

GAMIFICAÇÃO E TRADICIONALISMO DOCENTE: caminhos para ressignificar o ensino nos anos finais do Ensino Fundamental.¹

GAMIFICATION AND TEACHING TRADITIONALISM: ways to redefine teaching in the final years of elementary school

Elielson de Souza Nunes²
Andrew Hemerson Galeno Rodrigues³

RESUMO: A gamificação representa no contexto do ensino fundamental uma abordagem que produz efeitos assertivos as ações escolares e promove envolvimento e motivação dos profissionais e estudantes. O artigo tem como objetivo analisar a gamificação como ferramenta pedagógica propulsora capaz de superar as tensões colocadas pelo tradicionalismo docente e propor caminhos para a ressignificação do ensino nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa é de caráter bibliográfico, exploratório e qualitativo, pois investiga os fundamentos da educação tradicional e as potencialidades da gamificação em promover uma aprendizagem mais ativa. O levantamento bibliográfico foi realizado nas bases Google Acadêmico, CAPES Periódicos e Semantic Scholar no período entre 2021 e 2025. O estudo contribui para reflexão sobre os benefícios, limitações e possibilidades que a gamificação oportuniza ao ambiente educacional. Os resultados apontam que a gamificação, enquanto metodologia ativa, tem potencial para superar limitações do modelo tradicionalista presentes nas atividades docentes dos anos finais do Ensino Fundamental, favorecendo práticas pedagógicas mais dinâmicas, interativas e centradas no aluno.

Palavras-chave: gamificação; tradicionalismo docente; ensino fundamental; ressignificação.

ABSTRACT: In the context of elementary education, gamification represents an approach that produces assertive effects on school activities and promotes engagement and motivation among professionals and students. The article aims to analyze gamification as a pedagogical tool capable of overcoming the tensions posed by traditional teaching methods and proposing ways to redefine teaching in the final years of elementary school. The research is bibliographic, exploratory, and qualitative in nature, as it investigates the fundamentals of traditional education and the potential of gamification to promote more active learning. The bibliographic survey was conducted in the Google Scholar, CAPES Periodicals, and Semantic Scholar databases between 2021 and 2025. The study contributes to reflection on the benefits, limitations, and possibilities that gamification offers to the educational environment. The results indicate that gamification, as an active methodology, has the potential to overcome the limitations of the traditionalist model present in teaching activities in the final years of elementary school, favoring more dynamic, interactive, and student-centered pedagogical practices.

Keywords: gamification; teaching traditionalism; elementary school; reframing.

Data de apresentação: 04 /12 /2025.

¹ Artigo apresentado ao curso de Pós-graduação em Informática na Educação do Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

² Acadêmico do curso de Pós-graduação em Informática na Educação – Lato Sensu. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá - Campus Macapá. Email: elielson_eco@hotmail.com.

³ Orientador, Mestre em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação. Docente do Instituto Federal do Amapá. Email: andrew.rodrigues@ifap.edu.br.

1 INTRODUÇÃO

O atual cenário educacional brasileiro enfrenta o desafio da persistência de práticas pedagógicas de cunho tradicional, que continua sendo um dos principais entraves à promoção de aprendizagens significativas e democráticas nas escolas públicas brasileiras (Libâneo, 1990). Equilibrar práticas escolares tradicionais com as demandas contemporâneas de aprendizagem ativa não é fácil diante do surgimento de ferramentas digitais inovadoras que visam aprimorar a educação contemporânea (Oliveira e Assunção, 2024). Nesta perspectiva, a prática tradicionalista docente ainda é visível e latente nas redes de ensino, sendo pautada na transmissão de conteúdos e descontextualizada da realidade, o que muitas vezes limita o engajamento e o papel ativo dos alunos na busca pelo conhecimento (Marques et al, 2021).

No âmbito das escolas públicas, e particularmente nos anos finais do Ensino Fundamental (fase esta caracterizada pelas exigências de um desenvolvimento cognitivo mais abstrato, uma socialização mais complexa e a preparação para as etapas subsequentes da vida escolar), a implementação de estratégias gamificadas pode representar um caminho promissor para a transformação das rotinas de sala de aula, principalmente das práticas docentes de ensino.

A gamificação no contexto do ensino fundamental representa uma abordagem inovadora que pode transformar a educação, tornando as aulas mais envolventes e motivadoras para discentes. Este método combina elementos e princípios do design de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de estimular o interesse, a participação e a motivação dos estudantes (Narciso et al., 2024).

Neste sentido, acrescentar caminhos para ressignificação de novos saberes promovidos por meio de atividades gamificadas representam a incorporação de um olhar mais significativo às práticas tradicionais docentes, atendendo às reais necessidades dos alunos. Entretanto, vale ressaltar que a ressignificação não ocorre de forma automática, ela demanda capacitação adequada aos professores, suporte institucional firme, materiais apropriados e, acima de tudo, uma mudança na forma de pensar, que vai além daquela visão simplista de ensinar como mero enunciados de conteúdos (Martins e Giraffas, 2018).

As metodologias ativas são fundamentais para redefinir as práticas de ensino na educação básica, pois promovem uma transformação na cultura escolar, rompendo com o modelo tradicional e passivo de transmissão de conhecimento. Essa transformação reconfigura o processo de ensino, integrando teoria e prática em contextos concretos, e demanda uma nova postura do docente, que deve atuar como mediador e curador de métodos inovadores. Além disso, essas metodologias incentivam o desenvolvimento de competências e o protagonismo do aluno na construção do conhecimento (Claudino, Silva e Bezerra, 2023).

Diante das considerações introdutórias apresentadas, o presente artigo propõe investigar em que medida a gamificação, enquanto metodologia ativa, tem potencial para superar as tensões colocadas pelo tradicionalismo docente e propor caminhos para a ressignificação do ensino, tendo como foco os anos finais do Ensino Fundamental. Para tanto, o presente artigo visa construir um panorama dos estudos nacionais produzidos pela comunidade acadêmica sobre gamificação, tradicionalismo docente e a ressignificação do conhecimento, alinhado as bases teóricas da aprendizagem ativa.

A gamificação pode ressignificar a prática pedagógica em contraposição as práticas tradicionais, contribuindo para um ensino mais dinâmico, significativo e alinhado às demandas contemporâneas. Desse modo, o presente artigo reveste-se de importância tanto no âmbito acadêmico quanto no social, contribuindo para a produção científica ao fornecer um panorama das pesquisas já realizadas sobre a temática em questão.

O presente artigo está dividido em cinco seções. A primeira seção é destinada a introdução, a segunda trata da fundamentação teórica, compreendendo as subseções “Tradicionalismo docente: características e impactos”, “Gamificação na educação: definição

e benefícios”, “Ressignificar o ofício docente a luz das metodologias ativas” e “Bases teóricas da aprendizagem ativa”. A terceira seção apresenta a metodologia adotada no estudo. A quarta seção aborda os resultados e discussões das linhas de pesquisas identificadas. Por fim, a quinta e última seção discorre sobre as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Tradicionalismo docente: características e impactos

A sociedade contemporânea, marcada pela cultura digital e pela velocidade da informação, exige do professor novas formas de ensinar e aprender. A geração atual de estudantes, amplamente conectada, apresenta características que desafiam as práticas pedagógicas tradicionais, baseadas na transmissão de conteúdos e na memorização.

Nesse caminho de mudanças, a BNCC preconiza que o processo educativo deve priorizar o desenvolvimento de competências essenciais para a formação integral do sujeito. Reforça que a educação deve preparar os sujeitos para lidar com a complexidade do mundo contemporâneo, superando a lógica tradicional de transmissão de conteúdos (Brasil, 2018). Nesse contexto, as metodologias ativas aparecem como alternativa alinhada ao perfil dos estudantes e às competências previstas no documento normativo.

É preciso destacar que as metodologias ativas não se restringem ao uso comum de tecnologias digitais, mas envolvem uma mudança de paradigma pedagógico. Como observa Behrens (2023), o desafio não está apenas em introduzir novos recursos, mas em transformar a forma de ensinar, para que os estudantes desenvolvam pensamento crítico, autonomia e responsabilidade social.

A educação no Brasil, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental, tem sido marcada por práticas tradicionais que privilegiam a transmissão passiva do conhecimento, limitando a participação ativa do aluno no processo de aprendizagem. O tradicionalismo docente, por exemplo, fundamentado em métodos expositivos e repetitivos, vai de encontro com abordagens inovadoras que buscam ressignificar o ofício de ensinar. Deste modo, ao sofrer contradições, o modelo tradicionalista está sofrendo mudanças que tenderão a transformar a escola em um espaço mais dinâmico, interativo e significativo (Moran, 2015).

Como reforça Saviani (2008), a pedagogia tradicional enfatiza a transmissão de conhecimentos sistematizados, priorizando a disciplina, a ordem e a autoridade do professor. Nessa abordagem, os alunos são receptores do saber, cabendo-lhes memorizar e reproduzir conteúdos. Dessa forma, o autor corrobora ao enfatizar que o tradicionalismo pedagógico busca práticas menos interativas, que não propõe uma aprendizagem lúdica e dinâmica com desafios equilibrados e acompanhamento do progresso do estudante.

Esse método de educação, ainda presente em instituições públicas de ensino, apresenta resquícios significativos de um ensino que preconiza a passividade do aluno, a desconexão com a realidade, o baixo estímulo ao pensamento crítico e dificuldades de adaptação à era digital. Apesar dos avanços tanto teóricos quanto tecnológicos, práticas como a transmissão linear de conteúdos e a avaliação baseada na memorização continuam prevalecendo em nossas instituições. Entretanto, em um contexto cada vez mais digital e interativo, é crucial a busca por estratégias pedagógicas que estabeleçam um diálogo com a realidade e as necessidades dos estudantes (Silva, 2016).

2.2 Gamificação na educação: definição e benefícios

A gamificação surge como uma proposta inovadora contrapondo um contexto de educação monótona, que não proporciona uma pedagogia ativa e atraente frente as

transformações da era digital. Nesse sentido, ela chega como alternativa estratégica viável que compreende a aplicação de elementos típicos dos jogos como desafios, pontos, recompensas, feedbacks imediatos e progressão de níveis em ambientes não lúdicos, com a finalidade de promover motivação e engajamento dos estudantes do Ensino Fundamental dos anos finais (Bacich e Moran, 2018).

Conforme afirma Silva e Paulo (2021) “a gamificação na educação utiliza elementos típicos dos jogos para engajar e motivar os alunos, melhorando a aprendizagem e a retenção de conhecimento”. Além disso, é importante mencionar que ela precisa está vinculada a objetivos pedagógicos, estimulando a participação ativa, a autonomia e a construção significativa do conhecimento.

Nessa lógica, ao ser incorporada às práticas educativas, a gamificação favorece a aprendizagem ativa, a colaboração em grupo e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Possibilita a ressignificação da avaliação como um processo contínuo de acompanhamento do progresso do estudante. Assim, a combinação certa entre ludicidade e intencionalidade pedagógica, cria um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, motivador e próximo da realidade dos alunos contemporâneos (Ferreira et al., 2024).

Além disso, é relevante mencionar que a legislação educacional brasileira tem apoiado experiências inovadoras na educação, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que valoriza abordagens que promovam a autonomia do aluno e o desenvolvimento de competências necessárias para o século XXI. Logo, de acordo com Souza (2024), a aplicação da gamificação em contextos educacionais contribui para tornar o aprendizado mais dinâmico e motivador, além de favorecer o desenvolvimento de competências essenciais para o desenvolvimento integral do aluno.

2.3 Ressignificar o ofício docente a luz das metodologias ativas.

A ressignificação do processo de ensino e aprendizagem no contexto contemporâneo exige uma reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas tradicionais. As metodologias ativas, e a aprendizagem significativa constituem elementos centrais para a transformação desse ambiente educacional, promovendo maior protagonismo do aluno e construção coletiva do conhecimento. Esse paradigma busca superar a simples transmissão de conteúdos, valorizando a interação, a reflexão e a contextualização dos saberes (Freire, 1996).

Considerando o aluno contemporâneo como alguém que acessa informações e conhecimentos de forma instantânea e em ritmos cada vez mais acelerados, é inadequado que o professor se posicione como o único portador do saber. Assim, é fundamental que o educador adote o papel de orientador, promovendo a participação ativa de seus alunos no processo de aprendizagem, o que torna o ensino mais atrativo e eficaz (Costa, 2021).

A ressignificação do trabalho docente é compreendida como um processo de atribuição de novos sentidos à prática pedagógica, rompendo com a lógica tradicional centrada na transmissão de conteúdos. Ressignificar o trabalho docente, portanto, implica repensar a identidade profissional do educador e suas práticas, de modo a alinhar o processo educativo às exigências formativas do século XXI. A ascensão das metodologias ativas no Brasil atende à demanda por maior autonomia dos estudantes, ao desenvolvimento de competências e à aproximação entre a escola e o mundo social e profissional (Bacich e Moran, 2018).

Ademais, as metodologias ativas colocam o estudante como agente principal da sua aprendizagem, incentivando a participação ativa e o pensamento crítico. Entre as principais alternativas destaca-se a gamificação, que surge para integrar práticas pedagógicas que promovam colaboração, reflexão crítica e autonomia promovendo a ressignificação do trabalho docente. Moran (2015) e Kenski (2021), enfatizam a importância dessas abordagens para a construção de ambientes educacionais mais dinâmicos e significativos.

Nessa conjuntura, ressignificar esse trabalho pode significar usar as metodologias ativas (como gamificação, projetos ou aprendizagem colaborativa), em que o professor guia o processo e o aluno constrói o conhecimento junto. A ressignificação exige a transformação da avaliação em processo formativo, o redesenho do papel docente como mediador e o empoderamento discente como protagonista do processo. Autores brasileiros como Libâneo (2018) e Demo (2017) defendem a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem o sentido do aprender para além da memorização.

A ressignificação do saber por meio das metodologias ativas, especificamente a gamificação, representa uma transformação significativa no ofício docente no cenário educacional brasileiro. Ao promover maior engajamento, autonomia e desenvolvimento de competências, essa abordagem responde às demandas contemporâneas por uma educação mais dinâmica e inclusiva. A reflexão crítica sobre sua aplicação e os resultados alcançados reforça a necessidade de formação continuada dos educadores e de políticas públicas que incentivem práticas pedagógicas inovadoras.

2.4 Bases teóricas da aprendizagem ativa

A aprendizagem ativa consiste em um conjunto variado de práticas pedagógicas que transferem o foco do processo de ensino do professor para o aluno. Essa abordagem valoriza a resolução de problemas, a elaboração de projetos, a investigação e as atividades colaborativas. Em outras palavras, a aprendizagem ativa é entendida como um conjunto de estratégias pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo, estimulando-o a agir, refletir e construir sentidos a partir de sua própria experiência (Marques et al, 2021).

No contexto brasileiro, esse movimento estabelece um diálogo tanto com as tradições críticas da educação, como as propostas por Paulo Freire, quanto com as pesquisas mais recentes sobre inovação pedagógica e tecnologia educacional. Além disso, as ideias do referido autor oferecem contribuições centrais, como a educação entendida como uma prática de liberdade, a problematização do saber e a valorização da experiência do educando como um recurso pedagógico essencial (Batista et al, 2023).

Tal aprendizagem fundamenta-se em tradições construtivistas, sociointeracionistas e críticas. Sob a ótica sociointeracionista, o conhecimento é resultante da interação social e da mediação, legitimando, assim, práticas colaborativas e situações-problema. Essa abordagem alinha-se com autores que enfatizam a importância do diálogo e da ação reflexiva no processo de aprendizagem. Autores como Vygotsky (1998) e Piaget (1996) contribuem para o entendimento de que a aprendizagem se dá em contextos de interação social e de construção ativa do conhecimento. Assim, a gamificação pode ser compreendida como recurso que favorece a aprendizagem significativa (Ausubel, 2003), por integrar motivação, desafio e feedback constante.

Freire (1996) destaca a importância do diálogo e da participação crítica dos estudantes, aspectos que podem ser potencializados pelo uso de metodologias ativas, entre elas a gamificação. Desse modo, a articulação entre teorias clássicas e práticas inovadoras permite pensar em uma educação que, ao mesmo tempo, valoriza os saberes construídos historicamente e se abre às transformações da sociedade contemporânea.

As práticas de ensino escolar que contemplam alunos, em especial, dos anos finais do ensino fundamental necessitam de inovações constantes na perspectiva da melhoria do ensino. O que para essa etapa é marcada por transformações cognitivas e sociais, exigindo metodologias que respondam às demandas de engajamento e motivação (Vygotsky, 1998).

A gamificação, ao ser incorporada às práticas educativas, favorece a aprendizagem ativa dos estudantes, deslocando o foco do simples acúmulo de informações para a experiência de resolução de problemas, a colaboração em grupo e o desenvolvimento de competências

socioemocionais (Oliveira, 2025). Além disso, possibilita a ressignificação da avaliação e do planejamento pedagógico docente (Silva, 2025).

Compreender as bases teóricas da aprendizagem ativa na atualidade é demonstrar que o processo educativo necessita ser ressignificado à luz das demandas contemporâneas e que esse modelo se apoia em referenciais clássicos e perspectivas mais recentes, que ressaltam a importância do engajamento, da autonomia e do pensamento crítico no desenvolvimento integral do sujeito (Marques, et al, 2021). Por isso, como discute o autor a aprendizagem ativa vai além de uma simples estratégia metodológica; trata-se de um paradigma pedagógico que une teoria e prática, estabelecendo conexões entre conhecimentos acadêmicos e vivências do cotidiano.

3 METODOLOGIA

A pesquisa trata-se de uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e bibliográfico com objetivo de compreender criticamente como a gamificação, enquanto metodologia ativa, pode superar o tradicionalismo docente nos anos finais do Ensino Fundamental, destacando suas potencialidades, benefícios, limitações e possibilidades de ressignificação do processo educativo.

Foram realizadas buscas nas bases de dados Google Acadêmico, Capes Periódicos e Semantic Scholar, entre os meses de agosto a dezembro de 2025, com análises dos principais trabalhos publicados por autores contemporâneos com produções nacionais e em português: artigos, dissertações e teses, priorizando produções de 2021 a 2025, período em que a gamificação ganhou força como metodologia ativa no Brasil, especialmente no ensino fundamental e em pesquisas que tratam do tradicionalismo docente ou metodologias clássicas em sala de aula.

Para tanto, foram utilizados como descritores os termos “gamificação na educação”, “tradicionalismo docente”, “metodologias ativas”, “ressignificação do ensino” e “Ensino Fundamental” de forma isolada e combinada (empregando o operador “and”) para refinar e direcionar a pesquisa. Dessa forma, como critérios de inclusão utilizou-se: artigos de revisões sistemáticas, revisões de literatura, artigos indexados em bases de dados reconhecidas, revisões teóricas que abordam os impactos e benefícios da gamificação na educação, além de estudos qualitativos publicados nos últimos cinco anos.

Por outro lado, empregou-se critérios de exclusão, como estudos que não abordam diretamente a gamificação no contexto educacional ou que tratam de áreas não relacionadas ao desenvolvimento pedagógico, publicações com dados desatualizados ou que não apresentaram contribuições substanciais para o tema, estudos com fontes não científicas e que não apresentaram uma análise crítica ou discussão sobre o efeito positivo da gamificação na educação.

Assim, foram selecionados 14 estudos para a análise final que atenderam aos critérios de inclusão e exclusão para composição do presente trabalho. Esse número é adequado, pois permitir uma revisão abrangente e ao mesmo tempo manejável para a categorização e análise de conteúdos. Esse tipo de estudo é caracterizado por oferecer uma síntese de conhecimentos, análise das principais propostas e os efeitos da gamificação no ensino, além de direcionar caminhos por meio de pesquisas relevantes à prática docente atual. O tratamento e interpretação das informações (análise crítica) será estabelecido mediante diálogos entre gamificação e tradicionalismo docente, apontando convergências, divergências e contribuições para ressignificação do ensino.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seleção resultou em quatorze pesquisas nacionais que foram selecionadas de maneira intencional e fundamentada considerando o fato que a gamificação tem ganhado maior visibilidade e relevância nos últimos anos, especialmente após a intensificação do uso de tecnologias digitais na educação básica. O estudo garante consistência teórica, coerência metodológica e análise aprofundada ao trabalho. A escolha do número de pesquisas não foi aleatória, mas sim orientada por critérios científicos bem definidos, em consonância com os objetivos do estudo, pois refletem esse movimento contemporâneo e dialogam diretamente com os desafios enfrentados nos anos finais do Ensino Fundamental.

Abaixo, apresenta-se a tabela 1 com as principais contribuições e influências que a gamificação fornece como base de estudos para as discussões. A tabela organiza as informações por número de trabalhos publicados, autores e ano, objetivo e principais achados, proporcionando ao leitor uma visão geral das fontes consultadas.

Tabela 1 - Trabalhos encontrados nas bases de dados

Nº	Título	Autor e ano	Objetivo	Principais achados
01	O uso da gamificação como forma de superar o tradicionalismo pedagógico.	Costa, (2021)	Realizar estudo a respeito das metodologias ativas com foco específico na gamificação na educação, visando superar o tradicionalismo pedagógico.	Revelou a superação do tradicionalismo pedagógico; A eficácia das metodologias ativas; A gamificação como estratégia Ativa; A posição do aluno frente à construção do conhecimento; Mudança no papel do professor; Necessidade de atualização docente.
02	Uso da gamificação no ambiente escolar como espaço de ressignificação de conceitos.	Oliveira et al., (2021)	Compreender como o uso de um ambiente gamificado pode ressignificar o ensino.	Promove a ressignificação e aprendizagem de conceitos; Contribui para motivação e o desenvolvimento cognitivo; O aluno como agente ativo de sua própria aprendizagem; Revisão de conceitos e construção de novos conhecimentos; Benefícios para a ação docente.
03	Gamificação como instrumento pedagógico no ensino de matemática no ensino fundamental.	Jacques, (2023)	Analisar as práticas dos professores de Matemática do Ensino Fundamental e a sua integração com atividades gamificadas.	As atividades gamificadas, bem planejadas favorecem no processo de desenvolvimento do aluno e colabora com o docente no ensino de Matemática; Fundamental para o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico do aluno. Utilizada de forma interdisciplinar, em grupo, com autonomia, criatividade e planejamento.

Nº	Título	Autor e ano	Objetivo	Principais achados
04	Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa.	Raposo, Penteadó e Carvalho, (2023)	Investigar como a gamificação contribui para o processo de ensino aprendizagem por meio de uma revisão integrativa.	Estímulo à aprendizagem; Melhora na interação (professor e aluno); Desenvolvimento cognitivo, engajamento e motivação; Autonomia e colaboração.
05	Gamificação na educação: estratégias para engajamento e retenção de conhecimento.	Silva et al., (2024)	Investigar como a gamificação pode ser utilizada de maneira eficiente para aumentar o engajamento e melhorar a retenção de conhecimento no processo educacional.	Ao incorporar elementos como pontuações, rankings, medalhas e desafios, a gamificação promoveu maior motivação e participação dos estudantes, além de contribuir para a retenção de conteúdo.
06	O uso da gamificação como ferramenta de ensino-aprendizagem.	Bahia e Carvalho, (2024)	Analisar os principais impactos e desafios do uso da gamificação enquanto ferramenta didática no processo de ensino-aprendizagem.	Disposição à adoção; Desafios de implementação; Versatilidade da gamificação; Estratégia flexível e inovadora; Reafirmação da importância da gamificação.
07	Gamificação e aprendizagem: inovações tecnológicas para o ensino na Educação Básica.	Ferreira et al., (2024)	Analisar as potencialidades da gamificação como estratégia pedagógica inovadora na Educação Básica.	Autonomia e desenvolvimento de competências: Promove motivação intrínseca e persistência; Significatividade da aprendizagem; Transformação da prática escolar.
08	A gamificação como ferramenta metodológica no componente curricular de história dos anos finais do ensino fundamental.	Carvalho, (2024)	Analisar o uso da gamificação como ferramenta de ensino em sala de aula, com foco na disciplina de História nos anos finais.	Transformação e engajamento; Melhoria na percepção e aprendizagem; Colaboração e flexibilidade metodológica no ensino de história.
09	Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos.	Narciso et al, (2024)	Analisar a eficácia da gamificação em melhorar o engajamento e o desempenho dos alunos no ensino fundamental.	Motivação e engajamento; Melhores resultados acadêmicos; Desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais; É uma estratégia pedagógica promissora com potencial de transformar a experiência de aprendizagem.
10	Gamificação no Ensino de Ciências: Perspectivas e Desafios para os professores do Ensino Fundamental II em escolas públicas no município de Manaus-AM	Silva, (2024)	Investigar a percepção dos professores de ciências nos anos finais do ensino fundamental sobre a gamificação como recurso pedagógico.	Uso e motivação dos estudantes; Trabalho colaborativo e crítico; Interação e geração de interesse; Desafios na implementação; Percepção e preparo docente; Disponibilização de infraestrutura adequada, e formação continuada.

Nº	Título	Autor e ano	Objetivo	Principais achados
11	A Aplicação de Metodologias Ativas por meio da Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem.	Souza, (2024)	Compreender a percepção dos estudantes em relação à aplicação de metodologias ativas, em especial as contribuições que a gamificação pode trazer ao processo de ensino-aprendizagem.	Preferência pela gamificação; Aumento de engajamento e entusiasmo; Melhoria na aprendizagem e habilidades; Motivação e diversão; Necessidade de implementação cuidadosa e equilibrada.
12	A gamificação como abordagem metodológica: uma contribuição para o ensino-aprendizagem de Ciências.	Carlos Souza, (2025)	Analisar de que forma a gamificação contribui para o processo de ensino-aprendizagem de Ciências.	A gamificação transforma a dinâmica da sala de aula em um ambiente atraente e interativo, promovendo o engajamento e a motivação dos estudantes; Se alinha com a necessidade de colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem, superando práticas pedagógicas bancárias centradas no professor e no conteúdo.
13	A gamificação como estratégia pedagógica: implicações no aprendizado.	Silva et al, (2025)	Analisar as implicações da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, considerando suas vantagens e desafios.	Melhora o engajamento dos alunos e na eficácia do aprendizado; Maior satisfação e motivação; Desenvolvimento de Habilidades. Fatores críticos de sucesso; Personalização.
14	O professor e as metodologias ativas: gamificação na educação.	Canello e Altenhofen, (2025)	Analisar o papel do professor e a utilização da gamificação na aprendizagem como metodologia ativa inovadora.	A gamificação, como ferramenta na aprendizagem, contribuiu para tornar as aulas mais lúdicas; É uma estratégia pedagógica de apoio ao professor nas etapas da aprendizagem; Promove um maior interesse dos alunos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

A tabela 1 ilustra os principais achados desta revisão que apontam para várias evidências quanto a influência da gamificação cada vez maior no espaço educacional, principalmente em aplicações que resultam experiências exitosas de ensino. Quando incorporada as ações escolares como estratégia pedagógica produtiva no processo de construção de conhecimentos, a gamificação é capaz de promover a reformulação de novos sentidos às práticas docentes atuais, atribuindo um novo significado a experiência ou situação de aprendizado. Logo, a presença crescente desta metodologia representa não apenas uma inovação metodológica de ensino, mas também um campo de tensão com práticas tradicionais ainda presentes no sistema escolar.

Nessa perspectiva, a gamificação quando integrada aos princípios das metodologias ativas proporciona experiências desafiadoras e significativas que estimulam a reflexão e a resolução de problemas, rompendo com o modelo tradicional de ensino "bancário" criticado por Paulo Freire (1996). Dessa forma, em vez de se limitar à mera transmissão de conteúdos, o professor por meio de uma aula gamificada pode fomentar no aluno o protagonismo, o trabalho em equipe, a autoria e o pensamento crítico sobre os processos de aprendizagens.

Como propoem Costa (2021) quando diz que a gamificação surge como uma alternativa

relevante entre as diversas estratégias de metodologias ativas, com o objetivo de aumentar a motivação e a participação dos estudantes. Esse recurso potencializa os processos de aprendizagem ao permitir que os alunos se envolvam ativamente na construção do seu conhecimento. Por outro lado, ainda reforça que devido a essas circunstâncias o método tradicional acaba sendo deixado de lado e não se torna eficaz.

Isso resulta em uma desconexão com a realidade contemporânea, onde o excesso de informação exige mais do que a simples memorização de conteúdos. É necessário ressaltar que o desafio atual não é invalidar o papel do professor, mas sim questionar a eficácia de um método linear frente a uma geração imersa em estímulos digitais e interatividade. Desse modo, a transição para metodologias centradas no aluno exige uma profunda reflexão sobre a prática docente atual.

Nessa concepção, é possível notar que a maioria dos objetivos apresentados pelos autores está ligada às potencialidades e contribuições que a gamificação, enquanto ferramenta estratégica, produz no âmbito escolar quando aplicada de maneira organizada. Além disso, nos descritores dos trabalhos é possível identificar uma demanda por sistemas gamificados, preconizados no papel docente e centradas no aluno, que o torna influente, principalmente no combate ao ensino mecanizado nos anos finais do ensino fundamental.

Segundo Carlos e Souza (2025) a gamificação precisa se alinhar com a necessidade de colocar o estudante no centro do processo de aprendizagem, superando práticas pedagógicas bancárias centradas no professor e no conteúdo. O que é reforçado por Ferreira et al. (2024) ao enfatizar que a gamificação quando bem planejada, amplia a autonomia discente e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

A discussão sobre os resultados que a gamificação oferece ao campo educacional, mais especificamente nos anos finais do ensino fundamental, evidenciam experiências positivas, lúdicas e impulsionadoras de ações que transformam a realidade acadêmica. Isso se traduz na necessidade cada vez maior de integrar as ferramentas digitais ao ofício docente como parte central do processo pedagógico. Segundo Narciso et al (2024) a gamificação como uma estratégia pedagógica promissora merece atenção contínua e tem o potencial de transformar a experiência de aprendizagem, alinhando-a às expectativas da era digital.

Da mesma forma, os estudos revisados reforçam a relevância de uma abordagem gamificada estratégica, planejável e formativa, que envolva profissionais das diferentes áreas de conhecimento como, por exemplo, a matemática, ciências, história, entre outras do segmento do Ensino Fundamental não mencionadas na revisão da pesquisa, pois isso visa garantir os artifícios de engajamento, retenção de conhecimento e personalização do ensino. Assim, conforme destaca Claudino, Silva e Bezerra (2023) a gamificação é uma estratégia eficaz para estimular a motivação dos alunos na educação básica, utilizando ferramentas atrativas, desafiadoras e intuitivas para alcançar os objetivos pedagógicos.

Além disso, Carlos e Souza (2025) revelam em seus estudos que para obtenção de êxitos nas ações ativas e gamificadas de ensino é preciso haver, por parte das escolas, disponibilidade de recursos, infraestrutura adequada e capacitação aos professores, além de um bom planejamento e familiaridade com o uso da ferramenta, possibilitando uma compreensão sólida e aplicação eficaz dos métodos de gamificação.

Nesse prisma, a atividade gamificada se apresenta como uma estratégia eficaz capaz de engajar o desempenho docente e discente, além de criar um ambiente mais dinâmico e lúdico. Assim, quando aplicada de maneira adequada, a gamificação envolve o uso de aplicativos e softwares, além da adaptação de jogos existentes aos interesses do conteúdo acadêmico. Essa abordagem não apenas influencia positivamente os alunos, mas também beneficia os educadores, promovendo uma atmosfera interativa e estimulante, o que aprimora a relação entre eles (Silva, 2021).

Sob a ótica estudantil, Oliveira et al., (2021) afirma que o uso de um ambiente gamificado permite a participação mais ativa de certa parcela dos alunos no processo de aprendizagem, colocando-os em uma posição ativa durante todo o processo, atuando como agente ativo de sua própria aprendizagem. Assim, como ressalta o autor, o ensino gamificado é um processo que valoriza e impulsiona as individualidades, promove o engajamento e construção de novos conhecimentos.

Os resultados finais da pesquisa confirmaram que a gamificação, enquanto parte integrante das metodologias ativas, apresenta um potencial considerável para transformar o processo de ensino-aprendizagem nos anos finais do Ensino Fundamental, especificamente para aumentar a motivação e engajamento dos alunos, melhorar a retenção de conteúdos e promover o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Diante das vivências, pode-se constatar que apesar dos desafios atuais, a gamificação apresenta contribuições que fomentam práticas escolares mais colaborativas, transformadoras e significativas aos alunos. É uma metodologia de ensino inovadora que traz grandes possibilidades de trabalhos e resultados para as ações docentes, principalmente para aquelas que precisam de reformulação. Além disso, a gamificação se consolida como uma grande ferramenta estratégica de apoio as práticas pedagógicas, capaz de proporcionar mudanças significativas ao ensino. Portanto, conforme as tecnologias emergem, as metodologias ativas vão respondendo não apenas às demandas imediatas das instituições de ensino, mas também às transformações sociais, tecnológicas e pedagógicas que o cenário educacional requer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou que a gamificação, enquanto abordagem inovadora e parte das metodologias ativas, pode contribuir para a ressignificação do processo de ensino e aprendizagem nos anos finais do Ensino Fundamental, confrontando o tradicionalismo docente presente nas escolas públicas brasileiras. Constatou-se que o cenário educacional brasileiro, ainda é marcado pela persistência de práticas docentes tradicionais, onde tal modelo, apesar de historicamente consolidado, mostra-se insuficiente diante das demandas de uma sociedade que exige sujeitos críticos, criativos e participativos.

Os resultados finais da pesquisa confirmaram o potencial da gamificação como metodologia ativa capaz de superar as limitações impostas pelo modelo tradicional, especialmente para aumentar a motivação e engajamento dos alunos, melhorar a retenção de conteúdos e promover o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

A gamificação promove a ressignificação de conhecimentos e práticas escolares (aluno e professor), atribuindo novos sentidos ao campo educacional. Essa mudança paradigmática exige dos educadores uma postura reflexiva e aberta à inovação, ancorada nas bases teóricas da aprendizagem ativa, que defendem a participação efetiva do estudante na construção do conhecimento.

Conclui-se que a integração da gamificação ao processo pedagógico representa não apenas um recurso tecnológico ou metodológico, mas uma mudança de concepção de ensino e aprendizagem. Ao confrontar o tradicionalismo docente, a gamificação contribui para a construção de um espaço escolar mais dinâmico, interativo e significativo, reafirmando a necessidade de ressignificar práticas educativas em consonância com os desafios da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.** Lisboa: Plátano, 2003.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BAHIA, Antonio Douglas Andrade; CARVALHO, Antonio Francisco Ribeiro. O uso da gamificação como ferramenta de ensino-aprendizagem. **BIBLIOTECA DIGITAL UEMA.** 2024. 51 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras – Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa) – Universidade Estadual do Maranhão, Campus Zé Doca, São Luís, 2024. Disponível em: <https://repositorio.uema.br/handle/123456789/2526>. Acesso em: 15 set. 2025.

BATISTA, Lindsai Santos Amaral et al. Inter-relações entre Paulo Freire, Teoria da Aprendizagem Significativa e Metodologias Ativas. **REVISTA DE EDUCAÇÃO E COMPLEXIDADE**, n. 11, p. 295-315, dez. 2023. Disponível em: https://crc.uem.br/departamento-de-pedagogia-dpd/koan-revista-de-educacao-e-complexidade/edicao-11-dez-2023-1/arquivo-edicao-11/15-inter-relacoes-entre-paulo-freire-teoria-da-aprendizagem-significativa-e-metodologias-ativas?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 22 nov. 2025.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

BEHRENS, M. A. **Docência na era digital: metodologias ativas para inovação pedagógica.** Curitiba: Appris, 2023.

CANELLO, Elenice Maria; ALTENHOFEN, Marciane. O professor e as metodologias ativas: gamificação na educação. **REVISTA ILUSTRAÇÃO**, Cruz Alta, v. 6, n. 3, p. 3-15, 2025. Disponível em: <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/439>. Acesso em: 16 de out. 2025.

CARLOS, Fabiane Lima; SOUZA, Luceli de. A gamificação como abordagem metodológica: uma contribuição para o ensino-aprendizagem de Ciências. **REVISTA EDUCAÇÃO PÚBLICA**, Rio de Janeiro, v. 25, nº 37, 2025. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/25/37/a-gamificacao-como-abordagem-metodologica-uma-contribuicao-para-o-ensino-aprendizagem-de-ciencias>. Acesso em: 3 out. 2025.

CARVALHO, C. M. S. **A gamificação como ferramenta metodológica no componente curricular de história dos anos finais.** TCC (Programa de Pós-graduação Latu Sensu em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, Petrolina, PE, 2024. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1442/1/TCC-A%20GAMIFICA%C3%87%C3%83O%20COMO%20FERRAMENTA%20METODOL%C3%93GICA%20NO%20COMPONENTE%20CURRICULAR%20DE%20HIST%C3%93RIA%20DOS%20ANOS%20FINAIS%20%281%29.pdf>. Acesso em: 12 de nov. 2025

CLAUDINO, Francisco Bruno Rodrigues; SILVA, Andréa Soares Rocha da; BEZERRA, Fábio Araújo. Ressignificando as práticas de ensino com aplicação de metodologias ativas. **REVISTA EDUCAÇÃO ONLINE**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 44, p. 1-19, set.-dez. 2023. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/1459>. Acesso em: 20 nov. 2025.

COSTA, Maraliza Evalini Nunes. O uso da Gamificação como forma de superar o tradicionalismo pedagógico. **REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL UFU**. 2021. 22 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal de Uberlândia, Araxá, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/33599?locale=pt_BR. Acesso em: 18 de set. 2025.

FERREIRA, Francisco Renato Silva et al. Gamificação e aprendizagem: inovações tecnológicas para o ensino na Educação Básica. In: **PANORAMA DA EDUCAÇÃO: estudos interdisciplinares**. Aurum Publisher, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.63330/aurumpub.011-030>. Acesso em 10 out. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JACQUES, Ediane de Fátima. Gamificação como instrumento pedagógico no ensino de matemática no ensino fundamental. **REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL UNINTER**. 2023. 100 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional Uninter, Curitiba, 2023. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/1474>. Acesso em 25 set. 2025.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia tradicional: notas introdutórias**. [S. l.: s. n.], 2012. 12 p. Texto provisório para uso em sala de aula. Disponível em: <https://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/5146/material/Pedagogia%20Tradicional%202012%202.pdf>. Acesso em: 22 out. 2025.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. **ETD – EDUCAÇÃO TEMÁTICA DIGITAL**, Campinas, v. 20, n. 1, p. 5-26, jan./mar. 2018. Disponível em: https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/14543/2/Possibilidades_de_reassignificacoes_nas_praticas_pedagogicas_emergentes_da_gamificacao.pdf. Acesso em: 25 ago. 2025.

MARQUES, Humberto Rodrigues et al. Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Avaliação: **REVISTA DA AVALIAÇÃO DA EDUCAÇÃO SUPERIOR**, Campinas; Sorocaba, v. 26, n. 3, p. 718-741, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005>. Acesso em 21 out. 2025.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. **CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS, EDUCAÇÃO E CIDADANIA: aproximações jovens**. Vol. II. Ponta Grossa: 2015. p. 15-33. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 15 set. 2025.

OLIVEIRA, Luiz Eduardo Coringa et al. Uso da gamificação no ambiente escolar como espaço ressignificação de conceitos. **Anais VIII CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/89701>. Acesso em: 21 out. 2025.

OLIVEIRA, Reumally Nunes de; ASSUNÇÃO, Bárbara Aline Ferreira (org.). **Educação contemporânea: teorias e inovações para o futuro**. 1. ed. São Paulo: EBPCA – Editora Brasileira de Publicação Científica Aluz, 2024.

OLIVEIRA, Tulio Augusto Andrade et al. **A gamificação e o desenvolvimento de competências socioemocionais em sala de aula**. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 7, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i7.16799>. Acesso em: 22 nov. 2025.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1996.

RAPOSO NETO, Luiz Torres; PENTEADO, Camila de Fátima de Oliveira; CARVALHO, Lillian Amaral de. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. *Perspectivas em Diálogo: REVISTA DE EDUCAÇÃO E SOCIEDADE*, Naviraí, v. 10, n. 22, p. 313–327, jan./mar. 2023. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/>. Acesso em: 22 out. 2025.

NARCISO, Rodi et al. Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. **REVISTA IBERO-AMERICANA DE HUMANIDADES**, Ciências e Educação, São Paulo, v. 10, n. 3, p. 313-327, mar. 2024. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13050>. Acesso em: 19 nov. 2025.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. 41. ed. Campinas: Autores Associados, 2008.

SILVA, Davi Souza da et al. Gamificação na educação: estratégias para engajamento e retenção de conhecimento. **LUMEN ET VIRTUS**, São José dos Pinhais, v. XV, n. XLIII, p. 7987–8000, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv15n43-026>. Acesso em: 15 nov. 2025.

SILVA, Maria Cristina Borges da (org.). **Práticas Pedagógicas e Elementos Articuladores**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2016. Disponível em: https://tuiuti.edu.br/wp-content/uploads/2022/11/miolo_livro_prat_e_elementos_2019.pdf. Acesso em: 17 out. 2025.

SILVA, Sávio Oliveira da. **Gamificação no ensino de ciências: perspectivas e desafios para professores do Ensino Fundamental II em escolas públicas no município de Manaus - AM**. TEDE. 2024. 157f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Humanidades) – Universidade Federal do Amazonas, Humaitá (AM), 2024. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/10306#preview-link2>. Acesso em: 25 out. 2025.

SILVA, Terezinha da et al. A gamificação como estratégia pedagógica: implicações no aprendizado. **MISSIONEIRA**, Santo Ângelo, v. 27, n. 4, p. 209–217, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/g7tzz846>. Acesso em: 21 nov. 2025

SOUZA, Israel Leandro. A Aplicação de Metodologias Ativas por meio da Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem. **REVISTA DO ENCONTRO DE GESTÃO E**

TECNOLOGIA, [S. l.], v. 1, n. 05, p. 20–35, 2024. Disponível em: http://revista.fateczl.edu.br/index.php/engetec_revista/article/view/161. Acesso em: 3 out. 2025.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente à Deus, meu porto seguro, em segundo a minha família por me apoiar nos estudos quando estou ausente, e em terceiro ao meu orientador, pela paciência, apoio, confiança e excelência na orientação acadêmica para elaboração desta pesquisa.

Ao Instituto Federal do Amapá por oportunizar a realização deste curso, pelo ambiente amigável e produtivo que a instituição oferece.