



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

Adna Maria da Silva

**GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

ANGICOS-RN

2025

Adna Maria da Silva

**GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Universidade Federal Rural do
Semi-Árido como requisito para obtenção do
título de Licenciada em Computação e
Informática.

Orientadora: Profa. Dra. Maria de Fátima de
Lima das Chagas

ANGICOS-RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

S586g Silva, Adna Maria Da.
Gamificação como Metodologia Ativa e Estratégia
de Ensino / Adna Maria Da Silva. - 2025.
50 f. : il.

Orientadora: Maria de Fátima de Lima das
Chagas.
Monografia (graduação) - Universidade Federal
Rural do Semi-árido, Curso de Computação e
Informática, 2025.

1. Gamificação. 2. Metodologias Ativas. 3.
Ensino Médio. 4. Engajamento. 5. Kahoot. I.
Chagas, Maria de Fátima de Lima das, orient. II.
Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade
com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Biblioteca Campus Angicos
Bibliotecário: Helder Romero Maia Duarte
CRB: 15/673

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Adna Maria da Silva

**GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA E ESTRATÉGIA DE ENSINO NA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

Pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Universidade Federal Rural do Semi-Árido como requisito para obtenção do título de Licenciada em Computação e Informática.

Defendida em: 17 / 12 / 2025.

BANCA EXAMINADORA

Maria de Fátima de Lima das Chagas
Profª. Dra. (UFERSA)
Presidente

Joêmia Leilane Gomes de Medeiros
Profª. Dra. (UFERSA)
Membro Examinador

Lígia de Souza Leite Moraes
Profª. Dra. (UFERSA)
Membro Examinador

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, pelo apoio em todos os momentos da minha vida acadêmica.

À minha mãe, pelo amor e incentivo incondicional.

Ao meu marido, pelo apoio e por acreditar em mim em todos os momentos.

A todos os professores que fizeram parte da minha caminhada e aos colegas que estiveram comigo nesta jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por me dar força e saúde para concluir esta etapa da minha vida.

Agradeço à minha orientadora, professora Maria de Fátima, pela orientação e incentivo ao longo deste trabalho.

Agradeço à profa. Leilane pelo apoio e incentivo;

Agradeço à profa. Ligia por ter aceitado participar da minha banca.

Agradeço também à equipe do PIBID pela oportunidade de vivenciar a prática docente desde cedo, o que contribuiu muito para a construção deste trabalho.

Aos colegas e professores da UFERSA - Câmpus Angicos pela troca de saberes e apoio durante toda a graduação.

À escola parceira da pesquisa, pela receptividade e confiança.

"O jogo é a forma mais elevada de pesquisa."

(Albert Einstein)

RESUMO

Este estudo teve como objetivo investigar a efetividade da gamificação como metodologia ativa para promover o engajamento e a aprendizagem significativa de alunos do Ensino Médio, identificando seus elementos estruturantes, aplicando uma atividade gamificada e analisando seu impacto. Fundamenta-se em autores como Fardo (2013), que define a gamificação como uma estratégia motivadora derivada dos games; Kapp (2012), que a aborda como uma mudança na forma de conduzir a aprendizagem por meio de narrativas; e Deterding et al. (2011), que a caracterizam pelo uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos. A pesquisa possui natureza qualitativa e envolveu a aplicação de questionários e uma atividade prática. Participaram 24 alunos no questionário pré-atividade e, após a intervenção gamificada, 39 alunos responderam ao questionário pós-atividade – sendo todos estudantes do 3º ano do Ensino Médio, com idades entre 17 e 19 anos, de uma escola pública da zona urbana de Angicos-RN. Os resultados encontrados apontam que a atividade gamificada (realizada com o Kahoot) promoveu alto engajamento (82% dos alunos se sentiram engajados ou muito engajados), facilitou a compreensão do conteúdo para 56,4% dos participantes e teve como elemento mais apreciado a pontuação e rankings (66,7% das preferências). Conclui-se que a gamificação é uma estratégia viável e motivadora, capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e significativas quando integrada a um planejamento pedagógico intencional.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias Ativas; Ensino Médio; Engajamento; Kahoot.

ABSTRACT

This study aimed to investigate the effectiveness of gamification as an active methodology to promote engagement and meaningful learning among high school students, identifying its structuring elements, applying a gamified activity, and analyzing its impact. It is based on authors such as Fardo (2013), who defines gamification as a motivational strategy derived from games; Kapp (2012), who addresses it as a change in the way learning is conducted through narratives; and Deterding et al. (2011), who characterize it by the use of game elements in non-playful contexts. The research is qualitative in nature and involved the application of questionnaires and a practical activity. Twenty-four students participated in the pre-activity questionnaire, and after the gamified intervention, 39 students answered the post-activity questionnaire – all of whom were 3rd-year high school students, aged between 17 and 19 years, from a public school in the urban area of Angicos-RN. The results indicate that the gamified activity (conducted with Kahoot) promoted high engagement (82% of students felt engaged or very engaged), facilitated content comprehension for 56.4% of participants, and the most appreciated element was the scoring and rankings (66.7% of preferences). It is concluded that gamification is a viable and motivating strategy, capable of making classes more engaging, dynamic and meaningful when integrated into intentional pedagogical planning.

Keywords: Gamification. Active Methodologies. High School. Engagement. Kahoot.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Percepção dos alunos em relação às aulas tradicionais.....	33
Gráfico 2 - Participação e experiências em atividades com elementos de jogos.....	34
Gráfico 3 - Compreensão dos alunos sobre gamificação e metodologias ativas.....	35
Gráfico 4 - Impacto dos jogos no engajamento e no aprendizado.....	37
Gráfico 5 - Motivação dos alunos em aulas com desafios e competições.....	38
Gráfico 6 - Percepção dos alunos em relação a atividades gamificadas.....	39
Gráfico 7 - Motivação gerada pelos elementos da gamificação.....	40
Gráfico 8 - Compreensão do conteúdo por meio da atividade gamificada.....	42
Gráfico 9 - Impacto da gamificação na colaboração dos alunos.....	43
Gráfico 10 - Elementos Gamificação mais apreciados pelos dos alunos.....	44

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela do quiz do kahoot com perguntas da atividade gamificada.....	28
Figura 2 - Desempenhos dos 9 primeiros alunos participantes da atividade gamificada.....	29

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Sigla	Significado
UFERSA	Universidade Federal Rural do Semi-Árido
PIBID	Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
CNE	Conselho Nacional de Educação
BNCC	Base Nacional Comum Curricular

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
2.1	A BNCC e a Gamificação como Metodologia Ativa de Ensino.....	23
3	METODOLOGIA.....	25
3.1	Coleta de dados, participantes e instrumentos de pesquisa.....	26
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	28
4.1	Aplicação da atividade Gamificada.....	28
4.2	Análise dos questionários.....	29
4.3	Análise dos resultados Pré-Atividade gamificada.....	32
4.4	Análise dos resultados após a aplicação Atividade gamificada.....	38
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
	REFERÊNCIAS.....	48
	APÊNDICE - QUESTIONÁRIOS.....	50

1. INTRODUÇÃO

A educação, em sua essência, é um processo dinâmico que deve se adaptar às mudanças sociais, tecnológicas e culturais. Nos últimos anos, a crescente digitalização da sociedade trouxe à tona a necessidade de repensar as práticas pedagógicas tradicionais que tem o ensino como reprodução de conteúdo.

A educação na contemporaneidade exige dos professores metodologias que coloquem o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, considerando-os como sujeitos ativos desse processo de produção do conhecimento e não apenas reprodutores. Pensar o fazer pedagógico, exige a reflexão de que o conhecimento produzido em sala de aula seja um conhecimento contextual e que tenha sentido para o educando.

Com o avanço das tecnologias digitais, os alunos imersos nesse mundo repleto de estímulos digitais e interativos, demonstram desinteresse por métodos de ensino convencionais que não atendem suas expectativas e necessidades. Nesse cenário, a gamificação emerge como uma estratégia inovadora que visa transformar o ambiente escolar em um espaço mais colaborativo e motivador.

A gamificação “[...]deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos” (Fardo, 2013, p. 2). Atrelada ao processo de ensino-aprendizagem, sendo utilizada como uma metodologia ativa, estudos como o de Hamari *et al.*, (2016) indicam que a gamificação pode melhorar não apenas o engajamento dos estudantes, mas também sua retenção de conhecimento e desempenho acadêmico, a qual além de proporcionar diversão ao aprendizado, também ensina competências valiosas.

Considerando a necessidade emergente de metodologias de ensino que façam sentido para o aluno na contemporaneidade, surge a seguinte questão problema deste estudo: **Como o uso da gamificação como metodologia ativa pode contribuir para a aprendizagem efetiva de alunos da Educação Básica?**

Para responder a esse questionamento, tem-se como objetivo geral desta pesquisa investigar a efetividade da gamificação como metodologia ativa de ensino para promover o engajamento e a aprendizagem significativa de alunos em ambientes educacionais na cidade de Angicos-RN. Para além desse, tem-se como objetivos específicos, identificar os elementos estruturantes, benefícios pedagógicos e aplicações da gamificação em diferentes contextos

disciplinares e níveis de ensino; desenvolver e aplicar uma atividade gamificada com alunos do 3º ano do ensino médio, utilizando elementos como desafios, recompensas e feedback imediato para verificar sua implementação prática e Analisar o impacto da atividade gamificada no engajamento discente (participação, motivação, interação) e na aprendizagem (retenção de conteúdo, desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais).

A motivação para investigar a gamificação como metodologia ativa de ensino neste trabalho de conclusão de curso surge da reflexão sobre a trajetória educacional da autora. Durante sua formação em escolas públicas, ela vivenciou predominantemente um modelo de ensino tradicional, no qual o professor detinha todo o conhecimento e o aluno assumia um papel de mero receptor. Essa realidade, observada durante todo o ensino fundamental e médio, a levou a questionar a eficácia e o potencial de engajamento dessas práticas.

Ao ingressar na graduação e, posteriormente, ao participar do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), a autora teve a oportunidade de revisitar e repensar as práticas pedagógicas. Foi nesse contexto que percebeu a escassez de metodologias inovadoras nas escolas públicas e o impacto transformador que aulas mais lúdicas e gamificadas poderiam gerar. A experiência de propor atividades que colocavam os alunos como protagonistas na construção do conhecimento, promovendo engajamento e colaboração de forma divertida e significativa, consolidou sua convicção sobre o poder da gamificação.

Ao finalizar sua formação, escolheu este tema por acreditar que a gamificação é uma ferramenta fundamental para romper com as barreiras do ensino tradicional, capacitando os alunos a serem agentes ativos de seu aprendizado, construindo conhecimento de maneira eficaz e envolvente.

Neste sentido, a presente pesquisa justifica-se pela necessidade crescente de inovação nas práticas pedagógicas frente aos desafios do ensino tradicional, que muitas vezes não atende às demandas de uma geração cada vez mais conectada e imersa em tecnologias digitais. A gamificação se apresenta como uma alternativa viável e eficaz para transformar o processo de aprendizagem, criando um ambiente mais colaborativo, interativo e motivador. Além de favorecer o aprendizado significativo e a autonomia dos alunos, a gamificação utiliza elementos como desafios, recompensas, feedback imediato e narrativas envolventes, que aumentam o engajamento e a retenção de conhecimento.

Outro aspecto relevante é a adaptabilidade da gamificação a diferentes faixas etárias e disciplinas, permitindo sua aplicação desde o ensino básico até a educação superior, em áreas como matemática, história, línguas, ciências e até mesmo em cursos técnicos e

profissionalizantes. Essa flexibilidade a torna uma ferramenta valiosa para personalizar o ensino, atendendo às necessidades individuais dos estudantes. Por exemplo, alunos com dificuldades de aprendizagem podem se beneficiar de mecânicas de jogos que oferecem repetição e reforço positivo sem a pressão de avaliações tradicionais.

Além disso, em um mundo cada vez mais competitivo, desenvolver habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico por meio de mecânicas de jogos prepara os alunos não apenas academicamente, mas também para os desafios do mercado de trabalho.

Vale ressaltar que durante e após a pandemia para combater a desmotivação e o isolamento, o uso de elementos como *rankings*, *badges* (medalhas digitais) e avatares em diversas plataformas provou ser eficaz para manter as pessoas engajadas e conectadas, especialmente em ambientes virtuais. Essa tendência ganhou ainda mais relevância no cenário pós-pandêmico, consolidando-se como uma ferramenta poderosa para interação.

Diante dessas evidências, fica claro que a gamificação não é apenas uma moda passageira, mas uma abordagem pedagógica com sólido embasamento teórico e comprovada eficácia. Sua implementação, no entanto, exige planejamento e formação docente, para que os elementos lúdicos sejam integrados de maneira intencional e alinhada aos objetivos educacionais. Investir nessa estratégia significa não apenas modernizar o ensino, mas também preparar os alunos para um futuro em que a criatividade, a adaptabilidade e a capacidade de resolver problemas complexos serão diferenciais cruciais.

Portanto, este trabalho busca aprofundar a discussão sobre a gamificação na educação, analisando seus benefícios, desafios e aplicações práticas, a fim de contribuir para a construção de um modelo educacional mais dinâmico, inclusivo e eficiente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A gamificação tem suas raízes na teoria da motivação e no *design* de jogos. Segundo Deterding *et al.*, (2011), essa abordagem se baseia na premissa de que os elementos lúdicos podem ser utilizados para engajar usuários em atividades não relacionadas ao jogo. Elementos como pontos, *badges* (medalhas digitais) e *leaderboards* (classificações) são frequentemente empregados para criar um ambiente interativo e motivador.

De acordo com Nunes *et al.* (2023, p. 83, 85), a gamificação se trata de “[...]um método de ensino que aplica as mecânicas dos jogos a áreas”, entre elas a educação e tem como base “o pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo”. Para estes autores, quando aplicada à educação, a gamificação tem como objetivo tornar o aprendizado um processo “mais intuitivo, rápido e fácil para o aluno”, tendo em vista que em muitos casos a abordagem dos conteúdos discutidos nas aulas teóricas se torna pouco atrativa para os alunos, gerando a necessidade de revisão das metodologias a serem utilizadas pelo professor em sala de aula. Além disso, quando a ênfase recai para a utilização dos jogos, a gamificação contribui para a autonomia e engajamento do aluno na capacidade de compreensão dos conteúdos e participação nas aulas, considerando o seu papel como protagonista no aprendizado e o maior contato desse público com as ferramentas tecnológicas no cotidiano.

A partir da adoção dessa prática, o professor busca promover aos alunos um aprendizado pautado no engajamento e no desenvolvimento de competências e habilidades presentes nos conteúdos relacionados às disciplinas, tornando a sala de aula um ambiente “menos assustador”, diante da complexidade presente nos conteúdos abordados em algumas disciplinas.

Kapp (2012), destaca que a gamificação não se limita apenas à inclusão de jogos no ensino, trata-se de uma mudança na maneira como os educadores abordam o processo de aprendizagem. A utilização de narrativas envolventes permite que os alunos se conectem emocionalmente com o conteúdo, facilitando a assimilação do conhecimento. Essa conexão emocional é fundamental para promover um aprendizado significativo.

Meira e Silva (2025, p. 321) colaboram desse pensamento ao defenderem que “o desenvolvimento das competências socioemocionais por meio de jogos e gamificação na educação inclusiva contribui para a formação de indivíduos mais conscientes, responsáveis e preparados para lidar com os desafios sociais e emocionais da vida.”

Ao desenvolverem competências socioemocionais, os alunos atribuem ao longo das práticas, as habilidades de compreensão das regras propostas em cada atividade, assim com o estímulo à competição e a satisfação diante de bons resultados, despertando o desejo de aprender cada vez mais. Além do interesse em despertar o engajamento do aluno e desenvolvimento das competências socioemocionais a partir da abordagem gamificada em sala de aula, existe a preocupação com a qualidade do ensino diante dos baixos índices de aprendizagem nas avaliações sistemáticas, o que reforça a necessidade de inovar a prática em sala de aula.

Diante dos resultados insatisfatórios nas avaliações sistemáticas, às escolas passaram a adotar modelos de aprendizagem que promovessem aos alunos um ensino pautado no desenvolvimento a partir da inserção de tecnologias que contribuem para o aperfeiçoamento da qualidade do ensino, estando entre elas a gamificação.

Dionísio (2014, p. 14, 16), destaca o crescimento da inserção da gamificação nas abordagens dos conteúdos presentes na educação formal. De acordo com a autora, esse crescimento se dá em função da necessidade da adoção de novas estratégias de ensino, “diferentes dos métodos passivos” e que se trata de uma técnica pautada em elementos como a “cooperação, resolução de problemas, bônus” e entre outras ferramentas que podem ser utilizadas para a motivação dos alunos.

Segundo Schons e Straub (2023),

A crescente facilidade de acesso à internet tem transformado a sociedade e a relação das pessoas com a informação, oportunizando para que o ser humano passe de receptor passivo de informação, proporcionado pelas mídias de massa, para ser também autor e transmissor de conhecimento, por meio de blogs, sites, redes sociais, plataformas digitais, dentre outros (Schons; Straub, 2023, p. 433).

Complementando essa perspectiva, Schons e Straub (2023) apontam que o avanço do acesso à internet tem transformado a forma como as pessoas interagem com a informação, tornando os indivíduos não apenas receptores, mas também produtores e disseminadores de conhecimento. Esse fenômeno impacta diretamente a educação, que precisa se adaptar para integrar essas novas formas de construção e compartilhamento de saberes, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais atrativo e alinhado com as realidades digitais dos estudantes.

Na educação, esse processo de evolução vem sendo acompanhado a partir da adaptação dos conteúdos das disciplinas, que antes eram abordadas de maneira mais tradicional, tornando o processo de ensino-aprendizagem em algo mais atrativo para os alunos, transformando a prática didática.

Conforme Barroso (2023, p. 22), “as transformações das práticas didáticas que se utilizam de jogos são fundamentais para que o processo lúdico exponha os desafios interessantes e também possíveis para os estudantes”. Considerando o avanço da tecnologia na sociedade e a preocupação com os resultados insatisfatórios nos índices de aprendizagem resultantes das avaliações da qualidade da educação e do déficit de compreensão dos conteúdos por parte dos alunos, os professores, enquanto mediadores do aprendizado, têm buscado cada vez mais o apoio das metodologias ativas na sala de aula.

De acordo com a autora, as metodologias ativas estão relacionadas com o “desenvolvimento das competências e das habilidades tendo por base a aprendizagem colaborativa e a interdisciplinaridade, proporcionando o desenvolvimento efetivo das competências para a vida profissional e a pessoal” (Barroso, 2023, p. 15).

Conforme Schons e Straub (2023, p. 428):

As metodologias ativas de aprendizagem surgem, então, como uma nova maneira de pensar o ensino, colocando o discente como centro do seu processo de aprendizagem, oportunizando o exercício de sua autonomia e o protagonismo, estimulando o pensamento crítico-reflexivo, o trabalho em equipe, com oportunidade de aprender através da colaboração e da exploração, saindo da estagnação das aulas tradicionais onde o professor é o pilar do processo de ensino.

A citação de Schons e Straub (2023, p. 428) destaca as metodologias ativas de aprendizagem como uma abordagem inovadora que coloca o discente no centro do processo educativo, promovendo sua autonomia e protagonismo. Essa mudança favorece o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo, além de estimular a colaboração e o trabalho em equipe. Ao substituir o ensino tradicional, onde o professor é o único detentor do conhecimento, por práticas mais interativas, essas metodologias preparam os alunos para os desafios do século XXI, tornando-os agentes ativos em sua própria formação.

Partindo para a reflexão do uso da gamificação como metodologia ativa de aprendizado, os autores refletem que ao planejar a inserção dessa ferramenta, os professores devem considerar as limitações, necessidades e potencialidades dos estudantes, sempre buscando promover a “autonomia escolar e social” (Schons e Straub, 2023, p. 426).

Ainda conforme os autores, a inserção da gamificação nas aulas não deve recorrer apenas ao uso de tecnologias digitais. É importante salientar que muitas escolas enfrentam necessidades no que tange à disponibilidade de recursos tecnológicos, cabendo ao professor diante do seu preparo e das ferramentas disponíveis, trabalhar a gamificação de forma atrativa e engajadora, e que a sua utilização como metodologia ativa na perspectiva de uma educação

inclusiva deve estar em constante movimento”, não existindo “uma estrutura gamificada pronta e acabada” (Schons e Straub, 2023, p 440).

Além disso, a flexibilidade da gamificação permite sua aplicação em diversas faixas etárias e disciplinas. Pesquisas demonstram que essa metodologia pode ser adaptada desde o ensino fundamental até a educação superior (GEE, 2003). Por exemplo, em aulas de matemática, jogos podem ser usados para reforçar conceitos através da prática repetitiva em um ambiente divertido. Já em disciplinas como história ou ciências sociais, narrativas interativas podem estimular discussões críticas sobre eventos históricos ou questões contemporâneas.

Segundo Barroso (2023, p. 24), “a utilização das metodologias ativas junto ao processo de ensino e aprendizagem na educação básica vem sendo bastante difundida por conta das metodologias inovadoras na qual contribuem de maneira significativa no processo de construção dos conhecimentos”. No Ensino Fundamental II, por exemplo, em aulas nas quais a compreensão dos conteúdos mais complexos pelos alunos se torna mais desafiadoras quando abordados de maneira tradicional, tornando o momento de aprendizado em algo abstrato, se tornando mais perceptível nas disciplinas que se destinam ao ensino de ciências (Física, Química, Biologia).

Segundo Santana, Araújo e Mesquita (2024, p.482), os conteúdos curriculares das áreas das ciências exatas e naturais se caracterizam como “matérias que exigem um nível de abstração, tornando-se, portanto, desafiadoras”. De acordo com os autores, quando introduzida nesse contexto, a gamificação é vista como uma maneira de inovar o aprendizado desses conteúdos, uma vez que passa a estimular o interesse dos alunos e como consequência, a melhoria da compreensão dos conceitos complexos.

Ainda segundo Santana, Araújo e Mesquita (2024, p. 482), quando atrelada ao ensino, a gamificação promove benefícios como a “melhoria na assimilação do conhecimento”, uma vez que a partir das atividades com os jogos, os alunos acompanham de forma prática a explicação dos conceitos teóricos, e além disso, é estimulado entre eles “a competição amigável, bem como a cooperação”, impulsionando o engajamento, pois os mesmos “buscam melhorar seu desempenho e conquistar recompensas no ambiente de aprendizado”.

As metodologias ativas presentes na gamificação possibilitam ao professor, enquanto mediador, interligar as necessidades educacionais dos alunos com os conteúdos das disciplinas a partir de uma abordagem mais dinâmica, facilitando o processo de aprendizado, instigando a participação, uma vez que as aulas se tornam mais atrativas. No que se refere ao

aprendizado dos conteúdos de química, por exemplo, Santana, Araújo e Mesquita (2024,p.488) acrescentam que, quando planejado em consideração com as necessidades de aprendizagem dos alunos, a implementação da gamificação proporciona aos alunos “um ensino mais rico e satisfatório, contribuindo para assimilação do conteúdo, melhorando o seu entendimento acerca do conhecimento propostos”. Os autores consideram que essa melhora na compreensão dos conteúdos por parte dos alunos a partir da utilização da gamificação nas aulas se dá devido a maioria deles (os alunos) estarem mais familiarizados com as sensações de prazer obtidas nos jogos, as quais são transportadas para o ambiente de aprendizagem.

Nos que se refere aos conteúdos das disciplinas pertencentes ao campo das Linguagens, Delfim (2023, p.30) destaca que no ensino de gramática, por exemplo, quando integrado à gamificação, promove ao aluno, por meio das recompensas recebidas a cada desafio proposto, além da motivação, o engajamento para se manterem atentos e comprometidos com relação ao cumprimento das atividades propostas ao longo da disciplina. Isto se dá diante da dificuldade dos alunos “em compreender regras complexas, aplicar conceitos abstratos e relacionar a gramática com situações práticas” tendo em vista que “a abstração inerente à gramática pode gerar frustração, desmotivação e dificuldade de assimilação, especialmente quando as abordagens pedagógicas não conseguem tornar os conteúdos acessíveis”.

Com relação ao professor, a utilização de aplicativos e plataformas online, é lhe oferecido a “possibilidade de acompanhamento individualizado do progresso dos estudantes”, sendo permitido “identificar dificuldades específicas e planejar intervenções pedagógicas adequadas” (Delfim, 2023, p. 39).

De acordo com a autora, no processo de organização e planejamento dos conteúdos que serão utilizados nas aulas que serão aplicadas com o auxílio da gamificação, o professor deve “estar atento à contextualização desse projeto que será posto em prática”, devendo “ser organizado de maneira que existam começo, meio e fim” (p. 35). Ainda segundo a autora, nesse momento organização e planejamento, não se faz necessária a utilização do game, porém, o professor “deve necessariamente utilizar os elementos de design de game, que são a interação, premiação, colaboração, motivação do usuário, personalização de personagens, fases, feedback rápido e contínuo, possibilidade de errar e tentar outra vez, desenvolver estratégias, entre outros” (Delfim, 2023, p.35).

Um dos exemplos de metodologia ativa mais utilizada pelos professores na inserção da gamificação nas aulas é a ferramenta *Kahoot*. O *Kahoot* é um *site* desenvolvido para

promover atividades educativas a partir de um quiz online, sendo a participação dos alunos no formato virtual. A ferramenta é utilizada pelos professores com o objetivo de auxiliar na compreensão do conteúdo abordado na aula e incentivar a participação dos alunos.

Uma das estratégias utilizadas pelo *Kahoot* é o ranqueamento. Os alunos que respondem as questões mais rápido e com maior número de acertos obtêm uma melhor pontuação e os 3 primeiros colocados são recompensados com o podium. Para Delfim (2023, p. 36), “a oferta de recompensas tangíveis ou intangíveis, como pontos, medalhas ou elogios públicos, cria um senso de conquista e motivação para os alunos”. Para além da participação e fixação dos conteúdos abordados, a ferramenta *Kahoot* estimula nos alunos habilidades de competição presentes nos jogos, tornando o aprendizado mais atrativo.

Delfim (2023, p.36) alerta para o cuidado com a escolha das ferramentas que serão adotadas pelo professor nas aulas que serão auxiliadas pela gamificação, devendo ser incorporados “elementos e mecânicas de jogos com o intuito de cativar e motivar os estudantes, conferindo-lhes um processo de aprendizado mais envolvente e relevante”. Para a autora, essa preocupação se dá diante da possibilidade do professor desenvolver estratégias que atendam às necessidades educacionais dos alunos, mas que não utilize de ferramentas que tornem o processo de aprender jogando em algo muito complexo. Ainda segundo a autora, apesar da gamificação se propor a transformar o aprendizado em um momento mais descontraído, o seu verdadeiro objetivo não “reside em transformar a sala de aula em um parque de entretenimento, mas em incorporar elementos de jogo nesse ambiente, com o propósito de tornar o processo de aprendizagem mais envolvente” (Delfim, 2023, p. 38).

Mais recentemente, a prática docente passou a ser ressignificada diante da experiência da implementação das ferramentas de gamificação após o contexto pandêmico. A pandemia da Covid-19 trouxe à tona novos desafios para a educação, acentuando a necessidade de estratégias inovadoras para manter os alunos engajados durante o ensino remoto (Baker, 2020).

Durante o período de ensino remoto emergencial, implementado com base nas orientações da OMS (Organização Mundial de Saúde) com relação às regras de distanciamento social, os professores se viram desafiados a adotarem novas estratégias para o ensino dos conteúdos, recorrendo às metodologias ativas como forma de ajudar no combate a solidão decorrente desse distanciamento, mantendo “os alunos conectados com as escolas mesmo à distância” (Baker *et al.* 2020), provando que a gamificação pode ser útil em

diferentes situações e realidades. Entretanto, apesar das vantagens evidentes da gamificação, sua implementação enfrentou barreiras significativas.

Durante o período de implementação do ensino remoto emergencial, grande parte dos professores se depararam em meios às dificuldades com relação a sua adaptação ao novo formato de ensino, necessitando de formação adicional acerca do formato que iriam ministrar os conteúdos. Cabe ressaltar que muitos desses professores não possuíam grau algum de familiaridade com as ferramentas tecnológicas.

Portanto, ressaltamos que a formação docente é crucial para garantir que os educadores possam integrar esses elementos lúdicos de maneira intencional e alinhada aos objetivos pedagógicos (Deterding *et al.*, 2011). Isso requer não apenas treinamento técnico sobre ferramentas digitais, mas também uma compreensão profunda das teorias educacionais subjacentes à gamificação.

A experiência das atividades desenvolvidas em sala de aula pelos professores ao longo do ensino remoto mostrou que a implementação de elementos gamificados provou ser eficaz para combater a desmotivação e o isolamento social entre os estudantes. Plataformas digitais que incorporam mecânicas de jogos têm se mostrado úteis para criar um senso de comunidade e colaboração mesmo à distância, pois:

Ao se transformar as atividades em jogos, é possível despertar o interesse dos alunos e incentivá-los a participar ativamente das atividades propostas. Além disso, a gamificação permite que os estudantes experimentem senso de conquista e progresso à medida que avançam nas etapas do jogo, o que contribui para a motivação e o engajamento com o conteúdo (Delfim, 2023, p. 38).

Portanto, entendemos que a gamificação pode ajudar a tornar a aula mais dinâmica, melhorar a relação entre professores e alunos, e contribuir para uma aprendizagem mais significativa, principalmente em locais como Angicos, onde os estudantes muitas vezes enfrentam dificuldades que vão além da sala de aula.

No município de Angicos-RN, a realidade das escolas públicas é marcada por desafios como a falta de interesse dos estudantes, dificuldade de concentração e pouco uso de tecnologias. Diante disso, a gamificação aparece como uma alternativa simples e possível de aplicar, mesmo em escolas que não têm muitos recursos. Basta criatividade e planejamento por parte do professor.

Portanto, este referencial teórico busca embasar a discussão sobre as potencialidades da gamificação na educação contemporânea. Ao explorar suas bases teóricas e práticas já existentes no campo educacional, pretende-se fornecer uma visão abrangente sobre como essa metodologia pode contribuir para um modelo pedagógico mais dinâmico e inclusivo.

Sabemos que existem vários fatores por trás dos problemas existentes para o alcance da qualidade da educação, porém, as experiências das práticas de inserção da gamificação relatadas pelos autores referenciados ao longo do texto mostraram como essa prática beneficia o processo de ensino-aprendizado. Além disso, as reflexões presentes nas discussões dos autores referenciados ao longo da construção deste trabalho contribuem para a reflexão a respeito de como a inserção da gamificação na educação pode contribuir para um processo de revolução da aprendizagem, sendo elementos norteadores na busca pela melhoria da qualidade da educação.

2.1 A BNCC e a Gamificação como Metodologia Ativa de Ensino

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo fundamental que define diretrizes para a educação básica no Brasil, com o objetivo de promover uma formação integral e equitativa para todos os alunos. Elaborada com a colaboração de especialistas e fundamentada em marcos legais, como a Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, a BNCC foi aprovada em 2017 para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, e em 2018 para o Ensino Médio (BNCC, 2018, p. 10). Este documento estabelece um conjunto de aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas em todas as etapas da Educação Básica, visando garantir o desenvolvimento de dez competências gerais que consolidam os direitos de aprendizagem dos alunos (BNCC, 2018, p. 8).

A BNCC destaca a importância do desenvolvimento de habilidades socioemocionais, do pensamento crítico e da aprendizagem ativa, propondo um currículo que valoriza a inclusão e a diversidade. Nesse contexto, a gamificação se apresenta como uma metodologia ativa que pode ser utilizada para alcançar os objetivos propostos pela BNCC. Ao integrar elementos de jogos nas atividades pedagógicas, a gamificação não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também estimula sua participação ativa no processo de aprendizagem. Essa abordagem está em consonância com as competências gerais da BNCC, como a colaboração, a resolução de problemas e a aplicação de conhecimentos em contextos variados.

Atividades gamificadas, como quizzes interativos, desafios em grupo e simulações, podem ser implementadas em sala de aula para tornar o aprendizado mais dinâmico. Essas práticas permitem que os alunos desenvolvam habilidades práticas e socioemocionais,

contribuindo para uma formação mais completa. A BNCC também enfatiza a utilização de tecnologias digitais e de comunicação, destacando que os estudantes devem ser capazes de utilizar ferramentas tecnológicas não apenas para compreensão e uso, mas também para a criação consciente, crítica e ética dessas tecnologias.

A BNCC afirma:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

A BNCC destaca a importância de desenvolver competências digitais de forma crítica e ética, ressaltando que o uso das tecnologias de informação e comunicação devem ir além do simples manuseio. É fundamental que os indivíduos compreendam e utilizem essas ferramentas para se comunicar, acessar e compartilhar informações e resolver problemas de maneira reflexiva. Assim, as tecnologias digitais tornam-se instrumentos essenciais para o protagonismo e autoria tanto na vida pessoal quanto coletiva, promovendo uma participação ativa e consciente nas diversas práticas sociais, inclusive no ambiente escolar. Essa abordagem enfatiza o papel da educação em preparar cidadãos capazes de atuar de forma crítica e responsável em um mundo cada dia mais digital.

Em outubro de 2022, o Conselho Nacional de Educação (CNE) aprovou uma resolução que define as Normas da Computação para a Educação Básica, complementando a BNCC. Este documento oferece orientações sobre a inclusão do ensino de computação desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, dividindo o ensino em três eixos: Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital. Essas diretrizes são fundamentais para garantir que a educação no Brasil esteja alinhada às demandas do século XXI, preparando os alunos para um mundo cada vez mais digital e interconectado. Assim, a combinação da gamificação com a BNCC enriquece a experiência educacional e prepara os alunos para os desafios do século XXI, formando cidadãos críticos e engajados.

3. METODOLOGIA

Este trabalho teve como objetivo investigar a efetividade da gamificação como metodologia ativa de ensino para promover o engajamento e a aprendizagem significativa de alunos em ambientes educacionais na cidade de Angicos-RN. Os objetivos específicos ficaram assim constituídos: identificar os elementos estruturantes, benefícios pedagógicos e aplicações da gamificação em diferentes contextos disciplinares e níveis de ensino; desenvolver e aplicar uma atividade gamificada com alunos do 3º ano do ensino médio, utilizando elementos como desafios, recompensas e feedback imediato para verificar sua implementação prática e Analisar o impacto da atividade gamificada no engajamento discente (participação, motivação, interação) e na aprendizagem (retenção de conteúdo, desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais).

Este estudo, de natureza qualitativa, utilizou uma abordagem exploratória e descritiva. Segundo Dörnyei (2007), a pesquisa quali permite uma exploração detalhada de processos, significados e contextos, o que é essencial para desvendar as dinâmicas pedagógicas e psicossociais que a gamificação pode induzir. Essa abordagem nos habilita a coletar dados ricos em nuances, através de instrumentos como entrevistas, grupos focais, observações e diários, que revelam as vozes e as interpretações dos participantes sobre a intervenção. Ao invés de buscar generalizações estatísticas, o foco está na compreensão de casos específicos e na identificação de padrões emergentes dentro de um contexto particular de sala de aula.

Portanto, a escolha pela metodologia qualitativa (Dörnyei, 2007) justifica-se pela necessidade de ir além da superfície e mergulhar na complexidade do ambiente educacional, oferecendo uma contribuição mais rica e contextualizada para explorar a gamificação. Essa escolha metodológica é fundamental para compreender como a gamificação pode transformar a experiência de aprendizagem, promovendo um engajamento mais significativo e uma construção de conhecimento mais efetiva entre os alunos.

A pesquisa foi realizada no segundo semestre de 2025, com estudantes do ensino médio de uma escola pública localizada na cidade de Angicos-RN. A escola atende alunos de diferentes realidades sociais, em sua maioria oriundos de bairros periféricos, o que torna o contexto ideal para compreender os impactos da gamificação em situações de aprendizagem de jovens que fazem parte de diferentes contextos sociais e educacional.

3.1 Coleta de dados, participantes e instrumentos de pesquisa

A oferta de atividade gamificada aconteceu na disciplina de português para o 3º ano do ensino médio com o objetivo de avaliar o engajamento e a aprendizagem dos alunos. A atividade foi planejada para incorporar elementos de jogos que incentivaram a participação ativa dos estudantes e foi implementada em uma turma selecionada. Para coletar dados sobre a eficácia da atividade, foram aplicados questionários antes e depois da atividade, além de observações diretas durante o processo, permitindo capturar dados quantitativos e qualitativos.

Os dados coletados por meio de questionários e observações foram submetidos a uma análise qualitativa, identificando padrões recorrentes, temas emergentes e *insights* sobre a eficácia da gamificação no processo educativo. Utilizaram-se técnicas como análise de conteúdo e codificação temática para organizar as informações de forma sistemática, focando não apenas nos resultados acadêmicos, mas também nas percepções dos alunos sobre a experiência gamificada.

A pesquisa contou com a participação de 24 alunos no primeiro questionário e 39 alunos no segundo questionário. o público-alvo consistiu em jovens com faixa etária entre 17 a 19 anos do turno vespertino de uma escola pública localizada na zona urbana de Angicos. A composição de gênero da amostra incluiu alunos do sexo masculino e feminino.

Os instrumentos de coleta de dados desta pesquisa foram elaborados com o objetivo de compreender as experiências dos alunos em relação à gamificação no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula. Para isso, foram utilizados dois questionários online, construídos por meio da ferramenta Google Formulários, escolhida por sua praticidade na elaboração e aplicação de perguntas de forma digital.

Os questionários foram organizados em duas etapas cronológicas. A primeira etapa corresponde ao questionário aplicado antes da realização da atividade gamificada, no dia 20/10/2025, com a finalidade de levantar percepções iniciais dos alunos. A segunda etapa ocorreu após a atividade gamificada, no dia 21/10/2025, visando identificar possíveis mudanças nas percepções dos participantes.

Ambos os questionários foram elaborados com base na literatura sobre gamificação na educação, garantindo a coerência das perguntas com os objetivos da pesquisa. Cada questionário foi composto por cinco questões. O primeiro incluiu perguntas abertas e fechadas, enquanto o segundo foi constituído apenas por perguntas fechadas. A aplicação

ocorreu de forma presencial, em sala de aula, de maneira anônima, sob a responsabilidade da pesquisadora, com tempo médio de resposta de aproximadamente 15 minutos.

Dessa forma, a utilização de questionários aplicados antes e após a atividade gamificada possibilitou a análise comparativa das percepções dos alunos, contribuindo para a compreensão dos efeitos da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. A organização dos instrumentos, aliada ao embasamento teórico e à aplicação sistemática, assegurou a coleta de dados relevantes e alinhados aos objetivos da pesquisa, fortalecendo a consistência metodológica do estudo. Os dois formulários estão disponíveis nos apêndices desta pesquisa.

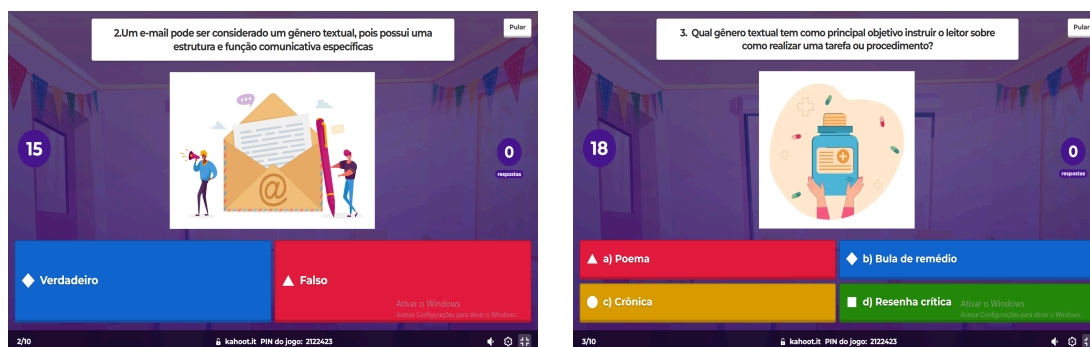
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, apresentamos os resultados obtidos na aplicação da atividade gamificada utilizando a plataforma *kahoot*, bem como a análise dos questionários aplicados antes e depois da atividade gamificada cujo objetivo é avaliar o impacto da gamificação na aprendizagem dos alunos.

4.1 Aplicação da atividade Gamificada

Para investigar a eficácia da Gamificação como metodologia ativa de ensino, foi aplicada uma atividade com 24 alunos do 3º ano do ensino médio com foco no conteúdo de gênero textual. A atividade gamificada foi cuidadosamente elaborada por mim com questões objetivas que abordavam características, exemplos e funções dos diferentes gêneros textuais trabalhando em aula. Esta atividade foi aplicada no laboratório de informática.

Figura 1 - Tela do quiz do kahoot com perguntas da atividade gamificada.



Fonte: autoria própria, 2025.

O principal objetivo da atividade era aumentar o engajamento dos alunos e promover uma maior retenção de conhecimento sobre os gêneros textuais. Durante a atividade gamificada observou-se que os alunos estavam exatamente motivados e participaram ativamente do quiz. Muitos demonstravam entusiasmo ao responder as perguntas. Um aspecto notável foi a alegria que os alunos expressavam ao ver seus nomes no pódio do *kahoot*.

Aqueles que alcançaram as primeiras posições ficaram visivelmente felizes, comentando entre si e compartilhando a conquista com os colegas. Esta competição saudável não apenas aumentou a motivação individual, mas também fortaleceu o espírito de equipe com os alunos se apoiando e torcendo um pelos outros. Além disso, a perspectiva de estar entre os melhores do quiz gerou um ambiente dinâmico e animado, onde a busca pela pontuação alta se introduziu em um aprendizado mais envolvente e significativo.

Figura 2 - Desempenhos dos 9 primeiros alunos participantes da atividade gamificada.

Apelido :	Classificação :	Respostas corretas :	Não respondido :	Pontuação final :
pedro v.	1	 90%	—	7840
Aguida	2	 90%	—	7799
nilson neto	3	 80%	—	7036
Luma	4	 80%	—	6931
Rafa	5	 80%	—	6842
Leonardo	6	 80%	—	6786
Giovanna	7	 80%	—	6696
fernanda	8	 70%	—	6164
PH	9	 70%	—	6128

Fonte: autoria própria, 2025.

Os resultados da Figura 1 indicam uma variação no desempenho, como a maioria dos alcançados entre 60% a 90% de acertos. Esta diversidade evidencia diferentes níveis de compreensão do conteúdo, permitindo ao professor identificar pontos fortes e áreas que necessitem de reforço. Além disso, o formato Gamificação contribui para o engajamento dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador.

4.2 Análise dos questionários

A presente pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, buscando compreender as percepções, experiências e significados atribuídos pelos alunos à gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Para a coleta de dados, foram elaborados dois questionários pela autora deste trabalho, com o objetivo de captar as percepções dos estudantes antes e após a realização da atividade gamificada.

O primeiro questionário foi aplicado no momento pré-atividade gamificada e teve como finalidade identificar os conhecimentos prévios dos alunos, bem como suas percepções iniciais acerca das aulas tradicionais, do uso de jogos no contexto educacional e dos conceitos

de gamificação e metodologias ativas. Esse instrumento foi composto por cinco questões, incluindo perguntas abertas e fechadas, possibilitando aos participantes expressar suas opiniões, sentimentos e compreensões sobre o tema.

Questionário Pré -Atividade Gamificada realizado com os alunos

Pergunta 1- Como você costuma se sentir em relação às aulas tradicionais?

Muito desmotivado ()

Desmotivado ()

Neutro ()

Motivado ()

Muito motivado ()

Pergunta 2 - Você já participou de atividades com elementos de jogos (pontos, desafios, competições) ? Como foi esta experiência?

Pergunta 3 - Você já ouviu falar sobre “gamificação” e “metodologias ativas” na Educação? O que você entende por estes termos ?

Pergunta 4 - Você acha que o uso de jogos pode tornar o aprendizado mais interessante? Porque?

Pergunta 5 - Você se sente mais motivado quando a aula tem desafios ou competições?

Sim ()

Não ()

Depende da aula ()

O segundo questionário foi aplicado após a atividade gamificada, com o propósito de compreender a experiência vivenciada pelos alunos durante a intervenção pedagógica. Composto por cinco questões fechadas, esse instrumento buscou identificar aspectos relacionados ao engajamento, à motivação, à compreensão do conteúdo, à colaboração entre os colegas e aos elementos de gamificação que mais se destacaram na percepção dos participantes.

Questionário realizado após a aplicação da Atividade Gamificada

Pergunta 1 - Durante a atividade, você se sentiu?

Engajado ()

Muito engajado ()

Muito desengajado ()

Desengajado ()

Pergunta 2 - Os elementos de gamificação (pontos, desafios, recompensas) tornaram a atividade mais motivadora?

Nada motivadora ()

Pouco motivadora ()

Motivadora ()

Muito motivadora ()

Pergunta 3 - A atividade gamificada facilitou a compreensão do conteúdo?

Não facilitou ()

Facilitou pouco ()

Facilitou ()

Facilitou muito ()

Pergunta 4 - Você percebeu algum impacto na sua capacidade de colaborar com os colegas durante a atividade?

Nenhum impacto ()

Impacto negativo ()

Impacto Positivo ()

Pergunta 5 - Qual elemento gamificados você mais apreciou?

Pontuação e rankings ()

Desafios com tempo limitado ()

Recompensas (ex.: badges) ()

Feedback imediato ()

Ambos os questionários foram elaborados pela autora desta pesquisa com base na literatura sobre gamificação na educação, assegurando a coerência entre as questões, os objetivos da pesquisa e a abordagem qualitativa adotada. A aplicação dos instrumentos ocorreu por meio da ferramenta Google Formulários, de forma presencial e anônima, em sala

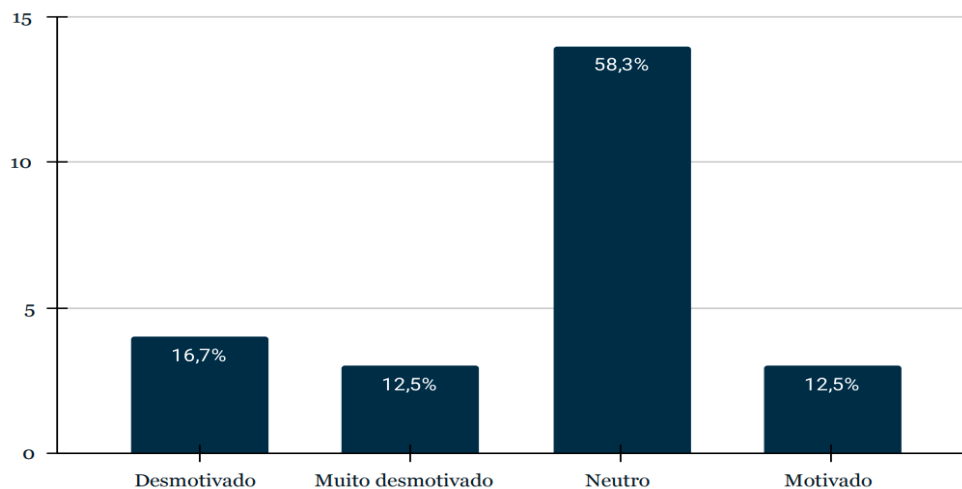
de aula, sob a responsabilidade da pesquisadora, com tempo médio de resposta de aproximadamente 15 minutos. A coleta de dados foi realizada nos dias 20/10/2025 e 21/10/2025, correspondendo, respectivamente, aos momentos pré e pós-atividade gamificada. A análise dos dados possibilitou a interpretação das percepções dos alunos, contribuindo para a compreensão dos efeitos da gamificação no contexto investigado.

4.3 Análise dos resultados Pré-Atividade gamificada

Para a análise dos resultados, foi aplicado um questionário pré-atividade gamificada a 24 alunos do 3º ano do ensino médio, com o objetivo de realizar uma avaliação de natureza qualitativa. O questionário buscou identificar as percepções, sentimentos e experiências prévias dos estudantes em relação aos métodos de ensino utilizados em sala de aula, bem como seus conhecimentos iniciais sobre gamificação no contexto educacional. As questões foram cuidadosamente elaboradas de modo a possibilitar a compreensão do ponto de partida dos alunos antes da intervenção pedagógica.

A aplicação do questionário ocorreu por meio da ferramenta Google Formulários, em ambiente de sala de aula, de forma presencial e anônima, sob a responsabilidade da pesquisadora. O tempo médio estimado para o preenchimento foi de aproximadamente 15 minutos, o que favoreceu uma coleta de dados organizada e eficaz. As respostas obtidas forneceram subsídios importantes para a análise das percepções iniciais dos alunos, permitindo estabelecer uma base comparativa para os resultados observados após a atividade gamificada.

No que se refere a essa primeira pergunta — *“Como você costuma se sentir em relação às aulas tradicionais?”* —, as respostas evidenciam os níveis de motivação dos alunos frente ao modelo tradicional de ensino. As opções de resposta variaram entre “muito desmotivado”, “desmotivado”, “neutro”, “motivado” e “muito motivado”, possibilitando identificar diferentes graus de envolvimento dos estudantes. Os dados apresentados no Gráfico 1 indicam tendências relacionadas à motivação dos alunos, aspecto fundamental para a análise da necessidade de estratégias pedagógicas mais dinâmicas e participativas.

Gráfico 1 - Percepção dos alunos em relação às aulas tradicionais

Fonte: autoria própria, 2025.

A análise dessa questão inicial permite compreender o contexto educacional vivenciado pelos alunos antes da implementação da gamificação. A presença de respostas que indicam desmotivação ou neutralidade reforça a relevância de metodologias ativas como alternativa ao ensino tradicional, enquanto os níveis de motivação identificados servem como referência para avaliar possíveis mudanças após a atividade gamificada. Dessa forma, os resultados do questionário pré-atividade constituem um elemento central para a interpretação dos impactos pedagógicos da intervenção proposta.

O Gráfico 1 apresenta as percepções de 24 alunos sobre como eles costumam se sentir em relação às aulas tradicionais. Observa-se que a maioria dos estudantes (58,3%) declarou sentir-se neutra, o que indica indiferença ou baixo nível de envolvimento com esse modelo de ensino.

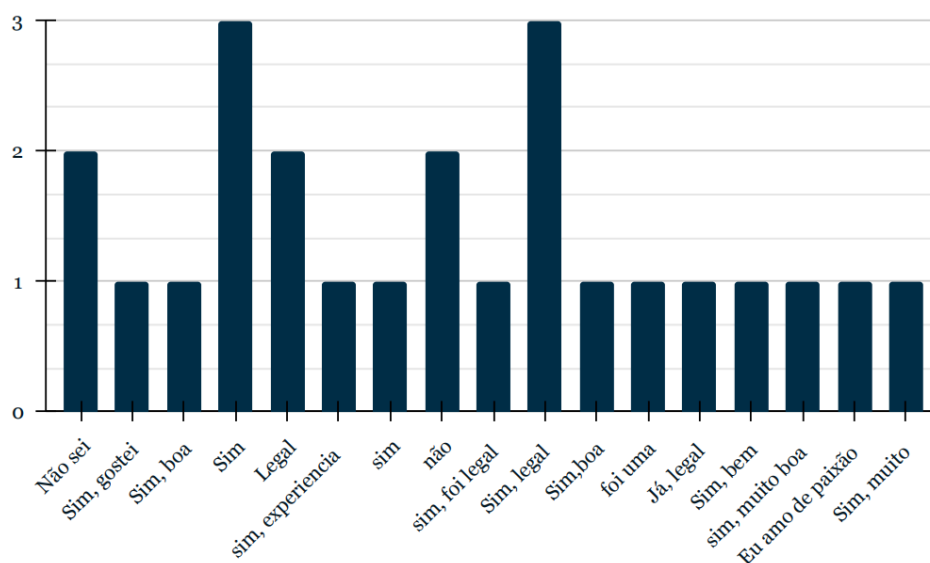
Além disso, 16,7% dos alunos afirmaram sentir-se desmotivados e 12,5% muito desmotivados, totalizando quase 30% dos participantes com percepções negativas em relação às aulas tradicionais. Esses dados evidenciam a necessidade de repensar as metodologias adotadas, uma vez que uma parcela significativa dos alunos não se sente motivada, o que pode comprometer o interesse e o desempenho no processo de aprendizagem.

Por outro lado, apenas 12,5% dos estudantes relataram sentir-se motivados, e nenhum indicou estar muito motivado. Esses resultados sugerem que o modelo tradicional apresenta limitações quanto à capacidade de engajar os alunos de forma efetiva.

Diante desse cenário, é importante refletir sobre a responsabilidade pelo desengajamento observado. O engajamento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem é um fenômeno multifatorial, que envolve não apenas as estratégias pedagógicas utilizadas, mas também aspectos pessoais, sociais e emocionais dos estudantes. Assim, embora a escola e os professores tenham um papel fundamental na criação de ambientes de aprendizagem mais motivadores, os alunos também precisam assumir uma postura ativa em relação à própria aprendizagem. Dessa forma, o sucesso do processo educativo deve ser compreendido como uma responsabilidade compartilhada entre educadores e estudantes.

Pergunta 2 - Você já participou de atividades com elementos de jogos (pontos, desafios, competições) ? Como foi esta experiência?

Gráfico 2 - Participação e experiências em atividades com elementos de jogo..



Fonte: autoria própria, 2025.

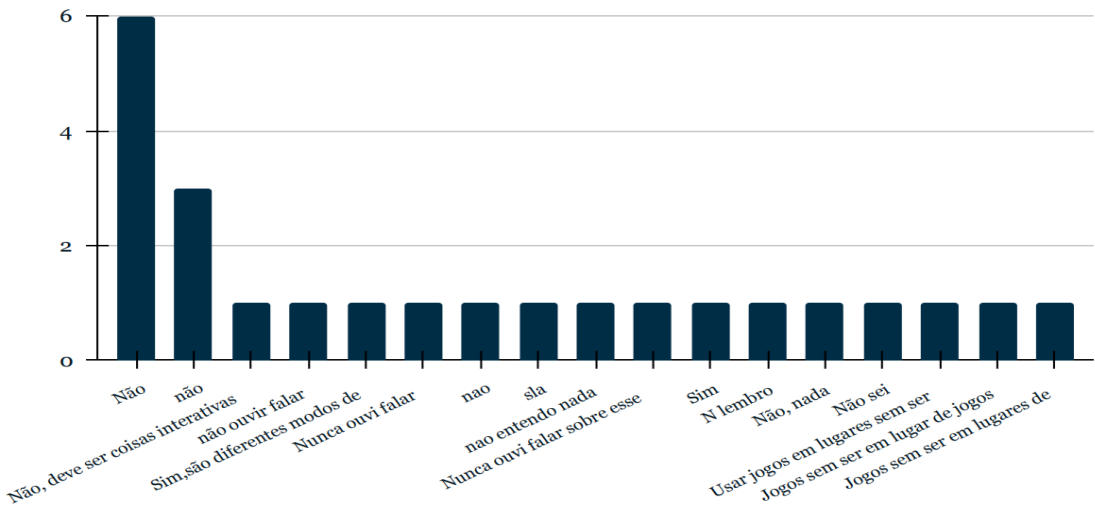
O Gráfico 2 apresenta as respostas dos alunos sobre a participação em atividades que utilizam elementos de jogos no contexto educacional. Observa-se que a maioria dos estudantes afirmou já ter participado desse tipo de atividade, relatando experiências predominantemente positivas. As respostas indicam que os alunos associam essas práticas a maior interesse, envolvimento e motivação durante as aulas.

De modo geral, os estudantes destacaram aspectos como a interatividade, os desafios propostos e a presença de elementos competitivos como fatores que tornaram as atividades mais atrativas e dinâmicas. Esses resultados sugerem que a utilização de elementos de jogos contribui para tornar o processo de aprendizagem mais estimulante, favorecendo a participação ativa dos alunos e a construção do conhecimento de forma mais significativa.

Essa percepção discente vai ao encontro dos estudos de Santana, Araújo e Mesquita (2024), os quais apontam que a inserção de elementos lúdicos e competitivos no ambiente educacional está associada ao aumento do engajamento e à melhoria na assimilação dos conteúdos. Assim, os dados reforçam a relevância da gamificação como estratégia pedagógica capaz de aproximar os alunos do processo de ensino e aprendizagem.

Pergunta 3 - Você já ouviu falar sobre “gamificação” e “metodologias ativas” na Educação? O que você entende por estes termos ?

Gráfico 3: Compreensão dos alunos sobre gamificação e metodologias ativas



Fonte: autoria própria, 2025.

Os dados apresentados no Gráfico 3 refletem desentendimento sobre a gamificação e metodologias ativas de resposta negativa e sugere uma lacuna significativa de conhecimento sobre conceitos que são cada vez mais relevantes na educação. Destacando a necessidade de iniciativas que introduzem esses conceitos aos alunos e educadores.

No entanto, a minoria dos participantes demonstra algum nível de entendimento sobre os termos. respostas como “Sim, são diferentes modos de aprendizagem, aulas utilizando jogos, plataformas educacionais” e não, deve ser coisas interativas” indicam que alguns têm uma noção básica, associando gamificação a jogos interativos.

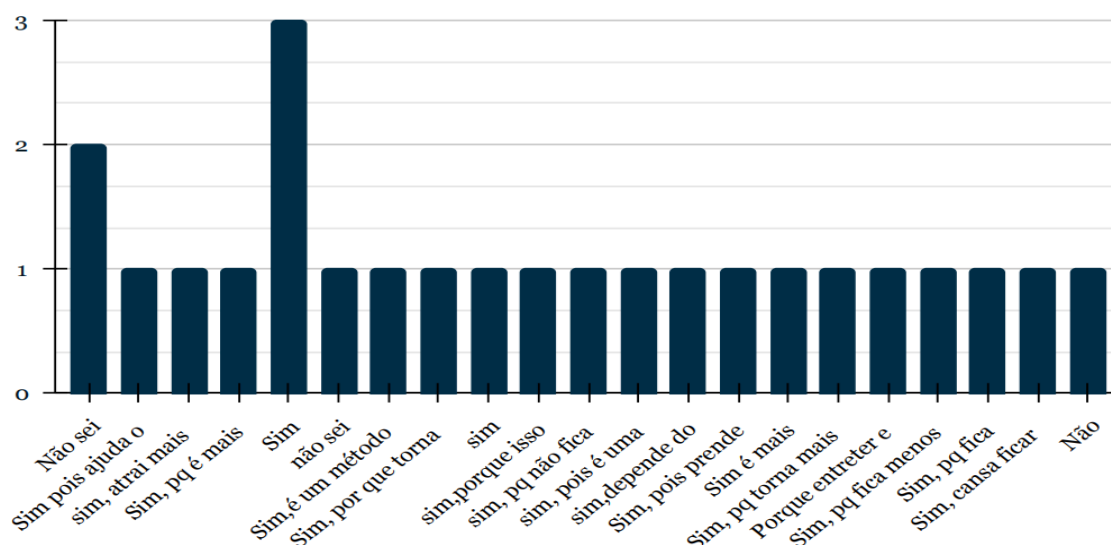
As respostas à terceira pergunta evidenciam diferentes níveis de familiaridade dos alunos com os conceitos de gamificação e metodologias ativas. Parte dos estudantes demonstrou conhecer os termos, associando-os ao uso de jogos, desafios, tecnologias digitais e maior participação dos alunos nas aulas. Outros, no entanto, relataram ter pouco ou nenhum conhecimento prévio sobre esses conceitos, o que indica que tais abordagens ainda não fazem parte de forma sistemática da vivência escolar de todos os participantes.

A análise dessas respostas revela a importância de introduzir e discutir esses conceitos no contexto educacional, de modo a ampliar a compreensão dos alunos sobre práticas pedagógicas inovadoras. Ao compreenderem o significado e os objetivos da gamificação e das metodologias ativas, os estudantes tendem a reconhecer seu papel mais ativo no processo de aprendizagem, favorecendo o engajamento e a autonomia. Esses dados reforçam a necessidade de investir em práticas pedagógicas que promovam não apenas a aplicação dessas metodologias, mas também o esclarecimento de seus princípios e finalidades.

As respostas demonstram que, embora haja uma pequena parte dos alunos que reconhece e entende os termos “gamificação” e “metodologias ativas”, a maioria não está familiarizada com eles. Isso enfatiza a importância de integrar discussões sobre essas abordagens nos currículos educacionais, promovendo um ambiente de aprendizado mais inovador e interativo. A seguir, o Gráfico 4 apresenta a distribuição das respostas dos alunos sobre o uso de jogos no aprendizado.

Pergunta 4 - Você acha que o uso de jogos pode tornar o aprendizado mais interessante? Porque?

Gráfico 4 - Impacto dos jogos no engajamento e no aprendizado



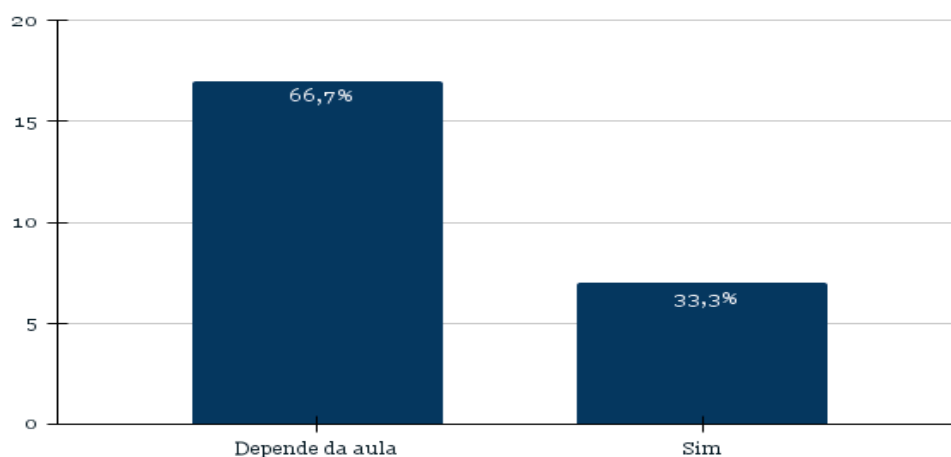
Fonte: autoria própria, 2025.

Conforme apresentado no Gráfico 4, os resultados indicam uma percepção amplamente positiva dos alunos em relação ao uso de jogos no processo de aprendizagem. A maioria dos estudantes considera que os jogos tornam as aulas mais interessantes, dinâmicas e motivadoras, contribuindo para um aprendizado menos cansativo, especialmente em contextos escolares marcados por práticas predominantemente teóricas. Os alunos também reconhecem que, enquanto jovens constantemente expostos às tecnologias e às telas, esse cenário pode ser explorado de forma pedagógica para favorecer o engajamento em sala de aula.

Embora a maior parte das respostas aponte para a eficácia dos jogos como recurso educativo, algumas manifestações indicam incerteza ou pouca vivência com esse tipo de metodologia. Ainda assim, a análise geral evidencia que os estudantes percebem os jogos como uma ferramenta relevante para promover maior envolvimento no processo de ensino e aprendizagem. Esses achados corroboram as contribuições de Nunes et al. (2023), ao afirmarem que a gamificação tem como objetivo tornar o aprendizado mais intuitivo e atrativo, superando os limites de abordagens centradas exclusivamente na exposição teórica.

Pergunta 5 - Você se sente mais motivado quando a aula tem desafios ou competições?

Gráfico 5 - Motivação dos alunos em aulas com desafios e competições



Fonte: autoria própria, 2025.

No Gráfico 5 as respostas revelam que 66,7% da maioria sente que sua motivação depende do tipo de aula quando esta envolve desafio ou competições. Este dado indica que, para um grupo significativo de alunos, o impacto da gamificação na motivação não é absoluto, mas está condicionado ao contexto e à forma como a metodologia é aplicada. Por outro lado, 33,3% dos alunos afirmaram que se sentem mais motivados com a presença de desafios e competições, evidenciado que esses elementos gamificados são eficazes para aumentar o engajamento e o interesse nas atividades escolares. Nenhum aluno respondeu que não é isso sugere que, mesmo para aqueles que dependem do contexto, a gamificação não é um fator desmotivador.

Esses resultados corroboram a literatura sobre gamificação como metodologias ativas de ensino (Deterding et al., 2011) que destaca a importância de elementos como desafios, recompensas, competições saudáveis para estimular a participação ativa dos alunos. No entanto, a variação nas respostas também sinaliza a necessidade de adaptar a gamificação às características específicas da turma e ao conteúdo abordado, para maximizar seu potencial motivacional.

4.4 Análise dos resultados após a aplicação Atividade gamificada

Após a realização da atividade gamificada, foi aplicado um questionário a 39 alunos do 3º ano do ensino médio, com o objetivo de coletar as percepções dos participantes sobre a experiência vivenciada. Essa etapa da pesquisa buscou analisar aspectos relacionados ao

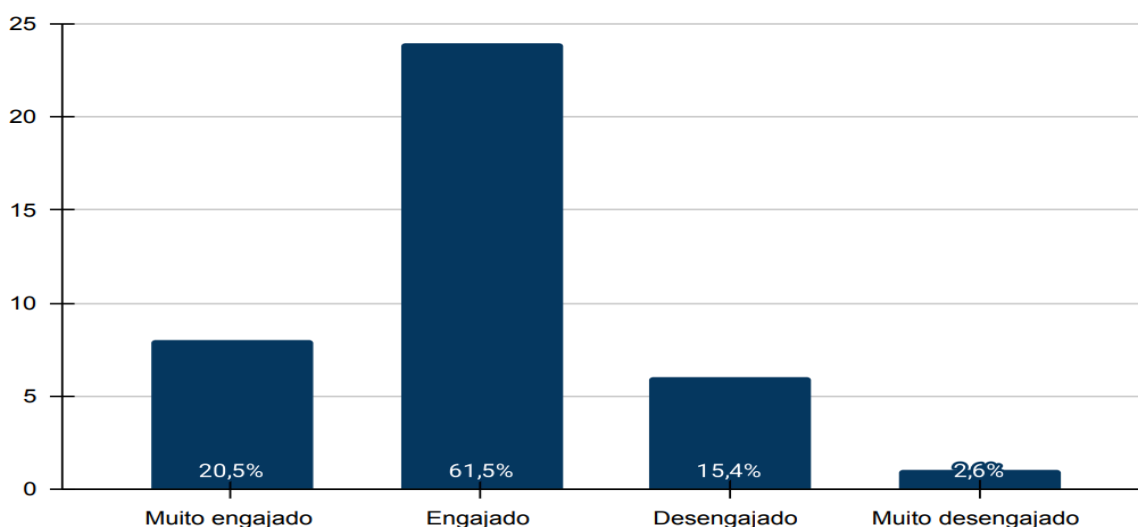
engajamento, à motivação e à eficácia da gamificação no processo de ensino e aprendizagem, a partir do ponto de vista dos próprios alunos.

Observa-se que o número de respondentes do questionário pós-atividade gamificada foi superior ao do questionário aplicado anteriormente. Esse aumento pode estar relacionado ao maior envolvimento dos alunos durante a atividade gamificada, que despertou interesse e motivação para a participação na pesquisa. Tal dado reforça a ideia de que estratégias pedagógicas mais interativas tendem a estimular não apenas a aprendizagem, mas também a participação ativa dos estudantes em atividades avaliativas e reflexivas.

A análise das respostas obtidas permite identificar como os alunos perceberam a proposta gamificada, destacando elementos que contribuíram para tornar o aprendizado mais atrativo e dinâmico. Os resultados apresentados no Gráfico 6 evidenciam as impressões dos estudantes após a conclusão da atividade, fornecendo subsídios importantes para a compreensão dos impactos da gamificação no contexto investigado. Esses dados serão discutidos à luz da literatura da área, possibilitando uma análise mais aprofundada sobre o potencial da gamificação como estratégia pedagógica no ensino médio.

Pergunta 1 - Durante a atividade, você se sentiu?

Gráfico 6 - Percepção dos alunos em relação a atividades gamificadas.



Fonte: autoria própria, 2025.

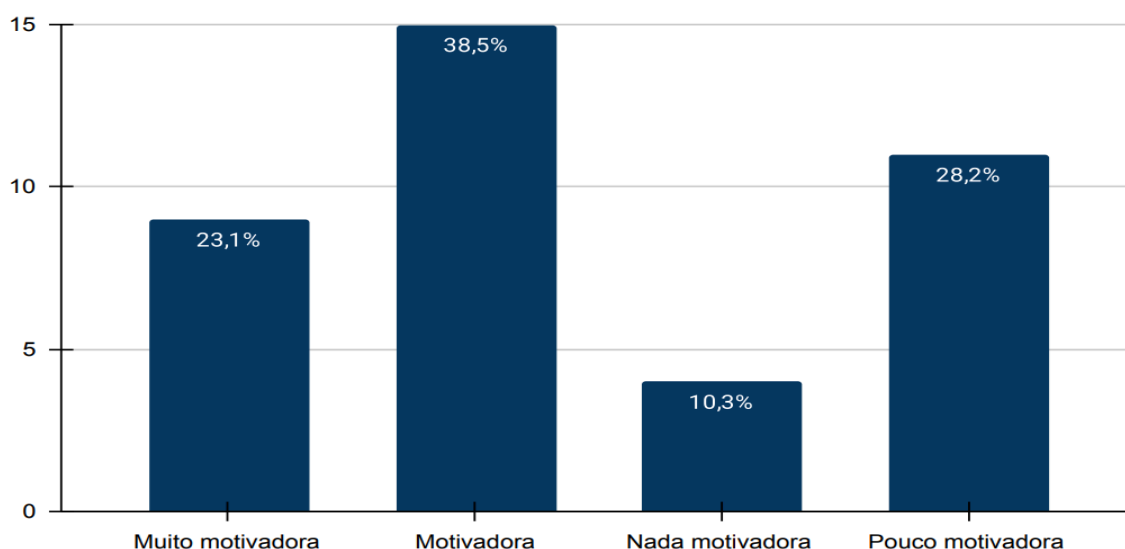
Conforme apresentado no Gráfico 6, a maioria dos alunos relatou sentir-se engajada durante a atividade gamificada. Do total de respondentes, 61,5% afirmaram sentir-se engajados e 20,5% muito engajados, o que corresponde a aproximadamente 82% dos estudantes com percepções positivas em relação ao nível de engajamento. Esses dados evidenciam o potencial da gamificação como estratégia pedagógica capaz de favorecer a participação ativa dos alunos nas atividades escolares. Tal resultado vai ao encontro dos achados de Schons e Straub (2025), que destacam a gamificação como uma metodologia ativa promotora de maior motivação, envolvimento e autonomia discente.

Em contrapartida, 15,4% dos alunos declararam sentir-se desengajados, enquanto uma parcela menor, correspondente a cerca de 2,6%, afirmou sentir-se muito desengajada. Embora esses percentuais representem uma minoria, eles indicam que a gamificação não impacta todos os estudantes da mesma forma. Esses resultados reforçam a necessidade de adaptação e diversificação das estratégias pedagógicas, de modo a atender diferentes perfis, interesses e ritmos de aprendizagem, conforme também apontam Schons e Straub (2025).

De modo geral, os dados analisados revelam que a atividade gamificada contribuiu significativamente para o engajamento da maioria dos alunos, ao mesmo tempo em que evidencia desafios relacionados à inclusão de todos os estudantes no processo de aprendizagem. Assim, a gamificação mostra-se uma estratégia relevante, mas que deve ser planejada de forma flexível e contextualizada, considerando as características do público-alvo e articulando diferentes metodologias para potencializar seus efeitos educativos.

Pergunta 2 - Os elementos de gamificação (pontos, desafios, recompensas) tornaram a atividade mais motivadora?

Gráfico 7 - Motivação gerada pelos elementos da gamificação.



Fonte: autoria própria, 2025.

O Gráfico 7 apresenta a percepção dos alunos em relação à motivação proporcionada pelos elementos de gamificação. Foram analisadas 39 respostas, distribuídas em quatro níveis de motivação. Observa-se que a maioria dos participantes reconheceu a gamificação como um fator motivador: 38,5% dos alunos consideraram a atividade motivadora e 23,1% a classificaram como muito motivadora, totalizando 61,6% de respostas positivas quanto ao aumento da motivação.

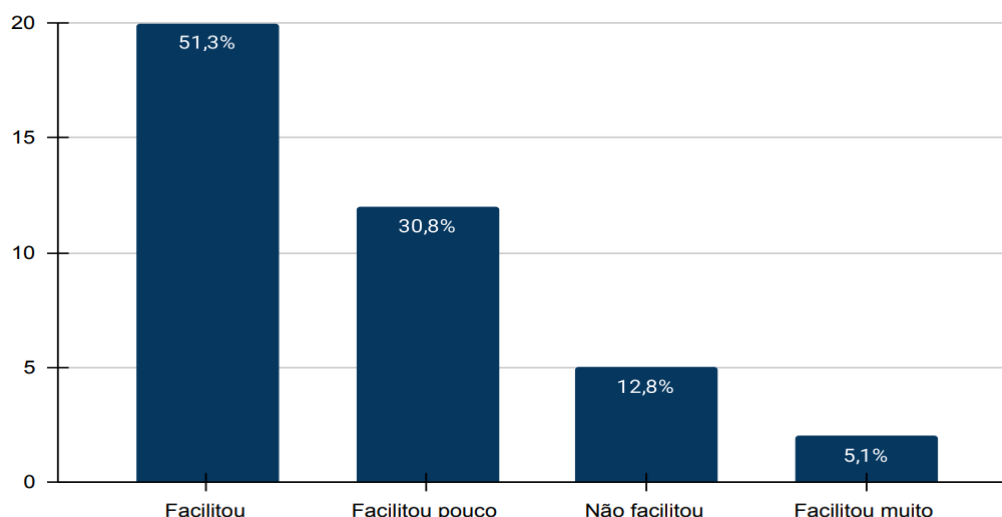
Esses resultados indicam que a implementação de elementos lúdicos e recompensadores contribuiu de forma significativa para o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem, corroborando a literatura que aponta a gamificação como uma estratégia eficaz para promover o envolvimento discente. Conforme destaca Kapp (2012), o uso de narrativas, desafios e elementos lúdicos favorece a criação de conexões emocionais com o conteúdo, aspecto fundamental para despertar o interesse e a motivação intrínseca dos estudantes.

Por outro lado, 28,2% dos alunos avaliaram a atividade como pouco motivadora, indicando que, embora tenham percebido algum impacto positivo, este não foi plenamente satisfatório para todos. Além disso, 10,3% consideraram a atividade nada motivadora, percentual que, embora reduzido, merece atenção para o aprimoramento de futuras intervenções. Nesse sentido, Schons e Straub (2025) ressaltam a importância de um planejamento pedagógico sensível ao contexto e às características da turma, enfatizando que a

gamificação deve ser adaptada às necessidades específicas dos alunos para que seu potencial motivacional seja efetivamente maximizado.

Pergunta 3 - A atividade gamificada facilitou a compreensão do conteúdo?

Gráfico 8 - Compreensão do conteúdo por meio da atividade gamificada



Fonte: autoria própria, 2025.

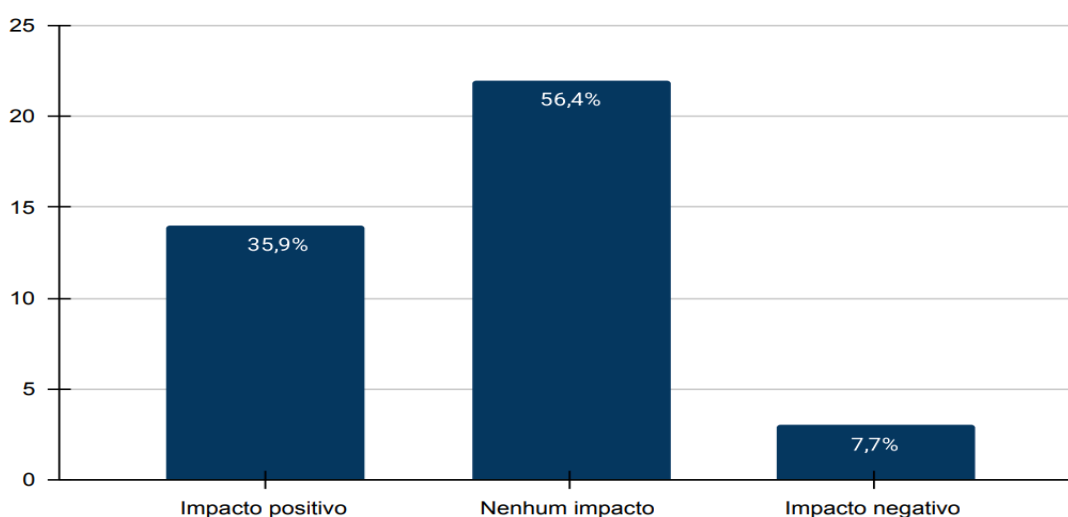
Os resultados indicam uma percepção majoritariamente positiva dos alunos em relação ao uso da gamificação como estratégia para facilitar a compreensão dos conteúdos abordados em sala de aula. Conforme apresentado no Gráfico 8, 51,3% dos estudantes afirmaram que a atividade gamificada facilitou a compreensão do conteúdo, enquanto 30,8% relataram que facilitou pouco e 5,1% indicaram que facilitou muito. Somados, esses percentuais representam mais de 80% dos participantes, evidenciando que a maioria reconhece algum grau de contribuição da gamificação para a assimilação dos conteúdos trabalhados.

Esses achados corroboram estudos como o de Santana, Araújo e Mesquita (2024), que apontam que a gamificação, especialmente em contextos que demandam maior nível de abstração, tende a estimular o interesse dos alunos e favorecer a compreensão de conceitos mais complexos. Por outro lado, 12,8% dos alunos indicaram que a atividade gamificada não facilitou a compreensão do conteúdo, o que, embora represente uma parcela reduzida, revela a necessidade de atenção a diferentes perfis e formas de aprendizagem.

Diante desses resultados, reforça-se a importância de um planejamento pedagógico cuidadoso e contextualizado, conforme defendem Schons e Straub (2025), para que a gamificação seja aplicada de maneira sensível às necessidades dos estudantes. Assim, a gamificação se apresenta como uma estratégia pedagógica promissora para o apoio à aprendizagem, desde que utilizada de forma flexível, integrada a outras metodologias e alinhada aos objetivos educacionais, potencializando seus efeitos no processo de ensino e aprendizagem.

Pergunta 4 - Você percebeu algum impacto na sua capacidade de colaborar com os colegas durante a atividade?

Gráfico 9 - Impacto da gamificação na colaboração dos alunos



Fonte: autoria própria, 2025.

O Gráfico 9 apresenta as percepções dos alunos acerca do impacto da atividade gamificada em sua capacidade de colaborar com os colegas durante o processo de aprendizagem. Dos 39 participantes, 56,4% afirmaram que a atividade não gerou impacto significativo na colaboração, enquanto 35,9% relataram um impacto positivo. Apenas uma parcela reduzida, correspondente a 7,7% dos alunos, percebeu um impacto negativo.

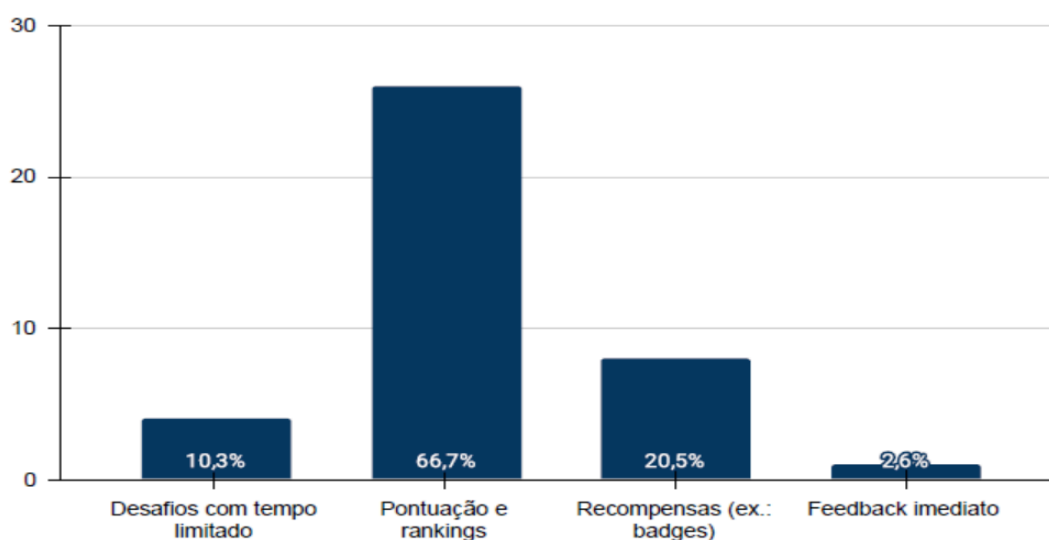
Esses resultados indicam que, para a maioria dos estudantes, a atividade gamificada manteve um ambiente colaborativo estável, sem prejuízos às interações entre os colegas. É importante destacar que a colaboração no contexto educacional não se limita exclusivamente à realização de atividades em grupo, mas também se manifesta por meio da troca de

experiências, diálogos e percepções sobre a própria dinâmica da atividade gamificada. Durante a aplicação da proposta, observou-se que muitos alunos demonstraram disposição para interagir, trocar ideias e apoiar os colegas, mesmo quando as tarefas eram realizadas individualmente.

O percentual expressivo de alunos que identificou um impacto positivo reforça o potencial da gamificação como estratégia pedagógica capaz de estimular a interação e a cooperação entre os estudantes. Além disso, o baixo índice de impacto negativo sugere que a utilização da gamificação não comprometeu as dinâmicas colaborativas da turma. Dessa forma, os resultados apontam que a gamificação pode ser incorporada ao contexto educacional de maneira segura e eficaz, contribuindo para a manutenção — e, em alguns casos, para o fortalecimento — das relações colaborativas no processo de ensino e aprendizagem.

Pergunta 5 - Qual elemento gamificados você mais apreciou?

Gráfico 10 - Elementos Gamificação mais apreciados pelos dos alunos



Fonte: autoria própria, 2025.

A análise do gráfico evidencia que o elemento gamificado mais valorizado pelos estudantes foi “Pontuação e rankings”, concentrando 66,7% das preferências. Sob uma perspectiva qualitativa, esse dado não se restringe à frequência numérica, mas revela os sentidos atribuídos pelos alunos à possibilidade de visualizar seu progresso, comparar

desempenhos e reconhecer publicamente suas conquistas. Tal percepção dialoga com o referencial teórico ao indicar que mecanismos de pontuação e ranqueamento favorecem a construção de engajamento, ao promoverem sentimentos de pertencimento, desafio e superação, aspectos centrais nos processos motivacionais mediados por tecnologias digitais (DELFIM, 2023).

Os “Desafios com tempo limitado”, mencionados por 20,5% dos participantes, expressam a valorização de experiências de aprendizagem mais dinâmicas, que mobilizam atenção, tomada de decisão e envolvimento ativo. Do ponto de vista qualitativo, esse resultado sugere que os estudantes reconhecem nesses desafios uma oportunidade de vivenciar situações que rompem com a linearidade das práticas tradicionais, favorecendo a imersão e o protagonismo discente, conforme apontam os estudos sobre aprendizagem ativa e gamificação.

As “Recompensas (ex.: badges)”, citadas por 10,3% dos respondentes, indicam que, embora os símbolos de reconhecimento sejam percebidos como motivadores, seu impacto é compreendido como complementar, e não central, no processo de aprendizagem. Esse achado converge com o referencial teórico ao sinalizar que recompensas extrínsecas, quando não articuladas a desafios significativos, tendem a ter menor relevância para a construção de engajamento sustentado.

Por fim, o menor destaque atribuído ao “Feedback imediato” aponta para uma tensão entre aquilo que é pedagogicamente essencial e aquilo que é percebido como mais atrativo pelos estudantes. Ainda que o feedback seja fundamental para a autorregulação da aprendizagem e para a reflexão sobre os próprios erros, os dados sugerem que sua importância nem sempre é reconhecida de forma explícita pelos alunos. Essa constatação reforça a necessidade de práticas pedagógicas que tornem o feedback mais visível e significativo, integrando-o de modo intencional às estratégias de gamificação, conforme defendido pelo referencial teórico adotado nesta pesquisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo investigar a gamificação como metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem, buscando compreender suas contribuições para o engajamento, a motivação e a compreensão dos conteúdos por parte dos estudantes do 3º ano do Ensino Médio. A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa, articulando fundamentação teórica, aplicação de uma atividade gamificada e análise das percepções dos alunos antes e após a intervenção pedagógica.

Os resultados obtidos evidenciam que a gamificação, quando planejada de forma intencional e contextualizada, constitui-se como uma estratégia pedagógica potente para ressignificar práticas tradicionais de ensino. A maioria dos estudantes demonstrou maior engajamento, motivação e interesse durante a atividade gamificada, reconhecendo sua contribuição para tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e menos cansativas. Esses achados corroboram o referencial teórico mobilizado ao longo do trabalho, especialmente os estudos de Kapp (2012), Fardo (2013), Santana, Araújo e Mesquita (2024) e Schons e Straub (2025), que defendem a gamificação como uma metodologia capaz de favorecer o protagonismo discente e a aprendizagem significativa.

A experiência vivenciada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) foi fundamental para a construção desta pesquisa e para a compreensão prática da realidade escolar. A atuação no PIBID possibilitou à autora vivenciar o cotidiano da sala de aula, observar os desafios enfrentados por professores e alunos e refletir criticamente sobre a necessidade de metodologias mais ativas e contextualizadas. Foi nesse espaço formativo que emergiu o interesse pela gamificação como alternativa pedagógica, a partir da percepção do desinteresse de parte dos alunos frente às aulas predominantemente expositivas.

Nesse sentido, a aplicação da atividade gamificada dialoga diretamente com as aprendizagens construídas no PIBID, evidenciando a importância da articulação entre teoria e prática na formação inicial docente. A experiência mostrou que a gamificação não se resume ao uso de jogos ou tecnologias, mas envolve planejamento pedagógico, mediação docente e sensibilidade para compreender os diferentes perfis e ritmos de aprendizagem dos estudantes. Os resultados também indicam que, embora a gamificação tenha impactado positivamente a maioria dos alunos, ela não é uma estratégia homogênea ou universal, o que reforça a necessidade de adaptações constantes às especificidades do contexto escolar.

Dessa forma, compreende-se que a responsabilidade pelo engajamento e pelo sucesso do processo de ensino e aprendizagem é compartilhada entre professores e alunos. Cabe ao docente criar ambientes de aprendizagem instigantes e significativos, enquanto os estudantes são chamados a assumir um papel ativo em sua própria formação. A gamificação, nesse contexto, apresenta-se como uma possibilidade pedagógica relevante, desde que integrada a outras metodologias e orientada por objetivos educacionais claros.

Por fim, reconhecem-se as limitações deste estudo, como o tempo reduzido de aplicação da intervenção e o recorte específico da turma investigada. Essas limitações apontam para a necessidade de futuras pesquisas que explorem a gamificação em diferentes componentes curriculares, níveis de ensino e contextos educacionais, bem como estudos de maior duração. Espera-se que este trabalho contribua para o campo da Educação, especialmente para a formação de professores, incentivando práticas pedagógicas inovadoras, reflexivas e comprometidas com uma educação mais significativa, participativa e humanizada.

REFERÊNCIAS

BAKER, R. et al. The impact of COVID-19 on education: a global perspective. *Journal of Education and Learning*, v. 9, n. 3, p. 1-10, 2020.

BARROSO, Libiane Cristine. **A gamificação no componente curricular Arte e suas possibilidades para a aprendizagem musical no Ensino Fundamental I**. 2023. 107p. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília (DF), 2023. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=14960112. Acesso em: 31 ago. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Anexo ao Parecer do Conselho Nacional de Educação (CNE)/Câmara de Educação Básica (CEB) nº 2/2022. Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/computacao-tabelas>

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <https://share.google/AXTo8FdFTjsy2q9kM>.

CURVO, Evaleis Fátima; MELLO, Geison Jader; LEÃO, Marcelo Franco. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 4972-4994, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv15n6-008>. Acesso em: 2 dez. 2025.

DELFIM, M. T. **O uso da gamificação para o ensino e a aprendizagem de gramática no Ensino Fundamental II**. 2023. 84 fl. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Oeste Paulista – Unoeste, Presidente Prudente, SP, 2023. Disponível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=14463580. Acesso em: 31 ago. 2025.

DETERDING, S. et al. Gamification: Toward a definition. In: CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. Vancouver, BC, Canada: ACM, 2011. p. 12-15.

DIONÍSIO, Ediane Natalia Peruco. **O uso da gamificação nos processos de ensino aprendizagem na educação inclusiva**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2024. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/35966>. Acesso em: 31 ago. 2025.

DÖRNYEI, Zoltán. *Research Methods in Applied Linguistics*. Oxford University Press, 2007. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/10j8dS9wS8u6bkVQXq0z_S77QtCdnXE8v/view?usp=drive_sdk. Acesso em: 27. set. 2025.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, jul. 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 2 dez. 2025.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HAMARI, J. et al. Gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Research Review*, v. 18, p. 118-134, 2016.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

MEIRA, T. T.; SILVA, M. Z. Jogos e gamificação na educação inclusiva: ensinando competências socioemocionais com jogos. **Revista Teias de Conhecimento**, [S. l.], v. 1, n. 5, 2025. DOI: 10.5212/RevTeiasConhecimento.2025.24266. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/teias/article/view/24266>. Acesso em: 31 ago. 2025.

NUNES, R. et al. Gamificação na Educação. **Revista CBtecLE**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 082–093, 2023. Disponível em: <https://revista.cbtecle.com.br/index.php/CBTecLE/article/view/1122>. Acesso em: 30 ago. 2025.

SANTANA, M. T.; ARAÚJO, M. E. M.; MESQUITA, K. F. M. Da intencionalidade à responsabilidade lúdica: o papel da gamificação na educação científica. **Scientia Naturalis**, Rio Branco, v. 6, n. 1, p. 481-495, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/269504.6.1-31>. Acesso em: 30 ago. 2025.

SBC. Diretrizes da Sociedade Brasileira de Computação para o Ensino de Computação na Educação Básica. Porto Alegre: SBC, 2019. Disponível em: <https://books-sol.sbc.org.br/index.php/sbc/catalog/view/60/263/505>

SCHONS, J. C. S.; STRAUB, S. L. W. Gamificação no ensino fundamental: metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes. **Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 424–442, 2023. DOI: 10.30681/rebs.v14i2.10580. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/10580>. Acesso em: 31 ago. 2025.

SILVA, JOSIEL MOREIRA DA. Computação Desplugada Como Abordagem Para Implementação Do Pensamento Computacional No Ensino Fundamental. Natal: Instituto Metrópole Digital, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2022. Dissertação de Mestrado. 140 p.

APÊNDICE - QUESTIONÁRIOS



Questionário - Pré - Atividade

Olá! Esta primeira parte da pesquisa busca conhecer suas percepções e experiências prévias sobre métodos de ensino e gamificação. Suas respostas nos ajudarão a entender melhor suas expectativas e seu conhecimento inicial sobre o tema. Todas as informações serão mantidas em sigilo e utilizadas apenas para fins acadêmicos. Obrigado por sua contribuição!

adna.silva@alunos.ufersa.edu.br [Mudar de conta](#)

🔒 Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

01. Como você costuma se sentir em relação às aulas tradicionais? *

☐ Muito desmotivado
☐ Desmotivado
☐ Neutro
☐ Motivado
☐ Muito motivado

02. Você já participou de atividades com elementos de jogo (pontos, desafios, competições)? Como foi essa experiência? *

Sua resposta

03. Você já ouviu falar em "gamificação" ou "metodologias ativas" na educação? O que você entende por esses termos? *

Sua resposta

04. Você acha que o uso de jogos pode tornar o aprendizado mais interessante? Por quê? *

Sua resposta

05. Você se sente mais motivado quando a aula tem desafios ou competições? *

☐ Sim
☐ Não
☐ Depende da aula

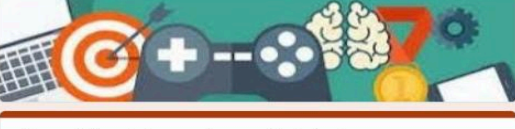
Enviar [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Google Formulários.

Este formulário foi criado em UFRSA - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários



Questionário após a atividade

Agora que você participou da atividade gamificada, gostaríamos de saber sua opinião sobre a experiência. Esta seção aborda seu engajamento, motivação e percepção sobre a eficácia da atividade. Suas respostas são fundamentais para avaliarmos o impacto da gamificação no aprendizado. Agradecemos seu feedback!

adna.silva@alunos.ufersa.edu.br [Mudar de conta](#)

🔒 Não compartilhado

* Indica uma pergunta obrigatória

1. Durante a atividade, você se sentiu: *

☐ Engajado
☐ Muito engajado
☐ Muito desengajado
☐ Desengajado

2. Os elementos de gamificação (pontos, desafios, recompensas) tornaram a atividade mais motivadora? *

☐ Nada motivadora
☐ Pouco motivadora
☐ Motivadora
☐ Muito motivadora

3. A atividade gamificada facilitou a compreensão do conteúdo? *

☐ Não facilitou
☐ Facilitou pouco
☐ Facilitou
☐ Facilitou muito

4. Você percebeu algum impacto na sua capacidade de colaborar com os colegas durante a atividade? *

☐ Nenhum impacto
☐ Impacto negativo
☐ Impacto positivo

5. Qual elemento gamificado você mais apreciou? *

☐ Pontuação e rankings
☐ Desafios com tempo limitado
☐ Recompensas (ex.: badges)
☐ Feedback imediato

Enviar [Limpar formulário](#)

Este formulário foi criado em UFRSA - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários