

# Gamificação com *Flow*: Resgatando o Lúdico para uma Aprendizagem Engajadora no Ensino Fundamental

*Gamification as a Strategy to Revitalize  
the Ludic and Promote Flow in Elementary School*

Viviane E. da Silva<sup>1</sup>, Alexandre Farbiarz<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano – Universidade Federal Fluminense  
(UFF)

CEP 24220-900– Niterói, RJ – Brazil

vieucllydes@id.uff.br, alexandrefarbiarz@id.uff.br

**Abstract. Introduction:** *This exploratory and bibliographic study investigates the potential of gamification to revitalize the ludic in Elementary School, aiming for more motivating learning and the Flow experience. The central objective is to analyze how the application of game elements in educational activities can promote these conditions and reintegrate the ludic. The methodology involved the survey and analysis of literature on the ludic, gamification, Flow, and the BNCC (Brazilian National Common Core Curriculum). The results suggest that gamification can increase engagement and motivation, facilitating learning and the development of skills, despite implementation challenges, offering a path to more dynamic teaching aligned with the BNCC.*

**Keywords** *Gamification, Ludic, Elementary school, Flow, BNCC.*

**Resumo. Introdução:** *Este estudo exploratório e bibliográfico investiga o potencial da gamificação para revitalizar o lúdico no Ensino Fundamental, visando um aprendizado mais motivador e a experiência de Flow. O objetivo central é analisar como a aplicação de elementos de jogos em atividades educacionais pode promover essas condições e reintegrar o lúdico. A metodologia envolveu o levantamento e a análise da literatura sobre lúdico, gamificação, Flow e BNCC. Os resultados sugerem que a gamificação pode aumentar o engajamento e a motivação, facilitando a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades, apesar dos desafios de implementação, oferecendo um caminho para um ensino mais dinâmico e alinhado à BNCC.*

**Palavras-Chave** *gamificação, lúdico, Ensino Fundamental, Flow, BNCC.*

## 1. Introdução

O presente estudo aborda a temática da gamificação como uma estratégia pedagógica com o potencial de revitalizar o lúdico no contexto do Ensino Fundamental. Compreendendo o lúdico em sua amplitude, desde as brincadeiras da infância até as manifestações culturais complexas (Huizinga, 2000; Brougère, 1998), e reconhecendo sua centralidade no desenvolvimento infantil, conforme preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a Educação Infantil (Brasil, 2018), esta pesquisa investiga como a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, com sua crescente formalização, pode levar a uma redução na exploração do potencial lúdico na aprendizagem. Fundamentado nas teorias que destacam a importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo e social (Piaget, 1994; Vygotsky, 1989) e na centralidade do brincar/jogar na Educação Infantil (Kishimoto, 2010),

este trabalho busca analisar a lacuna existente na transição para o Ensino Fundamental, onde a ludicidade, embora mencionada na BNCC (Brasil, 2018), parece perder espaço para abordagens mais formais.

Nesse cenário, a gamificação emerge como uma abordagem promissora, definida como a aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos (Werbach; Hunter, 2012), capaz de aplicar elementos e princípios dos jogos em atividades educacionais, transcendendo a mera recreação e promovendo um engajamento mais profundo e significativo dos educandos. O objetivo deste trabalho é analisar como a gamificação pode criar as condições para um aprendizado mais motivador e para a experiência do estado de *Flow* (Nakamura; Csíkszentmihályi, 2002), um estado de concentração e envolvimento profundo intrinsecamente motivador, contribuindo para a reintegração do lúdico nas diversas realidades do Ensino Fundamental, inclusive naquelas com acesso limitado a recursos tecnológicos.

Para alcançar este objetivo, a metodologia empregada neste estudo é de natureza qualitativa, caracterizada como exploratória e bibliográfica. Realizamos um levantamento e análise da literatura existente sobre o conceito de lúdico (Dicio, 2025; Luckesi, 2020), sua manifestação cultural (Huizinga, 2000; Brougère, 1998), sua importância no desenvolvimento infantil (Piaget, 1994; Vygotsky, 1989; Kishimoto, 2010) e nas diretrizes educacionais brasileiras (Brasil, 2018). A pesquisa também se debruçou sobre a definição e os princípios da gamificação (Werbach; Hunter, 2012; Fadel *et al.*, 2014) e a teoria do estado de *Flow* (Nakamura; Csíkszentmihályi, 2002), buscando identificar as conexões teóricas e o potencial da gamificação para revitalizar o lúdico no Ensino Fundamental. A análise desse *corpus* bibliográfico permitiu conhecer os argumentos, conceitos e resultados de estudos que sustentam a discussão sobre a aplicação da gamificação nesse contexto educacional.

A busca de referências foi realizada de forma sistemática, abrangendo bases de dados e plataformas de acesso aberto reconhecidas no meio acadêmico, como Google Scholar, Scielo e os Anais do SBGames. A inclusão dos Anais do SBGames é de particular relevância, pois se trata do principal evento científico sobre jogos e entretenimento digital no Brasil, que anualmente publica trabalhos de pesquisa nas áreas de jogos educacionais e gamificação. A estratégia de busca utilizou uma combinação de palavras-chave em português, como gamificação e educação, lúdico e Ensino Fundamental, *Flow* e gamificação, aprendizagem e BNCC, para identificar os materiais mais pertinentes à temática. A análise interpretativa da literatura buscou identificar argumentos, conceitos e resultados de estudos que sustentam a discussão sobre a aplicação da gamificação nesse contexto educacional.

Ao explorarmos as oportunidades e os desafios da implementação da gamificação no Ensino Fundamental, este estudo se fundamenta nas bases teóricas do construtivismo (Piaget, 1994; Vygotsky, 1989), que enfatizam o papel ativo do educando na construção do conhecimento e a importância da interação e do contexto social na aprendizagem. A teoria do *Flow* (Nakamura; Csíkszentmihályi, 2002) oferece um arcabouço para compreender o estado de engajamento ótimo que a gamificação busca promover. Adicionalmente, as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018) fornecem o contexto educacional brasileiro e a importância atribuída ao lúdico na educação, especialmente na Educação Infantil, servindo como ponto de referência para analisar a transição para o Ensino Fundamental. Ao articularmos essas bases teóricas, buscamos oferecer reflexões sobre o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica alinhada às necessidades de um aprendizado mais engajador e significativo para os educandos do Ensino Fundamental.

## 2. Desvendando o universo do lúdico

Ao iniciarmos nossa exploração sobre a presença e a transformação do lúdico no percurso educativo, passa a ser essencial compreender o que é lúdico. De acordo com o dicionário Dicio (2025), o termo evoca o universo dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras e das atividades que nos proporcionam prazer e envolvimento genuíno. Essa expectativa é ampliada por Luckesi (2020), que descreve a atividade lúdica como aquela que oferece à pessoa uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e uma entrega total à vivência. Participar de uma experiência plena significa se envolver em uma atividade lúdica, sendo alegre, flexível e saudável. Ademais, Huizinga (2000), oferece uma dimensão cultural ao lúdico, concebendo-o como um elemento fundamental da cultura, presente em todas as formas de organização social, desde as mais primitivas até as mais sofisticadas.

Diferentemente do lúdico, a ludicidade pode ser compreendida, ainda de acordo com (Dicio, 2025), como uma característica ou propriedade inerente ao que é lúdico, ou seja, o que é realizado por meio de jogos, brincadeiras e atividades criativas. Nesse sentido, a própria palavra lúdico, de acordo com Huizinga (2000), encontra suas raízes no latim *ludus*, que abrange significados “os como jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e os jogos de azar (p. 29), não se limitando às crianças.

Considerando essa amplitude de significados do *ludos*, Brougère (1998) afirma que a cultura lúdica se manifesta nas práticas sociais, nos rituais e nas interações, moldando a forma como nos relacionamos com o mundo e uns com os outros. Ao analisar o papel da cultura lúdica, o autor detalha os elementos que a estruturam:

A cultura lúdica é, então, composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana: os verbos no imperfeito, as quadrinhas, os gestos estereotipados do início das brincadeiras compõem assim aquele vocabulário cuja aquisição é indispensável ao jogo (Brougère, 1998, p. 1).

Brougère (1998, p. 1) também afirma que:

A cultura lúdica compreende evidentemente estruturas de jogo que não se limitam às de jogos com regras. O conjunto das regras de jogo disponíveis para os participantes numa determinada sociedade compõe a cultura lúdica dessa sociedade e as regras que um indivíduo conhece compõem sua própria cultura lúdica. O fato de se tratar de jogos tradicionais ou de jogos recentes não interfere na questão, mas é preciso saber que essa cultura das regras individualiza-se, particulariza-se. Certos grupos adotam regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco monolítico mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais.

De acordo com essa premissa, podemos perceber que essa diversidade reflete as particularidades de cada grupo social, demonstrando que as interações lúdicas são moldadas por contextos históricos, sociais e culturais distintos. Sob essa ótica, ao considerarmos a vivência das crianças, adolescentes e jovens, conseguimos observar como elas constroem suas próprias identidades lúdicas.

Desde a infância, as crianças estão imersas em um mundo de brincadeiras, jogos e atividades que estimulam a imaginação e a interação social (Kishimoto, 2010). Esse contato precoce com o lúdico contribui para a internalização de regras (Piaget, 1994) e para a construção de um repertório lúdico compartilhado que facilita a socialização (Vygotsky, 1989). Assim, a medida que as crianças crescem, a cultura lúdica é expandida para jogos de regras mais complexas, esportes, jogos digitais e outras formas de entretenimento que

também possuem suas próprias dinâmicas e regras (Brougère, 1998). Nesse contexto, acreditamos que o lúdico se manifesta de maneiras diversas ao longo do desenvolvimento, influenciando a dinâmica social, oferecendo oportunidades de aprendizado e moldando as interações nos diferentes contextos em todas as etapas do desenvolvimento humano.

### 3. Jogar e brincar: fundamentos teóricos e centralidade na Educação Infantil

Considerando a presença do lúdico em todas as fases do desenvolvimento, o presente tópico volta o seu olhar para a Educação Infantil, onde o brincar assume papel de destaque para o desenvolvimento das crianças. Nesse contexto, ressaltamos que o brincar, longe de ser apenas uma atividade recreativa, é base para o desenvolvimento infantil, permeado pela espontaneidade e pela imaginação. Ao brincar, a criança aprende a viver, desenvolve conceitos e adquire experiências que são essenciais para o seu cotidiano (Vygotsky, 1998).

Nesse sentido, o autor também estabelece um paralelo entre o brincar e a instrução escolar, afirmando que ambos criam uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Em cada um desses contextos, as crianças desenvolvem habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, que serão internalizados. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida infantil se tornam temas de jogo. Já a escola, tanto o conteúdo ensinado, quanto o papel do adulto que ensina, são cuidadosamente planejados e analisados. Como afirma Vygotsky (1998, p. 97), a ZDP é:

A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes.

No contexto educacional brasileiro, a BNCC confere ao brincar uma centralidade na Educação Infantil. A BNCC estabelece dois eixos estruturantes fundamentais: as interações e as brincadeiras. Ressaltando a importância dessas diretrizes, a BNCC se baseia no Documento Curricular Nacional para a Educação Infantil (DCNEI), que também enfatiza que a interação e a brincadeira são essenciais para o desenvolvimento infantil (Brasil, 2018).

Ao adotar a perspectiva, a BNCC, aprofunda e reflete sobre as diretrizes, reforçando que as experiências lúdicas e interativas são indispensáveis para que as crianças construam conhecimento, desenvolvam habilidades sociais e se socializem. Nessa premissa, esses eixos sustentam as práticas pedagógicas e garantem que as crianças tenham acesso aos direitos de conviver, brincar, participar, explorar expressar e se conhecer, assegurando um desenvolvimento integral na Educação Infantil (Brasil, 2018).

Todavia, é também importante mencionar que, embora o eixo de aprendizagem seja diretamente mencionado como brincadeira e não jogo, este pode ser considerado um eixo estruturante pela interconexão entre o brincar e o jogar, reforçando a importância de uma abordagem pedagógica que valorize as experiências lúdicas como essenciais para o desenvolvimento integral infantil.

Corroborando com essa perspectiva, Dias, Vasconcellos e Barreto (2017) afirmam que a palavra jogo aparece cinco vezes, no documento, sendo mencionado nas descrições de objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, e em todas, ligado à brincadeira, descritos enquanto atividades:

[...] cujos sistemas de regras devem ser reconhecidos, assim como as **regras** do convívio social (campo de experiências: ‘o eu, o outro e o nós’); atividades que abrangem **gestos**, movimentos, olhares e sons, relacionados a **culturais** diversas, que

podem ser **apropriados** pelas crianças e também **criados** pelas mesmas (campo de experiências ‘corpo, gestos e movimentos’); oportunidade para o uso do **corpo** e a educação desse uso (campo de experiências ‘corpo, gestos e movimentos’); recurso empregado no **relacionamento** com o outro, também levando em conta o corpo (na transição para o Ensino Fundamental) (Dias *et al*, 2017, p. 1105, grifo do autor).

Ainda de acordo com os autores, alguns elementos importantes podem ser identificados com a definição de Huizinga (2000), em especial, as regras que formam o sistema do jogo são vistas como exercícios nas brincadeiras. Além disso, destacamos o relacionamento com o outro e a formação de grupos sociais, bem como a identidade cultural, que é composta por elementos e movimentos relacionados ao jogo (Dias *et al.*, 2017).

A análise da centralidade do brincar/jogar na Educação Infantil, fundamentada em teorias do desenvolvimento valorizada pela BNCC, como eixo estruturante e direito da criança, estabelece a ludicidade como essencial na primeira etapa da Educação Básica. Contudo, a percepção e a prática pedagógica parecem sofrer uma inflexão significativa com a transição para o Ensino Fundamental, que começa com os Anos Iniciais (1º ao 5º ano) e perpassa pelos Anos Finais (6º ao 9º ano), especialmente no que tange à cultura escolar e sua relação com a utilização do lúdico.

#### **4. Do brincar e jogar ao ensino formal: práticas pedagógicas no Ensino Fundamental**

A transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental marca uma mudança na estrutura curricular e nas expectativas de aprendizagem, ainda que a BNCC para o Ensino Fundamental reafirme a importância da ludicidade e dos jogos como estratégias pedagógicas e relevantes para essa etapa (Brasil, 2018). Embora a formalização do ensino aumente com o foco na alfabetização e nos conteúdos disciplinares, a BNCC reconhece que o envolvimento em atividades lúdicas e jogos continua sendo fundamental para o engajamento dos educandos, para a compreensão de conceitos e para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, a cooperação e a resolução de problemas (Brasil, 2018).

A BNCC para os Anos Iniciais menciona a importância de articulação com a Educação Infantil (Brasil, 2018, p. 57-58, grifos do autor):

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária **articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil**. Tal articulação precisa prever tanto a **progressiva sistematização** dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de **novas formas de relação** com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.

No entanto, Dias *et al* (2017), ao analisarem os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, observam que o jogo e a brincadeira são vistos como uma transição para uma estrutura educacional que vai sendo afastada dessas formas de aprendizagem. Isso se aplica tanto à matemática quanto às ciências humanas, como geografia e linguagens artísticas. Embora haja menções a essas experiências como situações de interesse dos educandos, existe um reforço à ideia de que jogos e brincadeiras são restritos à Educação Infantil e essa perspectiva deve ser superada por uma transição suave.

Ao avançar para os Anos Finais do Ensino Fundamental, a formalização é intensificada ainda mais. A BNCC para essa etapa aborda o lúdico de forma menos explícita, com foco no desenvolvimento de habilidades mais complexas, visto que “[...] os estudantes

se deparam com **desafios de maior complexidade**, sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas” (Brasil, 2018, p. 60, grifo do autor). No entanto, é importante destacar que os jogos e atividades que incorporam elementos lúdicos podem ser utilizados como estratégias para desenvolver essas habilidades.

Percebemos que a BNCC estabelece uma clara distinção entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental. Na Educação Infantil, o brincar/jogar são considerados estruturantes para o desenvolvimento das crianças, proporcionando experiências lúdicas para o seu desenvolvimento integral. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC ainda reconhece a importância da ludicidade, mas essa abordagem diminui à medida que os educandos avançam para os Anos Finais, reforçando a ideia que jogos/brincadeiras são restritos à Educação Infantil.

Diante dessa progressiva formalização e da adaptação do lúdico ao longo do Ensino Fundamental, a gamificação surge como uma abordagem pedagógica capaz de reintegrar elementos lúdicos de forma estruturada e engajadora em diferentes contextos de aprendizagem. Ao aplicar mecânicas, dinâmicas e princípios dos jogos em atividades educacionais, a gamificação oferece um caminho para potencializar a motivação dos educandos, promover a participação ativa e facilitar a aprendizagem, tornando-a mais significativa em todas as etapas do ensino da Educação Básica.

## **5. Gamificação e teoria de *Flow*: uma estratégia para (re)integrar o lúdico ao Ensino Fundamental**

Gamificação, termo que deriva do inglês *gamification*, refere-se à aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos que não são de jogos (Werbach; Hunter, 2012), surgindo como uma abordagem pedagógica com o potencial de transcender as limitações do espaço escolar, oferecendo uma estrutura para (re)integrar elementos lúdicos de forma estratégica e engajadora no processo de aprendizagem.

Diferentemente dos jogos ou da aprendizagem baseada em jogos, a gamificação não cria um jogo em si, mas incorpora mecânicas, tais como recompensas, rankings, desafios; dinâmicas, tais como competição, colaboração, progressão; e componentes, tais como pontos, insígnias e avatares, para tornar as atividades mais interessantes e motivadoras (Werbach; Hunter, 2012).

Um dos objetivos centrais da gamificação é criar as condições para que os educandos experimentem o *Flow*. Entendemos como estado de *Flow* um estado de concentração e envolvimento profundo em uma atividade, caracterizado por um equilíbrio entre o desafio proposto e as habilidades do indivíduo, metas claras, *feedback* imediato e uma sensação de felicidade. Nesse estado, a motivação é intrínseca, onde o prazer e a satisfação em realizar a atividade em si impulsionam o engajamento, e a percepção do tempo pode ser alterada (Nakamura; Csíkszentmihályi, 2002).

Diferentemente de uma metodologia tradicional, onde a motivação pode ser predominantemente extrínseca, baseada em recompensas externas ou na evitação de punições, a gamificação bem planejada busca despertar a motivação intrínseca dos educandos. Ao oferecer desafios adequados ao seu nível de habilidade, fornecer *feedback* constante sobre o seu progresso e permitir um certo grau de autonomia e escolha, a gamificação convida o educando a participar ativamente de dentro do processo de aprendizagem. O engajamento e o *Flow* resultantes dessa participação intrínseca tendem a ser

muito mais profundos e sustentáveis, potencializando a aprendizagem e o alcance dos objetivos educacionais de forma mais eficaz e prazerosa. Para ilustrar como esses princípios se materializam na prática pedagógica, apresentamos duas experiências aplicadas no Ensino Fundamental.

A implementação da gamificação, quando alinhada à promoção do estado de *Flow*, pode transformar a experiência de aprendizagem em diversas fases do Ensino Fundamental. A gamificação pode ser aplicada de forma lúdica e visual para consolidar conhecimentos básicos. Uma experiência pedagógica real, focada em ortografia e vocabulário, foi o desafio dos Construtores de palavras, aplicada a uma turma do 5º ano, em 2017. Nela, cada letra correta adicionava um bloco à construção de uma torre física, com pontos extras por palavras mais complexas. O feedback imediato (bloco adicionado) e a meta clara (construir a maior torre) estimulava o *Flow*, pois o desafio era gradualmente ajustado às habilidades dos discentes, mantendo-os concentrados e motivados pelo prazer de ver sua criação crescer e de superar os próprios limites. Outra experiência pedagógica aplicada foi o projeto decifra enigmas, ainda com turmas de 5º ano, no ano de 2022, que precisavam desenvolver a leitura e interpretação de textos mais longos. Nele, os educandos eram desafiados a ler um texto específico para encontrar pistas que os levariam a desvendar enigmas interligados. Cada enigma decifrado desbloqueava a próxima parte da leitura ou um novo desafio. A autonomia na busca pelas pistas, os desafios progressivos dos enigmas e a satisfação intrínseca de decifrar o mistério criavam um ambiente propício ao *Flow*, onde os educandos se sentiam imersos na tarefa, percebendo a leitura como uma aventura significativa e recompensadora, muito além da simples decodificação.

A versatilidade da gamificação permite sua aplicação em diversos conteúdos específicos do Ensino Fundamental, abrangendo áreas como Matemática, Português, Ciências e História. Por exemplo, em Matemática, um torneio de tabuadas poderia usar fases progressivas com desafios cronometrados e níveis de dificuldade crescentes, recompensando precisão e velocidade. Em Ciências, um desafio da cadeia alimentar poderia transformar a pesquisa sobre ecossistemas em uma missão de sobrevivência, onde cada animal ou planta corretamente identificado adiciona recursos ou pontos ao grupo. Esses exemplos, sejam eles atividades reais ou hipotéticas, demonstram como as mecânicas de jogo podem ser adaptadas para gerar engajamento e promover o *Flow* em diferentes contextos curriculares, tornando o aprendizado mais dinâmico e prazeroso.

A implementação da gamificação no Ensino Fundamental apresenta tanto desafios quanto oportunidades. Entre os desafios, destacamos a necessidade de formação de educadores para o design e a aplicação eficaz de mecânicas de jogos, a adaptação de conteúdos curriculares às dinâmicas gamificadas e a garantia de acesso equitativo a recursos, especialmente em realidades com limitações tecnológicas. Além disso, é crucial evitar a superficialidade da gamificação, focando na integração de elementos lúdicos que promovam a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de habilidades relevantes, em vez de apenas na competição ou na obtenção de recompensas (Schons; Straub, 2023).

A implementação da gamificação no Ensino Fundamental apresenta, contudo, desafios importantes que educadores e instituições devem considerar para garantir sua eficácia:

- Formação Docente: muitos educadores carecem de formação específica em *game design* e na transposição de elementos lúdicos para o currículo. A resistência a novas

abordagens pedagógicas e a complexidade de gerenciar uma sala de aula gamificada também demandam apoio contínuo.

- **Adaptação Curricular:** a integração significativa de mecânicas de jogos exige mais do que “pontuar” atividades. Requer tempo e criatividade para redesenhar o planejamento, garantindo que a ludicidade potencialize o conteúdo, sem desvirtuá-lo.
- **Acesso a Recursos:** a disponibilidade de tecnologia e materiais didáticos gamificados é desigual. Embora a gamificação analógica seja viável, sua criação demanda tempo e criatividade do educador, um recurso frequentemente escasso.
- **Modelos de Avaliação:** os métodos tradicionais de avaliação nem sempre se alinham com a natureza processual e colaborativa da gamificação. Desenvolver avaliações formativas que valorizem o progresso, a participação e as habilidades desenvolvidas é um desafio constante.
- **Percepção da Atividade:** é crucial que a gamificação não seja vista como mera brincadeira. Educandos e pais precisam compreender o valor pedagógico e o desenvolvimento de habilidades subjacentes para que a atividade seja levada a sério (Schons; Straub, 2023).

Por outro lado, as oportunidades são vastas. A gamificação pode aumentar significativamente o engajamento e a motivação dos educandos, tornando o aprendizado mais dinâmico e interessante (Santos *et al.*, 2024). Ao proporcionar *feedback* imediato e desafios progressivos, ela pode facilitar a compreensão de conceitos complexos e o desenvolvimento do raciocínio lógico e da resolução de problemas. A colaboração e a competição saudável, frequentemente incorporadas em sistemas gamificados, podem também fortalecer habilidades sociais importantes. Para além do conteúdo, a gamificação é uma poderosa estratégia para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais, como pensamento crítico, criatividade, comunicação, resolução de problemas e autonomia – todas preconizadas pela BNCC. Ao engajar os educandos em desafios com propósito, a gamificação estimula a construção ativa do conhecimento, transformando a aquisição de informações em uma aprendizagem verdadeiramente significativa, onde os conceitos são internalizados e aplicados em contextos variados.

Além disso, a gamificação pode ser adaptada a diferentes disciplinas e níveis de ensino, oferecendo flexibilidade para atender às necessidades específicas de cada turma e contexto (Alencar; Silva, 2021). Estudos têm demonstrado o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica no Ensino Fundamental, inclusive na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os educandos (Schons; Straub, 2023). Mesmo em ambientes com recursos tecnológicos limitados, é possível implementar estratégias de gamificação analógica, utilizando jogos de tabuleiro, cartas e outras atividades lúdicas que incorporem mecânicas de jogos (Eugenio, 2020). Ao superar os desafios com planejamento cuidadoso e criatividade, a gamificação se apresenta como uma poderosa ferramenta para revitalizar o lúdico e promover o *Flow* no Ensino Fundamental, alinhando-a aos objetivos da BNCC de um aprendizado mais engajador e significativo.

## 6. Considerações finais

A análise apresentada neste artigo explorou o potencial da gamificação como uma estratégia pedagógica relevante para reintegrar o lúdico no Ensino Fundamental, reconhecendo a importância do brincar e do jogar no desenvolvimento infantil e a progressiva diminuição dessa abordagem no ensino formal. A gamificação emerge como um caminho promissor para criar um ambiente de aprendizado mais motivador e propício à experiência do estado de *Flow* (Nakamura; Csikszentmihályi, 2002), conforme evidenciado na literatura consultada e nas experiências pedagógicas apresentadas.

A implementação da gamificação, embora apresente desafios relacionados à formação de educadores, ao design pedagógico eficaz e à disponibilidade de recursos equitativos, oferece oportunidades significativas para aumentar o engajamento dos educandos, facilitar a compreensão de conteúdos complexos e desenvolver habilidades importantes como o raciocínio lógico, a colaboração e a resolução de problemas. Alinhada às diretrizes da BNCC, a gamificação pode contribuir para revitalizar o lúdico no Ensino Fundamental em suas diversas realidades, promovendo um aprendizado mais eficaz, prazeroso e significativo para os educandos. A relevância destes achados reside na consolidação teórica que sustenta a gamificação como uma abordagem pedagógica com potencial para endereçar a lacuna entre a centralidade do lúdico na Educação Infantil e sua menor exploração no Ensino Fundamental. Ao destacar a capacidade da gamificação de fomentar a motivação intrínseca e o estado de *Flow*, este estudo oferece subsídios para que educadores e pesquisadores considerem e explorem a aplicação estratégica de elementos de jogos como um meio de otimizar o processo de ensino-aprendizagem e promover um maior engajamento dos educandos com o currículo.

Para aprofundar a compreensão sobre a gamificação no contexto do Ensino Fundamental e verificar empiricamente o potencial discutido neste estudo bibliográfico, futuras investigações podem seguir diversos caminhos metodológicos. Estudos de caso em salas de aula permitiriam uma análise aprofundada da implementação da gamificação, observando as interações, o engajamento dos educandos e os desafios práticos enfrentados pelos educadores. Pesquisas-ação, por sua vez, envolveriam os educadores no processo de design e aplicação de estratégias gamificadas, facilitando a reflexão sobre a própria prática e a adaptação das metodologias. Além disso, pesquisas quase experimentais com grupos controle e experimental poderiam tentar quantificar o impacto da gamificação na motivação, no desempenho acadêmico e no desenvolvimento de habilidades específicas, utilizando instrumentos como questionários de autoavaliação de *Flow*, escalas de engajamento e análises comparativas de resultados de aprendizagem. A coleta de dados por meio de entrevistas semiestruturadas com educandos, educadores e pais também seria crucial para capturar percepções e experiências qualitativas, fornecendo uma visão holística dos efeitos da gamificação no ambiente escolar.

## Referências

Alencar, D. P.; Silva, E. G. (2021). Gamificação do ensino: concepções docentes acerca do uso de atividades gamificadas nos anos iniciais do ensino fundamental. *Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco*, 25, 07–36. Disponível em: <https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/1389/983>. Acesso em: 10 abr. 2025.

- Barreto, M. A. *et al.* (2021). Gamificação no ensino de ciências da natureza: articulando a metodologia ativa em sequências didáticas no ensino fundamental através do PIBID. *The Journal of Engineering and Exact Sciences*, 7(4), 13246-01.
- Brasil (2018). *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC.
- Brougère, G. (1998). A criança e a cultura lúdica. *Dossiê. Rev. Fac. Educ.* 24(2).jul. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ>. Acesso em: 20 mar. 2025.
- Dias, C. M.; Vasconcellos, S. de V.; Barreto, J. O. (2017). Jogo e educação: menções e concepções em documentos oficiais. In *Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação SBC* (pp. 1104-1107). Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175463.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.
- Eugenio, T. (2020). *Aula em Jogo: Descomplicando a gamificação para educadores*. Editora Évora.
- Fadel, L. M.; Ulbricht, V. R.; Batista, C. R.; Vanzin, T. (Org.) (2014). *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (2010). *O brincar na educação infantil: parte 1*. [Entrevista concedida a Univesp TV]. São Paulo. Disponível em: <https://youtu.be/09w8a-u-AUU?si=m5URYH-Q3WOt7hdr>. Acesso em: 2 fev. 2025.
- Luckesi, C. (2020, 10 set.). *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese*. [Postagem de blog]. In Luckesi - ludicidade atividades lúdicas. Disponível em: [https://luckesi002.blogspot.com/2020\\_09\\_10\\_archive.html](https://luckesi002.blogspot.com/2020_09_10_archive.html). Acesso em: 17 mar. 2025.
- Lúdico (2025). In *Dicio, Dicionário online de português*. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludico/#:~:text=Significado%20de%20L%C3%BAdico,pelo%20prazer%20de%20a%20fazer>. Acesso em: 18 mar. 2025.
- Nakamura, J.; Csíkszentmihályi, M. (2002). The concept of flow. In C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.), *Handbook of positive psychology* (pp. 89-105). Oxford: Oxford University Press.
- Piaget, J. (1994). *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus.
- Santos, S. M. A. V. *et al.* (2024). Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. *Caderno Pedagógico*, 21(7), e5369. Disponível em: <https://ojs.studiespublicacoes.com.br/ojs/index.php/cadped/article/view/5369>. Acesso em: 18 abr. 2025.
- Schons, J. C. S.; Straub, S. L. W. (2023). Gamificação no ensino fundamental: metodologia ativa na perspectiva da educação inclusiva e da valorização das potencialidades de todos os estudantes. *Revista Eventos Pedagógicos*, 14(2), 424-442.
- Vygotsky, L. S. (1989). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.

Werbach, K.; Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.