REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

GAMIFICAÇÃO, MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO NA ESCOLA: UMA ANÁLISE TEÓRICO-REFLEXIVA DO *CLASSCRAFT*

GAMIFICATION, MOTIVATION, AND ENGAGEMENT IN SCHOOL: A THEORETICAL-REFLECTIVE ANALYSIS OF CLASSCRAFT

GAMIFICACIÓN, MOTIVACIÓN Y COMPROMISO EN LA ESCUELA: UN ANÁLISIS TEÓRICO-REFLEXIVO DE CLASSCRAFT

Carlos Eduardo Benites Fagundes
Doutorando, Universidade Federal do Pampa, Brasil
E-mail: carloseduardobfagundes@gmail.com

Amanda de Deus Flores
Mestranda, Universidade Federal do Pampa, Brasil
E-mail: amandaflores017@gmail.com

Jaqueline da Silva Moreira Cunha
Mestranda, Universidade Federal do Pampa, Brasil
E-mail: jaque.fag31@gmail.com

Claudi Guerin Júnior
Mestrando, Universidade Federal do Pampa, Brasil
E-mail: juniorclaudi129@gmail.com

Resumo

A gamificação educacional tem sido apontada como uma estratégia promissora para favorecer a motivação e o engajamento dos estudantes, especialmente quando articulada a objetivos pedagógicos claros e à mediação docente. Entre as iniciativas recentes, plataformas digitais de gamificação podem auxiliar professores na operacionalização de práticas gamificadas na escola, reduzindo a complexidade de criação de sistemas, regras e dinâmicas de acompanhamento. Nesse contexto, este artigo analisa o *Classcraft* como plataforma de gamificação educacional, descrevendo seu funcionamento e discutindo suas potencialidades e desafios como ferramenta de apoio à prática docente. Trata-se de um estudo de natureza teórico-reflexiva, fundamentado na análise da plataforma e no diálogo com literatura científica sobre gamificação, motivação, engajamento e emoções acadêmicas. As discussões indicam que recursos como narrativa, personalização de personagens, missões, *feedback* imediato e cooperação podem favorecer diferentes dimensões do engajamento e contribuir para a organização do trabalho pedagógico. Contudo, ressalta-se que os efeitos da gamificação não são automáticos e dependem da intencionalidade didática, da integração ao currículo e de cuidados para evitar uma motivação excessivamente extrínseca. Conclui-se que o *Classcraft* pode atuar como mediador do trabalho docente na implementação da gamificação, desde que utilizado de forma crítica, contextualizada e alinhada aos objetivos educacionais.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Palavras-chave: Gamificação; Engajamento; Motivação; Emoções acadêmicas; Tecnologias educacionais.

Abstract

Educational gamification has been identified as a promising strategy for fostering student motivation and engagement, particularly when aligned with clear pedagogical objectives and supported by effective teacher mediation. Among recent initiatives, digital gamification platforms can assist teachers in implementing gamified practices in schools, reducing the complexity involved in designing systems, rules, and monitoring dynamics. In this context, this article analyzes Classcraft as an educational gamification platform, describing its functioning and discussing its potentialities and challenges as a tool to support teaching practice. This study adopts a theoretical-reflective approach, based on the conceptual analysis of the platform and on dialogue with scientific literature on gamification, motivation, engagement, and academic emotions. The discussion indicates that features such as narrative elements, character customization, missions, immediate feedback, and cooperation may foster different dimensions of engagement and contribute to the organization of pedagogical work. However, it is emphasized that the effects of gamification are not automatic and depend on pedagogical intentionality, curriculum integration, and careful planning to avoid excessive reliance on extrinsic motivation. It is concluded that Classcraft can act as a mediator of teaching practice in the implementation of gamification, provided it is used critically, contextually, and in alignment with educational objectives.

Keywords: Gamification; Engagement; Motivation; Academic Emotions; Educational Technologies.

Resumen

La gamificación educativa ha sido señalada como una estrategia prometedora para favorecer la motivación y el compromiso de los estudiantes, especialmente cuando está articulada con objetivos pedagógicos claros y con la mediación docente. Entre las iniciativas recientes, las plataformas digitales de gamificación pueden ayudar a los profesores en la implementación de prácticas gamificadas en la escuela, reduciendo la complejidad asociada a la creación de sistemas, reglas y dinámicas de seguimiento. En este contexto, este artículo analiza Classcraft como una plataforma de gamificación educativa, describiendo su funcionamiento y discutiendo sus potencialidades y desafíos como herramienta de apoyo a la práctica docente. Se trata de un estudio de naturaleza teórico-reflexiva, fundamentado en el análisis conceptual de la plataforma y en el diálogo con la literatura científica sobre gamificación, motivación, compromiso y emociones académicas. Las discusiones indican que recursos como la narrativa, la personalización de personajes, las misiones, la retroalimentación inmediata y la cooperación pueden favorecer distintas dimensiones del compromiso y contribuir a la organización del trabajo pedagógico. Sin embargo, se destaca que los efectos de la gamificación no son automáticos y dependen de la intencionalidad didáctica, de la integración curricular y de cuidados para evitar una motivación excesivamente extrínseca. Se concluye que Classcraft puede actuar como mediador del trabajo docente en la implementación de la gamificación, siempre que

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

sea utilizado de manera crítica, contextualizada y alineada con los objetivos educativos.

Palabras clave: Gamificación; Compromiso; Motivación; Emociones académicas; Tecnologías educativas.

1. Introdução

Os desafios relacionados à motivação, ao engajamento e à participação dos estudantes no contexto escolar têm sido amplamente discutidos na literatura educacional, especialmente no âmbito do ensino de Ciências. Práticas pedagógicas tradicionalmente centradas na transmissão de conteúdos e na passividade discente têm se mostrado insuficientes para atender às demandas de um cenário educacional marcado pela diversidade de perfis estudantis e pela presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano dos alunos.

Nesse contexto, metodologias ativas e estratégias pedagógicas inovadoras têm ganhado destaque como alternativas para promover maior envolvimento dos estudantes com o processo de aprendizagem. Entre essas estratégias, a gamificação educacional tem despertado interesse crescente, ao propor a incorporação de elementos característicos dos jogos, como narrativas, desafios, sistemas de pontuação e *feedback* imediato em contextos educacionais não lúdicos, com o objetivo de favorecer a motivação e o engajamento dos estudantes (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Apesar do potencial atribuído à gamificação, estudos indicam que sua implementação no ambiente escolar ainda enfrenta desafios significativos. Muitos professores relatam dificuldades em estruturar sistemas gamificados de forma coerente com os objetivos pedagógicos, bem como em integrar elementos lúdicos ao currículo sem reduzir o processo educativo a práticas superficiais ou meramente motivacionais (Dicheva et al., 2015). Além disso, a literatura aponta que os efeitos da gamificação sobre a aprendizagem não são automáticos, dependendo

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

fortemente da intencionalidade didática e da mediação docente (Hamari et al., 2014).

Nesse cenário, plataformas digitais de gamificação educacional emergem como possíveis mediadoras do trabalho docente, ao oferecer estruturas organizadas que auxiliam na operacionalização de práticas gamificadas. O *Classcraft* destaca-se como uma dessas plataformas, ao propor um ambiente gamificado inspirado em jogos de RPG, no qual atividades pedagógicas, comportamentos e interações em sala de aula são organizados por meio de narrativas, missões, sistemas de *feedback* e trabalho em equipe.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo analisar o *Classcraft* como uma plataforma de gamificação educacional, descrevendo seu funcionamento e discutindo suas potencialidades e desafios como ferramenta de apoio à prática docente na escola. Trata-se de um estudo de natureza teórico-reflexiva, desenvolvido a partir da análise conceitual da plataforma e do diálogo com a literatura científica sobre gamificação educacional, motivação, engajamento e emoções acadêmicas. A análise do *Classcraft* foi organizada a partir de categorias analíticas relacionadas aos principais elementos da gamificação como narrativa, sistemas de *feedback*, missões, cooperação e apoio à gestão docente discutidas à luz dos referenciais teóricos mobilizados ao longo do texto.

2. Revisão da Literatura

A análise da gamificação no contexto educacional demanda uma abordagem teórica que ultrapasse a compreensão isolada de elementos lúdicos ou tecnológicos, exigindo a articulação entre diferentes campos do conhecimento que investigam os processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, o presente referencial teórico estrutura-se a partir do diálogo entre estudos sobre gamificação educacional, teorias da motivação humana, pesquisas sobre engajamento discente e investigações relacionadas às emoções acadêmicas. Parte-se do pressuposto de que a aprendizagem é um fenômeno multifatorial, influenciado simultaneamente por aspectos cognitivos, emocionais e sociais, os quais são potencialmente

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

mobilizados por estratégias pedagógicas gamificadas. Assim, a discussão teórica apresentada a seguir busca compreender como esses constructos se inter-relacionam no contexto escolar, considerando a gamificação não como um recurso isolado, mas como uma estratégia pedagógica mediada pela intencionalidade docente e integrada ao currículo.

2.1 Gamificação: conceitos e características

A gamificação tem sido compreendida como o uso de elementos típicos de jogos em contextos não lúdicos, com a finalidade de promover engajamento, motivação e participação (Deterding et al., 2011). No campo educacional, essa estratégia tem sido aplicada para reorganizar experiências de aprendizagem por meio de recursos como sistemas de pontos, níveis, desafios, *feedback* imediato, narrativas e metas progressivas. Diferentemente de "aprender jogando" em jogos educativos, a gamificação não pressupõe a criação de um jogo completo com finalidade instrucional, mas a incorporação de componentes de design de jogos em atividades já existentes, com intencionalidade pedagógica (Kapp, 2012).

Essa distinção é relevante para evitar confusões conceituais. Jogos educativos são produtos desenhados especificamente para ensinar determinados conteúdos por meio de dinâmicas de jogo, enquanto a gamificação opera como uma camada de estruturação e significação aplicada sobre práticas pedagógicas, mantendo o currículo e os objetivos de aprendizagem como eixo central. Assim, em vez de "substituir" o ensino, a gamificação pode funcionar como uma estratégia de reorganização do percurso pedagógico, articulando estímulos motivacionais e organização de tarefas com metas educacionais.

Além disso, a literatura destaca que os efeitos da gamificação são condicionados pelo modo como seus elementos são integrados ao contexto educacional. Gamificação não é sinônimo de recompensas; envolve, sobretudo, a construção de experiências com desafios significativos, progressão e senso de propósito. Por isso, compreendê-la como um conjunto de princípios de design

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

aplicáveis à educação contribui para evitar aplicações superficiais ou centradas exclusivamente em pontuações (Kapp, 2012; Seaborn & Fels, 2015).

2.2 Motivação e engajamento no contexto educacional

A motivação é um constructo central para compreender a participação discente e o envolvimento sustentado com as atividades escolares. A Teoria da Autodeterminação (TAD), proposta por Deci e Ryan (2000), tem sido amplamente utilizada em pesquisas educacionais para analisar condições que favorecem a motivação intrínseca. Segundo a TAD, três necessidades psicológicas básicas são fundamentais: autonomia (sentir-se agente das próprias ações), competência (perceber-se eficaz) e pertencimento (sentir-se conectado aos outros). Estratégias pedagógicas que atendem a essas necessidades tendem a promover motivação mais autônoma e engajamento mais consistente.

A gamificação pode dialogar diretamente com esses princípios quando oferece escolhas (autonomia), *feedback* de progresso (competência) e dinâmicas de equipe (pertencimento). Contudo, a literatura também alerta que o uso excessivo de recompensas externas pode deslocar o foco da atividade de aprendizagem para o prêmio, favorecendo uma motivação predominantemente extrínseca, com possíveis impactos negativos sobre a motivação intrínseca em certos contextos (Deci & Ryan, 2000). Assim, o desenho da gamificação precisa equilibrar recompensas com significado pedagógico.

Já o engajamento é frequentemente compreendido como um constructo multidimensional. Fredricks, Blumenfeld e Paris (2004) propõem que o engajamento envolve dimensões comportamental (participação, esforço), cognitiva (investimento mental, estratégias profundas) e emocional (interesse, pertencimento, entusiasmo). Ao discutir plataformas gamificadas, é importante considerar que ações visíveis (como participação e conclusão de tarefas) não são suficientes para caracterizar engajamento robusto; é necessário observar também o investimento cognitivo e a qualidade do envolvimento emocional.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Nesse sentido, estudos sobre gamificação indicam efeitos potencialmente positivos para engajamento e motivação, mas também apontam resultados variáveis dependendo do contexto, do perfil dos estudantes e do modo como a estratégia é implementada (Hamari et al., 2014; Seaborn & Fels, 2015). Isso reforça a importância de uma abordagem crítica e contextualizada, especialmente quando se trata do uso de plataformas digitais na escola.

2.3 Emoções e aprendizagem

As emoções desempenham papel relevante nos processos de aprendizagem, influenciando atenção, memória, persistência e autorregulação. No âmbito educacional, a Teoria do Controle-Valor, proposta por Pekrun (2006), destaca que emoções acadêmicas emergem a partir da forma como os estudantes percebem controle sobre as tarefas e valor atribuído a elas. Emoções positivas como interesse e entusiasmo tendem a favorecer a persistência e o engajamento; emoções negativas como ansiedade ou frustração podem, em determinadas condições, comprometer o desempenho e a participação especialmente quando não há suporte para regulação emocional.

A gamificação pode atuar como um mediador emocional ao criar experiências que intensifiquem o valor percebido das tarefas (por meio de narrativas, metas e desafios) e aumentem a sensação de controle (pela clareza de regras e *feedback* imediato). Entretanto, o ambiente gamificado também pode produzir tensões emocionais: penalizações públicas, comparações excessivas ou sistemas percebidos como injustos podem gerar frustração, desmotivação ou ansiedade. Assim, compreender as emoções como parte constitutiva do processo pedagógico é fundamental para avaliar criticamente o uso de mecanismos gamificados.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Além disso, a literatura sobre regulação emocional destaca que estudantes precisam desenvolver estratégias para lidar com emoções que emergem diante de desafios acadêmicos. Perspectivas como a de Gross (1998) apontam que emoções podem ser reguladas por diferentes mecanismos (por exemplo, reavaliação cognitiva, modulação da atenção), e que o contexto incluindo as práticas do professor influencia diretamente essa regulação. Logo, um ambiente gamificado bem conduzido pode favorecer não apenas engajamento, mas também desenvolvimento de autorregulação e manejo emocional, desde que o professor atue como mediador atento às dinâmicas afetivas da turma.

2.4 O papel do professor como mediador e a intencionalidade pedagógica na gamificação.

Embora plataformas gamificadas ofereçam recursos estruturados, a literatura é consistente ao enfatizar que os efeitos pedagógicos da gamificação dependem da mediação docente e da intencionalidade didática. A mediação, em perspectiva sociocultural, implica compreender que a aprendizagem é construída por meio de interações sociais orientadas e pelo uso de ferramentas culturais entre elas, tecnologias educacionais (Vygotsky, 2007). Assim, o professor não apenas "usa" uma plataforma, mas orienta a forma como ela se integra ao currículo, às interações e aos objetivos de aprendizagem.

Nesse sentido, a gamificação pode ser pedagógica e formativa quando se articula a metas claras, critérios transparentes, acompanhamento contínuo e espaços de reflexão. Por outro lado, quando aplicada de forma superficial centrada em pontos, rankings e recompensas pode reforçar práticas de controle e competição, reduzindo a complexidade do processo educativo (Kapp, 2012; Dicheva et al., 2015). A atuação docente é decisiva para equilibrar desafio e suporte, evitar injustiças percebidas e garantir que os elementos lúdicos permaneçam subordinados aos objetivos educacionais.

Além disso, estudos apontam que docentes enfrentam desafios para planejar e sustentar experiências gamificadas, incluindo limitações de tempo,

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

infraestrutura e formação específica (Dicheva et al., 2015). Nesse contexto, plataformas como o *Classcraft* podem funcionar como suporte organizacional e metodológico, mas apenas quando o professor mantém protagonismo no planejamento, na escolha dos critérios e na condução das interações pedagógicas.

Dessa forma, os fundamentos teóricos apresentados reforçam que gamificação, motivação, engajamento e emoções não são dimensões isoladas: elas se articulam e se condicionam mutuamente. Assim, a análise do *Classcraft* proposta neste artigo busca compreender a plataforma como uma ferramenta mediadora, cujo potencial pedagógico depende essencialmente da forma como o docente integra seus recursos a práticas educativas intencionais e contextualizadas.

3. O Classcraft como plataforma de gamificação educacional

A partir dos referenciais teóricos discutidos anteriormente, torna-se pertinente analisar como os princípios da gamificação podem ser operacionalizados em contextos educacionais concretos por meio de plataformas digitais específicas. Nesse sentido, o *Classcraft* será abordado como objeto de análise deste estudo, sendo examinado não apenas em sua dimensão funcional, mas, sobretudo, em suas implicações pedagógicas. Busca-se compreender de que forma seus elementos estruturais como narrativa, sistemas de pontuação, missões, cooperação entre estudantes e mecanismos de *feedback* podem dialogar com processos de motivação, engajamento e regulação emocional no ambiente escolar. Assim, a discussão apresentada nesta seção tem como foco a compreensão do *Classcraft* enquanto mediador potencial de práticas pedagógicas gamificadas, considerando seus limites, possibilidades e implicações para o trabalho docente.

3.1 Visão geral do Classcraft

O *Classcraft* é uma plataforma digital de gamificação educacional desenvolvida com o objetivo de apoiar professores na organização do trabalho pedagógico e na gestão da sala de aula por meio da incorporação de elementos típicos de jogos digitais, especialmente aqueles inspirados em jogos de RPG (*Role-*

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Playing Games). Diferentemente de jogos educativos tradicionais, o *Classcraft* não substitui o currículo escolar, mas atua como um ambiente mediador, no qual atividades, comportamentos e interações escolares são organizados de forma gamificada.

proposta central da plataforma está alinhada ao conceito de gamificação definido por Deterding et al. (2011), segundo o qual elementos de jogos são utilizados em contextos não lúdicos com a finalidade de promover engajamento e motivação. Nesse sentido, o *Classcraft* estrutura um sistema no qual regras, desafios, recompensas e narrativas são integrados às práticas pedagógicas cotidianas, mantendo o professor como responsável pelo planejamento didático e pela mediação do processo de ensino-aprendizagem.

Do ponto de vista pedagógico, o *Classcraft* permite que o professor personalize a experiência gamificada de acordo com seus objetivos educacionais, conteúdos curriculares e características da turma. A plataforma oferece recursos para a criação de personagens, definição de missões, atribuição de pontos e acompanhamento do desempenho dos estudantes, possibilitando um *feedback* contínuo e imediato. Estudos sobre gamificação educacional indicam que esse tipo de *feedback* pode favorecer o engajamento comportamental e emocional dos estudantes, desde que esteja articulado a objetivos pedagógicos claros (Hamari et al., 2014; Seaborn & Fels, 2015).

Outro aspecto relevante do *Classcraft* é a sua organização em equipes, o que estimula a cooperação e o senso de pertencimento entre os estudantes. A aprendizagem colaborativa mediada por ambientes digitais tem sido apontada pela literatura como um fator importante para o desenvolvimento do engajamento e da motivação, especialmente quando associada a metas coletivas e responsabilidades compartilhadas (Fredricks et al., 2004). No *Classcraft*, o desempenho individual impacta o grupo, o que pode contribuir para a construção de um clima de sala de aula mais cooperativo.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Além disso, a plataforma incorpora uma narrativa que contextualiza as ações dos estudantes em um universo fictício, favorecendo a imersão e o envolvimento emocional. Pesquisas sobre o uso de narrativas em contextos educacionais gamificados sugerem que esse recurso pode intensificar o engajamento emocional e a persistência dos estudantes nas atividades propostas (Domínguez et al., 2013; Buckley & Doyle, 2016). No entanto, a eficácia desse elemento depende da forma como o professor articula a narrativa aos conteúdos curriculares, evitando que ela se torne um componente meramente decorativo.

Dessa forma, o *Classcraft* pode ser compreendido como uma plataforma que estrutura o processo de gamificação, oferecendo ao docente um conjunto organizado de ferramentas que facilitam a implementação de práticas gamificadas na escola. Contudo, como apontam estudos na área, o impacto pedagógico de ambientes gamificados não está na tecnologia em si, mas na intencionalidade didática e na mediação docente que orientam seu uso (Kapp, 2012; Deci & Ryan, 2000).

3.2 Narrativa, personagens e identidade do estudante

Um dos elementos centrais do *Classcraft* é a construção de uma narrativa ficcional que serve como pano de fundo para as atividades desenvolvidas em sala de aula. Inspirada em jogos de RPG, essa narrativa permite que os estudantes assumam personagens com características específicas, inserindo suas ações escolares em um universo simbólico que atribui sentido às tarefas e desafios propostos. A literatura sobre gamificação educacional destaca que a presença de narrativas pode contribuir para o aumento do engajamento, especialmente o engajamento emocional, ao favorecer a imersão e o envolvimento dos estudantes com o processo de aprendizagem (Seaborn & Fels, 2015).

No *Classcraft*, a criação de avatares e a escolha de classes de personagens possibilitam que os estudantes construam uma identidade dentro do ambiente gamificado. Esse processo de identificação simbólica pode fortalecer o sentimento de pertencimento e a participação ativa, aspectos considerados fundamentais para

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

a motivação intrínseca, conforme a Teoria da Autodeterminação proposta por Deci e Ryan (2000). Ao se perceberem como agentes ativos em um contexto narrativo, os estudantes tendem a atribuir maior significado às atividades escolares, o que pode impactar positivamente sua persistência e envolvimento.

Estudos sobre o uso de avatares em ambientes educacionais digitais indicam que a personalização da identidade pode favorecer a autonomia e o engajamento dos estudantes, ao permitir que eles expressem escolhas e se reconheçam no processo de aprendizagem (Domínguez et al., 2013). No entanto, esses efeitos estão diretamente relacionados à forma como o professor conduz a experiência gamificada, articulando a narrativa aos objetivos pedagógicos e evitando que o foco se restrinja apenas aos aspectos lúdicos.

Além disso, a narrativa do *Classcraft* não se limita à dimensão individual, mas se estende à dinâmica coletiva da turma. As ações dos estudantes impactam o desenvolvimento da história e o desempenho do grupo, o que pode favorecer a cooperação e o compromisso coletivo. A literatura aponta que ambientes que estimulam a interdependência positiva tendem a promover maior engajamento e melhor clima de sala de aula, especialmente quando os estudantes percebem que suas ações têm consequências compartilhadas (Fredricks et al., 2004).

Do ponto de vista emocional, a inserção de uma narrativa pode contribuir para a emergência de emoções acadêmicas positivas, como interesse, entusiasmo e satisfação, as quais desempenham papel relevante na aprendizagem (Pekrun, 2006). Contudo, é importante destacar que a narrativa, por si só, não garante engajamento ou aprendizagem. Seu potencial pedagógico depende da mediação docente e da coerência entre o universo ficcional e as práticas didáticas adotadas.

Assim, a utilização de personagens, avatares e narrativas no *Classcraft* pode ser compreendida como uma estratégia que favorece a construção de identidade, o engajamento emocional e o senso de pertencimento dos estudantes. Entretanto, esses elementos devem ser integrados de maneira intencional ao planejamento

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

pedagógico, de modo a contribuir efetivamente para os objetivos educacionais, e não apenas funcionar como recursos motivacionais superficiais.

3.3 Sistema de pontos, níveis e recompensas

O sistema de pontos, níveis e recompensas constitui um dos principais mecanismos de funcionamento do *Classcraft* e representa um dos elementos mais característicos dos processos de gamificação educacional. Na plataforma, as ações dos estudantes relacionadas tanto ao comportamento quanto à participação em atividades pedagógicas são traduzidas em pontuações específicas, como pontos de experiência, pontos de vida e outros indicadores de progresso. Esse sistema permite que o estudante acompanhe visualmente seu desempenho ao longo do tempo, promovendo um *feedback* contínuo e imediato.

A literatura sobre gamificação destaca o papel do *feedback* imediato como um fator relevante para o engajamento e para a autorregulação da aprendizagem. De acordo com Kapp (2012), sistemas de pontuação bem estruturados podem auxiliar os estudantes a compreenderem as consequências de suas ações, favorecendo o ajuste de comportamentos e estratégias de aprendizagem. No contexto educacional, esse tipo de retorno pode contribuir para o engajamento comportamental, especialmente quando associado a critérios claros e previamente estabelecidos pelo professor.

No *Classcraft*, a progressão por níveis está diretamente vinculada ao acúmulo de pontos, o que pode reforçar a percepção de competência por parte dos estudantes. Segundo a Teoria da Autodeterminação, a sensação de competência é um dos pilares da motivação intrínseca, ao lado da autonomia e do pertencimento (Deci & Ryan, 2000). Ao visualizar seu avanço dentro do ambiente gamificado, o estudante pode perceber o próprio progresso, o que tende a favorecer o envolvimento com as atividades propostas.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Entretanto, a literatura também aponta que sistemas baseados em recompensas podem gerar efeitos ambíguos. Estudos empíricos indicam que, quando a gamificação se apoia excessivamente em recompensas externas, há o risco de reduzir a motivação intrínseca, especialmente se os estudantes passam a realizar as atividades apenas em função dos pontos ou benefícios associados (Hamari et al., 2014; Seaborn & Fels, 2015). Dessa forma, o uso de sistemas de pontuação exige cuidados pedagógicos para que as recompensas funcionem como apoio ao processo de aprendizagem, e não como seu objetivo final.

No *Classcraft*, a possibilidade de perda de pontos ou de penalizações associadas a determinados comportamentos também merece atenção. Embora esse mecanismo possa contribuir para a organização da sala de aula e para o desenvolvimento da autorregulação, ele pode gerar emoções negativas, como frustração ou ansiedade, caso não seja mediado adequadamente. Pekrun (2006) destaca que emoções acadêmicas negativas podem interferir na aprendizagem, especialmente quando não há estratégias de regulação emocional por parte do estudante ou do professor.

Assim, o sistema de pontos, níveis e recompensas do *Classcraft* apresenta potencial para apoiar o engajamento e a organização do trabalho pedagógico, desde que seja utilizado de forma intencional e equilibrada. Cabe ao docente definir critérios claros, alinhar o sistema de pontuação aos objetivos educacionais e promover reflexões que auxiliem os estudantes a compreenderem o sentido pedagógico das recompensas, evitando uma abordagem meramente extrínseca da motivação.

3.4 Missões, desafios e tarefas

No *Classcraft*, as missões, desafios e tarefas constituem o eixo por meio do qual a gamificação se articula diretamente aos conteúdos curriculares e às atividades pedagógicas propostas pelo professor. Diferentemente de abordagens gamificadas que se restringem a sistemas de pontuação, o uso de missões permite que as atividades escolares sejam organizadas como desafios progressivos,

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

contextualizados e orientados por objetivos claros, favorecendo a aprendizagem ativa dos estudantes.

A literatura sobre metodologias ativas destaca que a organização das atividades em forma de desafios pode contribuir para o engajamento cognitivo, ao estimular a resolução de problemas, a tomada de decisão e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem (Freeman et al., 2014). No contexto da gamificação, estudos indicam que a estruturação de tarefas como missões pode favorecer a persistência e o envolvimento, especialmente quando os desafios apresentam níveis graduais de complexidade e estão alinhados às competências a serem desenvolvidas (Domínguez et al., 2013).

No *Classcraft*, o professor possui autonomia para criar e personalizar missões de acordo com os objetivos educacionais e com as características da turma. Essa flexibilidade permite a integração do ambiente gamificado a diferentes áreas do conhecimento, incluindo o ensino de Ciências e Química, sem a necessidade de alterar o currículo formal. A plataforma atua, assim, como um mediador que organiza as atividades já planejadas pelo docente, atribuindo-lhes uma estrutura gamificada que pode tornar o processo mais atrativo e significativo.

Além disso, a realização de missões está frequentemente associada a recompensas simbólicas e à progressão no ambiente gamificado, o que pode reforçar o engajamento dos estudantes. No entanto, a literatura ressalta que o sucesso dessa abordagem depende da intencionalidade pedagógica do professor. Kapp (2012) destaca que missões eficazes em ambientes gamificados devem estar claramente relacionadas a objetivos de aprendizagem e promover desafios cognitivos relevantes, evitando atividades superficiais ou meramente recreativas.

Outro aspecto relevante é o potencial das missões para promover o protagonismo do estudante. Ao participar de desafios que exigem planejamento, colaboração e tomada de decisões, os estudantes podem desenvolver maior autonomia em relação à própria aprendizagem. De acordo com Deci e Ryan (2000), a autonomia é um fator central para a motivação intrínseca, e ambientes que

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

oferecem escolhas e responsabilidades tendem a favorecer o envolvimento mais profundo com as atividades propostas.

Contudo, é importante destacar que a simples adoção de missões não garante aprendizagens significativas. Estudos apontam que, quando as tarefas gamificadas não estão articuladas a uma reflexão pedagógica consistente, há o risco de que os estudantes se concentrem apenas na conclusão das atividades para obter recompensas, em detrimento da compreensão dos conteúdos (Hamari et al., 2014). Assim, o uso de missões no Classcraft requer acompanhamento constante do professor, bem como estratégias de mediação que estimulem a reflexão, a discussão e a consolidação dos conhecimentos construídos.

Dessa forma, as missões, desafios e tarefas no *Classcraft* podem ser compreendidas como um recurso potente para integrar gamificação e currículo, promovendo aprendizagem ativa e engajamento cognitivo. Entretanto, sua eficácia pedagógica está diretamente relacionada à forma como o docente planeja, acompanha e avalia as atividades, reforçando o papel central da mediação docente no uso da plataforma.

3.5 Trabalho em equipe e cooperação

O trabalho em equipe é um dos pilares do funcionamento do *Classcraft* e se configura como um elemento central para a promoção da cooperação e do engajamento coletivo em sala de aula. Na plataforma, os estudantes são organizados em grupos, nos quais o desempenho individual impacta diretamente o progresso do time, criando uma dinâmica de interdependência positiva. Esse tipo de organização aproxima o ambiente gamificado de princípios da aprendizagem colaborativa, amplamente discutidos na literatura educacional.

Estudos sobre engajamento escolar indicam que a cooperação e o senso de pertencimento desempenham papel fundamental no envolvimento dos estudantes com as atividades acadêmicas (Fredricks et al., 2004). Ambientes que valorizam

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

metas coletivas tendem a favorecer o engajamento emocional e social, além de contribuir para a construção de um clima de sala de aula mais colaborativo. No *Classcraft*, a responsabilidade compartilhada pode estimular os estudantes a apoiarem uns aos outros, reconhecendo que suas ações individuais têm consequências para o grupo.

Do ponto de vista motivacional, o trabalho em equipe pode fortalecer a necessidade psicológica de pertencimento, conforme proposto pela Teoria da Autodeterminação (Deci & Ryan, 2000). Ao se sentirem parte de um grupo com objetivos comuns, os estudantes podem desenvolver maior comprometimento com as atividades e com as normas estabelecidas. Além disso, a dinâmica coletiva pode contribuir para a emergência de emoções acadêmicas positivas, como entusiasmo e satisfação, associadas à cooperação e ao sucesso compartilhado (Pekrun, 2006).

Entretanto, a literatura também aponta desafios associados ao trabalho em equipe em ambientes educacionais gamificados. Estudos indicam que, sem uma mediação adequada, podem surgir desigualdades na participação dos estudantes, sobrecarga de alguns membros do grupo ou conflitos interpessoais (Johnson & Johnson, 2009). No contexto do *Classcraft*, esses riscos exigem que o professor acompanhe de perto as dinâmicas de grupo, promovendo estratégias de mediação que assegurem a participação equitativa e o respeito mútuo.

Outro aspecto relevante refere-se ao uso de penalizações coletivas decorrentes de ações individuais. Embora esse mecanismo possa reforçar a responsabilidade compartilhada, ele pode gerar frustrações e emoções negativas caso os critérios não sejam claros ou percebidos como injustos. Pekrun (2006) ressalta que emoções negativas mal reguladas podem comprometer o engajamento e a aprendizagem, o que reforça a importância da intervenção docente na condução do processo gamificado.

Assim, o trabalho em equipe no *Classcraft* apresenta potencial para favorecer a cooperação, o engajamento social e a construção de um clima de sala de aula mais colaborativo. Contudo, esse potencial depende da intencionalidade

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

pedagógica e da mediação constante do professor, que deve orientar as interações, estabelecer regras claras e promover reflexões sobre a importância do trabalho coletivo no processo de aprendizagem.

4. O Classcraft como apoio ao docente na aplicação da gamificação

A implementação de práticas gamificadas no contexto escolar tem despertado crescente interesse entre professores, especialmente como estratégia para lidar com desafios relacionados à motivação, ao engajamento e à gestão da sala de aula. No entanto, a literatura aponta que muitos docentes encontram dificuldades para operacionalizar a gamificação de forma estruturada e pedagogicamente intencional, seja pela complexidade de criação de sistemas gamificados, seja pela falta de formação específica para o uso dessas metodologias (Dicheva et al., 2015).

Nesse cenário, o *Classcraft* pode ser compreendido como uma ferramenta de apoio ao trabalho docente, ao oferecer uma estrutura gamificada previamente organizada, que pode ser adaptada às necessidades pedagógicas do professor. Ao centralizar elementos como regras, pontuações, missões e acompanhamento do desempenho dos estudantes em uma única plataforma, o *Classcraft* reduz a carga de planejamento relacionada à criação do sistema gamificado, permitindo que o docente concentre seus esforços na elaboração das atividades e na mediação do processo de aprendizagem.

Estudos sobre o uso de plataformas digitais educacionais indicam que ferramentas que oferecem suporte à organização do trabalho pedagógico podem favorecer a adoção de metodologias ativas, especialmente por professores que estão em processo inicial de experimentação dessas abordagens (Seaborn & Fels, 2015). No caso do *Classcraft*, a possibilidade de personalização das regras e das recompensas permite que o professor alinhe o ambiente gamificado aos seus objetivos educacionais, evitando a aplicação de modelos prontos e descontextualizados.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

Outro aspecto relevante é o potencial do *Classcraft* para auxiliar na gestão da sala de aula. Ao transformar comportamentos e rotinas escolares em elementos do sistema gamificado, a plataforma pode contribuir para a organização do ambiente de aprendizagem e para o estabelecimento de normas claras. A literatura destaca que ambientes com regras explícitas e *feedback* contínuo tendem a favorecer a autorregulação dos estudantes e a reduzir conflitos, desde que mediados de forma democrática e coerente (Zimmerman, 2002).

Além disso, o acompanhamento visual do progresso dos estudantes, proporcionado pela plataforma, pode auxiliar o professor na tomada de decisões pedagógicas. Ao observar padrões de participação, engajamento e desempenho, o docente pode ajustar estratégias, intervir de forma mais pontual e planejar atividades que atendam às necessidades da turma. Estudos sobre avaliação formativa apontam que esse tipo de acompanhamento contínuo pode contribuir para aprendizagens mais significativas, ao permitir intervenções pedagógicas em tempo oportuno (Black & Wiliam, 2009).

Entretanto, é importante ressaltar que o uso do *Classcraft* não substitui a reflexão pedagógica nem o papel do professor como mediador do processo de ensino-aprendizagem. A literatura sobre gamificação é enfática ao afirmar que os efeitos positivos dessas estratégias dependem da intencionalidade didática, da clareza dos objetivos educacionais e da forma como o professor conduz o processo (Kapp, 2012; Hamari et al., 2014). Assim, o Classcraft deve ser compreendido como um recurso de apoio, e não como uma solução automática para os desafios educacionais.

Dessa forma, o *Classcraft* pode auxiliar o docente na aplicação da gamificação ao oferecer uma estrutura organizada, flexível e passível de personalização. Contudo, sua eficácia pedagógica está diretamente relacionada à capacidade do professor de integrar a plataforma ao currículo, de mediar as interações e de promover reflexões que transcendam os aspectos lúdicos, reafirmando a centralidade do trabalho docente no uso de tecnologias educacionais.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

5. Potencialidades e desafios do uso do *Classcraft* na escola

A discussão sobre o uso do *Classcraft* no contexto escolar exige uma análise que considere simultaneamente suas potencialidades pedagógicas e os desafios associados à sua implementação. Embora plataformas de gamificação educacional possam contribuir para a organização de práticas pedagógicas mais interativas e para o fortalecimento do engajamento discente, a literatura aponta que seus efeitos sobre a aprendizagem não são automáticos e dependem de múltiplos fatores, como a intencionalidade didática, a mediação docente e a integração ao currículo escolar. Nesse sentido, esta seção busca problematizar o uso do *Classcraft* a partir de uma perspectiva crítica, analisando suas contribuições para o desenvolvimento de experiências de aprendizagem mais participativas, ao mesmo tempo em que discute limitações, riscos pedagógicos e condições necessárias para sua utilização de forma significativa no ambiente educacional.

5.1 Potencialidades pedagógicas

O uso do *Classcraft* no contexto escolar apresenta diversas potencialidades pedagógicas, especialmente no que se refere à motivação, ao engajamento e à organização do processo de ensino-aprendizagem. Ao estruturar o ambiente escolar a partir de elementos de jogos, a plataforma pode contribuir para tornar as atividades mais atrativas e significativas para os estudantes, favorecendo diferentes dimensões do engajamento comportamental, cognitivo e emocional (Fredricks et al., 2004).

Uma das principais potencialidades do *Classcraft* reside na promoção do engajamento emocional, por meio da narrativa, da personalização de personagens e da dinâmica de progressão. Estudos sobre gamificação educacional indicam que ambientes que estimulam emoções acadêmicas positivas, como interesse e entusiasmo, tendem a favorecer a persistência dos estudantes diante dos desafios

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

de aprendizagem (Pekrun, 2006; Domínguez et al., 2013). Nesse sentido, o *Classcraft* pode contribuir para a construção de um clima de sala de aula mais envolvente, desde que articulado a práticas pedagógicas intencionalmente planejadas.

Outra potencialidade refere-se ao estímulo à cooperação e ao trabalho em equipe. A organização dos estudantes em grupos com metas compartilhadas pode favorecer o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como colaboração, responsabilidade e empatia. A literatura aponta que ambientes colaborativos tendem a promover maior envolvimento e melhor desempenho acadêmico, especialmente quando há interdependência positiva entre os participantes (Johnson & Johnson, 2009).

Além disso, o *Classcraft* pode auxiliar na organização do trabalho docente, ao estruturar regras, *feedbacks* e acompanhamento do progresso dos estudantes em um único ambiente digital. Esse aspecto pode favorecer a adoção de práticas avaliativas formativas, permitindo intervenções pedagógicas mais frequentes e contextualizadas (Black & Wiliam, 2009). Para professores que desejam iniciar o uso da gamificação, a plataforma pode funcionar como uma porta de entrada para metodologias ativas, reduzindo a complexidade inicial de criação de sistemas gamificados.

5.2 Desafios, limites e cuidados pedagógicos

Apesar de suas potencialidades, o uso do *Classcraft* também apresenta desafios e limitações que precisam ser considerados de forma crítica. Um dos principais pontos discutidos na literatura refere-se ao risco de uma abordagem excessivamente baseada na motivação extrínseca. Estudos indicam que o uso frequente de recompensas pode, em alguns contextos, comprometer a motivação intrínseca dos estudantes, especialmente quando o foco se desloca do aprendizado para a obtenção de pontos ou benefícios (Deci & Ryan, 2000; Hamari et al., 2014).

Outro desafio está relacionado à dependência da plataforma e à possibilidade de que a gamificação se torne um fim em si mesma. A literatura alerta

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

que o uso de tecnologias educacionais sem uma reflexão pedagógica consistente pode resultar em práticas superficiais, nas quais os elementos lúdicos se sobrepõem aos objetivos educacionais (Kapp, 2012). No caso do *Classcraft*, esse risco pode ser minimizado por meio de um planejamento cuidadoso e da integração explícita das atividades gamificadas aos conteúdos curriculares.

Questões relacionadas à infraestrutura e à formação docente também devem ser consideradas. O acesso a dispositivos e à internet, bem como a familiaridade do professor com plataformas digitais, podem influenciar diretamente a implementação do *Classcraft*. Estudos apontam que a ausência de formação adequada pode limitar o potencial pedagógico de metodologias inovadoras, reforçando a necessidade de investimento em desenvolvimento profissional docente (Dicheva et al., 2015).

Além disso, o uso de sistemas de pontuação e penalizações pode gerar emoções acadêmicas negativas, como ansiedade ou frustração, caso não haja uma mediação adequada. Pekrun (2006) destaca que emoções negativas não reguladas podem interferir no engajamento e na aprendizagem, o que reforça a importância de o professor acompanhar atentamente as reações dos estudantes e promover estratégias de regulação emocional no contexto gamificado.

Dessa forma, embora o *Classcraft* apresente potencial para apoiar práticas pedagógicas gamificadas, seu uso exige cuidados e reflexões constantes. A eficácia da plataforma depende menos de seus recursos tecnológicos e mais da intencionalidade pedagógica, da mediação docente e da capacidade de integrar a gamificação a um projeto educativo coerente e significativo.

6. Considerações finais

Este artigo teve como objetivo analisar o *Classcraft* como uma plataforma de gamificação educacional, descrevendo seu funcionamento e discutindo suas potencialidades e desafios como ferramenta de apoio ao trabalho docente na escola. A partir de uma abordagem teórico-reflexiva, fundamentada no diálogo com estudos da área de gamificação, motivação, engajamento e emoções acadêmicas,

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

buscou-se compreender de que forma o *Classcraft* pode contribuir para a implementação de práticas pedagógicas gamificadas de maneira estruturada e intencional.

As discussões desenvolvidas ao longo do texto indicam que o *Classcraft* apresenta potencial para favorecer o engajamento comportamental, cognitivo e emocional dos estudantes, especialmente por meio do uso de narrativas, sistemas de feedback imediato, organização de missões e estímulo à cooperação. Quando articulados a objetivos pedagógicos claros, esses elementos podem contribuir para a construção de um clima de sala de aula mais participativo e colaborativo, aspecto amplamente destacado na literatura educacional.

Entretanto, a literatura discutida também aponta que o uso de plataformas gamificadas, como o *Classcraft*, não garante, por si só, melhorias nos processos de ensino e aprendizagem. Os efeitos pedagógicos da gamificação dependem fortemente da intencionalidade didática, da mediação docente e da integração coerente entre os elementos lúdicos e os conteúdos curriculares. Sem esses cuidados, há o risco de uma abordagem superficial, centrada exclusivamente em recompensas e pontuações, o que pode comprometer a motivação intrínseca dos estudantes.

Nesse sentido, o *Classcraft* deve ser compreendido como um recurso de apoio à prática pedagógica, e não como uma solução automática para os desafios educacionais contemporâneos. Seu potencial reside na capacidade de auxiliar o professor na organização do processo gamificado, na gestão da sala de aula e no acompanhamento do engajamento dos estudantes, reafirmando a centralidade do papel docente no uso de tecnologias educacionais.

Por fim, destaca-se a relevância de investigações empíricas futuras que analisem de forma sistemática os impactos do uso do *Classcraft* em diferentes contextos educativos, níveis de ensino e áreas do conhecimento, especialmente no ensino de Ciências e Química. Estudos dessa natureza podem aprofundar a

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

compreensão das relações entre gamificação, emoções, engajamento e aprendizagem, ampliando o debate iniciado neste artigo.

Referências

BLACK, Paul; WILIAM, Dylan. Developing the theory of formative assessment. **Educational Assessment, Evaluation and Accountability**, Dordrecht, v. 21, n. 1, p. 5-31, 2009. DOI: 10.1007/s11092-008-9068-5.

BUCKLEY, Patrick; DOYLE, Elaine. Gamification and student motivation. **Interactive Learning Environments**, London, v. 24, n. 6, p. 1162-1175, 2016. DOI: 10.1080/10494820.2014.964263.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. **Intrinsic motivation and self-determination in human behavior**. New York: Plenum Press, 2000.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. **Proceedings...** Tampere: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

DICHEVA, Darina; DICHEV, Christo; AGRESTE, Giovanni; ANGELI, Gennaro. Gamification in education: a systematic mapping study. **Educational Technology & Society**, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015.

DOMÍNGUEZ, Adrián et al. Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. **Computers & Education**, Oxford, v. 63, p. 380-392, 2013. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.12.020.

FREDRICKS, Jennifer A.; BLUMENFELD, Phyllis C.; PARIS, Alison H. School engagement: potential of the concept, state of the evidence. **Review of Educational Research**, Washington, v. 74, n. 1, p. 59-109, 2004. DOI: 10.3102/00346543074001059.

FREEMAN, Scott et al. Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. **Proceedings of the National Academy of Sciences**, Washington, v. 111, n. 23, p. 8410-8415, 2014. DOI: 10.1073/pnas.1319030111.

GROSS, James J. The emerging field of emotion regulation: an integrative review. **Review of General Psychology**, Washington, v. 2, n. 3, p. 271-299, 1998. DOI: 10.1037/1089-2680.2.3.271.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/01/2026 - **Accepted:** 25/01/2026
Vol: 01.03
DOI: 10.61164/x28jt203
Pages: 1-25

SCIENCES, 47., 2014, Waikoloa. **Proceedings...** Waikoloa: IEEE, 2014. p. 3025-3034. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.

JOHNSON, David W.; JOHNSON, Roger T. An educational psychology success story: social interdependence theory and cooperative learning. **Educational Researcher**, Washington, v. 38, n. 5, p. 365-379, 2009. DOI: 10.3102/0013189X09339057.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

PEKRUN, Reinhard. The control-value theory of achievement emotions: assumptions, corollaries, and implications for educational research and practice. **Educational Psychology Review**, New York, v. 18, n. 4, p. 315-341, 2006. DOI: 10.1007/s10648-006-9029-9.

SEABORN, Katie; FELS, Deborah I. Gamification in theory and action: a survey. **International Journal of Human-Computer Studies**, Amsterdam, v. 74, p. 14-31, 2015. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2014.09.006.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZIMMERMAN, Barry J. Becoming a self-regulated learner: an overview. **Theory Into Practice**, London, v. 41, n. 2, p. 64-70, 2002. DOI: 10.1207/s15430421tip4102_2.