

QUANDO O JOGO COMEÇA, A AULA GANHA VIDA: GAMIFICAÇÃO E INOVAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

Janine Oliveira Cardeal Bomfim¹
Reinaldo Batista dos Santos²

RESUMO

Este trabalho nasce da observação e escuta atenta ao cotidiano da sala de aula, onde muitas vezes se percebe o olhar cansado, a ausência de brilho, o silêncio que não comunica aprendizado. Diante desse cenário, surge uma pergunta que mobiliza este estudo e a prática docente: como a gamificação, enquanto metodologia ativa, pode contribuir para o engajamento, aprendizagem e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes no ensino superior? Foi a partir dessa inquietação que se construíram experiências pedagógicas que trouxeram vida nova às aulas, por meio de desafios, dinâmicas em grupo, recursos tecnológicos e propostas que envolvem o estudante de forma integral — com emoção, corpo e pensamento. O título escolhido, “Quando o jogo começa, a aula ganha vida”, carrega o desejo de transformar a rotina acadêmica em um espaço mais significativo, onde o aprender seja também prazeroso, desafiador e afetivo. Ampara-se nas ideias de Paulo Freire (1996), que nos ensina que ensinar exige alegria e rigorosidade, pois a produção do conhecimento não ocorre de forma passiva. Apoia-se também em Moran (2015, 2021), defensor de metodologias que colocam o estudante no centro do processo, e em Valente (2014), que destaca a importância das tecnologias digitais quando integradas de forma crítica e criativa à educação. A metodologia adotada tem abordagem qualitativa, com caráter bibliográfico e descritivo. As discussões foram realizadas também com base nas “vozes” dos estudantes do ensino superior. Diante do exposto, constatou-se que a gamificação tem o potencial de ressignificar a sala de aula, despertando nos estudantes o desejo de estar presente, de participar, de construir saberes junto ao outro. Quando bem orientada, ela rompe com o ensino mecânico e abre espaço para uma educação mais viva, crítica, sensível e significativa.

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias Ativas; Cotidiano da sala de aula; Ensino Superior; Afetividade na Educação.

¹ Professora Doutora pelo Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Alagoas – UFAL, janine.cardeal@cedu.ufal.br

² Professor Doutor pelo Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Alagoas – UFAL, batistareinaldo0389@gmail.com



1. INTRODUÇÃO

Dar início a um texto nunca é tarefa simples, sobretudo quando o objetivo é dialogar com educadores sobre os desafios e transformações da prática pedagógica. Escrevemos estas linhas impulsionados pelo desejo de compartilhar reflexões e experiências que emergem do cotidiano da sala de aula. Nesse movimento, o presente estudo volta seu olhar para o ensino superior, espaço em que ainda prevalecem práticas tradicionais e expositivas, muitas vezes distantes da realidade dos estudantes. E isso nos lembra o que Freire reflete em seus textos:

Na visão ‘bancária’ da educação, o saber é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber. (...) Quanto mais vá acumulando depósitos que lhe são feitos, tanto menos desenvolverá a consciência crítica. (FREIRE, 1996, p. 66).

Essa crítica à educação bancária se mantém atual quando observamos salas de aula em que os alunos são tratados como receptores passivos, sem espaço para dialogar, experimentar e produzir conhecimento de forma ativa. Essa postura acaba gerando desinteresse, desmotivação e a sensação de que aprender é um processo distante de sua realidade.

É nesse contexto que se torna necessário discutir e experimentar metodologias que favoreçam o engajamento, a participação ativa e a autonomia discente, abrindo espaço para estratégias inovadoras, como a gamificação, que se apresentam como possibilidade concreta de ressignificar a sala de aula universitária.

Nesse sentido, torna-se urgente repensar os modos de ensinar no ensino superior, buscando alternativas que resgatem a vitalidade da sala de aula e coloquem o estudante no centro do processo. Como ressalta Moran (2015), as metodologias ativas representam caminhos para promover maior engajamento e participação, deslocando o foco da transmissão mecânica de conteúdos para a construção coletiva do conhecimento. Já Valente (2014) destaca a importância das tecnologias digitais quando utilizadas de forma crítica e criativa, ampliando as possibilidades de interação e aprendizagem significativa.

É nesse cenário que a gamificação desponta como estratégia inovadora, ao integrar elementos característicos dos jogos — como desafios, missões, recompensas e cooperação — em práticas pedagógicas planejadas com intencionalidade. Mais do que tornar a aula lúdica, a gamificação pode provocar envolvimento emocional, estimular a colaboração e despertar a autonomia, configurando-se como uma potência para transformar a experiência do estudante no ensino superior. Diante desse cenário, surge uma pergunta que mobiliza este estudo e a prática docente: como a gamificação, enquanto metodologia ativa, pode contribuir para o



engajamento, aprendizagem e o desenvolvimento da autonomia dos estudantes no ensino superior?

Portanto, para nos ajudar a refletir sobre essa problemática trazemos para discussão autores, como: Freire (1996; 2015) e Vygotsky (1991), Valente (2014), Moran (2015), que nos permitem compreender a importância do professor a partir de suas estratégias metodológicas buscar sentido e significado em suas aulas, considerando o contexto social e cultural dos estudantes. De fato, os professores precisaram ressignificar a prática e se reinventar em busca, por certo, de um ensino que favoreça a produção do conhecimento de forma positiva e significativa.

1. Gamificação: definição, potencialidades e limitações

Segundo Moran (2015), a gamificação no contexto educacional consiste em transformar a aprendizagem em experiências dinâmicas e motivadoras, utilizando estratégias que aproximem teoria e prática e promovam o protagonismo do estudante. Para o autor, essa abordagem não se limita à aplicação de elementos de jogos, mas envolve o planejamento de atividades que estimulem participação ativa, colaboração, reflexão e construção coletiva do conhecimento, alinhando-se aos princípios das metodologias ativas.

Nesse movimento, ela busca despertar motivação e engajamento, ao transformar a experiência de aprendizagem em um processo interativo, estimulante e participativo. Mais do que “jogar em sala de aula”, trata-se de criar ambientes pedagógicos que promovam envolvimento emocional e cognitivo, favorecendo a aprendizagem significativa. Com efeito, Diferentemente do uso de jogos prontos, a gamificação não se restringe ao “jogar por jogar”, mas propõe transformar a própria estrutura da aula em uma experiência interativa e desafiadora, na qual o estudante se torna protagonista do processo de construção do conhecimento.

Entre os principais potenciais da gamificação destacam-se o aumento do engajamento, a melhoria da colaboração entre os estudantes, o estímulo à autonomia e a ressignificação da sala de aula como espaço prazeroso de aprendizagem. Além disso, ela contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, resiliência e protagonismo. Contudo, também apresenta limitações: exige tempo e preparo do docente para planejamento adequado; pode gerar resistência em contextos muito tradicionais; e corre o risco de se tornar apenas um recurso superficial se não estiver ancorada em intencionalidade



pedagógica. Assim, a gamificação não deve ser vista como solução mágica, mas como uma estratégia que, quando bem orientada, pode transformar significativamente as práticas educativas no ensino superior.

Como tido anteriormente, as potencialidades dessa abordagem são diversas. Primeiramente, ela favorece o engajamento cognitivo e emocional, pois transforma o ato de aprender em uma vivência dinâmica e prazerosa. Além disso, estimula o trabalho em equipe, a resolução de problemas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, resiliência e colaboração — competências fundamentais para o mundo contemporâneo. Outro ponto relevante é que a gamificação, ao introduzir desafios progressivos e recompensas simbólicas, contribui para o desenvolvimento da autonomia e do protagonismo discente, deslocando o estudante da posição de receptor para a de agente ativo no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, a gamificação, no contexto educacional, pode ser compreendida como a utilização de elementos característicos dos jogos — como desafios, metas, regras claras, níveis de progressão, recompensas simbólicas e cooperação — no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é importante ressaltar que gamificar não é apenas “colocar jogos na aula”, mas criar experiências que despertem engajamento, curiosidade e participação ativa dos estudantes no percurso formativo. Como destaca Moran (2015), trata-se de promover situações nas quais o estudante deixa de ser espectador e passa a atuar como protagonista na construção do conhecimento.

2. Gamificação como estratégia pedagógica: de onde partimos?

Como gamificar as aulas? Como realizar metodologias inovadoras? É preciso sempre utilizar tecnologia para inovar? São muitas indagações que se desdobram ao falar sobre gamificação como estratégia pedagógica. De início, o que podemos dizer que é o seguinte: todas as estratégias e dinâmicas realizadas em sala precisam estar relacionadas com o conteúdo. Isso mesmo! Tudo surge a partir do conteúdo. É preciso pensar nesse sentido, nessa relação orgânica entre teoria e prática, para não cair no esvaziamento do “entreter por entreter”.

Nessa perspectiva, a gamificação deve ser planejada com intencionalidade pedagógica, ou seja, cada desafio, cada missão ou cada sistema de recompensas precisa estar alinhado aos objetivos de aprendizagem se deseja alcançar e desenvolver nos estudantes. Não se trata apenas de tornar a aula mais divertida, mas de criar situações que envolvam os estudantes



cognitivamente, emocionalmente e socialmente, promovendo engajamento, colaboração e autonomia.

Outro aspecto importante é que a gamificação não depende necessariamente do uso de tecnologia. É possível criar dinâmicas gamificadas utilizando recursos simples, como atividades em grupo, quiz, jogos adaptados ou simulações, desde que haja criatividade e planejamento estratégico. O que importa é que os elementos de jogo — regras claras, objetivos desafiadores, feedback constante e possibilidade de superação — estejam presentes e contribuam para a construção do conhecimento.

Ne cenário, ao integrar a gamificação de maneira consciente, o docente transforma a sala de aula em um ambiente de aprendizagem ativa, onde o estudante deixa de ser receptor passivo de informações e passa a participar ativamente do processo, vivenciando o conhecimento de forma significativa, crítica e afetiva.

Moran (2015) destaca que as metodologias ativas, entre elas a gamificação, deslocam o estudante da posição de espectador para a posição de protagonista. Isso significa que ele deixa de apenas receber informações e passa a construir conhecimento, resolver problemas, discutir, criar e tomar decisões no processo de aprender. Nesse movimento, o professor assume um papel diferente: de transmissor passa a ser mediador, orientador e provocador de aprendizagens.

No entanto, como toda estratégia pedagógica, a gamificação também apresenta limitações, especialmente quando aplicada de forma superficial ou descontextualizada. Valente (2014) alerta que, sem intencionalidade pedagógica, a gamificação pode se reduzir a entretenimento, sem promover aprendizado significativo. Além disso, a aplicação inadequada pode gerar competição excessiva ou excluir estudantes que apresentam dificuldades ou ritmos diferentes.

Assim, “gamificar” não é fazer “qualquer dinâmica para animar a aula”, mas sim planejar experiências alinhadas aos objetivos de aprendizagem, ao contexto da turma e ao conteúdo trabalhado. Quando orientada por sentido, propósito e sensibilidade, a gamificação não apenas torna a aula mais atrativa, mas ressignifica a relação dos estudantes com o aprender, produzindo uma sala de aula viva, participativa e afetiva.

Compreende-se que a gamificação, quando integrada ao contexto educativo com intencionalidade pedagógica, representa muito mais do que incorporar elementos lúdicos às aulas. Ela se configura como uma estratégia capaz de promover engajamento, participação ativa, colaboração e autonomia, possibilitando que o estudante se reconheça como sujeito de



sua própria aprendizagem. Entretanto, sua eficácia depende de um planejamento cuidadoso que considere objetivos claros, o perfil da turma e o conteúdo trabalhado. Caso contrário, corre-se o risco de reduzir a gamificação a um simples entretenimento, esvaziando seu potencial formativo. Desse modo, ao ser aplicada com propósito, sensibilidade e reflexão, a gamificação se torna uma aliada potente na construção de experiências de aprendizagem mais vivas, significativas e humanizadoras no ensino superior.

A gamificação não substitui o ato de ensinar, mas amplia suas possibilidades, tornando o processo de aprendizagem mais vivo, afetivo e significativo. Diante disto, quando bem planejada e contextualizada, ela se consolida como uma estratégia potente para ressignificar a sala de aula e promover a formação integral do estudante no ensino superior.

3. Educação como prática viva: As vozes dos estudantes

Em meio às experiências desenvolvidas no ensino superior com o uso da gamificação, observa-se de forma clara a mudança na percepção dos estudantes sobre a aula. Comentários como **“Professor (a), não terá dinâmica hoje?”** ou **“A aula passa tão rápido quando temos essas atividades, professor(a)”** evidenciam que os alunos reconhecem o valor das estratégias participativas e passam a se envolver de forma mais ativa no processo de aprendizagem.

Assim, suas vozes trazem marcas da curiosidade e da expectativa: **“Qual será a dinâmica de hoje, professor(a)?”** Esse tipo de manifestação evidencia o engajamento e o interesse dos estudantes pelas práticas participativas. Moran (2015; 2021) destaca que as metodologias ativas promovem o protagonismo discente, deslocando o foco da simples transmissão de conteúdos para a construção colaborativa do conhecimento. Nesse sentido, a gamificação cria oportunidades para que os estudantes se tornem agentes ativos de sua aprendizagem, interagindo, resolvendo desafios e colaborando com os colegas.

Essa perspectiva dialoga diretamente com Vygotsky (1998), que enfatiza a importância da interação social e da mediação no desenvolvimento cognitivo, mostrando que o conhecimento se constrói no contato com os outros e em situações de desafio compartilhado. Assim, ao integrar elementos lúdicos e dinâmicos à aula, é possível transformar o espaço educativo em um ambiente vivo, motivador e efetivamente participativo.

Freire (1996) reforça que o ensino deve ser dialógico, pautado na troca e na co-construção do saber, permitindo que o estudante seja ouvido e considerado em seu processo de aprendizagem. Vicente (2011) complementa ao destacar que práticas inovadoras e



contextualizadas despertam motivação, curiosidade e envolvimento afetivo, elementos essenciais para que a aprendizagem seja significativa. Nesse sentido, os relatos apresentados não representam apenas manifestações espontâneas, mas indicadores de que práticas gamificadas contribuem para transformar a sala de aula em um ambiente vivo, dinâmico e engajador — como sugere o título do artigo, “Quando o jogo começa, a aula ganha vida”.

Além disso, as estratégias gamificadas podem fortalecer o engajamento, desenvolver habilidades socioemocionais, melhorar a colaboração entre os estudantes e favorecer a autonomia. O diálogo constante com os estudantes e a atenção às suas percepções tornam-se, portanto, elementos essenciais para a eficácia dessas práticas pedagógicas no ensino superior, mostrando que a integração de teoria e prática pode ressignificar a experiência de aprender, tornando-a mais participativa, afetiva e significativa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidencia que a gamificação, quando planejada de forma intencional e articulada aos conteúdos e ao contexto social e cultural dos estudantes, constitui uma estratégia poderosa para transformar a experiência de aprendizagem no ensino superior. Ao integrar desafios, dinâmicas, sistemas de recompensas e colaboração, as práticas gamificadas conseguem despertar motivação, engajamento e participação ativa dos estudantes, rompendo com a lógica tradicional de ensino centrada apenas na transmissão de conteúdos.

Observou-se, por meio de relatos e experiências em sala de aula, que a implementação de metodologias ativas não apenas fortalece o protagonismo discente, mas também contribui para a construção de um ambiente afetivo, cooperativo e estimulante, no qual o aprendizado se torna mais significativo. Como destacam Freire (1996) e Vygotsky (1998), o conhecimento se constrói de forma coletiva, mediado pela interação social, pelo diálogo e pela reflexão crítica. Moran (2015; 2021) e Vicente (2011) reforçam que metodologias inovadoras e contextualizadas são essenciais para aproximar o ensino da realidade dos estudantes, garantindo que o aprendizado seja não apenas cognitivo, mas também emocional e social.

Embora a gamificação apresente desafios, como a necessidade de planejamento cuidadoso e a resistência em contextos mais tradicionais, seus benefícios demonstram que vale investir em práticas pedagógicas que conectem teoria e prática, emoção e raciocínio, autonomia e colaboração. Mais do que uma técnica, a gamificação revela-se como uma possibilidade



concreta de humanizar e ressignificar a sala de aula, permitindo que os estudantes se tornem participantes ativos de seu próprio processo formativo.

Portanto, este estudo confirma que quando o jogo começa, a aula ganha vida, mostrando que a aprendizagem significativa não é apenas resultado de conteúdo transmitido, mas da construção coletiva de conhecimento, do envolvimento emocional e da criação de experiências que estimulam curiosidade, cooperação e protagonismo. A gamificação, nesse contexto, se consolida como caminho para transformar o ensino superior em um espaço de aprendizagem viva, crítica e afetiva, alinhada às demandas de estudantes e educadores na contemporaneidade. Com efeito, os docentes quando ressignificam a prática, possibilitam novas formas de ensinar e aprender. Afinal, como diria Freire (2015) ensinar é impregnar de sentido o que fazemos a cada instante. Portanto, a gamificação se consolida como uma ferramenta poderosa para inovar o ensino superior, tornando as aulas mais motivadoras e alinhadas às necessidades dos estudantes contemporâneos.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. São Paulo: Papirus, 2015.

VALENTE, J. A. **Tecnologias digitais na educação: aprendizagem e ensino**. Campinas: Papirus, 2014.

VICENTE, P. **Aprendizagem significativa e metodologias inovadoras no ensino superior**. Lisboa: Escolar Editora, 2011.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

