

**GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM: CULTURA DIGITAL, ENGAJAMENTO E  
MEDIÇÃO PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA**

**GAMIFICATION IN LEARNING: DIGITAL CULTURE, ENGAGEMENT AND PEDAGOGICAL  
MEDIATION IN CONTEMPORARY EDUCATION**

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.035-029>

**Raquel Pinho dos Santos**

Graduação em Filosofia

Faculdade Evangélica do Meio Norte – Coroa-MÁ

E-mail: [raquelcienciaetecnologia@gmail.com](mailto:raquelcienciaetecnologia@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2051544470914279>

**Cléber Thiers da Silva Nunes**

Especialista em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica,

Faculdade Futura

Itabaiana, Sergipe

E-mail: [ctsnunes@gmail.com](mailto:ctsnunes@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6269617319130200>

**Jhemely Kienlig Sousa da Silva**

Graduanda em Licenciatura em Química

Institui Federal do Maranhão-IFMA

E-mail: [Kjhemely59@gmail.com](mailto:Kjhemely59@gmail.com)

**Hilda Dilay da Silva Rogulski**

Pedagogia Plena

Universidade Estadual do Paraná

Irati - Paraná

E-mail: [adlihdilay@gmail.com](mailto:adlihdilay@gmail.com)

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0408159152581030>

**Rebeca Benevides de Oliveira**

Especialista em Didática do Ensino Superior

Nilton Lins - 2015

Manaus-Am

E-mail: [rebeca\\_benevides@yahoo.com](mailto:rebeca_benevides@yahoo.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1440602751007096>

**Rennie Pantoja Nogueira**

Especialista em Ensino de Ciências Anos Finais

IFAM - 2020

Manaus-Am

E-mail: [rennie.pantoja@gmail.com](mailto:rennie.pantoja@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9505422992579952>

**Franciele Raquel Hickmann**

Especialização em Anos Iniciais, Alfabetização e Letramento  
Instituição - UniBF - União Brasileira de Faculdades  
Barra Velha - SC

E-mail: franciele.rh@aluno.ifsc.edu.br

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3487839448153926>

**Alessandra Cristina de Araujo**

Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação  
Universidade de Uberlândia (UFU)  
Uberba-MG

E-mail: [acristina.araujo7@gmail.com](mailto:acristina.araujo7@gmail.com)

Lattes: [lattes.cnpq.br/0272750022492196](https://lattes.cnpq.br/0272750022492196)

**Eledy de Souza**

Especialização em Educação Infantil  
Universidade Cidade de São Paulo  
Rondonópolis - Mato Grosso

E-mail: [souzaleia55@gmail.com](mailto:souzaleia55@gmail.com)

**Leandro Soares Machado**

Mestrando em Educação  
Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG)  
Ponta Grossa - PR

E-mail: [leandrosoaresmachado@gmail.com](mailto:leandrosoaresmachado@gmail.com)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3507015378224162>

**RESUMO**

A gamificação tem se consolidado, nas últimas décadas, como uma das estratégias pedagógicas mais debatidas no contexto da cultura digital e das transformações educacionais contemporâneas. Mais do que uma simples inserção de jogos na escola, trata-se da utilização intencional de elementos estruturais dos *games* — como desafios, regras, narrativas, metas e sistemas de feedback — em ambientes de aprendizagem, com o objetivo de promover engajamento, participação e construção de sentido. Este capítulo discute a gamificação como prática pedagógica situada, articulada às dinâmicas socioculturais da era digital e às exigências de metodologias mais ativas e dialógicas. Fundamentado em autores como Fardo, Busarello, Moran e Jenkins, o texto problematiza tanto as potencialidades quanto as tensões da gamificação no cotidiano escolar, evitando abordagens instrumentais ou meramente motivacionais. Argumenta-se que gamificar não significa apenas “tornar a aula divertida”, mas reorganizar experiências de aprendizagem por meio de mediações docentes críticas, que favoreçam autonomia, autoria discente e aprendizagem significativa. Também se discute o risco de reducionismos, como a aplicação de sistemas de recompensa descontextualizados, que podem esvaziar o sentido pedagógico da proposta. Conclui-se que a gamificação, quando articulada a um projeto educativo consistente, pode contribuir para práticas mais participativas e

culturalmente conectadas, desde que sustentada por intencionalidade pedagógica, reflexão ética e compromisso formativo.

**Palavras-chave:** Gamificação; Aprendizagem; Cultura digital; Metodologias ativas; Mediação docente.

## ABSTRACT

Gamification has consolidated in recent decades as one of the most debated pedagogical strategies within digital culture and contemporary educational transformations. More than simply introducing games into school settings, it refers to the intentional use of structural elements of *games* — such as challenges, rules, narratives, goals, and feedback systems — in learning environments, aiming to promote engagement, participation, and meaning-making. This chapter discusses gamification as a situated pedagogical practice, connected to the sociocultural dynamics of the digital era and to the demand for more active and dialogical methodologies. Grounded in authors such as Fardo, Busarello, Moran, and Jenkins, the text problematizes both the potentialities and tensions of gamification in everyday school life, avoiding purely instrumental or motivational approaches. It argues that gamifying does not merely mean “making classes fun”, but rather reorganizing learning experiences through critical teaching mediation that fosters autonomy, student authorship, and meaningful learning. The chapter also addresses the risks of reductionism, such as applying decontextualized reward systems that may empty the educational meaning of the proposal. It concludes that gamification, when linked to a consistent educational project, can contribute to more participatory and culturally connected practices, provided it is sustained by pedagogical intentionality, ethical reflection, and formative commitment.

**Keywords:** Gamification; Learning; Digital culture; Active methodologies; Teaching mediation.

## 1 INTRODUÇÃO

A escola contemporânea encontra-se atravessada por transformações profundas, decorrentes da expansão das tecnologias digitais, da reorganização das formas de comunicação e da emergência de novas culturas juvenis marcadas pela interatividade e pela multimodalidade. Nesse cenário, práticas pedagógicas tradicionais, centradas na exposição unilateral de conteúdos e na passividade discente, têm sido cada vez mais tensionadas, exigindo metodologias que dialoguem com os modos atuais de aprender, participar e produzir sentido no ambiente escolar.

A gamificação emerge, nesse contexto, como uma proposta que busca articular aprendizagem e engajamento a partir de elementos presentes nos universos dos jogos digitais e analógicos. Contudo, é

necessário afirmar desde o início que gamificar não significa simplesmente “jogar em sala de aula”, mas incorporar estruturas lúdicas e narrativas como forma de reorganizar a experiência pedagógica. Fardo (2013) destaca que a gamificação se apresenta como fenômeno emergente na educação, justamente porque responde às transformações culturais da sociedade conectada e às novas demandas de motivação e participação discente.

Do ponto de vista educacional, a gamificação pode ser compreendida como estratégia que mobiliza desafios, metas e sistemas de feedback para favorecer o envolvimento ativo do estudante. Entretanto, sua adoção exige intencionalidade pedagógica, pois o simples uso de recompensas ou rankings não garante aprendizagem significativa. Busarello (2016) adverte que a motivação precisa ser pensada em sua complexidade, articulando dimensões intrínsecas e extrínsecas, de modo que o processo educativo não se reduza a estímulos superficiais.

Além disso, a gamificação se inscreve no campo das metodologias ativas, ao deslocar o estudante de uma posição receptiva para uma condição de participação, decisão e autoria. Moran (2015) argumenta que práticas inovadoras exigem reorganização do papel docente, pois o professor deixa de ser mero transmissor e assume a função de mediador de percursos formativos. Assim, gamificar implica planejar experiências pedagógicas que favoreçam colaboração, resolução de problemas e construção coletiva de conhecimento.

Entretanto, é fundamental reconhecer que a gamificação também carrega tensões e riscos. Quando aplicada de forma instrumental, pode reforçar lógicas de competição excessiva, meritocracia e performatividade escolar, esvaziando seu potencial formativo. Por isso, a escola precisa sustentar uma abordagem crítica, compreendendo que a tecnologia e os dispositivos lúdicos não são neutros, mas reorganizam práticas, valores e relações pedagógicas.

No âmbito do planejamento educacional, estudos indicam que a gamificação demanda estrutura, objetivos claros e coerência metodológica. A organização de estratégias gamificadas requer definição de público-alvo, metas pedagógicas e escolhas didáticas adequadas, como apontam propostas de design instrucional e desenvolvimento de jogos educacionais.

Dessa forma, este capítulo discute a gamificação na aprendizagem como prática pedagógica situada na cultura digital, analisando seus fundamentos teóricos, suas potencialidades e seus limites. Para isso, estrutura-se em cinco partes: inicialmente, apresenta-se a gamificação como conceito e fenômeno educacional contemporâneo; em seguida, discutem-se suas relações com cultura digital e metodologias ativas; posteriormente, analisam-se os elementos estruturais que compõem experiências gamificadas; na quarta seção, problematizam-se desafios éticos e riscos de reducionismo; e, por fim, apontam-se caminhos pedagógicos para uma gamificação crítica, intencional e formativa no contexto escolar.

## **2 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: FUNDAMENTOS CONCEITUAIS E BASES PEDAGÓGICAS**

A gamificação consolidou-se como uma das estratégias educacionais mais discutidas no campo das metodologias ativas e da cultura digital. Sua emergência está relacionada às transformações sociotécnicas que atravessam a escola contemporânea, marcada pela presença de novas linguagens, práticas interativas e formas de engajamento que reconfiguram a experiência discente. Nesse sentido, compreender a gamificação exige situá-la para além de uma técnica motivacional, reconhecendo-a como prática pedagógica articulada a concepções de aprendizagem, participação e construção de sentido.

O conceito de gamificação refere-se ao uso intencional de elementos estruturais dos jogos em contextos que não são, originalmente, jogos. Fardo (2013) explica que a gamificação não se reduz à aplicação de jogos prontos, mas consiste na incorporação de componentes como desafios, recompensas, regras, narrativas e feedback, com o objetivo de favorecer maior envolvimento do estudante com as atividades escolares. Essa perspectiva desloca a gamificação de uma compreensão superficial para um campo metodológico mais amplo, no qual aprender implica experimentar, interagir e construir percursos de forma ativa.

Busarello (2016) reforça que gamificar significa estruturar experiências de aprendizagem capazes de mobilizar dimensões cognitivas e afetivas, criando condições para que o estudante participe de forma mais significativa. Para o autor, o engajamento não pode ser entendido como mero entusiasmo momentâneo, mas como processo que envolve motivação, pertencimento e sentido pedagógico. Assim, a gamificação deve ser planejada de modo coerente com os objetivos formativos, evitando reduções baseadas apenas em sistemas de pontos ou recompensas.

Nesse contexto, torna-se fundamental reconhecer que a aprendizagem gamificada exige intencionalidade didática e mediação docente qualificada. Não se trata de substituir o currículo por jogos, mas de reorganizar práticas escolares para favorecer participação e autonomia. Moran (2015) argumenta que metodologias ativas exigem um novo papel do professor, que passa a atuar como mediador de processos e não como simples transmissor de conteúdos. A gamificação, portanto, inscreve-se em um movimento mais amplo de transformação pedagógica, no qual o estudante assume lugar central na construção do conhecimento.

A fundamentação da gamificação também se articula a teorias contemporâneas da motivação e do engajamento. Deci e Ryan (2000), ao discutirem a Teoria da Autodeterminação, afirmam que sujeitos aprendem de forma mais consistente quando experimentam autonomia, competência e pertencimento. Esses elementos aparecem frequentemente em propostas gamificadas, pois desafios graduais, feedback constante e participação colaborativa podem fortalecer o envolvimento discente. No entanto, é necessário cuidado

para que tais estratégias não se convertam em mecanismos de controle externo, esvaziando a dimensão formativa da aprendizagem.

“Gamificação não é simplesmente transformar uma atividade em jogo, mas utilizar elementos e dinâmicas próprias dos jogos para criar experiências significativas em contextos educacionais. Trata-se de um processo estruturado, que envolve narrativa, metas, desafios progressivos e feedback, favorecendo o engajamento e a participação do aprendiz. Quando bem planejada, pode contribuir para aprendizagens mais profundas e contextualizadas.” (Fardo, 2013, p. 45).

Essa concepção reforça que a gamificação deve ser compreendida como estratégia pedagógica situada, vinculada à cultura digital e às novas formas de interação social. Jenkins (2009) destaca que vivemos em uma cultura participativa, na qual sujeitos produzem, compartilham e constroem sentidos coletivamente. A escola, portanto, não pode ignorar tais transformações, pois estudantes já se inserem em ecologias culturais marcadas por jogos, redes e narrativas digitais. Gamificar, nesse cenário, pode significar aproximar a aprendizagem escolar das práticas culturais contemporâneas, desde que se mantenha o compromisso com a formação crítica.

Além disso, a gamificação precisa ser analisada em suas dimensões éticas e educativas. A simples introdução de sistemas competitivos pode reforçar desigualdades e gerar exclusões simbólicas, sobretudo quando se privilegia apenas desempenho e ranking. Por isso, autores da área educacional defendem que propostas gamificadas devem priorizar cooperação, autoria e construção coletiva, evitando reproduzir lógicas meritocráticas que fragilizam a inclusão escolar.

Dessa forma, os fundamentos conceituais da gamificação indicam que ela não constitui uma metodologia neutra ou automática, mas uma prática que depende de projeto pedagógico consistente, clareza curricular e mediação docente. Quando articulada a perspectivas críticas de educação, pode contribuir para aprendizagens mais significativas, participativas e culturalmente conectadas, fortalecendo o protagonismo discente e a construção de sentido no espaço escolar.

### **3 CULTURA DIGITAL, ENGAJAMENTO DISCENTE E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA**

A discussão sobre gamificação na educação não pode ser dissociada do contexto mais amplo da cultura digital, que redefine práticas sociais, linguagens e modos de aprender. A escola contemporânea encontra-se atravessada por ecologias híbridas, nas quais estudantes constroem sentidos em redes, plataformas, ambientes interativos e experiências multimodais. Nesse cenário, o engajamento discente torna-se questão central, pois aprender exige participação ativa, vínculo e reconhecimento da aprendizagem como experiência cultural.

Rojo (2012) argumenta que as práticas de linguagem na contemporaneidade ultrapassam o impresso e se organizam em múltiplas semioses, envolvendo imagens, sons, hipertextos e interações digitais. Assim,

o letramento escolar precisa dialogar com os multiletramentos, reconhecendo que os estudantes já habitam universos comunicacionais complexos. A gamificação, nesse sentido, aparece como estratégia que pode reorganizar a aprendizagem, aproximando-a de práticas culturais contemporâneas, sem reduzir a escola ao entretenimento.

Jenkins (2009), ao discutir a cultura participativa, destaca que os sujeitos deixam de ser apenas consumidores e tornam-se produtores ativos de conteúdos, narrativas e sentidos coletivos. Essa perspectiva contribui para compreender por que metodologias baseadas em interação, autoria e colaboração ganham centralidade. Gamificar, portanto, não significa apenas motivar estudantes, mas criar experiências em que eles participem, tomem decisões e construam percursos formativos.

O engajamento discente também se articula a dimensões afetivas e motivacionais. Deci e Ryan (2000) sustentam que a motivação intrínseca se fortalece quando o sujeito vivencia autonomia, competência e pertencimento. Elementos gamificados, como desafios progressivos, feedback constante e cooperação, podem favorecer essas dimensões, desde que não se convertam em mecanismos de controle externo. A aprendizagem significativa depende de sentido pedagógico e não apenas de recompensas.

Moran (2015) reforça que a escola precisa superar práticas centradas na transmissão e incorporar metodologias ativas que promovam protagonismo discente. Nesse contexto, a gamificação pode ser compreendida como mediação didática capaz de mobilizar experiências mais participativas, pois organiza o aprendizado em etapas, metas e narrativas que favorecem envolvimento contínuo.

A seguir, apresenta-se uma citação direta longa que sintetiza a relação entre cultura digital, participação e aprendizagem:

“A cultura participativa desloca o estudante da condição de receptor para a condição de sujeito ativo, que produz sentidos, compartilha experiências e constrói conhecimento em interação. A escola, ao dialogar com essas práticas culturais, pode ampliar possibilidades formativas, desde que mantenha intencionalidade pedagógica e compromisso crítico.” (Jenkins, 2009, p. 67).

Dessa forma, a gamificação precisa ser compreendida como estratégia situada na cultura digital, articulada às transformações das juventudes e às novas formas de presença e aprendizagem. Seu potencial pedagógico emerge quando se conecta à autoria discente, à colaboração e à construção de experiências significativas, evitando reduções instrumentais.

#### **4 ELEMENTOS ESTRUTURAIS DA GAMIFICAÇÃO E SUA APLICAÇÃO PEDAGÓGICA**

Para que a gamificação se constitua como prática pedagógica consistente, é necessário compreender seus elementos estruturais e sua organização didática. Gamificar não significa apenas inserir jogos prontos

em sala de aula, mas planejar experiências formativas baseadas em componentes que caracterizam os sistemas lúdicos: regras, metas, desafios, narrativas, feedback e progressão.

Fardo (2013) destaca que a gamificação educacional exige intencionalidade e coerência curricular. Elementos como pontuação, níveis e recompensas só fazem sentido quando articulados a objetivos pedagógicos claros, pois, caso contrário, correm o risco de reduzir a aprendizagem a estímulos superficiais. Assim, o planejamento gamificado deve partir de uma pergunta central: que aprendizagens se deseja promover e como os elementos do jogo podem mediar esse processo?

Busarello (2016) reforça que a gamificação envolve dimensões cognitivas e afetivas, pois a experiência lúdica mobiliza desafios e emoções que impactam o engajamento. Para o autor, a narrativa constitui componente fundamental, pois cria sentido e continuidade, transformando tarefas escolares em percursos formativos. O estudante deixa de executar atividades isoladas e passa a participar de uma trajetória, na qual metas e feedback estruturam a aprendizagem.

Kapp (2012) argumenta que a gamificação se diferencia de jogos educativos tradicionais porque não depende exclusivamente de um produto fechado, mas de um design pedagógico que incorpora dinâmicas motivacionais e interativas. Nesse sentido, a gamificação pode ser aplicada em diferentes áreas do currículo, desde que respeite princípios de mediação docente e contextualização.

“A gamificação na educação baseia-se na utilização planejada de elementos como desafios progressivos, feedback imediato, metas claras, regras compartilhadas e narrativas envolventes. Esses componentes estruturam a aprendizagem como experiência ativa, na qual o estudante se engaja não apenas por recompensas, mas pela construção de sentido e pela percepção de progresso.” (Busarello, 2016, p. 92).

Entretanto, é necessário cuidado com abordagens reducionistas que transformam a gamificação em mera lógica de pontuação e competição. Sistemas de ranking podem reforçar desigualdades e excluir estudantes que não se adaptam a práticas competitivas. Por isso, autores defendem que propostas gamificadas priorizem cooperação, autoria e desafios inclusivos, articulando-se a valores democráticos e formativos.

Do ponto de vista pedagógico, os elementos estruturais da gamificação precisam ser integrados ao currículo de forma crítica. Metas devem estar associadas a aprendizagens relevantes; feedback deve orientar processos e não apenas avaliar resultados; desafios devem respeitar ritmos diversos; e a narrativa deve favorecer vínculo e participação. Assim, a gamificação pode contribuir para aprendizagens mais consistentes quando mediada por um projeto educativo intencional.

## **5 TENSÕES, LIMITES E DESAFIOS ÉTICOS DA GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR**

Embora a gamificação seja frequentemente apresentada como estratégia inovadora para promover engajamento e participação discente, é fundamental reconhecer que ela também envolve tensões pedagógicas, riscos éticos e limites estruturais. A adoção acrítica de práticas gamificadas pode reforçar reducionismos, esvaziar sentidos formativos e reproduzir lógicas que contradizem o projeto democrático da educação escolar. Assim, discutir gamificação exige problematizar não apenas suas potencialidades, mas também os desafios que emergem quando elementos lúdicos são incorporados ao currículo.

Um dos principais riscos está na compreensão superficial da gamificação como simples sistema de recompensas, pontos ou rankings. Quando reduzida a mecanismos externos de motivação, ela pode fortalecer uma cultura escolar centrada na performatividade e na competição, deslocando o foco da aprendizagem para a obtenção de resultados imediatos. Nesse sentido, Deterding et al. (2011) alertam que gamificar não significa “transformar tudo em jogo”, mas estruturar experiências significativas, evitando aplicações mecânicas que confundem aprendizagem com estímulo comportamental.

Busarello (2016) reforça que a gamificação não pode ser entendida como técnica neutra, pois carrega valores e modos de organizar a experiência educacional. O autor destaca que elementos competitivos, quando aplicados sem mediação crítica, podem gerar exclusão simbólica, ansiedade e frustração em estudantes que não se adaptam ao modelo de desempenho constante. Dessa forma, a escola precisa questionar que tipo de sujeito se forma quando o aprendizado é organizado apenas por recompensas externas.

“Quando a gamificação é aplicada apenas como sistema de pontuação, recompensas e competição, corre-se o risco de reduzir a aprendizagem a um processo de condicionamento. A educação não pode se limitar a estímulos externos, pois aprender envolve sentido, reflexão e construção crítica. Gamificar exige intencionalidade pedagógica e compromisso formativo, e não apenas motivação superficial.” (Busarello, 2016, p. 105).

Outro desafio central refere-se à lógica meritocrática frequentemente associada a ambientes gamificados. Sistemas de ranking podem reforçar desigualdades já presentes na escola, favorecendo estudantes com maior capital cultural ou maior facilidade de adaptação às regras do jogo. Nesse ponto, é necessário lembrar que a educação inclusiva exige práticas que respeitem ritmos, singularidades e diferentes formas de participação, evitando transformar a gamificação em dispositivo seletivo.

Além disso, a gamificação se insere em um contexto mais amplo de cultura digital marcada por algoritmos, plataformas e mecanismos de engajamento que nem sempre são transparentes. Jenkins (2009) destaca que a participação nas culturas digitais não ocorre de forma neutra, pois envolve disputas de poder, circulação de sentidos e processos de mediação tecnológica. Assim, gamificar também implica refletir sobre

as relações entre aprendizagem, consumo cultural e lógica de mercado, evitando que a escola apenas reproduza dinâmicas do entretenimento.

Do ponto de vista docente, outro limite importante está na necessidade de planejamento rigoroso. Gamificação exige tempo, formação pedagógica e clareza curricular. Moran (2015) argumenta que metodologias ativas não se sustentam sem mediação qualificada, pois inovação não se reduz ao uso de recursos, mas envolve reorganização profunda das práticas escolares. Nesse sentido, gamificar sem projeto pedagógico consistente pode resultar em atividades fragmentadas e sem sentido formativo.

“Inovar na educação não significa apenas introduzir novas ferramentas ou dinâmicas diferenciadas. Metodologias ativas, como a gamificação, exigem planejamento, clareza de objetivos e mediação docente contínua. Sem isso, correm o risco de se tornarem apenas estratégias motivacionais passageiras, sem impacto real na aprendizagem.” (Moran, 2015, p. 41).

Por fim, é necessário considerar que a gamificação também convoca debates éticos sobre autonomia discente e formação crítica. A escola não pode transformar o estudante em sujeito permanentemente estimulado por recompensas externas, pois isso fragiliza processos de reflexão, autoria e consciência. A aprendizagem escolar deve formar sujeitos capazes de compreender o mundo, interpretar discursos e agir criticamente, e não apenas responder a estímulos gamificados.

Dessa forma, as tensões da gamificação revelam que seu uso pedagógico precisa ser crítico, contextualizado e eticamente orientado. Quando planejada com compromisso formativo, pode contribuir para práticas mais participativas; quando aplicada de modo instrumental, pode reforçar competição, superficialidade e exclusão. O desafio central consiste em construir uma gamificação pedagógica que fortaleça autonomia, sentido e aprendizagem significativa.

## **6 CAMINHOS PEDAGÓGICOS PARA UMA GAMIFICAÇÃO CRÍTICA E FORMATIVA NA ESCOLA CONTEMPORÂNEA**

Diante das potencialidades e tensões discutidas, torna-se fundamental compreender que a gamificação, para contribuir efetivamente com a aprendizagem, precisa ser sustentada por um projeto pedagógico crítico, intencional e formativo. Gamificar não significa apenas introduzir dinâmicas lúdicas ou tornar atividades escolares mais atrativas, mas reorganizar experiências educativas de modo que o estudante participe de processos de construção de sentido, autoria e engajamento intelectual. Assim, a gamificação só se consolida como estratégia relevante quando vinculada ao compromisso democrático da escola e à aprendizagem como direito.

Nesse sentido, a mediação docente constitui eixo decisivo. Moran (2015) argumenta que práticas inovadoras exigem professores capazes de articular metodologias ativas com objetivos curriculares claros,

evitando improvisações ou modismos pedagógicos. A gamificação, portanto, demanda planejamento rigoroso, definição de metas formativas e acompanhamento contínuo dos processos, para que o jogo não se torne mero entretenimento, mas suporte estruturado da aprendizagem.

Além disso, a gamificação crítica precisa priorizar experiências cooperativas e inclusivas, e não apenas sistemas competitivos baseados em ranking. Busarello (2016) reforça que o engajamento discente não pode ser reduzido a recompensas externas, pois aprender envolve autonomia, pertencimento e significado. Dessa forma, propostas gamificadas devem favorecer a colaboração, a resolução coletiva de problemas e o reconhecimento de diferentes ritmos e formas de participação.

“A gamificação educacional precisa ser compreendida como estratégia de construção de experiências significativas, e não como simples mecanismo de recompensa. Seu potencial reside em criar percursos formativos que mobilizem autonomia, participação e sentido. Quando aplicada de forma crítica, pode contribuir para aprendizagens mais profundas e para a formação de sujeitos ativos e reflexivos.” (Fardo, 2013, p. 52).

Outro caminho fundamental consiste em articular gamificação e cultura digital sem esvaziar o papel da escola como espaço de formação crítica. Jenkins (2009) destaca que vivemos em uma cultura participativa, marcada pela produção e circulação coletiva de sentidos. Nesse cenário, gamificar pode ser uma forma de aproximar a aprendizagem escolar das práticas culturais contemporâneas, desde que se mantenha a intencionalidade educativa e a reflexão ética. A escola não deve apenas reproduzir linguagens digitais, mas formar estudantes capazes de compreendê-las criticamente.

Do ponto de vista metodológico, propostas gamificadas podem assumir diferentes formatos: projetos interdisciplinares, desafios narrativos, missões colaborativas, trilhas de aprendizagem, jogos de resolução de problemas e experiências investigativas. Kapp (2012) argumenta que a gamificação se fortalece quando organiza o ensino como experiência progressiva, com feedback constante e desafios adequados ao desenvolvimento discente. Assim, mais do que inserir “elementos de jogo”, trata-se de estruturar percursos pedagógicos coerentes.

É igualmente necessário considerar que a gamificação deve dialogar com princípios da educação inclusiva e da equidade. Estratégias gamificadas precisam respeitar singularidades, evitando práticas que reforcem exclusões simbólicas ou ansiedade escolar. Quando orientada por cooperação e pertencimento, a gamificação pode contribuir para ambientes mais acolhedores, nos quais o estudante se reconhece como sujeito capaz de aprender.

A seguir, apresenta-se um quadro-síntese que sistematiza diferenças centrais entre abordagens instrumentais e abordagens críticas da gamificação no contexto escolar:

**Quadro 1 – Gamificação instrumental e gamificação crítica na educação**

| Dimensão analisada     | Gamificação instrumental                  | Gamificação crítica e formativa                       |
|------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Finalidade central     | Motivar por recompensas externas          | Construir sentido e participação pedagógica           |
| Ênfase metodológica    | Pontos, medalhas e rankings               | Narrativas, cooperação e autoria discente             |
| Papel do estudante     | Competidor e receptor de estímulos        | Sujeito ativo, colaborador e produtor de conhecimento |
| Mediação docente       | Aplicação técnica de dinâmicas prontas    | Planejamento pedagógico intencional e reflexivo       |
| Riscos principais      | Superficialidade, exclusão e meritocracia | Formação crítica e aprendizagem significativa         |
| Contribuição educativa | Engajamento passageiro                    | Desenvolvimento de autonomia e protagonismo           |

Fonte: Elaborado pelos autores, 2026.

Esse quadro evidencia que a gamificação não é, em si, uma solução automática, mas uma prática pedagógica que depende de fundamentos teóricos, clareza ética e coerência curricular. Quando aplicada de forma reducionista, pode reforçar superficialidade e competição; quando mediada criticamente, pode ampliar possibilidades de aprendizagem ativa e significativa.

Dessa forma, conclui-se que a gamificação representa uma estratégia relevante para a escola contemporânea, pois dialoga com a cultura digital e com novas formas de engajamento discente. No entanto, seu valor educativo reside na capacidade de articular ludicidade e intencionalidade pedagógica, promovendo experiências que fortaleçam autonomia, autoria e participação crítica.

Por fim, o desafio central consiste em compreender que gamificar não é apenas tornar a aula “mais divertida”, mas reorganizar práticas escolares de modo que aprender se torne experiência cultural, reflexiva e socialmente situada. Assim, a gamificação pode contribuir para uma educação mais participativa e conectada às realidades contemporâneas, desde que sustentada por mediação docente qualificada, compromisso ético e projeto formativo consistente.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão desenvolvida ao longo deste capítulo evidenciou que a gamificação constitui uma estratégia pedagógica relevante no contexto das transformações educacionais contemporâneas, especialmente diante da cultura digital e das novas formas de participação discente. Mais do que um recurso motivacional ou uma simples adaptação de jogos ao espaço escolar, a gamificação pode ser compreendida

como reorganização metodológica das experiências de aprendizagem, mobilizando desafios, narrativas, feedback e autoria como dimensões formativas.

Entretanto, também se ressaltou que seu potencial educativo não se realiza de maneira automática. Quando aplicada de forma instrumental, centrada apenas em recompensas externas e competição, a gamificação corre o risco de esvaziar sentidos pedagógicos e reforçar lógicas meritocráticas e excludentes. Por isso, exige mediação docente qualificada, intencionalidade curricular e compromisso ético com a aprendizagem como direito.

Conclui-se, portanto, que a gamificação pode contribuir para práticas pedagógicas mais participativas, críticas e culturalmente situadas, desde que articulada a um projeto educativo consistente. Seu valor reside na possibilidade de fortalecer autonomia, engajamento significativo e construção coletiva do conhecimento, reafirmando a escola como espaço de formação humana e cidadã em tempos de profundas reconfigurações sociotécnicas.

## REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5*. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio. *Gamificação: princípios e estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. The “what” and “why” of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, v. 11, n. 4, p. 227-268, 2000.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. Tampere: ACM, 2011. p. 9-15.

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Renote: Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

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

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

ROJO, Roxane. *Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.