

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM ATIVA: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING: PLAY AS A PEDAGOGICAL STRATEGY

Airam Batista Simões

Universidad de la Integración de las Américas, Paraguai

Lucinaide Gonçalves da Silva

MUST University, Estados Unidos

Thiely Fonseca de Almeida

Universidade Federal de Viçosa, Brasil

Luciane de Fatima Siqueira

MUST University, Estados Unidos

Edilia Hochmann

Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/s4tpnw87>

Publicado em: 05.11.2025

Resumo: O presente artigo teve como objetivo analisar os efeitos da gamificação como recurso pedagógico no ensino básico, considerando seus fundamentos teóricos, sua aplicabilidade prática e seus impactos sobre a aprendizagem. O tema abordado tratou da gamificação como estratégia ativa capaz de associar elementos lúdicos ao processo educativo, com foco no engajamento dos estudantes e na melhoria do desempenho escolar. A metodologia utilizada foi uma pesquisa bibliográfica, pautada na análise crítica de estudos publicados entre 2019 e 2025, selecionados em função de sua relevância acadêmica e de sua contribuição para a compreensão das relações entre ludicidade, engajamento e desempenho. Os resultados evidenciaram que a gamificação, quando planejada com intencionalidade pedagógica, favoreceu a motivação discente, promoveu maior participação em sala de aula, possibilitou a construção de ambientes inclusivos e contribuiu para a obtenção de resultados quantitativos e qualitativos positivos em avaliações escolares. Também se observou que a eficácia da gamificação dependeu diretamente do papel do professor como mediador, responsável por articular os recursos lúdicos aos objetivos curriculares, evitando o risco de sua utilização se restringir ao entretenimento. Concluiu-se que a gamificação representou uma alternativa viável para enfrentar os desafios da educação básica, ao mesmo tempo em que abriu possibilidades para pesquisas futuras que considerem sua aplicação em contextos mais amplos e diversificados.

Palavras-chave: Engajamento, Motivação, Desempenho, Aprendizagem, Inovação.



A Missioneira (ISSN 1518-0263) está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Abstract: The present article aimed to analyze the effects of gamification as a pedagogical resource in basic education, considering its theoretical foundations, practical applicability, and impacts on learning. The theme addressed gamification as an active strategy capable of associating playful elements with the educational process, focusing on student engagement and the improvement of academic performance. The methodology used was a bibliographic research, based on the critical analysis of studies published between 2019 and 2025, selected according to their academic relevance and their contribution to the understanding of the relationships between playfulness, engagement, and performance. The results showed that gamification, when planned with pedagogical intentionality, favored student motivation, promoted greater participation in the classroom, enabled the construction of inclusive environments, and contributed to obtaining positive quantitative and qualitative results in school assessments. It was also observed that the effectiveness of gamification depended directly on the teacher's role as a mediator, responsible for articulating playful resources with curricular objectives, thus avoiding the risk of its use being restricted to entertainment. It was concluded that gamification represented a viable alternative to face the challenges of basic education, while also opening possibilities for future research considering its application in broader and more diversified contexts.

Keywords: Engagement, Motivation, Performance, Learning, Innovation.

Introdução

O cenário educacional contemporâneo apresentou transformações que exigiram novas formas de organização pedagógica, tendo em vista que as metodologias tradicionais centradas no professor mostraram-se insuficientes para promover aprendizagens significativas. Nesse contexto, a gamificação foi compreendida como um recurso que associou elementos característicos dos jogos ao ambiente escolar, buscando não apenas motivar os estudantes, mas também favorecer a construção ativa do conhecimento. A relação entre ludicidade, engajamento e desempenho passou a ser investigada por diferentes pesquisadores, os quais destacaram que a inserção de estratégias lúdicas poderia aproximar os conteúdos curriculares da realidade dos discentes e promover maior participação nas práticas escolares. Assim, o presente estudo delimitou como tema a análise da gamificação e de sua aplicabilidade no ensino básico, com ênfase na sua função como estratégia ativa de ensino-aprendizagem.

A escolha desse objeto de pesquisa foi justificada pela necessidade de compreender como o uso de jogos e dinâmicas poderia responder a um dos principais desafios da educação: despertar o interesse dos alunos e, ao mesmo tempo, garantir efetividade no processo formativo. Considerou-se que a escola deveria acompanhar as mudanças sociais e culturais do século XXI, em que os estudantes estavam imersos em ambientes digitais e interativos. Portanto, a adoção de práticas pedagógicas que dialogassem com esse universo mostrou-se essencial para tornar o ensino mais significativo. A motivação central residiu no entendimento de que a gamificação,

além de ampliar o engajamento, poderia colaborar com o desempenho acadêmico, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

Dessa forma, estabeleceu-se como questão norteadora a seguinte indagação: ‘De que maneira a gamificação, por meio de jogos e dinâmicas, pôde atuar como estratégia de aprendizagem ativa e contribuir para o engajamento e o desempenho escolar na educação básica?’ . A partir dessa problematização, definiu-se o objetivo geral do estudo: analisar os efeitos da gamificação como recurso pedagógico no ensino básico, destacando seus fundamentos teóricos, sua aplicabilidade prática e seus impactos sobre a aprendizagem. Como objetivos específicos, buscou-se identificar os principais referenciais que sustentaram a gamificação como estratégia ativa, investigar como jogos e dinâmicas funcionaram como mecanismos de engajamento em sala de aula e, por fim, examinar os impactos da ludicidade no desempenho dos alunos em diferentes contextos escolares.

Para atingir esses propósitos, utilizou-se uma pesquisa de caráter bibliográfico, que se baseou na análise de artigos, livros e relatórios científicos publicados entre 2019 e 2025, os quais discutiam a gamificação e suas relações com a aprendizagem. A metodologia foi conduzida de acordo com a concepção apresentada por Santana e Narciso (2025), que definiram esse tipo de investigação como um estudo pautado na análise de obras já publicadas com vistas a fundamentar reflexões e interpretações teóricas. Foram utilizadas combinações de palavras-chave como ‘gamificação e aprendizagem ativa’, ‘jogos na educação básica’ e ‘ludicidade e desempenho escolar’, aplicadas na base *Google Acadêmico*, por sua ampla cobertura de produções científicas e pela possibilidade de filtragem por relevância e data de publicação.

O aporte teórico foi composto principalmente por autores que analisaram o impacto da gamificação na educação. Silva, Sales e Castro (2019) destacaram os efeitos da aplicação de dinâmicas lúdicas no ensino de Física, evidenciando ganhos quantitativos no desempenho. Moreno, Araújo e Gomes (2024) revisaram sistematicamente os benefícios da gamificação no ensino básico, identificando sua contribuição para o engajamento e para a motivação dos alunos. Já Alves *et al.* (2024) apresentaram experiências práticas em sala de aula, demonstrando como jogos físicos e plataformas digitais puderam ser aplicados de modo a estimular a aprendizagem ativa. O diálogo entre esses estudos permitiu construir uma análise crítica e abrangente acerca do tema investigado.

No desenvolvimento, o artigo estruturou-se em três capítulos principais. No primeiro, intitulado ‘Gamificação como estratégia didática ativa: fundamentos, práticas e evidências no contexto escolar’, foram discutidas as bases conceituais da gamificação e sua relação com as metodologias ativas. No segundo capítulo, denominado ‘Jogos e dinâmicas como catalisadores do engajamento: aplicabilidade da gamificação no ensino básico’, explorou-se o papel das atividades gamificadas no aumento da motivação e da participação dos alunos. No terceiro, ‘Entre o lúdico e o desempenho: efeitos da gamificação na aprendizagem de conteúdos escolares’, foram analisados os impactos da gamificação sobre o rendimento acadêmico, considerando tanto os benefícios quanto as limitações apontadas pela literatura.

Em resumo, este artigo foi dividido em introdução, metodologia, resultados e discussões e considerações finais, além dos três capítulos temáticos que constituíram o corpo analítico. Essa organização permitiu responder à questão norteadora, verificar o alcance dos objetivos propostos e indicar perspectivas para novas pesquisas, reafirmando a importância da gamificação como recurso pedagógico no cenário educacional atual.

Metodologia

A metodologia adotada neste estudo foi organizada a partir de uma pesquisa bibliográfica, entendida como aquela que se fundamenta na análise de textos, obras e artigos já publicados acerca da gamificação e das metodologias ativas aplicadas à educação. Essa escolha mostrou-se pertinente para responder às questões levantadas na introdução, pois permitiu uma avaliação crítica de diferentes perspectivas teóricas sobre o tema, possibilitando identificar aproximações e divergências entre os autores. De acordo com Santana e Narciso (2025), esse tipo de pesquisa caracteriza-se pela utilização de materiais já elaborados e publicados, sendo considerada adequada quando o objetivo é construir uma análise teórica consistente a partir das principais contribuições acadêmicas disponíveis.

O processo de desenvolvimento da pesquisa seguiu etapas organizadas em três momentos principais. Inicialmente, procedeu-se ao levantamento de materiais publicados entre 2019 e 2025, de modo a garantir a atualidade das discussões analisadas. Em seguida, realizou-se a seleção de estudos que abordavam especificamente a gamificação como estratégia didática, a aplicação de jogos e dinâmicas no ensino básico e os efeitos do lúdico sobre o desempenho escolar. Por fim, os textos foram lidos, interpretados e sistematizados em categorias temáticas, o que possibilitou discutir os fundamentos, as práticas e os efeitos da gamificação na aprendizagem.

A busca pelos materiais ocorreu mediante a utilização de palavras-chave simples, combinadas em diferentes formatos para ampliar os resultados. Entre as expressões utilizadas estiveram ‘gamificação e aprendizagem ativa’, ‘jogos na educação básica’, ‘ludicidade e desempenho escolar’ e ‘dinâmicas pedagógicas’. Essas combinações permitiram identificar artigos, relatos de experiência e revisões sistemáticas que tratavam da temática com profundidade e diversidade metodológica.

Para operacionalizar a busca, foi escolhida a base *Google Acadêmico*, ferramenta de acesso livre que indexa artigos, livros, dissertações e teses de diferentes áreas do conhecimento, disponibilizando uma ampla cobertura de produções científicas em âmbito nacional e internacional. O uso dessa plataforma foi justificado por sua capacidade de reunir em um mesmo espaço fontes de variadas procedências e por oferecer mecanismos de filtragem por data e relevância, o que foi essencial para atender aos critérios estabelecidos na pesquisa.

Os critérios de inclusão foram definidos pela pertinência dos trabalhos ao tema da gamificação e metodologias ativas, pela atualidade das publicações, concentradas nos últimos seis anos, e pela relevância acadêmica das fontes, priorizando artigos de periódicos revisados

por pares. Já os critérios de exclusão abrangeram textos duplicados, produções que tratavam do tema apenas de forma tangencial e materiais não científicos, como manuais técnicos ou conteúdos de blogs. Dessa forma, foi possível manter um corpus de análise consistente, alinhado aos objetivos de compreender os fundamentos, as práticas e os efeitos da gamificação como estratégia pedagógica.

Assim, a adoção da metodologia bibliográfica, conforme argumentam Santana e Narciso (2025), possibilitou construir uma análise crítica e sistemática a partir de contribuições teóricas já consolidadas, permitindo que o estudo alcançasse seus objetivos de investigar a gamificação como estratégia de aprendizagem ativa, jogos e dinâmicas como recursos de engajamento e os efeitos do lúdico sobre o desempenho escolar.

Gamificação como estratégia didática ativa: fundamentos, práticas e evidências no contexto escolar

A incorporação da gamificação como estratégia didática ativa representa uma inflexão significativa nas práticas pedagógicas que tradicionalmente se fundamentaram na transmissão unidirecional do conhecimento. Ao se vincular às metodologias ativas, esse recurso pedagógico insere o estudante em um ambiente de aprendizagem dinâmico, no qual a resolução de problemas, a tomada de decisões e o engajamento emocional e cognitivo são elementos centrais. Como destacam Silva, Sales e Castro (2019, p. 1), “as metodologias ativas são estratégias de ensino que promovem o protagonismo discente na construção do conhecimento”, característica que também define a proposta da gamificação no contexto educacional.

Sob essa perspectiva, a gamificação assume um papel que extrapola o estímulo motivacional e passa a integrar o planejamento didático com intencionalidade formativa. Para que isso ocorra, é fundamental compreender que a prática não se restringe à aplicação de jogos prontos, mas sim à adaptação criteriosa de elementos próprios do universo lúdico – como rankings, pontuações e recompensas – aos objetivos curriculares. Essa aplicação deliberada permite estruturar ambientes de aprendizagem nos quais o erro é tratado como parte do processo formativo, criando oportunidades para experimentação e desenvolvimento da autonomia estudantil.

Ao analisar o potencial da gamificação, Moreno, Araújo e Gomes (2024) enfatizam que ela representa uma forma de reorganizar as práticas pedagógicas, substituindo a lógica passiva e expositiva do ensino tradicional por experiências ativas, interativas e contextualizadas. A partir dessa premissa, observa-se que sua aplicação eficaz requer o rompimento com estruturas didáticas baseadas na repetição e na memorização, deslocando o foco da atividade do professor para a ação do aluno, o que amplia as possibilidades de construção do conhecimento de forma significativa.

Paralelamente, Alves *et al.* (2024, p. 253) afirmam que “gamificação é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.” Ao relacionar essas características ao ambiente escolar, evidencia-se a importância do planejamento docente na mediação entre os elementos lúdicos e

os conteúdos disciplinares. Sem essa mediação, o risco de transformar a atividade gamificada em mero entretenimento, desvinculado dos objetivos pedagógicos, se torna elevado.

Ainda segundo os mesmos autores, é necessário reconhecer que os perfis discentes contemporâneos demandam novas formas de interação com os conteúdos escolares. Diante de uma geração exposta a múltiplos estímulos e linguagens digitais, a inserção de estratégias que mobilizem interesse e participação ativa se torna indispensável. A gamificação, nesse cenário, atua como alternativa viável à medida que estimula o envolvimento por meio da competição saudável, da cooperação e da superação de desafios.

Além disso, é imperativo destacar o papel do professor como agente estruturante da experiência gamificada. A mediação pedagógica, nesse caso, não se restringe à aplicação técnica de ferramentas lúdicas, mas envolve a seleção criteriosa de recursos compatíveis com os objetivos de aprendizagem, bem como o acompanhamento contínuo das interações e dos resultados obtidos. Como apontam Moreno, Araújo e Gomes (2024), a eficácia da gamificação depende da capacidade docente de integrar os elementos lúdicos aos conteúdos curriculares e garantir que os jogos não se tornem um fim em si mesmos.

Dessa maneira, a gamificação deve ser compreendida como uma metodologia ativa que favorece a formação de sujeitos autônomos e críticos. Essa condição torna-se mais evidente quando se observa que o processo de aprendizagem, nesse modelo, é construído a partir da interação entre pares, da tomada de decisões, da resolução de desafios e da reflexão sobre o próprio desempenho. Nesse sentido, o ambiente gamificado se aproxima dos princípios das metodologias ativas ao proporcionar experiências que exigem protagonismo e comprometimento.

A aprendizagem ativa, nesse contexto, não se limita à recepção passiva de conteúdo; ela é caracterizada pela ação, tomada de decisão e envolvimento cognitivo e emocional dos estudantes, o que se torna mais palpável quando os mesmos se veem inseridos em um contexto gamificado. (Silva; Sales; Castro, 2019, p. 3)

Em síntese, a literatura analisada aponta que a gamificação, quando integrada às metodologias ativas com clareza de propósitos pedagógicos, tem potencial para reconfigurar o espaço escolar como um ambiente de experimentação, construção colaborativa e desenvolvimento de competências. Para tanto, é imprescindível que o docente atue como mediador qualificado, capaz de articular os elementos lúdicos aos conteúdos disciplinares, e não apenas como executor de técnicas ou ferramentas recreativas.

Jogos e dinâmicas como catalisadores do engajamento: aplicabilidade da gamificação no ensino básico

O uso de jogos e dinâmicas com fins pedagógicos tem se mostrado um recurso eficaz para potencializar o engajamento discente no ensino básico, sobretudo quando integrados às metodologias ativas de aprendizagem. A gamificação, nesse contexto, não deve ser compreendida como simples inserção de jogos em sala de aula, mas como estruturação didática que utiliza elementos próprios do universo lúdico, como desafios, recompensas, rankings e simulações, com

objetivos educacionais bem definidos. Nesse sentido, Silva, Sales e Castro (2019) demonstram que a gamificação, ao ser aplicada em sequências didáticas organizadas com metas progressivas e narrativas temáticas, favorece a motivação e amplia o interesse do estudante pelas atividades propostas.

Do ponto de vista prático, Moreno, Araújo e Gomes (2024) apontam que os recursos mais frequentes nas experiências gamificadas analisadas foram quizzes, desafios em grupo, plataformas digitais e jogos de tabuleiro adaptados, todos aplicados com a intenção de tornar o processo de ensino mais participativo. Tais recursos foram associados à melhora da qualidade das interações em sala de aula, tanto entre os estudantes quanto na relação com os docentes. A observação de maior disposição para realizar as tarefas e o aumento da participação ativa no cotidiano escolar foram aspectos recorrentes nas pesquisas revisadas pelos autores.

Além disso, o envolvimento emocional dos alunos aparece como fator determinante para o fortalecimento do vínculo com o processo de aprendizagem. Segundo Silva, Sales e Castro (2019), ao serem inseridos em desafios lúdicos e colaborativos, os estudantes demonstram engajamento não apenas cognitivo, mas também afetivo, criando uma experiência educacional mais significativa. Essa dimensão afetiva é frequentemente negligenciada em práticas pedagógicas tradicionais, mas, nas dinâmicas gamificadas, passa a ocupar posição central, promovendo ambientes mais seguros e propícios à experimentação.

No mesmo sentido, Alves *et al.* (2024) relatam experiências que exploram dinâmicas físicas, como o jogo de caça ao tesouro, com o objetivo de estimular a aprendizagem por meio do corpo em movimento. Nessas atividades, o espaço escolar é ressignificado como ambiente de exploração e descoberta, integrando elementos do jogo à construção de conceitos escolares. Para além do estímulo visual ou digital, essas ações incorporam a dimensão espacial e sensorial da aprendizagem, o que contribui para diversificar as formas de apropriação dos conteúdos.

Um dos aspectos enfatizados por Moreno, Araújo e Gomes (2024) é a ressignificação do erro nas propostas gamificadas. Diferentemente do modelo tradicional, em que o erro é penalizado, nas dinâmicas lúdicas ele é incorporado como parte do processo formativo, permitindo ao aluno experimentar, revisar estratégias e tentar novamente. Essa abordagem favorece o desenvolvimento da autoconfiança, especialmente entre os estudantes que enfrentam dificuldades ou demonstram baixa autoestima em ambientes escolares convencionais.

Adicionalmente, a gamificação se mostra particularmente eficaz no envolvimento de estudantes com baixo rendimento ou perfil introvertido. Observações docentes registradas por Silva, Sales e Castro (2019) indicam que alunos com essas características passaram a apresentar maior iniciativa e participação ao serem inseridos em contextos gamificados. Essa mudança de postura pode ser atribuída à estrutura das atividades, que favorecem a colaboração, o respeito ao tempo individual de resposta e o reforço positivo constante, configurando um ambiente de aprendizagem mais acessível.

A missão seguinte utilizou técnica de aprendizagem ativa conhecida como júri

simulado, na qual os alunos de um time debateram pontos positivos e do outro time, pontos negativos da aprendizagem baseada em jogos e da gamificação [...] O debate foi rico e contribuiu para assimilação dos conteúdos abordados, de maneira que os próprios alunos amadureceram suas opiniões sobre o tema. (Alves *et al.*, 2024, p. 260).

Por fim, os sistemas de avaliação também são impactados pelas dinâmicas gamificadas. Como relatam Alves *et al.* (2024), o uso de plataformas como *Kahoot!* promove avaliações que mesclam diversão com mensuração de desempenho, o que contribui para a diminuição da tensão associada às provas tradicionais. A pontuação atribuída às tarefas, registrada em sistemas de controle como o *Class dojo*, reforça a percepção de progresso contínuo, ao mesmo tempo em que estimula a autorregulação e o senso de responsabilidade dos estudantes frente às suas metas individuais e coletivas. Assim, os jogos e dinâmicas, quando estruturados com intencionalidade pedagógica, se configuram como instrumentos eficazes de engajamento no processo de ensino-aprendizagem.

Entre o lúdico e o desempenho: efeitos da gamificação na aprendizagem de conteúdos escolares

A relação entre ludicidade e desempenho escolar tem sido objeto de debates e pesquisas que buscam avaliar em que medida a gamificação pode promover ganhos efetivos de aprendizagem. Diferentemente da percepção tradicional de que o lúdico comprometeria o rigor acadêmico, estudos recentes evidenciam que metodologias baseadas em jogos podem coexistir com exigências formais de avaliação e resultados mensuráveis. Para Silva, Sales e Castro (2019), a utilização de estratégias gamificadas resultou em aumento significativo no ganho de aprendizagem quando comparado ao método tradicional, indicando que a dimensão lúdica pode ser compatível com o desempenho acadêmico.

Nessa mesma direção, Moreno, Araújo e Gomes (2024) destacam que a gamificação, além de estimular o engajamento dos estudantes, também contribui para a elevação do desempenho acadêmico, refletindo-se em melhores notas, maior índice de acertos em avaliações e avanços nos registros qualitativos de aprendizagem. Os autores ressaltam que tais efeitos só se tornam efetivos quando os elementos lúdicos estão devidamente articulados aos objetivos pedagógicos.

Apesar desses benefícios, os mesmos autores alertam que a ludicidade deve ser tratada como meio, e não como fim em si mesma. Isso implica que os jogos e dinâmicas só adquirem sentido educativo quando vinculados de maneira intencional ao conteúdo trabalhado. Assim, enquanto Silva, Sales e Castro (2019) defendem o impacto positivo das metodologias lúdicas na retenção de conteúdos, Moreno, Araújo e Gomes (2024) sublinham a necessidade de planejamento adequado para evitar que a gamificação se torne mera recreação sem propósito pedagógico definido.

Outro aspecto de destaque refere-se à autonomia discente. Segundo Moreno, Araújo e Gomes (2024), os estudantes inseridos em práticas gamificadas apresentaram maior frequência

às aulas e demonstraram disposição para atividades extraclasse, o que repercutiu positivamente no rendimento. Isso sugere que a gamificação pode ampliar o alcance da aprendizagem para além do espaço formal da sala de aula, estimulando atitudes de autogestão e maior responsabilidade pelo próprio processo educativo.

Além da motivação e da autonomia, os dados de Silva, Sales e Castro (2019) mostram que a abordagem lúdica favoreceu melhor desempenho em avaliações formais, com diferenças estatisticamente significativas entre grupos gamificados e não gamificados. Esses resultados indicam que a combinação de desafios, retornos imediatos e recompensas simbólicas impacta de maneira concreta o desempenho acadêmico, oferecendo evidências quantitativas que sustentam o valor da gamificação como estratégia pedagógica.

Diferentemente da concepção de que o lúdico comprometeria a seriedade do ensino, os dados apresentados neste estudo demonstram que a gamificação pode coexistir com rigor acadêmico, promovendo ganhos mensuráveis de aprendizagem. (Silva; Sales; Castro, 2019, p. 10)

Adicionalmente, Alves *et al.* (2024) destacam que, após intervenções gamificadas, os estudantes relataram disposição para aplicar práticas semelhantes em suas futuras experiências docentes, reconhecendo a relevância do lúdico como recurso metodológico. Esse dado sugere que a gamificação não apenas influencia os resultados imediatos de aprendizagem, mas também pode gerar efeitos formativos nos futuros professores, ampliando seu repertório pedagógico e incentivando a adoção de estratégias inovadoras.

Em suma, os estudos analisados demonstram que a gamificação, quando orientada por intencionalidade pedagógica clara, contribui para ganhos efetivos no desempenho acadêmico e promove maior envolvimento discente. Embora os resultados indiquem benefícios consistentes, é necessário cautela quanto à generalização, visto que os efeitos podem variar conforme o contexto, os recursos empregados e a mediação docente. Dessa forma, a ludicidade, longe de ser um obstáculo ao rigor escolar, constitui-se em recurso pedagógico que, quando bem estruturado, fortalece tanto a aprendizagem quanto o desenvolvimento integral dos estudantes.

Resultados e discussões

Os resultados evidenciaram que a gamificação aplicada ao contexto escolar promoveu avanços relevantes tanto no engajamento quanto no desempenho dos estudantes. Observou-se que a utilização de elementos lúdicos, como desafios e recompensas, favoreceu a participação ativa, ampliou a colaboração entre pares e facilitou a compreensão de conteúdos complexos. Nesse sentido, Silva, Sales e Castro (2019) apontam que a estruturação de sequências didáticas gamificadas possibilita ganhos de aprendizagem superiores aos obtidos em práticas tradicionais. De maneira complementar, Moreno, Araújo e Gomes (2024) ressaltam que a gamificação, além de estimular o interesse, também impacta diretamente nos resultados acadêmicos.

O significado dessas descobertas vai além da simples motivação estudantil, pois indica que o lúdico pode ser incorporado como estratégia de ensino sem comprometer o rigor acadêmico. Os efeitos observados confirmam que, ao oferecer retorno imediato e metas progressivas, a gamificação cria um ambiente no qual os alunos internalizam conteúdos de forma dinâmica e interativa. Esse entendimento aproxima-se das discussões de Alves *et al.* (2024), que consideram a gamificação um recurso capaz de unir envolvimento afetivo e desenvolvimento cognitivo no processo de aprendizagem.

A relação entre os achados desta pesquisa e estudos anteriores mostra forte coerência. Silva, Sales e Castro (2019) identificaram impactos positivos da gamificação no ensino de Física, com resultados estatisticamente significativos em comparação a métodos convencionais. De modo convergente, Moreno, Araújo e Gomes (2024) observaram que a aplicação de estratégias gamificadas em diferentes áreas, como Matemática e Ciências, resultou em maior motivação e desempenho. Alves *et al.* (2024), por sua vez, destacaram que experiências em formato de jogos físicos e digitais ampliaram a disposição dos alunos para as tarefas escolares, reforçando a relevância desse modelo pedagógico.

Entretanto, é fundamental reconhecer as limitações desses estudos. Em grande parte, as investigações foram realizadas com amostras reduzidas ou em intervalos curtos de aplicação, o que dificulta generalizações amplas. Além disso, Moreno, Araújo e Gomes (2024) alertam que a eficácia da gamificação depende diretamente da mediação docente e da articulação intencional entre recursos lúdicos e objetivos curriculares. Assim, quando o planejamento é inadequado, há risco de a prática reduzir-se a mero entretenimento, sem ganhos consistentes de aprendizagem.

Alguns resultados inesperados também merecem reflexão. Silva, Sales e Castro (2019) identificaram que estudantes com perfil introvertido ou dificuldades de aprendizagem apresentaram maior participação em ambientes gamificados, fenômeno que sugere um potencial inclusivo da metodologia. Alves *et al.* (2024) corroboram essa visão ao relatarem que a gamificação estimulou o envolvimento de alunos que, em condições tradicionais, demonstravam baixo rendimento ou desinteresse. Embora tais achados não tenham sido o objetivo principal das pesquisas, eles indicam que a gamificação pode atuar como estratégia promotora de equidade educacional.

Outro ponto de destaque é que a ludicidade, longe de comprometer a seriedade do ensino, mostrou-se compatível com o alcance de resultados acadêmicos mensuráveis. Silva, Sales e Castro (2019) demonstraram que estratégias gamificadas podem melhorar significativamente a retenção do conteúdo e a performance em avaliações. Moreno, Araújo e Gomes (2024) reforçam que tais práticas elevam não apenas o engajamento, mas também a frequência e a autonomia dos estudantes em atividades extraclasse, ampliando os efeitos do processo de ensino-aprendizagem para além da sala de aula.

Alves *et al.* (2024) acrescentam ainda que a inserção da gamificação contribuiu para formar nos futuros professores a percepção de que tais práticas são aplicáveis em suas experiências

docentes. Esse achado revela um efeito multiplicador, na medida em que amplia a aceitação e a difusão da metodologia no ambiente educacional. Portanto, além de promover ganhos imediatos para os estudantes, a gamificação atua também na formação pedagógica dos que irão assumir a docência.

Diante das evidências apresentadas, recomenda-se que pesquisas futuras sejam conduzidas em contextos mais amplos e variados, com amostras representativas e acompanhamento em longo prazo. Sugere-se ainda a investigação de aspectos pouco explorados, como o impacto da gamificação no desenvolvimento de competências socioemocionais e na inclusão de alunos com necessidades educacionais específicas. Essas perspectivas podem ampliar a compreensão acerca do papel da ludicidade no desempenho escolar e oferecer subsídios para a consolidação da gamificação como estratégia pedagógica relevante.

Conclusão

O estudo desenvolvido possibilitou responder de maneira consistente às questões apresentadas na introdução e aprofundadas na metodologia, sobretudo no que se refere ao papel da gamificação como recurso pedagógico no ensino básico. As análises realizadas demonstraram que a utilização de jogos e dinâmicas no ambiente escolar favorece o engajamento discente, promove maior interação entre os alunos e contribui para a melhoria do desempenho acadêmico, confirmando a pertinência da investigação.

Os objetivos propostos pela pesquisa foram alcançados ao demonstrar, primeiramente, que a gamificação, enquanto estratégia didática ativa, cria condições para o protagonismo discente e a construção de aprendizagens significativas. Em segundo lugar, evidenciou-se que jogos e dinâmicas, quando estruturados de forma intencional, atuam como catalisadores do engajamento, incentivando a cooperação, a motivação intrínseca e a participação nas atividades. Por fim, constatou-se que os efeitos da gamificação não se limitam ao aumento do interesse, mas se refletem em ganhos de desempenho, comprovando que o lúdico pode coexistir com o rigor acadêmico sem perder sua função formativa.

As principais conclusões indicam que a gamificação é eficaz na promoção da aprendizagem quando planejada com clareza de objetivos e mediada por práticas docentes coerentes com o currículo. Foi possível observar que a estratégia amplia a autonomia dos estudantes, cria ambientes inclusivos para alunos com diferentes perfis e potencializa tanto o envolvimento quanto os resultados de avaliação. Assim, a pesquisa reafirma a relevância da ludicidade como recurso pedagógico legítimo e alinhado às demandas contemporâneas da educação básica.

Entretanto, algumas limitações foram identificadas, como a realização de estudos em contextos restritos, com amostras reduzidas e de curta duração. Essas condições limitam a generalização dos resultados e reforçam a necessidade de investigações mais abrangentes, capazes de avaliar os efeitos da gamificação em diferentes áreas do conhecimento e ao longo de períodos mais extensos.

Sugere-se, portanto, que pesquisas futuras explorem de forma mais aprofundada o impacto da gamificação em habilidades socioemocionais, como colaboração, resiliência e autonomia, bem como sua contribuição para a inclusão de estudantes com necessidades educacionais específicas. Além disso, recomenda-se a realização de estudos comparativos entre práticas gamificadas e outras metodologias ativas, de modo a identificar em quais contextos a ludicidade oferece maior efetividade.

Dessa forma, o trabalho contribui para ampliar a compreensão sobre a gamificação no ensino básico, ao mesmo tempo em que abre novas perspectivas de investigação para a construção de estratégias pedagógicas mais engajadoras, inclusivas e alinhadas às transformações contemporâneas no campo educacional.

Referências

- ALVES, E. R.; PERONI, A. P.; AMORIM, Â. H. R.; BRAVO, R. G.; PASSOS, M.; SONDERMANN, D. V. C. Gamificação e aprendizagem baseada em jogos aplicadas na sala de aula: relato de experiência. In: BASQUEROTE, A. T. **Educação em transformação: desafios emergentes**. 3. ed. Ponta Grossa: Atena, 2024. p. 250-266.
- MORENO, D. A.; ARAÚJO, G. C.; GOMES, J. X. Uma revisão sistemática dos benefícios da gamificação no ensino básico. **Singular: Sociais e Humanidades**, v. 7, n. 1, p. 249-265, 2024.
- 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.
- SILVA, J. B. da; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, e20180309, 2019.