ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O ENGAJAMENTO DISCENTE NA EDUCAÇÃO SUPERIOR

Maria Gorete Pessoa Pinheiro Schevchenco [1]
Allysson Barbosa Fernandes [2]
Patrícia Ponsiano Ricardo [3]

RESUMO

A gamificação tem se destacado como estratégia pedagógica capaz de favorecer experiências mais participativas no ensino superior. Este estudo objetiva analisar suas contribuições para o engajamento discente, considerando possibilidades e limitações no processo de ensino-aprendizagem. Trata-se de pesquisa qualitativa, bibliográfica e de caráter exploratório-descritivo, desenvolvida a partir da análise de produções científicas relacionadas à gamificação, às estratégias pedagógicas e ao engajamento discente. Os resultados evidenciam potencialidades relacionadas à motivação, participação, interação, autonomia e protagonismo dos estudantes. Entretanto, demonstram que tais contribuições não ocorrem de forma automática, estando condicionadas ao planejamento, à intencionalidade pedagógica, à mediação docente, às condições institucionais e ao alinhamento das estratégias aos objetivos de aprendizagem. Conclui-se que a gamificação pode favorecer o engajamento discente quando utilizada de forma crítica, contextualizada e pedagogicamente planejada, não devendo ser compreendida como solução universal para os desafios da educação superior.

Palavras-chave: Gamificação. Engajamento Discente. Educação Superior. Estratégias Pedagógicas. Ensino-Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O engajamento discente constitui uma dimensão relevante do processo de ensino-aprendizagem na educação superior, especialmente diante da necessidade de práticas pedagógicas capazes de ampliar a participação dos estudantes e favorecer uma atuação mais ativa na construção do conhecimento. Nesse cenário, estratégias associadas às metodologias ativas vêm adquirindo espaço no debate educacional, entre elas a gamificação, caracterizada pela incorporação de elementos e dinâmicas próprias dos jogos em contextos de aprendizagem. Mais do que introduzir componentes lúdicos na sala de aula, sua utilização pressupõe intencionalidade pedagógica e articulação com os objetivos formativos, podendo mobilizar motivação, interação e participação discente (GUTIÉRREZ-GONZÁLEZ *et al*., 2024).

[1] Especialização em Gestão na Educação Profissional e Tecnológica (IFCE).
[2] Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura (UNAMA).
[3] Especialização em Docência do Ensino Superior (UNIASSELVI).

ISSN: 2358-8829

No contexto da educação superior, a gamificação apresenta possibilidades de ressignificar práticas tradicionalmente centradas na exposição de conteúdos, favorecendo experiências de aprendizagem mais participativas e interativas. Soares *et al*. (2025) destacam seu potencial para promover maior engajamento, estímulos motivacionais e integração dos estudantes, ao mesmo tempo em que identificam desafios relacionados à formação docente e às limitações tecnológicas para sua implementação. Tais aspectos evidenciam que a incorporação da gamificação não depende exclusivamente da utilização de ferramentas ou elementos de jogos, mas das condições pedagógicas e institucionais que sustentam sua aplicação.

Nessa perspectiva, a relação entre gamificação e engajamento discente não deve ser compreendida de maneira automática ou linear. Silva *et al*. (2025) apontam que estratégias gamificadas podem favorecer maior motivação, interação e envolvimento dos estudantes, contribuindo para ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e colaborativos. Entretanto, os autores ressaltam que sua efetividade está condicionada a fatores como a natureza dos conteúdos, o perfil dos estudantes, a formação dos educadores e, sobretudo, o alinhamento entre as atividades propostas e os objetivos de aprendizagem. Assim, a gamificação não constitui uma solução universal para os desafios educacionais, exigindo planejamento e intencionalidade pedagógica.

Essa compreensão torna pertinente problematizar a gamificação para além de sua dimensão tecnológica ou recreativa, considerando-a como uma estratégia cuja contribuição ao processo educativo depende da forma como é concebida e incorporada às práticas pedagógicas. Estudos desenvolvidos no ensino superior demonstram possibilidades relacionadas à experimentação, à motivação e à participação dos estudantes, mas também indicam a necessidade de coerência entre a estratégia utilizada, os processos avaliativos e os propósitos formativos (GUTIÉRREZ-GONZÁLEZ *et al*., 2024). Diante disso, formula-se a seguinte questão norteadora: de que modo a gamificação, enquanto estratégia pedagógica, pode contribuir para o engajamento discente na educação superior?

A realização deste estudo justifica-se pela necessidade de ampliar a compreensão acerca das possibilidades e dos limites da gamificação no âmbito universitário, particularmente no que se refere à participação, à motivação e ao envolvimento dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Sua relevância reside ainda na possibilidade de contribuir para o debate sobre práticas pedagógicas que não se restrinjam

à adoção de recursos tecnológicos ou mecanismos lúdicos, mas estejam fundamentadas em objetivos educacionais definidos e nas características dos sujeitos e dos contextos em que são desenvolvidas.

Assim, o presente estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação como estratégia pedagógica para o engajamento discente na educação superior, considerando suas possibilidades e limitações no processo de ensino-aprendizagem. Busca-se, dessa forma, contribuir para uma compreensão crítica da gamificação enquanto recurso pedagógico, reconhecendo seu potencial para favorecer experiências educacionais mais participativas sem desconsiderar os desafios pedagógicos, formativos e institucionais envolvidos em sua implementação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A incorporação das tecnologias digitais aos processos educacionais tem contribuído para a diversificação das formas de ensinar, aprender e interagir com o conhecimento, favorecendo a emergência de estratégias pedagógicas que buscam ampliar a participação dos estudantes. Nesse contexto, a gamificação vem adquirindo espaço no campo educacional ao mobilizar princípios e elementos característicos dos jogos em situações que não se configuram propriamente como jogos, articulando recursos como desafios, regras, feedback, recompensas, interação e progressão às experiências de aprendizagem.

A compreensão da gamificação, entretanto, não deve ser reduzida à simples utilização de jogos em sala de aula. Pimentel, Ferreira e Freitas (2020), ao discutirem sua aplicação no ensino superior, recuperam a concepção segundo a qual a gamificação envolve a utilização de aspectos do design dos jogos, como estética, mecânica e dinâmica, em outros contextos. Os autores também destacam significado, domínio e autonomia como dimensões relacionadas à estratégia gamificada e defendem que sua aplicação educacional deve ultrapassar a dimensão da diversão, ainda que possa incorporá-la, buscando proporcionar experiências de aprendizagem mais interativas.

Essa perspectiva permite compreender a gamificação como estratégia que demanda intencionalidade pedagógica. Não basta acrescentar pontuações, rankings ou recompensas a práticas tradicionais e classificá-las como gamificadas; os elementos empregados precisam estar relacionados aos objetivos de aprendizagem e às experiências que se pretende proporcionar aos estudantes. Nesse sentido, Gutiérrez-González *et al*.

(2024) situam a gamificação entre estratégias pedagógicas capazes de favorecer processos de experimentação, motivação e participação, ressaltando a importância de sua articulação com os propósitos formativos e avaliativos.

Silva *et al*. (2025), por sua vez, relacionam a gamificação a elementos como feedback imediato, desafios, recompensas e interação, que podem favorecer maior participação do estudante no processo de aprendizagem. Os autores ressaltam, contudo, que os resultados não decorrem automaticamente da presença desses componentes, pois a eficácia das atividades gamificadas depende de seu planejamento e de sua integração aos objetivos educacionais.

Dessa maneira, a gamificação pode ser compreendida menos como um conjunto isolado de ferramentas e mais como uma estratégia pedagógica cuja utilização requer planejamento, mediação docente e adequação ao contexto educacional. Essa compreensão é especialmente relevante na educação superior, na qual diferentes trajetórias, perfis e experiências dos estudantes exigem que a adoção de metodologias inovadoras seja acompanhada por reflexão sobre suas finalidades e condições de implementação.

No ensino superior, o debate sobre gamificação assume particular relevância quando relacionado ao engajamento discente. Este não se limita à presença física do estudante ou ao cumprimento das atividades acadêmicas, envolvendo sua participação, interação, interesse e implicação no processo de aprendizagem. Nesse sentido, estratégias pedagógicas capazes de ampliar a autonomia e o protagonismo podem contribuir para modificar a relação estabelecida pelo estudante com os conteúdos, os docentes e a própria experiência universitária.

Pimentel, Ferreira e Freitas (2020) estabelecem uma relação direta entre gamificação, engajamento e protagonismo. Para os autores, experiências gamificadas podem favorecer condições para que o estudante reconheça sua responsabilidade na construção do conhecimento, estimulando sua motivação para permanecer envolvido nas atividades acadêmicas. No estudo desenvolvido em cursos de licenciatura, a gamificação foi analisada inclusive como possibilidade de enfrentamento da evasão, partindo da compreensão de que experiências pedagógicas desenvolvidas pelas instituições podem interferir no vínculo estabelecido pelos estudantes com seus cursos.

Essa discussão encontra respaldo na própria experiência empírica apresentada pelos autores. Em uma disciplina piloto presencial com estudantes dos cursos de

Matemática e Química, foram utilizadas trilhas de aprendizagem, desafios, sistema de pontuação, feedback e ranking. Os estudantes relataram uma aprendizagem mais dinâmica e contextualizada e, na avaliação realizada, os participantes associaram a metodologia utilizada à motivação para continuidade nas aulas. Esses resultados são particularmente interessantes porque demonstram que o engajamento não decorreu de um elemento isolado, mas de uma organização pedagógica que combinou desafios, escolhas, interação e acompanhamento.

Soares *et al*. (2025), ao analisarem percepções docentes sobre gamificação no ensino superior, também identificam potencialidades relacionadas à motivação, participação e dinamização das experiências educacionais. Ao mesmo tempo, evidenciam dificuldades relacionadas à formação docente e às condições tecnológicas para sua implementação. Essa constatação reforça a necessidade de evitar uma interpretação determinista segundo a qual a simples adoção de recursos gamificados produziria necessariamente maior engajamento.

Na mesma direção, Silva *et al*. (2025) identificam associação entre atividades gamificadas e maior satisfação, motivação e envolvimento dos estudantes, mas fazem uma ressalva fundamental: a gamificação não constitui solução universal para os problemas educacionais. Seus efeitos são condicionados, entre outros aspectos, pela natureza do conteúdo, pelo perfil dos estudantes e pela formação dos educadores. A implementação também pode encontrar obstáculos relacionados à resistência às mudanças, à infraestrutura disponível e à necessidade de formação continuada dos docentes.

Nesse sentido, pensar a gamificação como estratégia para o engajamento discente implica reconhecer simultaneamente suas potencialidades e seus limites. A participação, a autonomia, o feedback e a possibilidade de interação podem favorecer experiências mais significativas, mas seus resultados dependem da coerência entre recursos utilizados, objetivos de aprendizagem, mediação docente e características do contexto educacional. Assim, mais do que perguntar se a gamificação “funciona”, torna-se necessário compreender em quais condições, com quais finalidades e mediante quais estratégias pedagógicas ela pode contribuir para o engajamento dos estudantes na educação superior.

ISSN: 2358-8829

3 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e caráter exploratório-descritivo, desenvolvida com o propósito de analisar as contribuições da gamificação como estratégia pedagógica para o engajamento discente na educação superior. A opção pela pesquisa bibliográfica mostrou-se adequada à natureza do objeto, uma vez que possibilita reunir, examinar e discutir conhecimentos já produzidos acerca de determinado fenômeno, ultrapassando o simples levantamento de publicações para constituir-se como percurso metodológico de construção do conhecimento científico (BRAUCKS *et al*., 2025).

A construção do material bibliográfico considerou produções científicas relacionadas aos eixos gamificação, estratégias pedagógicas, engajamento discente e educação superior, mediante consulta a artigos científicos e trabalhos publicados em periódicos e eventos acadêmicos disponíveis em meio eletrônico. A definição do corpus orientou-se pela pertinência das produções ao problema e ao objetivo do estudo, considerando a aproximação temática com a utilização da gamificação em contextos educacionais e suas relações com motivação, participação, aprendizagem, autonomia e protagonismo discente. Braucks *et al*. (2025) ressaltam que o desenvolvimento da pesquisa bibliográfica pressupõe delimitação temática, definição das fontes e leitura crítica das produções selecionadas, possibilitando identificar conceitos, perspectivas teóricas e aplicações relacionadas ao objeto investigado.

Foram priorizados estudos que abordassem a gamificação como estratégia pedagógica e apresentassem elementos capazes de contribuir para a compreensão de suas possibilidades e limitações no processo de ensino-aprendizagem, com especial atenção às produções relacionadas à educação superior. Após a seleção, procedeu-se à leitura e organização do material, buscando identificar aproximações, complementaridades e aspectos críticos presentes nas diferentes produções. Esse procedimento permitiu organizar a discussão em torno de categorias recorrentes na literatura, especialmente motivação e engajamento; participação, autonomia e protagonismo discente; aprendizagem e interação; e desafios e limites para implementação da gamificação.

A análise foi realizada mediante leitura interpretativa e articulação temática dos estudos selecionados, estabelecendo diálogo entre os achados e o objetivo da investigação. As produções foram examinadas comparativamente, considerando convergências, particularidades e limites apontados pelos autores, evitando compreender

ISSN: 2358-8829

a gamificação como estratégia capaz de produzir resultados independentemente das condições em que é implementada. A organização das produções por similaridades, diferenças de abordagem ou contexto constitui uma possibilidade de sistematização da pesquisa bibliográfica, favorecendo uma argumentação coerente acerca do fenômeno investigado.

Por utilizar exclusivamente materiais bibliográficos de acesso público e não envolver abordagem direta de seres humanos ou utilização de dados individuais identificáveis, o estudo não realizou produção de dados primários. Todo o percurso foi conduzido respeitando a autoria das produções consultadas e a adequada indicação das fontes utilizadas.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise da literatura selecionada evidência que a gamificação vem sendo apresentada como uma estratégia pedagógica com potencial para favorecer o engajamento discente ao modificar a forma como os estudantes interagem com os conteúdos, as atividades e o próprio processo de aprendizagem. Os estudos analisados convergem especialmente quanto à associação entre práticas gamificadas e aspectos como motivação, participação, interação, autonomia e protagonismo. Entretanto, os resultados também demonstram que tais efeitos não são automáticos, uma vez que dependem do planejamento pedagógico, da mediação docente e da adequação das estratégias utilizadas aos objetivos de aprendizagem.

No contexto da educação superior, Pimentel, Ferreira e Freitas (2020) oferecem elementos importantes para essa discussão ao analisarem uma experiência de gamificação desenvolvida com estudantes dos cursos de licenciatura em Matemática e Química. A proposta utilizou uma narrativa organizada em trilhas de aprendizagem e desafios, associada a recursos como sistema de pontuação, feedback e ranking. Durante a experiência, os estudantes relataram perceber a aprendizagem como mais dinâmica e contextualizada, inclusive reconhecendo possibilidades de utilização futura dessas estratégias em sua própria atuação docente.

Um dos aspectos mais significativos identificados nesse estudo diz respeito à relação entre a estratégia pedagógica e a permanência dos estudantes nas atividades acadêmicas. Ao serem questionados sobre a influência da metodologia utilizada na motivação para frequentar as aulas e permanecer na disciplina, os participantes

reconheceram sua contribuição para a continuidade das atividades. Esse achado permite compreender o engajamento para além de uma manifestação momentânea de interesse, aproximando-o da participação e da manutenção do vínculo do estudante com a experiência formativa.

A autonomia constitui outra dimensão relevante nessa relação. Na experiência analisada por Pimentel, Ferreira e Freitas (2020), os estudantes dispunham de possibilidades de escolha na realização dos desafios propostos. Os relatos apresentados pelos pesquisadores demonstram que essa possibilidade foi percebida positivamente pelos participantes, especialmente porque permitia relacionar as atividades às suas próprias preferências e realidades. Nesse sentido, a gamificação pode favorecer uma mudança na posição ocupada pelo estudante, que deixa de atuar exclusivamente como receptor das atividades definidas pelo docente e passa a exercer maior participação nas decisões relacionadas ao percurso de aprendizagem.

Esse aspecto dialoga diretamente com a concepção defendida pelos próprios autores de que o engajamento proporcionado pela gamificação pode estar relacionado ao reconhecimento do protagonismo do estudante e de sua responsabilidade na construção do conhecimento. Assim, elementos como desafios, escolhas e feedback tornam-se pedagogicamente relevantes não apenas por conferirem caráter lúdico às atividades, mas porque podem criar condições para maior implicação do discente no processo educativo.

Os achados apresentados por Silva *et al*. (2025) caminham em direção semelhante ao identificarem, na literatura analisada, maior satisfação e motivação entre estudantes participantes de atividades gamificadas quando comparados às experiências fundamentadas exclusivamente em métodos tradicionais. Os autores também relacionam esse envolvimento à possibilidade de melhoria do desempenho acadêmico, na medida em que estudantes mais implicados tendem a participar mais ativamente de seu processo de aprendizagem.

Outro elemento destacado na literatura refere-se à possibilidade de desenvolvimento de competências que extrapolam a assimilação imediata dos conteúdos. Silva *et al*. (2025) apontam que estratégias gamificadas podem contribuir para habilidades relacionadas ao trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico, especialmente quando organizadas em experiências que estimulam interação e colaboração. Nessa perspectiva, a gamificação aproxima-se de metodologias que

ISSN: 2358-8829

valorizam a participação ativa do estudante e a construção de experiências de aprendizagem menos centradas exclusivamente na exposição de conteúdos.

Contudo, os resultados analisados também impedem uma interpretação linear segundo a qual a introdução de elementos de jogos produziria, por si mesma, maior engajamento. Silva *et al*. (2025) ressaltam que a efetividade da gamificação depende de fatores como a natureza do conteúdo, o perfil dos estudantes e a formação dos docentes. Os autores chamam atenção ainda para obstáculos relacionados à resistência às mudanças, às condições de infraestrutura e à necessidade de formação continuada dos professores.

A formação docente emerge, portanto, como dimensão central para compreender os resultados da gamificação. Não basta disponibilizar plataformas digitais, rankings, pontos ou recompensas se esses recursos não estiverem articulados a objetivos educacionais claramente definidos. Silva *et al*. (2025) destacam que a implementação bem-sucedida depende tanto da preparação dos educadores quanto do alinhamento das atividades gamificadas aos objetivos de aprendizagem. Isso desloca a discussão da tecnologia utilizada para a intencionalidade pedagógica que orienta sua utilização.

Esse ponto é particularmente importante porque permite problematizar uma possível associação simplificadora entre gamificação e inovação. Uma prática não se torna pedagogicamente inovadora apenas porque utiliza recursos tecnológicos ou elementos característicos dos jogos. O potencial da gamificação encontra-se na forma como esses recursos são planejados e mediados para estimular participação, autonomia, interação e construção do conhecimento. Como argumentam Pimentel, Ferreira e Freitas (2020), a gamificação educacional deve ultrapassar a dimensão da diversão, ainda que possa incorporá-la, proporcionando experiências efetivamente interativas de aprendizagem.

Dessa forma, os estudos analisados permitem identificar uma relação consistente entre gamificação e engajamento discente, porém condicionada às circunstâncias em que a estratégia é implementada. Seus principais potenciais concentram-se no estímulo à motivação, participação, autonomia, interação e protagonismo dos estudantes; seus limites, por outro lado, relacionam-se ao planejamento inadequado, à formação docente insuficiente, às condições institucionais e ao risco de utilização dos elementos dos jogos de maneira meramente instrumental.

Assim, a contribuição da gamificação para o ensino superior parece residir menos na simples introdução de pontos, recompensas, desafios ou tecnologias e mais na

ISSN: 2358-8829

possibilidade de reorganizar a experiência pedagógica, atribuindo ao estudante maior participação em seu percurso formativo. Quando vinculada a objetivos de aprendizagem claros e acompanhada por mediação docente adequada, a estratégia pode favorecer ambientes mais participativos e interativos. Entretanto, compreendê-la como solução universal para o desengajamento discente significaria desconsiderar a complexidade dos processos educacionais e os diferentes fatores institucionais, pedagógicos e individuais que atravessam a experiência universitária.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida permitiu compreender que a gamificação apresenta potencial para contribuir com o engajamento discente na educação superior ao favorecer experiências de aprendizagem mais participativas, interativas e centradas na atuação do estudante. Elementos como desafios, feedback, possibilidades de escolha e progressão podem estimular a motivação, a autonomia e o protagonismo, ampliando as formas de participação dos discentes no processo de ensino-aprendizagem.

Entretanto, os resultados também evidenciam que a utilização de estratégias gamificadas não produz, de maneira automática, maior engajamento ou melhores experiências educacionais. Sua contribuição está condicionada à existência de intencionalidade pedagógica, ao planejamento das atividades, à mediação docente e à articulação entre os recursos empregados e os objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, a gamificação não deve ser compreendida como simples inserção de jogos, pontuações ou recompensas nas práticas educativas, tampouco como solução universal para os desafios enfrentados na educação superior.

Entre as principais potencialidades identificadas destacam-se o estímulo à participação, à motivação, à interação e à autonomia dos estudantes, além da possibilidade de favorecer experiências mais dinâmicas e colaborativas. Por outro lado, aspectos relacionados à formação docente, às condições institucionais e tecnológicas, à diversidade dos perfis discentes e à adequação das estratégias aos diferentes contextos educacionais constituem desafios que precisam ser considerados em sua implementação.

Dessa forma, conclui-se que a contribuição da gamificação para o engajamento discente reside menos na presença isolada de elementos característicos dos jogos e mais na maneira como estes são incorporados ao planejamento pedagógico. Quando utilizada de forma crítica, contextualizada e alinhada às finalidades educacionais, a gamificação

pode constituir uma estratégia capaz de ampliar a participação dos estudantes e diversificar as experiências de aprendizagem na educação superior.

Por fim, considerando o caráter bibliográfico deste estudo, reconhece-se a necessidade de novas investigações que analisem experiências concretas de utilização da gamificação em diferentes cursos e instituições de educação superior, contemplando as percepções de docentes e discentes e seus efeitos sobre distintas dimensões do engajamento. Estudos futuros poderão contribuir para aprofundar a compreensão acerca das condições em que essas estratégias apresentam maior potencial pedagógico, bem como de seus limites nos diferentes contextos de formação.

REFERÊNCIAS

BRAUCKS, Júlia Batista *et al*. Pesquisa bibliográfica como metodologia de pesquisa científica. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 11, n. especial, 1-11, 2025.

GUTIÉRREZ-GONZÁLEZ, Carlos *et al*. A gamificação como estratégia pedagógica para o fortalecimento da leitura crítica na educação. **Sophia**, v. 20, n. 2, p. 1-13, 2024.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; FERREIRA, Adilson Rocha; FREITAS, Raphael de Oliveira. Gamificação como estratégia pedagógica no combate à evasão: potencialidades da implementação no ensino superior. **Anais CIET:Horizonte**, v. 5, n. 1, p. 1-12, 2024.

SILVA, Terezinha da *et al*. A gamificação como estratégia pedagógica: implicações no aprendizado. **Missioneira**, v. 27, n. 4, p. 209-217, 2025.

SOARES, João Luis Josino *et al*. Gamificação como Estratégia Transformadora na Educação Superior: Percepções Docentes no Ensino de Finanças e Contabilidade. *In*: BASQUEROTE, Adilson Tadeu; MENEZES, Eduardo Pimentel (org.). **Ensino e Aprendizagem:** Novas Práticas, Novos Saberes. 1. ed. Paraná: AYA Editora, 2025. Cap. 3.