (Guimarães *et al.*, 2023).

No entanto, alguns resultados surpreendentes chamaram atenção, como a constatação de que a gamificação pode ser desenvolvida mesmo sem o uso de recursos digitais, apoiando-se apenas em mecânicas de jogo que valorizem cooperação, *feedback* e objetivos claros (Pimentel; Nunes; Sales Júnior, 2020). Esse achado contraria a expectativa de que a gamificação esteja obrigatoriamente atrelada à tecnologia digital, ampliando sua aplicabilidade para contextos escolares com limitações de infraestrutura. Tal constatação sugere que o potencial transformador da gamificação não reside apenas no recurso tecnológico, mas na forma como os princípios do design de jogos são incorporados à prática pedagógica.

Por fim, as descobertas apontam para a necessidade de novas pesquisas que avancem para além da fundamentação teórica e bibliográfica. Recomenda-se o desenvolvimento de estudos empíricos em diferentes níveis de ensino e áreas de conhecimento, com foco na análise da eficácia da gamificação em conteúdos complexos e especializados. Além disso, seria relevante investigar de que maneira os modelos teóricos, como Fogg, ARCS, Oktalysis e *RECIPE*, podem ser integrados em propostas pedagógicas contextualizadas à realidade brasileira, testando sua efetividade em sala de aula (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Assim, futuras pesquisas poderão contribuir para validar a gamificação como prática pedagógica alinhada às demandas de uma sociedade digital e em constante transformação.

## Conclusão

O presente estudo teve como propósito analisar o papel da gamificação no processo de ensino e aprendizagem, situando-a no contexto da cultura digital e das demandas educacionais contemporâneas. A partir dessa proposta, foram definidos três objetivos específicos que orientaram a investigação e que podem ser retomados à luz dos resultados obtidos.

O primeiro objetivo consistiu em compreender como a gamificação pode contribuir para tornar a aprendizagem mais dinâmica, significativa e engajadora. Constatou-se que a inserção de elementos lúdicos promove maior participação dos estudantes, possibilita o desenvolvimento do protagonismo discente e ressignifica tarefas que antes eram vistas como meramente obrigatórias. Dessa forma, o estudo demonstrou que a gamificação tem potencial para aproximar o estudante do conhecimento, ao mesmo tempo em que fortalece aspectos cognitivos e socioemocionais.

O segundo objetivo buscou identificar modelos teóricos capazes de sustentar práticas gamificadas na educação. Os resultados evidenciaram que frameworks de motivação e engajamento fornecem fundamentos sólidos para o planejamento pedagógico, permitindo que o professor organize experiências estruturadas, coerentes e eficazes. Assim, verificou-se que o uso de referenciais teóricos possibilita maior clareza na elaboração das propostas gamificadas, garantindo que elas transcendam a ideia de simples entretenimento e se consolidem como estratégias educativas consistentes.

O terceiro objetivo esteve voltado para analisar as limitações e desafios da gamificação no cenário educacional. Observou-se que ainda há carência de pesquisas empíricas sobre sua aplicação em conteúdos mais complexos e especializados, além de restrições quanto à infraestrutura tecnológica em determinadas realidades escolares. Contudo, também se verificou que tais limitações não anulam o valor da gamificação, mas apontam para a necessidade de adaptações criativas e de novas investigações que explorem seu alcance em diferentes contextos de ensino.

Em síntese, conclui-se que os objetivos propostos foram alcançados, permitindo reconhecer a gamificação como estratégia pedagógica relevante e promissora. O estudo reafirma a importância de práticas que integrem ludicidade, motivação e intencionalidade educativa, ao mesmo tempo em que sugere a continuidade de pesquisas voltadas para a experimentação em sala de aula e para o aprofundamento das possibilidades de aplicação da gamificação no contexto da cultura digital.

## Referências

CHRISTOPOULOS, A.; MYSTAKIDIS, S. Gamification in education. *Encyclopedia*, v. 3, n. 4, p. 1223–1243, out. 2023. DOI: <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/374420015\\_Gamification\\_in\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education). Acesso em: dez. 2023.

ECO, U. Como se faz uma tese. 23. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GUIMARÃES, U. A.; RIBEIRO, D. N.; SILVA, E. R. da; OLIVEIRA, S. M. de; LIMA, R. F. de; SANTOS, R. M. dos; SOUZA, M. F. de. As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem. *RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar*, v. 4, n. 12, e4124347, dez. 2023. DOI: <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i12.4347>. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/376663878\\_AS\\_TECNOLOGIAS\\_DIGITAIS\\_PARA\\_A\\_PRATICA\\_DA\\_APRENDIZAGEM\\_AS\\_VANTAGENS\\_DO\\_USO\\_DA\\_GAMIFICACAO\\_NA\\_APRENDIZAGEM](https://www.researchgate.net/publication/376663878_AS_TECNOLOGIAS_DIGITAIS_PARA_A_PRATICA_DA_APRENDIZAGEM_AS_VANTAGENS_DO_USO_DA_GAMIFICACAO_NA_APRENDIZAGEM). Acesso em: dez. 2023.

PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F. JÚNIOR; SALES JÚNIOR, V. B. de. Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. *Educar em Revista*, Curitiba, v. 36, e76125, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76125>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/bg7mqHXSf673hLBB8fVxXjq/>. Acesso em: dez. 2023.