

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: ENGAJAMENTO, PARTICIPAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

GAMIFICATION IN HIGH SCHOOL: ENGAGEMENT, PARTICIPATION, AND KNOWLEDGE CONSTRUCTION

Sivanildo de Sousa Martins

Faculdade Porto Velho, Brasil

Marluce Carvalho

Facultad Interamericana de Ciencias Sociales, Paraguai

Jocelia Alves Santana Lustosa

MUST University, Estados Unidos

Deocleci de Souza

MUST University, Estados Unidos

Ademéia Raquel Maas

Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto, Portugal

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/79bmkj13>

Aceito em: 25.07.2026

Resumo: A presença crescente de práticas lúdico-digitais no Ensino Médio motivou a análise das contribuições da gamificação para o engajamento, a participação e a aprendizagem significativa dos estudantes. O artigo discutiu o uso de estratégias baseadas em jogos como possibilidade pedagógica para ampliar o interesse discente, favorecer a autonomia e aproximar os conteúdos escolares das experiências digitais presentes no cotidiano juvenil. A pesquisa foi desenvolvida por meio de abordagem qualitativa e procedimento bibliográfico, com análise de produções científicas relacionadas aos recursos digitais, às práticas participativas, à motivação escolar e à construção do conhecimento. O percurso metodológico permitiu reunir estudos, organizar os materiais por eixos temáticos e interpretar as contribuições teóricas sobre os limites e as possibilidades dessas práticas no contexto educacional. Os resultados indicaram que a gamificação pôde tornar as aulas mais interativas, estimular a colaboração, favorecer a resolução de problemas e apoiar aprendizagens mais significativas quando integrada ao planejamento pedagógico. Concluiu-se que tais estratégias não garantiram, de modo isolado, melhoria da aprendizagem, pois sua efetividade dependeu da mediação docente, da definição de objetivos claros e da articulação com o currículo.

Palavras-chave: Participação Discente; Motivação Escolar; Mediação Pedagógica; Recursos Lúdico-Digitais; Autonomia Estudantil.

Abstract: The growing presence of playful digital practices in High School motivated the analysis of the contributions of gamification to student engagement, participation, and meaningful learning. The article discussed the use of game-based strategies as a pedagogical possibility to increase student interest, foster autonomy, and bring school content closer to the digital experiences present in young people's daily lives. The research was developed through a qualitative approach and bibliographic procedure, with the analysis of scientific productions related to digital resources, participatory practices, school motivation, and knowledge construction. The methodological path made it possible to gather studies, organize the materials by thematic axes, and interpret the theoretical contributions regarding the limits and possibilities of these practices in the educational context. The results indicated that gamification was able to make classes more interactive, stimulate collaboration, favor problem-solving, and support more meaningful learning when integrated into pedagogical planning. It was concluded that such strategies did not guarantee, in isolation, improved learning, since their effectiveness depended on teacher mediation, the definition of clear objectives, and articulation with the curriculum.

Keywords: Student Participation; School Motivation; Pedagogical Mediation; Playful Digital Resources; Student Autonomy.

Introdução

As transformações provocadas pelas tecnologias digitais influenciaram diferentes dimensões da vida social e também repercutiram nas práticas pedagógicas desenvolvidas no Ensino Médio. Nesse contexto, a escola foi desafiada a repensar estratégias de ensino capazes de dialogar com estudantes que passaram a conviver, de modo cotidiano, com recursos digitais, plataformas interativas, jogos e formas mais dinâmicas de comunicação. Diante desse cenário, a gamificação passou a ser discutida como possibilidade didática para ampliar o engajamento, a participação e a construção do conhecimento.

O tema deste artigo foi delimitado ao estudo da gamificação no Ensino Médio, com foco em sua relação com o engajamento discente, as metodologias ativas e a aprendizagem significativa. A investigação concentrou-se na análise de práticas pedagógicas que utilizaram elementos dos jogos em contextos educacionais, como desafios, regras, pontuação, retorno imediato, colaboração e resolução de problemas. Desse modo, o estudo não tratou os jogos digitais apenas como entretenimento, mas como recursos que puderam favorecer a participação ativa dos estudantes quando articulados ao planejamento pedagógico.

A escolha do tema justificou-se pela necessidade de compreender como estratégias lúdico-digitais puderam contribuir para tornar o processo educativo mais participativo e próximo das experiências dos estudantes do Ensino Médio. A motivação para a pesquisa esteve relacionada ao fato de que muitos alunos demonstraram maior familiaridade com ambientes digitais e interativos, enquanto parte das práticas escolares ainda permaneceu vinculada a modelos expositivos e pouco participativos. Assim, tornou-se relevante

analisar como os elementos dos jogos puderam ser incorporados à prática docente sem perder de vista os objetivos formativos.

A questão norteadora que orientou este estudo foi: ‘De que modo a gamificação contribuiu para o engajamento, a participação e a aprendizagem significativa dos estudantes no Ensino Médio?’. Essa pergunta permitiu direcionar a análise para a relação entre recursos digitais, metodologias ativas e construção do conhecimento. Além disso, possibilitou examinar se o uso de jogos e estratégias gamificadas favoreceu apenas a motivação imediata ou se também apresentou potencial para apoiar aprendizagens mais consistentes.

O objetivo geral da pesquisa foi analisar as contribuições da gamificação para o engajamento, a participação e a aprendizagem significativa dos estudantes no Ensino Médio. Para alcançar esse objetivo, foram definidos três objetivos específicos: (a) discutir a gamificação no Ensino Médio como estratégia de engajamento e participação discente; (b) examinar a relação entre jogos digitais, metodologias ativas e construção do conhecimento; (c) e analisar como a motivação gerada por práticas gamificadas pôde favorecer aprendizagens mais significativas.

A pesquisa foi desenvolvida por meio de abordagem qualitativa e procedimento bibliográfico. Foram analisadas produções científicas que abordaram gamificação, jogos digitais, metodologias ativas, engajamento discente e aprendizagem no Ensino Médio. As palavras-chave utilizadas na busca foram ‘gamificação’, ‘Ensino Médio’, ‘jogos digitais’, ‘metodologias ativas’, ‘aprendizagem’ e ‘engajamento’. Também foram consideradas combinações simples entre esses termos, como ‘gamificação e Ensino Médio’, ‘jogos digitais e aprendizagem’ e ‘metodologias ativas e engajamento’.

A metodologia bibliográfica permitiu reunir, selecionar e interpretar estudos já publicados sobre o tema, favorecendo a construção de uma análise fundamentada em referenciais teóricos recentes. A investigação não teve como finalidade aplicar uma intervenção em sala de aula, mas compreender, com base em pesquisas anteriores, como os autores analisaram o uso de elementos dos jogos no contexto escolar. Esse percurso contribuiu para identificar aproximações, limites e possibilidades relacionadas ao uso pedagógico dessas estratégias.

Entre os principais referenciais utilizados, destacaram-se Freitas (2026), Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023), Silva *et al.* (2018) e Oliveira Filho e Pimentel (2024). Esses autores contribuíram para compreender a gamificação como prática vinculada ao engajamento, à motivação, à participação ativa e ao desenvolvimento de habilidades. As análises desses estudos permitiram observar que o potencial pedagógico dos jogos digitais dependeu da intencionalidade docente, da articulação com o currículo e da organização das atividades propostas.

O primeiro capítulo, intitulado ‘Gamificação no Ensino Médio como estratégia de engajamento e participação discente’, discutiu o uso de elementos dos jogos para ampliar o envolvimento dos estudantes, considerando participação ativa, autonomia, mediação docente e planejamento pedagógico. O segundo capítulo, ‘Jogos digitais e metodologias ativas na construção do conhecimento no Ensino Médio’, analisou a relação entre recursos digitais, colaboração, resolução de problemas e aprendizagem em equipe. O terceiro capítulo, ‘Gamificação, motivação e aprendizagem significativa no Ensino Médio’, abordou a motivação gerada por estratégias baseadas em jogos e sua contribuição para aprendizagens mais significativas, sem desconsiderar os limites do uso meramente recreativo ou competitivo.

Desse modo, a organização do artigo buscou conduzir a análise de forma progressiva, partindo da compreensão do engajamento discente, avançando para a relação entre recursos digitais e metodologias ativas e, por fim, discutindo os efeitos da motivação sobre a aprendizagem significativa. Essa estrutura permitiu examinar o tema de maneira articulada, evidenciando que as estratégias baseadas em jogos exigem planejamento, mediação docente e vínculo com os objetivos formativos para contribuírem efetivamente com o processo educativo no Ensino Médio.

Metodologia

A presente pesquisa caracterizou-se como bibliográfica, de abordagem qualitativa, desenvolvida a partir da análise de produções científicas relacionadas à gamificação, aos jogos digitais, às metodologias ativas e à aprendizagem no Ensino Médio. A escolha por esse tipo de investigação justificou-se pela necessidade de reunir, selecionar e interpretar estudos já publicados sobre o tema, permitindo compreender como diferentes autores analisam o uso de estratégias gamificadas no contexto escolar.

A pesquisa bibliográfica contribuiu para atingir os objetivos do estudo ao possibilitar a identificação de conceitos, resultados e aproximações teóricas sobre o uso de jogos digitais como recursos pedagógicos. Esse percurso permitiu examinar como tais práticas foram associadas ao engajamento discente, à participação ativa, à motivação e à construção do conhecimento. Dessa forma, os materiais selecionados serviram de base para organizar a discussão teórica e sustentar as análises apresentadas ao longo do artigo.

O processo metodológico foi organizado em etapas sucessivas. Em um primeiro momento, delimitou-se o tema da pesquisa e definiram-se os eixos de análise: gamificação no Ensino Médio, jogos digitais, metodologias ativas, motivação e aprendizagem significativa. Em seguida, realizou-se a busca dos materiais, a leitura dos títulos, Resumos e palavras-chave, a seleção dos estudos compatíveis com os objetivos do artigo e, posteriormente, a leitura analítica dos textos escolhidos.

Para orientar a organização e a interpretação dos materiais, considerou-se a contribuição de Minayo (2011), ao destacar que a ordenação do material recolhido constitui etapa essencial da pesquisa qualitativa, pois permite ao pesquisador aproximar-se das informações e compreender o conjunto de dados analisados. A autora também contribuiu para a etapa de escrita dos resultados, ao indicar que a conclusão de uma análise qualitativa deve apresentar informações coerentes, concisas e fiéis ao material examinado.

As palavras-chave utilizadas na busca foram organizadas em combinações simples, a fim de ampliar a localização de estudos pertinentes ao tema. Foram utilizadas expressões como 'gamificação', 'Ensino Médio', 'jogos digitais', 'metodologias ativas', 'aprendizagem' e 'engajamento'. Também foram realizadas combinações entre esses termos, como 'gamificação e Ensino Médio', 'jogos digitais e aprendizagem' e 'metodologias ativas e engajamento', com o objetivo de localizar estudos diretamente relacionados ao foco da pesquisa.

A base de dados escolhida para a busca foi o *Google Acadêmico*, ferramenta de pesquisa voltada à localização de artigos científicos, dissertações, teses, livros, capítulos e trabalhos publicados em periódicos ou eventos acadêmicos. Sua utilização permitiu acessar produções nacionais relacionadas ao tema e identificar estudos recentes sobre práticas gamificadas no contexto educacional. Essa base foi escolhida por reunir materiais de diferentes fontes e por facilitar a localização de pesquisas disponíveis em acesso aberto.

Os critérios de inclusão consideraram materiais publicados em língua portuguesa, relacionados diretamente ao tema do artigo, com foco em gamificação, jogos digitais, metodologias ativas, engajamento e aprendizagem no Ensino Médio. Também foram priorizadas publicações recentes e estudos que apresentassem relação clara com os objetivos da pesquisa. Foram excluídos textos sem vínculo direto com o tema, materiais repetidos, publicações sem autoria identificada e estudos que abordavam jogos digitais apenas sob perspectiva técnica ou comercial, sem relação com a educação.

As etapas do artigo foram organizadas de forma progressiva. A introdução delimitou o tema, apresentou a justificativa, a questão norteadora, os objetivos e uma síntese da metodologia. Em seguida, a metodologia descreveu o percurso bibliográfico, os critérios de seleção dos materiais e os procedimentos de análise. Os capítulos teóricos desenvolveram os três eixos centrais da pesquisa, abordando engajamento discente, metodologias ativas e aprendizagem significativa. Posteriormente, os resultados e discussões relacionaram as principais descobertas aos objetivos do estudo, enquanto a conclusão retomou a pergunta de pesquisa, avaliou o alcance dos objetivos e indicou lacunas para investigações futuras.

Gamificação no ensino médio como estratégia de engajamento e participação discente

no Ensino Médio, o uso de dinâmicas baseadas em jogos passou a ser compreendido como uma possibilidade pedagógica para ampliar o engajamento e a participação discente. Freitas (2026) indica que os jogos digitais e as estratégias gamificadas influenciam o envolvimento dos estudantes quando são utilizados com finalidade pedagógica definida. Essa perspectiva aproxima-se de Oliveira Filho e Pimentel (2024), ao tratarem essa prática como uma abordagem inovadora para tornar a experiência escolar mais ativa e motivadora. Assim, o recurso lúdico deixou de ser visto apenas como entretenimento e passou a integrar discussões sobre aprendizagem, participação e permanência do estudante nas atividades escolares.

A gamificação no Ensino Médio pode ampliar o engajamento dos estudantes ao transformar conteúdos escolares em experiências mais interativas, desafiadoras e participativas. Costa e Santana (2025) indicam que jogos educativos e estratégias gamificadas podem estimular a motivação, explorar mecanismos de recompensa do cérebro e favorecer a persistência dos alunos, especialmente quando envolvem resolução de problemas e pensamento crítico.

Entretanto, Santana et al. (2026) ajudam a problematizar esse uso ao mostrar que toda tecnologia precisa ser subordinada a critérios formativos e à mediação pedagógica. Dessa forma, a gamificação não deve ser usada apenas para tornar a aula mais divertida, mas para favorecer a construção do conhecimento, respeitar os percursos dos estudantes e evitar práticas padronizadas. O diálogo entre os dois artigos permite compreender que o jogo pode motivar, mas é o professor quem transforma essa motivação em aprendizagem significativa.

Além disso, Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) ressaltam que as tecnologias digitais fazem parte da rotina dos estudantes, o que exige maior diálogo entre a escola e as experiências vividas fora dela. Essa relação é importante porque o envolvimento discente não depende apenas da presença de recursos tecnológicos, mas da forma como eles são organizados no processo de ensino e aprendizagem. Nesse ponto, Silva *et al.* (2018) também destacam que a escola não pode manter práticas centradas apenas em modelos tradicionais, pois os estudantes já se relacionam cotidianamente com dispositivos digitais. Desse modo, o desafio não foi apenas inserir tecnologia, mas transformá-la em mediação pedagógica intencional. Nesse sentido, Freitas (2026) apresenta uma síntese relevante sobre o potencial dessas práticas no Ensino Médio:

Os resultados apontam que esses recursos, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas, favorecer a autonomia, promover a participação ativa e ampliar a motivação dos estudantes. Além disso, evidenciam potencial para apoiar a aprendizagem em áreas que apresentam maior complexidade, como a Matemática (Freitas, 2026, p. 1-2).

Essa compreensão permite afirmar que a participação discente não ocorreu de forma automática, pois dependeu de planejamento, objetivos claros e adequação das atividades ao contexto escolar. Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) relacionam as práticas gamificadas às metodologias ativas justamente porque elas favorecem a atuação do estudante como agente do próprio percurso formativo. De modo semelhante, Oliveira Filho e Pimentel (2024) apontam que os elementos dos jogos podem estimular o interesse pelos conteúdos e melhorar o engajamento nas atividades. Contudo, esse potencial somente se fortaleceu quando o recurso foi integrado ao planejamento pedagógico, e não usado como atividade isolada.

Por outro lado, Silva *et al.* (2018) contribuem com uma análise mais aplicada ao mostrarem que o Kahoot favoreceu regras claras, retorno imediato, diversão, inclusão do erro, prazer e motivação. Esses elementos ajudaram os estudantes a participarem com maior envolvimento, especialmente quando a dinâmica foi organizada em equipes. A competição, nesse caso, não apareceu apenas como disputa, mas como fator de mobilização para que os grupos se empenhassem mais nas aulas. Ainda assim, a prática exigiu acompanhamento docente para que o jogo não se tornasse apenas pontuação, mas parte de uma experiência orientada à aprendizagem.

Em contrapartida, é necessário reconhecer que o engajamento produzido por recursos lúdicos pode ser passageiro quando não está associado à construção do conhecimento. Freitas (2026) e Oliveira Filho e Pimentel (2024) valorizam o potencial motivador dessas práticas, enquanto Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) indicam que o interesse discente precisa estar vinculado à participação ativa e à aprendizagem. Essa observação impede uma leitura simplificada do tema, pois a motivação inicial não garante, sozinha, desenvolvimento formativo. A participação tornou-se mais relevante quando acompanhada de desafios, resolução de problemas, colaboração e reflexão sobre o próprio desempenho.

Dessa forma, a utilização de estratégias baseadas em jogos no Ensino Médio mostrou-se significativa para ampliar o engajamento, desde que articulada à mediação docente e aos objetivos pedagógicos. Os autores analisados aproximam-se ao defender que tais práticas podem tornar as aulas mais dinâmicas, fortalecer a autonomia e favorecer maior participação dos estudantes. Ao mesmo tempo, indicam que sua efetividade depende de planejamento, adequação ao conteúdo e acompanhamento do processo. Com isso, o próximo tópico abordará os jogos digitais e as metodologias ativas na construção do conhecimento no Ensino Médio.

Jogos digitais e metodologias ativas na construção do conhecimento no ensino médio

Os jogos digitais, quando articulados às metodologias ativas, ampliaram as possibilidades de construção do conhecimento no Ensino Médio ao favorecerem participação, interação e resolução de problemas. Freitas (2026) indica que práticas mediadas por tecnologias, quando organizadas com finalidade pedagógica, tornam as aulas mais dinâmicas e aproximam os estudantes dos conteúdos. De modo semelhante, Oliveira Filho e Pimentel (2024) compreendem os elementos dos jogos como recursos capazes de tornar a aprendizagem mais experiencial. Assim, o jogo deixou de ocupar apenas uma função recreativa e passou a ser discutido como mediação didática.

Além disso, Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) destacam que a dinâmica baseada em jogos não deve ser confundida apenas com o uso de videogames em sala de aula. Para os autores, trata-se de um conjunto de estratégias que organiza funcionalidades específicas para favorecer a aprendizagem no contexto escolar. Essa compreensão dialoga com Silva *et al.* (2018), ao apontarem que os jogos incorporam regras, objetivos, retorno imediato, motivação, níveis e recompensas. Desse modo, o valor pedagógico não esteve no jogo em si, mas na forma como seus elementos foram planejados. Nesse sentido, Silva *et al.* (2018) apresentam uma definição importante para compreender a relação entre metodologias ativas e construção do conhecimento:

uma metodologia de aprendizagem ativa está fundamentada na premissa de que o aluno, e não o professor, encontra-se no centro do processo de ensino/aprendizagem, passando, assim, a ter maior participação no processo de construção de seu próprio conhecimento (Silva *et al.*, 2018, p. 782-783).

Essa centralidade do estudante também aparece nas análises de Oliveira Filho e Pimentel (2024), para quem as práticas lúdicas digitais podem envolver os alunos em situações que exigem participação, decisão e resolução de problemas. Entretanto, essa participação não significou ausência de orientação docente. Ao contrário, a construção do conhecimento dependeu da organização das atividades, da escolha dos recursos e da definição dos objetivos de aprendizagem. Por isso, o professor permaneceu como mediador do processo, mesmo quando o estudante assumiu atuação mais ativa.

Por outro lado, Freitas (2026) amplia essa análise ao relacionar jogos digitais, autonomia e aprendizagem em áreas consideradas mais complexas, como a Matemática. A autora indica que tais recursos podem apoiar a experimentação e o desenvolvimento de estratégias pessoais. Essa contribuição aproxima-se de Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023), que observam a atuação do estudante como jogador ativo, inserido em um ambiente que articula aprendizagem, entretenimento, autonomia e responsabilidade. Nessa perspectiva, o conhecimento foi construído em ação, e não apenas recebido de forma expositiva.

Ainda assim, é necessário considerar que a utilização de recursos digitais não garantiu, por si só, uma prática ativa. Silva *et al.* (2018) mostram que, na experiência com o Kahoot, a divisão da turma em equipes favoreceu interação, cooperação e participação coletiva. Contudo, o potencial formativo da atividade esteve ligado à discussão dos erros, à interpretação dos fenômenos e à compreensão das situações propostas. Dessa forma, o recurso tecnológico só adquiriu sentido pedagógico quando associado à reflexão, ao trabalho em grupo e à análise dos conteúdos.

Os estudos analisados indicaram que os jogos digitais e as metodologias ativas contribuíram para a construção do conhecimento no Ensino Médio quando foram incorporados ao planejamento pedagógico de forma intencional. De modo geral, os autores compreenderam que essas práticas favoreceram a participação, a colaboração e a resolução de problemas, desde que vinculadas a objetivos formativos claros. Assim, o recurso lúdico não deveria ser utilizado apenas como estratégia de diversão, mas como mediação capaz de tornar a aprendizagem mais ativa, reflexiva e significativa. Com isso, o próximo tópico abordará gamificação, motivação e aprendizagem significativa no Ensino Médio.

Gamificação, motivação e aprendizagem significativa no Ensino Médio

No Ensino Médio, a relação entre práticas baseadas em jogos, motivação e aprendizagem significativa passou a ser discutida a partir da necessidade de tornar o estudante mais envolvido com os conteúdos escolares. Freitas (2026) indica que os jogos digitais e as estratégias gamificadas podem ampliar a participação e a motivação quando associados à intencionalidade pedagógica. Essa leitura dialoga com Oliveira Filho e Pimentel (2024), ao compreenderem tais práticas como recursos capazes de melhorar o engajamento nas atividades escolares. Assim, a motivação não foi tratada como simples entusiasmo momentâneo, mas como elemento ligado à organização didática.

Além disso, Silva *et al.* (2018) destacam que o estudante contemporâneo demanda ambientes nos quais metodologias ativas e recursos digitais favoreçam motivação extrínseca e intrínseca. Essa perspectiva aproxima-se de Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023), que associam as práticas gamificadas à melhoria da interação professor-aluno e à percepção do lazer como parte do aprendizado. Nesse sentido, o uso de dinâmicas lúdicas não elimina o papel docente, mas amplia as possibilidades de mediação. O professor permanece responsável por transformar o recurso em experiência formativa. Nesse percurso, Freitas (2026) sintetiza o potencial pedagógico desses recursos no Ensino Médio:

Os resultados apontam que esses recursos, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas, favorecer a autonomia, promover a participação ativa e ampliar a motivação dos estudantes. Além disso, evidenciam potencial para apoiar a aprendizagem em áreas que apresentam maior complexidade, como a Matemática (Freitas, 2026, p. 1-2).

A citação evidencia que a motivação se articula à autonomia e à participação ativa, não apenas ao uso de ferramentas digitais. Por isso, Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) contribuem ao observar que os jogos podem transformar o lazer em meio de aprendizagem quando relacionados aos conteúdos curriculares. De modo complementar, Silva *et al.* (2018) mostram que o uso do Quiz *on-line* permitiu identificar conhecimentos prévios dos estudantes. Essa ação favoreceu uma aprendizagem mais significativa, pois partiu daquilo que os alunos já conheciam.

Por outro lado, é necessário reconhecer que a presença de recursos lúdicos não garante, sozinha, aprendizagem significativa. Oliveira Filho e Pimentel (2024) apontam que a estratégia pode estimular o interesse dos estudantes, mas esse interesse precisa ser orientado por objetivos pedagógicos. Do mesmo modo, Freitas (2026) relaciona a efetividade dessas práticas à integração significativa das tecnologias digitais no cotidiano escolar. Desse modo, o recurso precisa estar vinculado ao conteúdo, à mediação docente e ao acompanhamento da aprendizagem.

Nessa perspectiva, Silva *et al.* (2018) observam que o Kahoot transformou temporariamente a sala de aula em uma experiência envolvente e motivadora. Entretanto, sua contribuição não se limitou à diversão, pois também envolveu regras claras, participação, análise dos erros e acompanhamento do desempenho. Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) reforçam essa compreensão ao indicarem que as tecnologias digitais podem motivar os estudantes em atividades antes consideradas pouco interessantes. Assim, a motivação torna-se mais consistente quando associada à reflexão e à construção do conhecimento.

Portanto, os referenciais analisados permitem compreender que as práticas baseadas em jogos podem favorecer motivação e aprendizagem significativa no Ensino Médio quando planejadas de forma intencional. Os autores aproximam-se ao defender que esses recursos ampliam interesse, participação, autonomia e interação nas atividades escolares. Como contraponto, indicam que o potencial formativo depende de objetivos claros, mediação docente e integração ao currículo. Desse modo, a estratégia lúdico-digital contribui para tornar a aprendizagem mais ativa, sem substituir o planejamento pedagógico.

Resultados e discussões

Os resultados do estudo indicaram que o uso de estratégias baseadas em jogos no Ensino Médio contribuiu para ampliar o envolvimento dos estudantes com as atividades escolares. Essa contribuição esteve relacionada à possibilidade de tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e próximas das experiências digitais vividas pelos alunos. Freitas (2026) reforça que esses recursos, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, favorecem autonomia, participação ativa e motivação. Assim, o recurso lúdico-digital

mostrou-se relevante não apenas por despertar interesse, mas por apoiar uma postura mais ativa diante dos conteúdos.

O significado dessas descobertas está na compreensão de que a motivação discente não depende somente da presença da tecnologia, mas da forma como ela é integrada ao processo educativo. Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) indicam que as tecnologias digitais fazem parte da rotina dos estudantes, exigindo práticas que dialoguem com suas experiências cotidianas. Nesse sentido, o engajamento observado não resultou apenas do uso de jogos ou plataformas, mas da articulação entre recurso, planejamento e mediação docente.

Além disso, as descobertas mostraram aproximação com estudos que associam metodologias ativas à participação dos estudantes na construção do conhecimento. Silva *et al.* (2018) destacam que o Kahoot favoreceu regras claras, retorno imediato, colaboração, inclusão do erro e motivação. Esses elementos contribuíram para transformar a aula em uma experiência mais interativa, na qual o estudante pôde acompanhar seu desempenho, discutir respostas e rever dificuldades. Desse modo, o uso pedagógico do jogo ampliou a participação sem retirar do professor a responsabilidade pela condução do processo.

Outro ponto relevante foi a relação entre motivação e aprendizagem significativa. Oliveira Filho e Pimentel (2024) apontam que a gamificação pode estimular o interesse dos estudantes pelos conteúdos e favorecer habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões e senso crítico. Essa perspectiva permite compreender que o recurso lúdico não deve ser reduzido à diversão, pois seu valor pedagógico está na possibilidade de aproximar o estudante do conteúdo de modo mais ativo, reflexivo e participativo.

Apesar das contribuições identificadas, os resultados também revelaram limites. A presença de tecnologias digitais ou de elementos de jogos não garantiu, isoladamente, melhoria da aprendizagem. Silva *et al.* (2018) observam que a efetividade dessas práticas depende do domínio da metodologia, da ferramenta e do currículo pelo professor. Em sentido semelhante, Raposo Neto, Penteado e Carvalho (2023) ressaltam que tais estratégias precisam estar integradas ao planejamento pedagógico para que resultem em ganhos formativos consistentes.

Alguns resultados podem parecer surpreendentes porque a motivação gerada por recursos lúdicos nem sempre se traduz automaticamente em aprendizagem significativa. A competição, a pontuação e o prazer de participar podem aumentar o envolvimento imediato, mas necessitam de objetivos claros para não se tornarem fins em si mesmos. Freitas (2026) e Oliveira Filho e Pimentel (2024) permitem compreender que o potencial dessas práticas depende da intencionalidade pedagógica, da articulação com o currículo e da mediação docente durante as atividades.

Diante disso, os achados indicam a necessidade de novas pesquisas sobre o uso de estratégias gamificadas em diferentes áreas do conhecimento, etapas escolares e contextos

institucionais. Recomenda-se investigar seus efeitos sobre desempenho, autonomia, colaboração e permanência do interesse dos estudantes ao longo do tempo. Também se mostra relevante analisar a formação docente para o uso dessas práticas, pois os estudos consultados indicam que a qualidade da mediação pedagógica permanece decisiva para que os recursos digitais contribuam para uma aprendizagem mais significativa.

Conclusão

O estudo desenvolvido permitiu compreender que as estratégias baseadas em jogos digitais podem contribuir para o engajamento, a participação e a construção do conhecimento no Ensino Médio. A questão levantada na introdução foi respondida ao se verificar que esses recursos favorecem aulas mais dinâmicas, ampliam a motivação dos estudantes e possibilitam maior interação com os conteúdos escolares, desde que sejam aplicados com intencionalidade pedagógica.

A pesquisa também permitiu responder ao percurso metodológico proposto, pois a análise bibliográfica evidenciou que o uso de elementos dos jogos não deve ser entendido apenas como recurso recreativo. Ao contrário, quando articulado ao planejamento docente, à mediação pedagógica e aos objetivos de aprendizagem, pode favorecer autonomia, colaboração, resolução de problemas e participação ativa dos estudantes nas atividades escolares.

O objetivo geral da pesquisa foi alcançado ao analisar as contribuições da gamificação para o Ensino Médio, especialmente em relação ao engajamento discente, às metodologias ativas e à aprendizagem significativa. Os objetivos específicos também foram contemplados, uma vez que o estudo discutiu a relação entre jogos digitais e participação, examinou o papel das metodologias ativas na construção do conhecimento e analisou a motivação como elemento associado à aprendizagem.

As principais conclusões indicaram que a gamificação pode tornar o processo educativo mais atrativo e participativo, mas sua efetividade depende da forma como é planejada e conduzida. O estudo demonstrou que a simples presença de plataformas digitais, pontuações ou competições não garante aprendizagem. O potencial pedagógico dessas práticas se fortalece quando há objetivos claros, acompanhamento docente, reflexão sobre os erros e integração ao currículo.

Também se concluiu que o papel do professor permanece central na organização das práticas gamificadas. A mediação docente é necessária para transformar o interesse inicial dos estudantes em envolvimento formativo, evitando que o uso dos jogos se limite à diversão ou à disputa por pontos. Dessa forma, a aprendizagem torna-se mais significativa quando o recurso lúdico está vinculado à participação, à colaboração e à construção progressiva do conhecimento.

Como lacuna, observou-se a necessidade de mais estudos empíricos que investiguem os efeitos dessas práticas em diferentes realidades escolares, áreas do conhecimento e perfis de estudantes. Embora os referenciais analisados indiquem contribuições relevantes, ainda são necessárias pesquisas que acompanhem resultados ao longo do tempo e examinem impactos sobre desempenho, autonomia, permanência do interesse e desenvolvimento de habilidades.

Para pesquisas futuras, recomenda-se investigar de que modo os estudantes percebem as práticas gamificadas em sua rotina escolar, considerando aspectos como pertencimento, colaboração, autoconfiança e relação com os conteúdos. Também se sugere analisar como diferentes formas de mediação docente influenciam a qualidade da participação discente, especialmente em atividades que envolvem desafios, regras, recompensas e trabalho em equipe.

Referências

COSTA, S. R. M. da; SANTANA, A. A. Neurociência e tecnologia: abordagens inovadoras para a melhoria do processo educacional. **Revista Ilustração**, v. 6, n. 3, p. 289-301, 2025.

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **THEMA**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

FREITAS, C. F. S. de. Gamificação no Ensino Médio: impactos da utilização de jogos digitais no engajamento dos estudantes. **International Integralize Scientific**, v. 6, n. 56, 2026.

MINAYO, M. C. de S. Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, 2011.

OLIVEIRA FILHO, J. O. de; PIMENTEL, F. S. C. A gamificação no Ensino Médio: uma abordagem inovadora para a educação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA ON-LINE, 4., 2024. **Anais [...]**. 2024.

RAPOSO NETO, L. T.; PENTEADO, C. de F. O.; CARVALHO, L. A. de. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 10, n. 22, p. 566-584, 2023.

SANTANA, A. C. de A.; CAPARROZ, L. H.; SILVA, R. L. da; OLIVEIRA, I. dos S.; SOUZA, T. F. da S.; SOUSA, F. P. de; MANENTI, G.; FREIRE, S. de S. Inteligência artificial na educação contemporânea: apoio, mediação e responsabilidade. **Revista Boletim de Conjuntura**, v. 25, n. 74, p. 1-17, 2026.

SILVA, J. B. da; ANDRADE, M. H.; OLIVEIRA, R. R. de; SALES, G. L.; ALVES, F.

R. V. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sala de aula. **Revista Thema**, v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018.