

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL

GAMIFICATION AS AN EDUCATIONAL TOOL

RESUMO:

A incorporação de aulas gamificadas no contexto educacional surge como uma estratégia para aumentar o engajamento dos alunos. Ao integrar tecnologias interativas, a gamificação transforma o processo de aprendizagem em uma experiência envolvente, proporcionando aos estudantes a oportunidade de participar ativamente, o que contribui para um maior interesse e aprendizagem dos conteúdos. Explorar o impacto das aulas gamificadas na promoção da inovação educacional. Foi realizada uma revisão integrativa da literatura na base de dados Portal de Periódicos da CAPES. A busca foi conduzida utilizando os seguintes termos: gamificação e inovação, combinados com o operador booleano AND. Foram selecionados artigos científicos originais que abordassem o tema das aulas gamificadas e inovação, disponíveis na íntegra em formato digital, nos idiomas inglês, espanhol e português, e publicados entre janeiro de 2021 e outubro de 2024. Excluíram-se artigos de relatos de casos e aqueles com duplicidade na base de dados. A pesquisa na plataforma de dados resultou em 63 artigos. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados nove artigos. Esses estudos abordaram o uso de estratégias de gamificação no ensino fundamental e superior. Os artigos analisados destacam a gamificação como uma metodologia ativa promissora para o ambiente educacional, integrando tecnologias digitais para engajar os alunos e facilitar a construção do conhecimento de forma interativa.

Palavras-chave: Educação; Gamificação; Interatividade.

ABSTRACT:

The incorporation of gamified lessons in the educational context emerges as a strategy to enhance student engagement. By integrating interactive technologies, gamification transforms the learning process into an engaging and stimulating experience, providing students with the opportunity to actively participate, which contributes to greater interest and content retention. To explore the impact of gamified lessons on promoting educational innovation. An integrative literature review was conducted using the CAPES journal database. The search was carried out using the following terms: gamification and innovation, combined with the Boolean operator AND. Original scientific articles addressing the topic of gamified lessons and innovation were selected, available in full-text digital format in English, Spanish, and Portuguese, and published between January 2021 and October 2024. Case report articles and duplicate records in the database were excluded. The database search resulted in 63 articles. After applying inclusion and exclusion criteria, nine articles were selected. These studies addressed the use of gamification strategies in elementary and higher education, as well as in mathematics lessons. The analyzed articles highlight gamification as a promising active methodology for the educational environment, integrating digital technologies to engage students and facilitate knowledge construction in an interactive and motivating way.

Keywords: Education; Gamification; Interactivity.

ARTIGO

Renan Nunes Aguiar¹

Universidade Estadual do Oeste do Paraná -
UNIOESTE
E-mail: renannunesaguiar15@hotmail.com

Adriana Assis Ferreira

Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha
e Mucuri
E-mail: adriana@gmail.com

Editor deste número:

Dr. João Batista Lopes da Silva
Universidade do Estado de Mato Grosso
e-mail: revistaedu@unemat.br



1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos têm se destacado como uma ferramenta capaz de auxiliar a alcançar uma educação adequada às necessidades e gerações contemporâneas, sobretudo no que concerne à incorporação das novas tecnologias educacionais. No âmago dessas inovações, emerge a pesquisa acerca da utilização de jogos como recursos pedagógicos durante o processo de aprendizagem (Halili, 2019).

A educação contemporânea enfrenta desafios significativos em um mundo cada vez mais digital e interconectado, com a necessidade de adaptar métodos pedagógicos tradicionais para atender às demandas de uma geração imersa em tecnologias digitais, tem impulsionado a busca por abordagens inovadoras no ensino (Rodrigues; Sanches, 2016). Nesse contexto, a gamificação — a aplicação de elementos de *design* de jogos em ambientes não lúdicos — tem emergido como uma estratégia promissora para promover a inovação educacional (Navarro, 2013).

Em termos gerais, o termo "gamificação" foi cunhado pela primeira vez em 2002 pelo programador britânico Pelling (2005). Desde então, a gamificação disseminou-se, sobretudo no contexto organizacional, onde tem sido empregada como estratégia de mudança comportamental dos colaboradores e como uma estratégia de eficiência em seus resultados (Cavalcanti; Filatro, 2018).

Contudo, o termo levou certo tempo para ganhar popularidade entre os pesquisadores das áreas correlatas. A significativa contribuição em desvelar o potencial intríseco aos jogos digitais, indo além de sua natureza meramente instrucional e ressaltando sua capacidade de engajar e envolver a participação do usuário, veio da autora McGonigal (2012), *designer* de games norte-americana especializada em jogos de realidade alternativa, os quais visam atingir objetivos específicos para resolver grandes problemas do mundo real de maneira mais lúdica e efetiva.

Dessa maneira, é crucial compreender que a gamificação emprega mecânicas de jogos e *design* de experiência digital para envolver e motivar os alunos em variados cenários e contextos. As atividades educativas gamificadas capturam a atenção e motivam os estudantes, auxiliando-os a atingir os objetivos de aprendizado (Navarro, 2013).

São diversos os componentes necessários para a elaboração de jogos, de modo que o conhecimento se torne elemento primordial para sua aplicação adequada. Identificar os mecanismos que melhor se adéquam aos objetivos do processo, baseando-se nas características dos usuários identificados, é essencial. Paralelamente, a construção de um sistema assemelhado a um jogo, que integre técnicas e elementos de gamificação, torna-se preponderante (Baldessar *et al.*, 2021).

Diante desse cenário, os jogos educativos podem apresentar algumas vantagens, estabelecendo a gamificação como uma aliada substancial na esfera educacional. Com efeito, a gamificação representa uma estratégia de considerável eficácia para manter o engajamento dos alunos, sendo uma inovação nos métodos de ensino que atendem às demandas da era digital (Cabral Filho, 2020).

Estudos recentes destacam os benefícios da gamificação no ambiente educacional. Machado, Rostas e Cabeira (2023) realizaram uma revisão sistemática da literatura sobre gamificação na educação básica, evidenciando que essa abordagem pode aumentar a motivação, o engajamento e a compreensão dos conteúdos pelos alunos. Complementando, Silva e Carvalho (2024) exploraram o uso da gamificação e de redes neurais artificiais no ensino de geografia, sugerindo que essas ferramentas podem enriquecer a experiência educacional no período pós-pandemia.

Apesar dos avanços, a implementação da gamificação na educação enfrenta desafios. Klock, Santana e Hamari (2023) discutem os desafios éticos na pesquisa e desenvolvimento de educação gamificada, propondo direções para mitigar impactos negativos. Além disso, Almeida *et al.* (2023) analisam os efeitos negativos da gamificação em softwares educacionais, destacando a importância de um planejamento cuidadoso para evitar resultados indesejados.

Diante isso, este artigo tem como objetivo explorar o impacto das aulas gamificadas na promoção da inovação educacional, analisando como essa abordagem pode transformar práticas pedagógicas tradicionais e contribuir para o desenvolvimento de competências alinhadas às demandas do século XXI.

2 METODOLOGIA

Este estudo foi conduzido por meio de uma revisão integrativa da literatura, com abordagem qualitativa, visando reunir e sintetizar os principais achados científicos baseados da seguinte questão norteadora: “Como as aulas gamificadas podem impulsionar a inovação para aprimorar o aprendizado dos estudantes?” A revisão integrativa é uma modalidade de pesquisa que permite a inclusão de estudos com diferentes delineamentos metodológicos, proporcionando uma visão abrangente e crítica da produção científica sobre determinado tema, sendo, portanto, adequada para investigar questões complexas e em constante evolução, como é o caso da gamificação na educação.

A formulação da questão norteadora baseou-se na estratégia PVO, proposta por Souza, Silva e Carvalho (2021), cuja estrutura é composta por três elementos: População ou Problema (P), Variável (V) e Resultado (O). No presente estudo, a população (P) foi representada por estudantes no contexto educacional; a variável (V), pelas aulas gamificadas; e o resultado (O), pelo aprendizado decorrente dessas práticas.

O processo de levantamento dos dados foi realizado em novembro de 2024, por meio de consulta ao Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), uma das bases de dados mais abrangentes no Brasil para a recuperação de literatura científica nacional e internacional. A estratégia de busca envolveu a utilização dos descritores “gamificação” e “inovação”, combinados pelo operador booleano AND, resultando na expressão: “gamificação” AND “inovação”. Essa combinação foi escolhida com o intuito de localizar estudos que articulassem a abordagem gamificada com processos pedagógicos inovadores voltados ao aprimoramento da aprendizagem.

Foram definidos critérios de inclusão e exclusão para garantir a relevância, atualidade e qualidade metodológica dos artigos selecionados. Os critérios de inclusão contemplaram: (a) artigos originais de pesquisa; (b) textos disponíveis na íntegra e em formato digital; (c) publicações veiculadas entre janeiro de 2021 e outubro de 2024; e (d) produções redigidas em português, inglês ou espanhol. Esses critérios visaram captar as investigações mais recentes, considerando o crescimento do interesse pelo tema no cenário pós-pandêmico, além de ampliar a abrangência linguística da amostra.

Foram excluídos: (a) relatos de casos isolados, por não fornecerem generalizações suficientes para análise comparativa; (b) artigos duplicados nas bases de dados, evitando sobreposição de informações; e (c) textos que não se relacionavam de maneira direta com a intersecção entre gamificação e abordagens educacionais. A seleção inicial dos estudos foi realizada a partir da leitura dos títulos e resumos. Posteriormente, foi feita a leitura na íntegra dos artigos que atendiam aos critérios estabelecidos, garantindo a elegibilidade final da amostra.

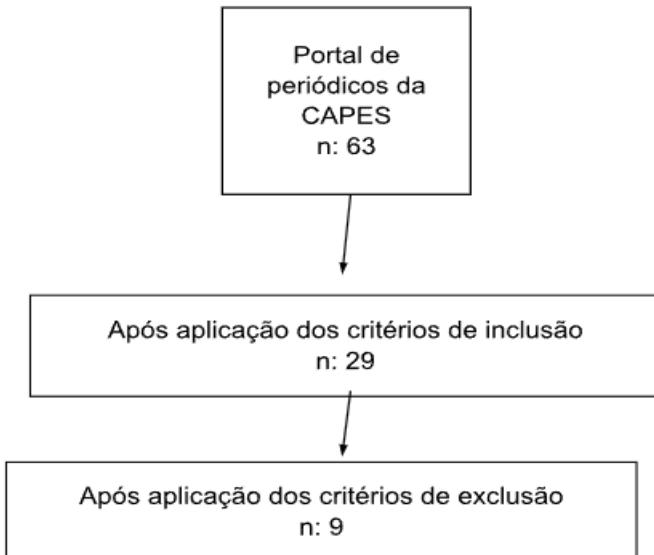
A análise dos dados extraídos dos estudos selecionados seguiu uma abordagem temática e interpretativa, com a identificação de categorias emergentes relacionadas aos efeitos da gamificação sobre a inovação pedagógica, engajamento dos estudantes, melhoria da aprendizagem, formação docente e utilização de recursos tecnológicos. Os dados foram organizados em um quadro analítico e comparativo, respeitando a heterogeneidade metodológica dos estudos incluídos.

A revisão integrativa, portanto, constituiu-se como um processo rigoroso e sistemático que permitiu a identificação de evidências relevantes, lacunas de pesquisa e tendências emergentes no campo da gamificação educacional.

3 RESULTADOS

Ao realizar a busca na base de dados, foram inicialmente identificados 63 artigos científicos. Após a análise e a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, selecionou-se nove artigos (Figura 1).

Figura 1 - Fluxograma da seleção dos artigos



Fonte: Elaboração do autor (2025)

É apresentado no Quadro 1 os dados coletados dos artigos analisados, contendo informações como os nomes dos autores, o ano de publicação, os objetivos de cada estudo e as conclusões destacadas pelos autores. Esses dados são essenciais para compreender o contexto e a importância de cada pesquisa, possibilitando uma análise mais detalhada das contribuições de cada trabalho.

Quadro 1 - Caracterização dos estudos

Autores (Ano)	Título do artigo	Objetivo do artigo	Considerações finais
Alonso-García et al. (2021)	Gamificação no Ensino Superior. Revisão das experiências na Espanha nos últimos anos	Examinar as vivências e transformações ocorridas no ensino superior na Espanha nos anos recentes.	Pesquisas sobre gamificação têm investigado seu uso tanto de forma independente quanto integrada a outras metodologias, como a sala de aula invertida. Por meio de questionários e estudos direcionados, observou-se que essa abordagem contribui positivamente para a motivação, o aprendizado e o desempenho acadêmico dos estudantes.
Conceição; Leão; Schneider (2021)	Inovação curricular: processos de aprendizagem gamificados mediados pelas tecnologias digitais	Examinar o processo de criação das propostas de gamificação sob a ótica da construção colaborativa e interdisciplinar do conhecimento.	As propostas de gamificação desenvolvidas pelos alunos, juntamente com seus relatos no Google Forms, alinham-se ao conhecimento curricular integrado com outras áreas do saber, sendo, portanto, reconhecidas como uma experiência relevante para a construção e reconstrução de saberes.
Marques; Costa (2021)	Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil	Realizar uma análise sobre as pesquisas em andamento em Portugal e no Brasil, abordando as questões exploradas nas Ciências Sociais e Humanas, os modelos teóricos de referência, as metodologias	Os resultados revelam que todas as pesquisas selecionadas apresentam uma avaliação positiva do uso da gamificação, destacando benefícios como o aumento da motivação, melhoria na aprendizagem, maior interação e a gamificação como uma inovação pedagógica.

		predominantes e os principais resultados e conclusões obtidos por esses estudos.	
Reche (2021)	Gamificação nas ciências sociais em um contexto educacional em mudança	Explorar a aplicação e os resultados da gamificação no contexto das salas de aula de Ciências Sociais.	A partir de uma pesquisa sobre o tema e os aspectos abordados por outros autores, técnicas como a aprendizagem cooperativa e os jogos de RPG, inseridos em contextos históricos, são integradas com alunos que participam ativamente da tomada de decisões sobre o cenário. Destaca-se a busca documental sobre as vantagens da gamificação, com resultados positivos tanto quantitativos quanto qualitativos, refletidos nos dados obtidos, os quais também são comparados com as salas de aula que não utilizaram essa abordagem inovadora.
Alves; Carneiro; Carneiro (2022)	Gamificação no ensino de matemática: uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem	Abordar a aplicação de jogos digitais no ensino de Matemática e apresentar uma sequência didática que integre um jogo educacional fundamentado em conceitos de gamificação.	Os resultados indicam que a gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz no ensino, promovendo um maior engajamento dos estudantes em sala de aula e facilitando uma aprendizagem significativa dos conteúdos abordados, desde que seja acompanhada de um planejamento bem estruturado.
Andrade; Ruschival; Rocha (2022)	<i>Game Design: Plataforma gamificada como inovação tecnológica na educação</i>	Identificar plataformas que utilizam a gamificação.	Os resultados indicam que a gamificação é uma tendência crescente na educação, embora ainda emergente, com algumas lacunas a serem preenchidas, como a necessidade de incorporar elementos interativos no ensino, pesquisas sobre a experiência do usuário e estudos de longo prazo.
Almeida et al. (2023)	Gamificação com o uso do <i>kahoot!</i> - utilização de quizzes em sala de aula no Ensino Fundamental I	Examinar a aplicação da plataforma, ao incorporar elementos lúdicos e o design de quizzes no processo de aprendizagem, com foco em uma escola pública brasileira.	A gamificação se mostrou uma ferramenta pedagógica promissora, destacando a importância de adaptar e inovar no ensino, especialmente em períodos de crise.
Rosa et al. (2023)	"Marina, vamos viajar?" jogo educativo interdisciplinar para o Ensino Fundamental	Sugerir a criação de um jogo interdisciplinar nas áreas de História e Geografia para alunos do Ensino Fundamental, com idades entre 6 e 10 anos.	Ao incorporar o jogo como uma ferramenta didática no processo de ensino, ele se torna um facilitador na consolidação dos conteúdos, tornando o aprendizado mais divertido e criativo, além de permitir que os alunos se sintam protagonistas de sua própria aprendizagem.
Pedra et al. (2024)	Impacto da gamificação na qualidade da educação infantil em escolas públicas	Analizar a aplicação da gamificação e seu potencial para criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente e eficaz.	As conclusões enfatizaram que o êxito da gamificação em contextos educacionais infantis depende de diversos fatores, como o comprometimento das instituições com a formação profissional dos professores, o investimento em infraestrutura tecnológica e a

			adaptação das atividades de gamificação para atender às necessidades dos alunos.
--	--	--	--

Fonte: Elaboração do autor (2025)

Cada estudo abordou o uso da gamificação como estratégia pedagógica no contexto educacional, com destaque para os impactos na aprendizagem, motivação, engajamento dos estudantes e inovação metodológica.

Diante disso, os resultados foram agrupados de forma temática, visando favorecer uma leitura analítica e comparativa entre as distintas abordagens investigativas.

De modo recorrente, os estudos analisados revelam que a gamificação tem sido compreendida e aplicada como uma estratégia de inovação no campo educacional. Marques e Costa (2021), ao analisarem pesquisas em curso em Portugal e no Brasil, identificaram que o uso de elementos gamificados é amplamente reconhecido como uma proposta inovadora capaz de transformar práticas tradicionais de ensino. Essa percepção é corroborada por Alonso-García et al. (2021), cujos dados indicam que a gamificação, isoladamente ou em combinação com metodologias ativas como a sala de aula invertida, gera impactos positivos no desempenho acadêmico e na motivação dos estudantes.

Nesse cenário, Reche (2021) também reforça esse entendimento ao demonstrar, por meio de uma pesquisa documental, que os contextos educacionais que adotaram a gamificação apresentaram resultados mais expressivos em termos de envolvimento dos alunos e qualidade da aprendizagem, quando comparados às turmas que mantiveram métodos tradicionais. Nesse sentido, a inovação pedagógica não se restringe à introdução de jogos ou desafios, mas envolve uma reestruturação do papel do professor e do aluno no processo de ensino e aprendizagem.

No tocante de motivação estudantil, Alonso-García et al. (2021) ressaltaram que a gamificação tem o potencial de transformar a experiência acadêmica, elevando os níveis de interesse dos alunos e promovendo maior interação com os conteúdos propostos. Essa conclusão é reforçada por Rosa et al. (2023), cuja proposta de um jogo interdisciplinar voltado ao Ensino Fundamental demonstrou que os alunos, ao se envolverem de forma lúdica e criativa com os conteúdos de História e Geografia, passaram a desempenhar um papel mais ativo e participativo na construção do próprio conhecimento.

De forma complementar, a centralidade do estudante como protagonista de sua aprendizagem é uma constante nas experiências analisadas. Conforme demonstrado por Conceição, Leão e Schneider (2021), as propostas de gamificação desenvolvidas de forma colaborativa por estudantes de licenciatura contribuíram para a articulação entre teoria e prática, ampliando a percepção de pertencimento ao processo formativo. As respostas obtidas por meio dos formulários aplicados evidenciaram que os estudantes se sentiram mais envolvidos e motivados ao participarem da criação de atividades gamificadas, fator que se configura como um indicativo de fortalecimento da autonomia e da autoria no espaço escolar.

De acordo com Alves, Carneiro e Carneiro (2022), a utilização de jogos digitais no ensino de Matemática favoreceu a consolidação de conteúdos e a superação de dificuldades conceituais por parte dos alunos, desde que o planejamento didático fosse bem estruturado e alinhado aos objetivos de aprendizagem. Essa abordagem não apenas facilitou a apreensão de conceitos complexos, mas também promoveu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e participativo.

A interdisciplinaridade destacou-se como elemento-chave em diversas experiências. Marques e Costa (2021) explanaram que as práticas gamificadas analisadas nas Ciências Sociais e Humanas frequentemente extrapolam os limites disciplinares, integrando saberes diversos em uma proposta pedagógica mais ampla e coerente com os desafios contemporâneos da educação. Rosa et al. (2023), ao propor um jogo envolvendo História e Geografia, reforçam essa tendência, evidenciando que a gamificação permite conexões mais profundas entre áreas do conhecimento e promove uma visão mais integrada da realidade.

Outro eixo emergente nas análises refere-se ao papel das plataformas digitais e à infraestrutura tecnológica disponível nas instituições. Andrade, Ruschival e Rocha (2022) identificaram que, embora a gamificação seja uma tendência crescente, sua aplicação ainda enfrenta desafios relacionados à carência de recursos tecnológicos e à necessidade de maior personalização da experiência do usuário. Estudos de longo prazo, segundo os autores, são

necessários para avaliar os impactos sustentáveis da gamificação nos contextos educacionais.

Almeida et al. (2023), ao investigarem uma experiência em escola pública brasileira, destacam a relevância de incorporar elementos lúdicos como quizzes e jogos em plataformas acessíveis, especialmente em contextos marcados por crises ou limitações orçamentárias. Os dados coletados por Almeida et al. (2023) indicam que, mesmo em condições adversas, é possível desenvolver experiências pedagógicas inovadoras e eficazes, desde que haja intencionalidade didática e sensibilidade às especificidades do público-alvo.

No que cerne à consolidação da gamificação como estratégia pedagógica, depende diretamente da formação dos docentes e do compromisso institucional com a inovação. Pedra et al. (2024) ressaltam que a aplicação bem-sucedida da gamificação, especialmente na Educação Infantil, requer não apenas recursos tecnológicos, mas também capacitação contínua dos professores e adaptações metodológicas que considerem o perfil dos alunos e o contexto escolar.

Os resultados apontam que, em instituições onde houve investimento na formação pedagógica voltada para o uso de tecnologias e metodologias ativas, a gamificação foi mais bem compreendida e utilizada de forma estratégica, demonstrando a eficácia da proposta em não residir apenas no uso de elementos lúdicos, mas na capacidade de os profissionais da educação integrarem esses recursos de forma crítica e planejada aos objetivos de ensino.

4 DISCUSSÃO

Os resultados reforçam o impacto da gamificação na promoção da inovação educacional, com destaque para a motivação, engajamento e aprendizado significativo dos estudantes. Alonso-García et al. (2021) demonstraram que a gamificação, isolada ou associada a metodologias como a sala de aula invertida, resulta em melhorias no desempenho acadêmico e na motivação. Esses achados corroboram a ideia de que a combinação de estratégias pedagógicas inovadoras pode potencializar os efeitos da gamificação no ensino superior.

De acordo com Bacich (2018), a gamificação possui diversas potencialidades nas metodologias ativas, entre elas: aumento da motivação e engajamento dos alunos; estímulo da participação ativa dos alunos nas atividades, criando um ambiente de aprendizagem mais colaborativo e participativo; utilização de recompensas e feedbacks positivos, o que pode contribuir para o reforço positivo do comportamento dos alunos e para a manutenção da motivação e engajamento nas atividades; melhora na aprendizagem, uma vez que os jogos podem ser utilizados para apresentar conceitos de forma mais clara e interativa, facilitando o processo de compreensão e retenção do conhecimento.

Nesse sentido, em disciplinas específicas, como Matemática, Alves, Carneiro e Carneiro (2022) identificaram que o uso de jogos educacionais planejados de forma adequada contribui para o engajamento dos estudantes e a aprendizagem significativa de conteúdos, como as operações matemáticas básicas. Isso destaca a necessidade de integrar ferramentas gamificadas a um planejamento pedagógico estratégico, potencializando sua eficácia.

Como exemplos o *kahoot* quanto o *wordwall*, devido à sua incorporação de mecânica e design de jogos, revelam o substancial potencial da gamificação no aprendizado. A partir dessa perspectiva, ambientes de ensino que incorporam elementos gamificados adquirem dinamismo e competitividade, direcionados primordialmente ao aprimoramento do processo de aprendizagem (Turdaliyevna; Berdiyorovna, 2023).

Nesse cenário, à medida que os discentes se envolvem em atividades competitivas, verifica-se um acréscimo na envolvência e dinamicidade do ambiente de sala de aula, o que contribui para uma experiência de aprendizado mais envolvente e estimulante, potencializando o desenvolvimento educacional (Machado, 2020). Ademais, como destaca Oliveira:

Percebe-se a necessidade da modificação do cotidiano escolar para um maior rendimento, sendo a gamificação uma maneira recente, mas bastante eficaz, visto que os estudantes de hoje são nativos digitais, os educadores são imigrantes digitais e o mundo está inserido num contexto totalmente digital (Oliveira, 2018, p. 5).

Complementando, Marques e Costa (2021) ampliaram a análise ao observar que, de forma consistente, a gamificação pode ser considerada como uma inovação pedagógica capaz

de aumentar a interação e motivação em diferentes contextos educacionais. Paralelamente, Pedra *et al.* (2024) enfatizaram a importância do engajamento institucional, do desenvolvimento docente e da infraestrutura tecnológica para o sucesso da gamificação em ambientes educativos, especialmente na educação infantil, sendo que esses fatores refletem a necessidade de um ecossistema favorável para que a gamificação atinja seu pleno potencial.

Nesse contexto, não há como negar a convicção de que a gamificação pode auxiliar no processo de produção de conhecimento. O educando, por sua vez, exibe consciência desse potencial, uma vez que essa abordagem engloba comportamentos inerentes ao quotidiano, os quais os indivíduos adotam durante períodos de ociosidade, nutrindo, desse modo, a competição inerente à essência humana (Silva *et al.*, 2022).

Outro aspecto relevante é a interdisciplinaridade, destacada por Conceição, Leão e Schneider (2021), que evidenciaram como a gamificação pode articular diferentes áreas do conhecimento, promovendo a construção colaborativa e significativa de saberes. Essa visão é reforçada por Rosa *et al.* (2023), ao considerarem que jogos interdisciplinares tornam o aprendizado mais criativo e os alunos agentes ativos em seu processo de aquisição de conhecimento.

No contexto brasileiro, Almeida *et al.* (2023) ressaltaram o papel da gamificação como abordagem pedagógica adaptável e inovadora, especialmente em tempos de crises, ao incorporar quizzes no ensino público. A abordagem prática demonstra que tecnologias gamificadas podem oferecer soluções eficazes para variados desafios educacionais, desde que ajustadas às especificidades do contexto local.

Ademais, Reche (2021) contribui com uma perspectiva crítica, evidenciando como a gamificação pode ir além do aprendizado curricular, promovendo competências como a análise crítica e a avaliação histórica em Ciências Sociais. Em seu estudo, a autora mostra a aplicabilidade de técnicas gamificadas para abordar temas complexos e promover o envolvimento ativo dos alunos.

Complementando, Andrade, Ruschival e Rocha (2022) destacaram a gamificação como tendência emergente, mas identificaram lacunas, como a necessidade de mais estudos sobre interação e experiência do usuário, além de pesquisas de longo prazo. Sendo observações, para orientar futuras investigações e o desenvolvimento de ferramentas gamificadas mais robustas.

Por fim, é importante ressaltar que a gamificação não é uma fórmula mágica que garante que o desempenho dos alunos melhorará apenas ganhando pontos, listas de honra e medalhas. A gamificação pressiona a possibilidade de ascender várias dimensões relacionadas à motivação humana em relação aos objetivos e ao público-alvo (Burke, 2014).

Apesar das potencialidades da gamificação na educação, ela também apresenta desafios e dificuldades a serem superados. Prensky (2003), afirma que: a introdução de jogos na educação pode ser vista por alguns educadores e estudantes como uma mudança desnecessária ou até mesmo indesejável confirmando uma tendência à resistência de ambas as partes; muitos educadores e alunos podem não estar familiarizados com jogos ou ter experiência em jogá-los; e os jogos educacionais devem ser projetados de forma a apoiar a aprendizagem ativa e permitir que os alunos experimentem as consequências de suas ações requerendo do educador uma compreensão profunda da teoria da aprendizagem e da mecânica do jogo.

Apesar dos resultados promissores da gamificação, é fundamental a realização de pesquisas de longo prazo para analisar os cuidados necessários em sua implementação, considerando o risco de dependência de telas e jogos entre crianças e adolescentes, bem como a necessidade de personalizar as atividades gamificadas para atender às particularidades dos estudantes e do contexto educacional.

Tendo em vista os aspectos observados, os estudos analisados convergem para o reconhecimento da gamificação como uma prática pedagógica promissora, capaz de transformar os processos educacionais. Contudo, desafios como a infraestrutura, o planejamento pedagógico adequado e a capacitação docente precisam ser enfrentados para que os benefícios da gamificação sejam amplamente alcançados. A necessidade de integrar inovações tecnológicas às especificidades educacionais e culturais de cada contexto também se configura como um ponto importante para maximizar os resultados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo explorou o impacto das aulas gamificadas na promoção da inovação educacional, analisando contribuições de diferentes autores sobre o tema. Os resultados demonstraram que a gamificação pode ser uma estratégia pedagógica que motiva, engaja e promove uma aprendizagem significativa e colaborativa. Ao integrar elementos lúdicos e interativos, ela transforma o ambiente educacional, favorecendo tanto o desempenho acadêmico quanto o desenvolvimento de competências críticas e criativas.

Além disso, ficou evidente que a gamificação em ambiente escolar, atua como uma inovação educacional, especialmente quando combinada a outras metodologias, como a sala de aula invertida e o ensino interdisciplinar. No entanto, seu sucesso depende de fatores estruturais e contextuais, como planejamento adequado, capacitação docente e acesso a recursos tecnológicos.

Embora a gamificação apresente resultados promissores, existe a necessidade de pesquisas de longo prazo e a personalização das atividades gamificadas para atender às demandas específicas dos estudantes e do contexto educacional.

Portanto, conclui-se que as aulas gamificadas são uma abordagem pedagógica inovadora e versátil, com potencial para transformar a educação e torná-la mais dinâmica e inclusiva eficaz, desde que sejam enfrentados os desafios estruturais e se mantenha um planejamento educacional adaptado às especificidades de cada ambiente.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. B. B.; POLIZELLO, Â. A.; COSTA, J. W. M.; GOMES, L. F.; MELO, M. C. R. C.; MEROTO, M. B. N.; SANTOS, S. M. A. V. Gamificação com o uso do kahoot! - utilização de quizzes em sala de aula no Ensino Fundamental I. *Revista Foco*, v. 16, n. 11, p. e3782-e3782, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v16n11-235>. Acesso em: 19 dez. 2024.
- ALMEIDA, C.; KALINOWSKI, M.; UCHOA, A.; FEIJO, B. Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, v. 156, p. 107142, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>. Acesso em: 22 dez. 2024.
- ALONSO-GARCÍA, S.; MARTÍNEZ-DOMINGO, J. A.; BERRAL-ORTIZ, B.; CRUZ-CAMPOS, J. C. Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Hachetetepé. *Revista científica de educación y comunicación*, n. 23, p. 1-21, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>. Acesso em: 19 dez. 2024.
- ALVES, D. M.; CARNEIRO, R.; CARNEIRO, R. S. Gamificação no ensino de matemática: uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem. *Revista Docência e Cibercultura*, v. 6, n. 3, p. 146-164, 2022. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/65527>. Acesso em: 20 dez. 2024.
- ANDRADE, B. R. F.; RUSCHIVAL, C. B.; ROCHA, A. C. B. Game Design: Plataforma gamificada como inovação tecnológica na educação. *DAT Journal*, v. 7, n. 1, p. 291-306, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.29147/datjournal.v7i1.481>. Acesso em: 19 dez. 2024.
- BACICH, L. **Gamificação na Educação: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.
- BALDESSAR, C. S.; GONÇALVES, I. A.; PASCAL, J. J. X.; SILVA, P. S.; ROCHA, T. R. A elaboração de jogos didáticos na formação inicial docente: conectando saberes na prática como componente curricular. *Scientia Naturalis*, v. 3, n. 4, p. 1-12, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/269504.3.4-25>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- BRUNER, J. S. **Sobre o Conhecimento: Ensaios de mãos esquerda**. São Paulo: Phorte,

2008.

BURKE, B. **Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things**. Nova Iorque: Editora Gartner, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9781315230344>. Acesso em: 21 abr. 2025.

CABRAL FILHO, I. L. **Gamificação para o engajamento de alunos e professores em interfaces de estações meteorológicas: o estudo de caso do projeto Clima Escola**. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <http://repositorio2.unb.br/jspui/handle/10482/36856>. Acesso em: 21 abr. 2025.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A.; PRESADA, W. A. Gamification design for tutor education in an online course. **ETD Educação Temática Digital**, v. 20, n. 4, p. 887-904, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/etd.v20i4.8648223>. Acesso em: 21 abr. 2025.

CAROLINA, A.; SANTANA, B. S.; HAMARI, J. Ethical Challenges in Gamified Education Research and Development: An Umbrella Review and Potential Directions. **Springer eBooks**, p. 37–48, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-031-31949-5_3. Acesso em: 22 dez. 2024.

CONCEIÇÃO, S. S.; LEÃO, G. A. D. A.; SCHNEIDER, H. N. Inovação curricular: processos de aprendizagem gamificados mediados pelas tecnologias digitais. **Revista e-Curriculum**, v. 19, n. 2, p. 564–587, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2021v19i2p564-587>. Acesso em: 20 dez. 2024.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. Gamificação na Educação Básica: Uma Revisão Sistemática do Cenário Nacional. **Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, v. 34, n. 1, p. 738-751, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234744>. Acesso em: 23 dez. 2024.

MARQUES, G. D.; COSTA, F. A. Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.35819/tear.v10.n1.a5035>. Acesso em: 19 dez. 2024.

MACHADO, Y. F. **A orientação profissional vivenciada a partir da gamificação**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Salgueiro, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/123456789/624>. Acesso em: 21 abr. 2025.

MCGONIGAL, J. *Besser als die Wirklichkeit!: Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*. Heyne Verlag, 2012.

NAVARRO, G. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013. Disponível em: <http://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/578-1589-1-PB.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2025.

OLIVEIRA, A. F. **Gamificação no cotidiano Escolar: Um mapeamento sistemático de literatura com ênfase em tecnologia e educação**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias da Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/199491>. Acesso em: 21 abr. 2025.

PEDRA, R. R.; SILVA, C. C.; SILVA, O. B.; BRITO, R. M. G.; BRAVO, S. V. Impacto da gamificação na qualidade da educação infantil em escolas públicas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 4, p. 1717-1723, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v10i4.13754>. Acesso em: 19 dez. 2024.

PELLING, N. **Anglo-Irish Relations: 1798–1922**. Londres: Editora Routledge, 2005.

PRENSKY, M. Digital game-based learning: How to get started. **Computers in Entertainment**, v. 1, n. 1, p. 21-21, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/950566.950596>. Acesso em: 21 abr. 2025.

RECHE, A. R. La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación. **Geographos**, v. 12, n. 139, p. 162–192, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.14198/GEOGRA2021.12.139>. Acesso em: 20 dez. 2024.

RODRIGUES, C. L.; SANCHES, G. F. **A influência dos softwares educativos no processo de ensino-aprendizagem na educação brasileira**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) - Universidade Federal Rural da Amazônia, Breves, 2016. Disponível em: <http://bdta.ufra.edu.br/ispu/handle/123456789/221>. Acesso em: 21 abr. 2025.

ROSA, A. A.; OLIVEIRA, J. R.; SANTOS, V. M.; LOPES, R. A. "Marina, vamos viajar?" jogo educativo interdisciplinar para o Ensino Fundamental. **Revista Tamoios**, v. 19, n. 2, p. 225-241, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/tamoios.2023.66065>. Acesso em: 19 dez. 2024.

SILVA, J. E. M.; CARVALHO, E. T. Gamificação e redes neurais artificiais como contribuição ao ensino de geografia no pós pandemia: uma revisão da literatura. **Cuadernos de educación y desarrollo**, v. 16, n. 3, p. e3725–e3725, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv16n3-097>. Acesso em: 23 dez. 2024.

SILVA, S. A.; SILVA, N. M.; QUEIROZ, T. D. R.; NASCIMENTO, E. G. C.; MAIA, A. M. L. R. Uso da gamificação no processo ensino-aprendizagem de agravos em saúde pública com adolescentes: um relato de experiência. **Revista Extensão & Sociedade**, v. 13, n. 1, p. 178-192, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.21680/2178-6054.2022v13n1ID28321>. Acesso em: 21 abr. 2025.

SOUZA, Á. R. S.; VIANA, M. C. A.; PINHEIRO, W. R.; BRAGA, S. T.; VIDAL, E. C. F.; SAMPAIO, L. R. L. Estratégias utilizadas na assistência de enfermagem ao paciente adulto com doença crônica não transmissível: Uma revisão integrativa. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 9, p. e10710917881-e10710917881, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i9.17881>. Acesso em: 20 dez. 2024.

TURDALIYEVNA, O. S.; BERDIYOROVNA, I. S. Implementation of kahoot and wordwall to improve vocabulary aspect in intermediate level in flt. **Journal of Integrated Education and Research**, v. 2, n. 1, p. 98-105, 2023. Disponível em: <https://ojs.rmasav.com/index.php/ojs/article/view/743>. Acesso em: 21 abr. 2025.

YGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1991. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf. Acesso em: 21 abr. 2025.

i Sobre os autores:

Renan Nunes Aguiar (<https://orcid.org/0000-0002-7886-949X>)

Estágio Pós-Doutoral em andamento em Educação. Doutor e Mestre em Promoção da Saúde, Fisioterapeuta, Pedagogo e Licenciado em Educação Física. Atualmente é Professor e Coordenador dos cursos da Saúde EAD da Faculdade AJES.

Adriana Assis Ferreira (<https://orcid.org/0000-0002-7232-4843>)

Doutora e Mestre em Educação e Licenciada em Matemática. Atualmente é professora do Departamento de Educação a Distância da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), professora do Mestrado Profissional do Programa de Pós Graduação em Educação - PPGED/UFVJM e

do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências, Matemática e Tecnologia - PPGECMAT/UFVJM.

Como citar este artigo:

AGUIAR, Renan Nunes; FERREIRA, Adriana Assis. Gamificação como ferramenta educacional. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**. vol. 15, n. 2, p. 28-39, 33^a Edição, 2025. <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs>.

Revista Educação, Cultura e Sociedade é uma publicação da Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil, iniciada em 2011 e avaliada pela CAPES.

Indexadores: DOAJ – REDIB – LATINDEX – LATINREV – DIADORIM –SUMARIOS.ORG – PERIÓDICOS CAPES – GOOGLE SCHOLAR