ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Caroline de Andrade Silva [1]
Riza Amaral Lemos (Orientadora) [2]

1. INTRODUÇÃO

As transformações culturais, sociais e tecnológicas da sociedade contemporânea têm suscitado discussões sobre a organização das práticas pedagógicas e as possibilidades de participação dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, as metodologias ativas constituem uma perspectiva de organização do ensino que valoriza a participação discente na construção do conhecimento. Moran (2015) discute propostas pedagógicas que ampliam as possibilidades de atuação dos estudantes, enquanto Berbel (2011) destaca a importância das metodologias ativas para o desenvolvimento da autonomia. Essas discussões também permitem estabelecer aproximações com a abordagem histórico-cultural de Vygotsky (2007), especialmente no que se refere à relevância das interações sociais e da mediação na aprendizagem, sem pressupor uma correspondência direta entre essas diferentes perspectivas teóricas.

Entre as estratégias que podem ser articuladas às metodologias ativas, destaca-se a gamificação, definida por Deterding et al. (2011) como a utilização de elementos de design de jogos em contextos que não são jogos. No âmbito educacional, essa estratégia pode envolver desafios, regras, metas, pontuações e mecanismos de acompanhamento das atividades. Entretanto, sua incorporação às práticas escolares não se confunde com a simples utilização de jogos ou recompensas, uma vez que a seleção desses elementos precisa estar relacionada às finalidades educativas e às características das situações de aprendizagem.

[1]1 Estudante pelo curso de Pedagogia, na Instituição de Ensino Padre Anchieta em Jundiaí, SP. Email: carolineandsilva@gmail.com;
[2]Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, especialista em Educação no Ensino Fundamental pela Universidade Federal de Juiz de Fora, especialista em Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal de Ouro Preto, mestra em Educação pela Universidade Estadual de Campinas, Doutoranda em Educação pela Universidade Federal de São Carlos - *Campus* Sorocaba. Coordenadora Pedagógica da Secretaria de Educação de Campinas. Professora do Centro Universitário Padre Anchieta/ Jundiaí e da Cogna Educacional. Pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas História, Sociedade e Educação no Brasil - HISTEDBR - GT UFSCar-So e do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas Aplicadas às Tecnologias Digitais na Educação de Crianças - GEPPPATEC - NEPP/Unicamp. E-mail: riza.lemos@educa.campinas.dp.gov.br

ISSN: 2358-8829

A discussão sobre a gamificação exige considerar a organização intencional do trabalho pedagógico. Conforme Libâneo (2013), o planejamento do ensino envolve a articulação entre objetivos, conteúdos, métodos e condições concretas de realização das atividades educativas. Nessa perspectiva, a utilização de elementos dos jogos deve ser analisada em relação às possibilidades de participação dos estudantes, à mediação docente e às condições em que se desenvolvem os processos de ensino e aprendizagem. Tal compreensão permite problematizar tanto as potencialidades da gamificação quanto os limites de sua utilização no contexto escolar.

Diante dessas considerações, este estudo parte da seguinte questão de pesquisa: de que maneira a gamificação, articulada às metodologias ativas de aprendizagem, pode contribuir para o engajamento e a participação dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem? Nesse sentido, tem como objetivo geral analisar a gamificação como estratégia pedagógica no contexto educacional, considerando suas possibilidades de articulação com as metodologias ativas e suas contribuições para o envolvimento dos estudantes na aprendizagem.

Para alcançar esse objetivo, desenvolveu-se uma pesquisa qualitativa de natureza bibliográfica. Conforme Severino (2007), a pesquisa bibliográfica fundamenta-se em registros disponíveis, decorrentes de investigações anteriores, possibilitando a análise de contribuições teóricas sobre determinado objeto de estudo. A abordagem qualitativa, por sua vez, privilegia a interpretação dos fenômenos investigados e de suas relações, conforme as considerações metodológicas apresentadas por Moresi (2003). A seleção das produções acadêmicas considerou sua pertinência em relação ao problema e ao objetivo da pesquisa, contemplando estudos sobre gamificação, metodologias ativas e condições pedagógicas e institucionais de implementação dessas propostas.

Os procedimentos metodológicos compreenderam a seleção, a leitura e a análise interpretativa das produções bibliográficas, organizadas em três eixos temáticos: gamificação e engajamento dos estudantes; articulação entre gamificação e metodologias ativas; e possibilidades e desafios da gamificação no contexto educacional. A análise permitiu identificar que a gamificação apresenta possibilidades de diversificação das práticas pedagógicas e de ampliação da participação discente, especialmente quando articulada às metodologias ativas. Evidenciou, contudo, que a utilização de elementos dos jogos não assegura, por si só, o engajamento ou a aprendizagem, sendo necessárias intencionalidade pedagógica, mediação docente e condições adequadas de implementação. Os achados também

ISSN: 2358-8829

apontam que a gamificação não depende exclusivamente de recursos digitais e que sua pertinência deve ser compreendida à luz dos objetivos educativos e das condições concretas do contexto escolar.

2. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS E CONDIÇÕES DE IMPLEMENTAÇÃO

Para dar sustentação ao estudo, articulam-se os conceitos de metodologias ativas, gamificação e processos de ensino e aprendizagem, buscando compreender as possibilidades de utilização dos elementos dos jogos como estratégia pedagógica no contexto educacional. O percurso argumentativo divide-se em três eixos: as metodologias ativas e o protagonismo discente; a gamificação como estratégia pedagógica; e as relações entre as práticas pedagógicas e as condições de sua implementação no contexto escolar.

2.1 Metodologias ativas e protagonismo discente

As metodologias ativas compreendem propostas pedagógicas que valorizam a participação dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem, favorecendo sua autonomia e o envolvimento na construção do conhecimento. Segundo Berbel (2011), essas metodologias apresentam possibilidades de promover a autonomia discente, mediante situações de aprendizagem que estimulem a participação e a reflexão dos estudantes. Nessa perspectiva, Moran (2015) destaca a importância de práticas educativas que ultrapassem a transmissão de informações, proporcionando experiências de aprendizagem fundamentadas na participação ativa, na investigação e na resolução de problemas.

A valorização da participação e da autonomia discente não implica a diminuição da importância do professor nos processos de ensino e aprendizagem, mas pressupõe a reorganização de sua atuação pedagógica. Conforme Moran (2015), a implementação de metodologias ativas demanda a organização de situações de aprendizagem que favoreçam o envolvimento dos estudantes, atribuindo ao docente a responsabilidade pela mediação e pelo acompanhamento das atividades educativas. Nessa perspectiva, cabe ao professor planejar propostas articuladas aos objetivos de aprendizagem, acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e realizar intervenções pedagógicas que contribuam para a apropriação dos conhecimentos.

2.2 Gamificação como estratégia pedagógica

ISSN: 2358-8829

A gamificação pode ser compreendida como a utilização de elementos característicos dos jogos em contextos que não se constituem, necessariamente, como jogos. De acordo com Deterding et al. (2011), esse conceito refere-se à incorporação de elementos de *design* de jogos em situações externas ao universo dos jogos propriamente ditos. No contexto educacional, essa compreensão permite distinguir a gamificação da utilização de jogos completos como recursos didáticos, uma vez que atividades pedagógicas podem incorporar desafios, metas, regras, sistemas de acompanhamento e mecanismos de feedback sem assumir integralmente a estrutura de um jogo.

A incorporação desses elementos às práticas educativas, entretanto, não assegura, por si só, o envolvimento dos estudantes ou a aprendizagem dos conteúdos escolares. Embora Deterding et al. (2011) contribuam para a delimitação conceitual da gamificação, a compreensão de suas possibilidades educacionais exige considerar as condições pedagógicas em que esses elementos são utilizados. Nessa perspectiva, a utilização de pontuações, recompensas ou classificações deve estar articulada aos objetivos de ensino e às características das atividades propostas, de modo que a participação dos estudantes não se restrinja à obtenção de resultados quantitativos ou ao cumprimento de tarefas.

Nesse sentido, a organização de propostas gamificadas demanda planejamento e intencionalidade pedagógica. Conforme Libâneo (2013), a organização do ensino pressupõe a articulação entre objetivos, conteúdos, métodos e condições concretas do trabalho pedagógico. Considerando essa perspectiva didática, a seleção de elementos de jogos deve estar vinculada aos conhecimentos que se pretende desenvolver, às características dos estudantes e às possibilidades de acompanhamento e avaliação das aprendizagens. Assim, os recursos utilizados não constituem uma finalidade em si mesmos, mas integram as decisões pedagógicas relacionadas à organização das atividades de ensino.

A aproximação entre gamificação e metodologias ativas também requer uma distinção conceitual. Embora ambas possam favorecer a participação dos estudantes, a presença de elementos de jogos não significa, necessariamente, que uma proposta esteja fundamentada em metodologias ativas. Berbel (2011) discute as possibilidades dessas metodologias para a promoção da autonomia discente, enquanto Moran (2015) destaca a importância de experiências de aprendizagem que envolvam a participação ativa dos estudantes. Tendo em vista tais contribuições, a gamificação pode aproximar-se das metodologias ativas quando os desafios propostos demandam investigação, tomada de decisões, resolução de problemas e

ISSN: 2358-8829

reflexão sobre os conhecimentos mobilizados, ultrapassando a execução de tarefas orientadas exclusivamente por recompensas.

Outro aspecto relevante refere-se à atuação docente na organização e no acompanhamento das atividades gamificadas. A partir da compreensão de Libâneo (2013) sobre a intencionalidade do trabalho didático, entende-se que cabe ao professor selecionar os elementos de jogos pertinentes aos objetivos de ensino, estabelecer critérios de participação e acompanhar as dificuldades e os avanços dos estudantes. Nessa perspectiva, os mecanismos de feedback podem integrar o processo de avaliação formativa, desde que ofereçam informações que contribuam para a compreensão das aprendizagens e para a reorganização das intervenções pedagógicas, em vez de se limitarem à indicação de pontuações ou classificações.

Portanto, a gamificação pode constituir uma possibilidade de organização das práticas pedagógicas quando seus elementos são incorporados de maneira fundamentada e articulada aos objetivos educacionais. Sua contribuição não decorre exclusivamente da presença de características lúdicas, mas das condições em que as atividades são planejadas, desenvolvidas e avaliadas. Essa compreensão permite situar a gamificação como uma estratégia pedagógica cuja utilização exige análise crítica, mediação docente e atenção às diferentes condições de participação e aprendizagem dos estudantes.

2.3 Políticas educacionais, contexto escolar e possibilidades de implementação

A implementação da gamificação no contexto escolar deve considerar as condições pedagógicas e institucionais que interferem na organização das práticas educativas. Conforme Libâneo (2013), o trabalho docente pressupõe a articulação entre objetivos, conteúdos, métodos e condições concretas de realização do ensino. Nessa perspectiva, a incorporação de elementos de jogos às atividades escolares requer a consideração das características dos estudantes, da organização curricular, dos recursos disponíveis e das possibilidades de acompanhamento das aprendizagens. Assim, a utilização da gamificação não pode ser dissociada das condições em que se desenvolvem os processos de ensino e aprendizagem.

A consideração das condições institucionais também envolve reconhecer que a organização das atividades pedagógicas ocorre em contextos marcados por diferentes possibilidades de acesso aos recursos educativos e de participação dos estudantes. À luz das

ISSN: 2358-8829

contribuições de Libâneo (2013), a definição dos procedimentos de ensino deve considerar as condições concretas em que se desenvolve o trabalho pedagógico. Dessa maneira, a elaboração de propostas gamificadas requer atenção à diversidade das necessidades educacionais, à adequação dos desafios propostos e às possibilidades de acompanhamento das aprendizagens. A utilização de mecanismos competitivos, por exemplo, demanda avaliação pedagógica criteriosa, de modo que a organização das atividades não restrinja as oportunidades de participação e de apropriação dos conhecimentos.

A análise das possibilidades de implementação da gamificação também requer considerar as políticas públicas educacionais que orientam a organização e o funcionamento das instituições escolares. Santos et al. (2025), ao examinarem os desafios das políticas educacionais brasileiras, destacam que a garantia de uma educação equitativa depende de condições estruturais, investimentos públicos e articulação entre as diferentes esferas governamentais. Essa discussão permite compreender que a incorporação de estratégias pedagógicas, incluindo propostas gamificadas, não pode ser atribuída exclusivamente à iniciativa individual dos professores. Sua implementação ocorre em instituições atravessadas por condições materiais, organizacionais e formativas que podem ampliar ou restringir as possibilidades de desenvolvimento das atividades educativas.

Nesse contexto, a formação docente e a disponibilidade de recursos constituem dimensões relevantes para a organização das práticas pedagógicas. Santos et al. (2025) identificam a insuficiência de recursos, as desigualdades regionais e as dificuldades relacionadas à formação dos profissionais da educação como desafios à implementação das políticas educacionais. Ao relacionar essas questões à gamificação, compreende-se que a utilização de elementos de jogos exige considerar não apenas as possibilidades didáticas da estratégia, mas também as condições efetivas de planejamento, acesso aos materiais e acompanhamento das aprendizagens. Essa perspectiva evidencia a importância de políticas educacionais que assegurem condições adequadas ao trabalho docente, evitando que a diversificação das práticas de ensino dependa exclusivamente dos recursos disponíveis em cada escola ou das iniciativas isoladas dos profissionais.

Dessa maneira, a discussão sobre a gamificação deve ultrapassar a análise de seus elementos constitutivos e considerar as relações entre as escolhas pedagógicas e as condições institucionais em que são desenvolvidas. A partir das contribuições de Libâneo (2013), acerca da organização intencional do ensino, e de Santos et al. (2025), sobre os desafios estruturais

ISSN: 2358-8829

das políticas educacionais brasileiras, compreende-se que a implementação de propostas gamificadas demanda articulação entre planejamento pedagógico, condições materiais e possibilidades de participação dos estudantes. Assim, a gamificação não deve ser compreendida como uma solução independente das condições escolares, mas como uma estratégia cuja pertinência precisa ser analisada em relação aos objetivos educativos e às circunstâncias concretas de sua utilização. Essa compreensão fundamenta a discussão das possibilidades e dos desafios apresentados na seção seguinte.

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DAS CONTRIBUIÇÕES TEÓRICAS SOBRE A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A análise bibliográfica permitiu identificar três dimensões relevantes para a compreensão da gamificação no contexto educacional: suas possibilidades de contribuição para o engajamento dos estudantes, sua articulação com as metodologias ativas e as condições pedagógicas e institucionais necessárias à sua implementação. A partir da conceituação de Deterding et al. (2011), compreende-se que a incorporação de elementos característicos dos jogos, como desafios, metas, regras e mecanismos de *feedback*, possibilita diferentes formas de organização das atividades educativas. Entretanto, a presença desses elementos não assegura, isoladamente, maior participação ou aprendizagem dos estudantes, sendo necessário considerar as finalidades pedagógicas que orientam sua utilização.

No que se refere ao engajamento discente, as contribuições de Moran (2013; 2015) e Berbel (2011) permitem compreender a importância de propostas educativas que valorizem a participação ativa e a autonomia dos estudantes. A aproximação entre esses fundamentos e a gamificação indica possibilidades de organização de atividades que envolvam investigação, tomada de decisões, cooperação e resolução de problemas. Contudo, a análise evidencia que a utilização de elementos de jogos não caracteriza, necessariamente, uma metodologia ativa, uma vez que o envolvimento dos estudantes precisa ultrapassar a execução de tarefas ou a obtenção de recompensas. Nesse sentido, a articulação entre gamificação e metodologias ativas depende da organização de situações de aprendizagem que favoreçam a mobilização de conhecimentos, a reflexão e a participação efetiva dos estudantes.

Em relação às condições de implementação, a análise aponta que a gamificação não depende exclusivamente da utilização de tecnologias digitais, podendo integrar propostas pedagógicas desenvolvidas com diferentes recursos. Entretanto, sua incorporação às práticas

ISSN: 2358-8829

escolares deve considerar as condições concretas de realização do trabalho educativo. Conforme Libâneo (2013), a organização do ensino pressupõe a articulação entre objetivos, conteúdos, métodos e condições de desenvolvimento das atividades pedagógicas. Essa compreensão pode ser ampliada pelas contribuições de Santos et al. (2025), que identificam desigualdades regionais, limitações de recursos e desafios relacionados à formação docente no contexto das políticas educacionais brasileiras. Embora esses autores não analisem especificamente a gamificação, suas análises permitem reconhecer que a implementação de estratégias pedagógicas ocorre em contextos institucionais marcados por diferentes condições materiais e organizacionais.

Diante dessas contribuições, compreende-se que a gamificação apresenta possibilidades de diversificação das práticas educativas, mas sua relevância pedagógica não decorre exclusivamente da incorporação de elementos lúdicos. A análise dos referenciais indica a necessidade de considerar a intencionalidade do planejamento, a mediação docente, a diversidade dos estudantes e as condições institucionais em que as atividades são desenvolvidas. Dessa forma, a gamificação não deve ser compreendida como uma solução para os desafios educacionais, mas como uma estratégia cuja pertinência depende de sua articulação com os objetivos de ensino e com as possibilidades concretas de participação e aprendizagem. Por se tratar de uma investigação bibliográfica, essas considerações expressam uma interpretação das contribuições teóricas examinadas, não constituindo comprovação empírica dos efeitos da gamificação sobre a aprendizagem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar a gamificação como estratégia pedagógica no contexto educacional, considerando suas possibilidades de articulação com as metodologias ativas e suas contribuições para o engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem. A análise bibliográfica permitiu compreender que a incorporação de elementos característicos dos jogos pode contribuir para a diversificação das práticas educativas, especialmente quando articulada a propostas que valorizem a participação, a autonomia e a mobilização de conhecimentos pelos estudantes. Entretanto, essas possibilidades não decorrem exclusivamente da utilização de desafios, pontuações ou recompensas, mas da intencionalidade pedagógica que orienta a organização das atividades.

A investigação também evidenciou a importância de considerar as condições pedagógicas e institucionais necessárias à implementação da gamificação. Nesse sentido, o

ISSN: 2358-8829

planejamento docente, a articulação entre objetivos e conteúdos, a diversidade dos estudantes e a disponibilidade de recursos constituem aspectos relevantes para a organização de propostas educativas que incorporem elementos de jogos. Compreende-se, portanto, que a gamificação não deve ser apresentada como uma solução isolada para os desafios educacionais, mas como uma possibilidade de organização das práticas de ensino, cuja pertinência depende das condições concretas em que se desenvolvem os processos educativos.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa de natureza bibliográfica, o estudo apresenta limites quanto à verificação dos efeitos da gamificação em situações específicas de ensino e aprendizagem. Dessa forma, considera-se pertinente o desenvolvimento de investigações empíricas que analisem sua utilização em diferentes etapas e modalidades da educação, especialmente no que se refere à participação dos estudantes, à apropriação dos conhecimentos e às condições de implementação das propostas pedagógicas. Conclui-se que a contribuição da gamificação para a educação está relacionada à sua utilização crítica e fundamentada, orientada por objetivos educacionais definidos e pela mediação docente, de modo que os elementos dos jogos estejam subordinados às finalidades formativas do processo educativo.

5. REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25–40, jan./jun. 2011.

CAMPOS, Gabryelle Mendonça; CARVALHO, Daniela Santos de; SANTOS, Cristiane Monteiro dos; TEIXEIRA, Catarina. Gamificação no ensino remoto: uso de jogos online para aprendizagem e interação dos alunos do Ensino Fundamental. *Revista Nova Paideia: Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa*, Brasília, DF, v. 4, n. 1, p. 54–64, 2022. DOI: https://doi.org/10.36732/riep.v4i1.106.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. *Proceedings [...]*. New York: ACM, 2011. p. 9–15.

LIBÂNEO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 2013.

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 5. ed. Campinas: Papirus, 2013.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15–33.

MORESI, Eduardo (org.). *Metodologia da pesquisa*. Brasília, DF: Universidade Católica de Brasília, 2003.

SANTOS, Guilherme Mendes Tomaz dos; FERNANDES, Meirilene Alves; MELO JUNIOR, Madson Fernandes de; CORREA, Alejandro Arango. Políticas públicas na educação brasileira: realidades, desafios e perspectivas. *Revista de Estudos Interdisciplinares*, v. 7, n. 6, p. 1–17, 2025. DOI: https://doi.org/10.56579/rei.v7i6.2659.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.