Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Gamificação no Ensino Superior: experiências docentes com metodologias ativas e ludicidade

Nelson Dias (UFMS)
https://orcid.org/0000-0002-1256-8088
nelson.dias@ufms.br

***Resumo**: Este artigo apresenta uma experiência formativa desenvolvida no ensino superior, em disciplinas voltadas à Educação Especial Inclusiva e à Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos, nas quais foram utilizadas estratégias de gamificação como recurso de ludicidade e metodologia ativa. O objetivo foi refletir sobre as contribuições da gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem na formação de professores, analisando seus impactos na motivação, na autonomia e na inclusão dos estudantes. A proposta consistiu na criação de jogos digitais — como Jogo do Milhão da Inclusão, Caça-Palavras, Jogo da Forca e Palavras Cruzadas — aplicados em ambientes virtuais e presenciais, com o intuito de revisar conteúdos de forma mais interativa e acessível. As experiências evidenciaram que o uso da gamificação contribuiu para o engajamento discente, a ampliação da autonomia e a aproximação entre teoria e prática na formação docente. Além disso, a aplicação de jogos digitais favoreceu a inclusão, ao tornar o processo de aprendizagem mais significativo, afetivo e colaborativo. Conclui-se que a gamificação, quando orientada por princípios pedagógicos, constitui um caminho promissor para a inovação na educação e para a humanização das práticas docentes.*

***Palavras-chave**: Gamificação. Ludicidade. Metodologias ativas. Educação inclusiva.*

***Abstract**: This article presents a formative experience developed in higher education courses focused on Inclusive Special Education and Portuguese as a Second Language for the Deaf, in which gamification was used as a playful and active learning strategy. The objective was to reflect on the contributions of gamification as a teaching and learning strategy in teacher education, analyzing its impacts on students' motivation, autonomy, and inclusion. The proposal involved creating digital games—such as Inclusion Millionaire Quiz, Word*

Search, Hangman Game, and Crossword Puzzle—implemented in virtual and in-person environments to promote more interactive and accessible content review. The experiences showed that gamification enhanced student engagement, autonomy, and the connection between theory and practice in teacher training. Moreover, the use of digital games fostered inclusion by making the learning process more meaningful, affective, and collaborative. It is concluded that, when guided by sound pedagogical principles, gamification represents a promising path for educational innovation and the humanization of teaching practices.

Keywords: *Gamification. Playfulness. Active methodologies. Inclusive education.*

1 INTRODUÇÃO

A educação, historicamente marcada por práticas pedagógicas centradas na exposição oral e na transmissão de conteúdos, ainda reflete a herança de uma educação bancária (Freire, 1996), enfrenta o desafio de promover a participação ativa dos estudantes em seu próprio processo de aprendizagem. A lógica tradicional, sustentada pela centralidade do professor e pela ênfase na memorização, tende a limitar o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico. Nesse cenário, emergem debates sobre a necessidade de repensar metodologias e estratégias que tornem o processo formativo mais dinâmico, inclusivo e conectado às experiências dos estudantes. Como destacam Moran (2015) e Bacich e Moran (2018), a aprendizagem significativa requer ambientes interativos e metodologias que estimulem a autoria e a resolução de problemas reais, superando o ensino meramente conteudista e transmissivo.

Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia pedagógica alinhada às metodologias ativas, capaz de integrar elementos dos jogos — como desafios, pontuação, níveis e feedback imediato — a situações reais de aprendizagem. Segundo Deterding et al. (2011), gamificar significa aplicar a lógica dos jogos em contextos não lúdicos, de modo a aumentar o engajamento e a motivação dos participantes. Zichermann e Cunningham (2011) destacam que a força da gamificação está em despertar o prazer pelo aprender, favorecendo o protagonismo e o envolvimento emocional dos estudantes. No campo educacional, autores como Fardo (2013) e Kapp (2012) enfatizam que a gamificação, ao ser incorporada como metodologia ativa, amplia o sentido da aprendizagem, pois mobiliza a curiosidade, a interação e o reconhecimento do esforço individual e coletivo. Assim, no ensino superior, ela representa uma alternativa inovadora para tornar o processo formativo mais dinâmico, participativo e significativo.

A ludicidade, entendida como dimensão fundamental da experiência humana, tem papel central na aprendizagem, especialmente quando associada a práticas reflexivas e criativas. Para Kishimoto (2011), o lúdico não se reduz ao jogo em si, mas constitui uma forma de relação com o conhecimento que envolve emoção, prazer e desafio. No ensino superior, incorporar o lúdico significa romper com a rigidez de modelos que enfatizam aulas expositivas e valorizar a aprendizagem como processo ativo, contextualizado e socialmente situado. Sob essa perspectiva, o professor assume o papel de mediador e designer de experiências, criando situações em que o jogo se torna um meio para desenvolver competências cognitivas e socioemocionais. Ao promover atividades gamifi-

cadas, o docente não apenas revisita conteúdos de maneira mais leve e atrativa, mas também transforma a sala de aula — presencial ou virtual — em um espaço de colaboração e descoberta.

A experiência relatada neste ensaio decorre da prática docente nas disciplinas Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos e Educação Especial Inclusiva, ambas ofertadas no ensino superior, nas quais se buscou integrar a gamificação como estratégia metodológica de apoio à aprendizagem. Inspirado nas perspectivas de Moran (2018) sobre metodologias ativas e de Alves (2020) sobre o potencial das tecnologias digitais na educação, o trabalho consistiu na criação de jogos educativos — como Jogo da Forca, Jogo do Milhão, Caça-Palavras e Palavras Cruzadas — elaborados e disponibilizados no ambiente virtual Moodle. Esses jogos foram desenvolvidos com a finalidade de revisar conteúdos de forma mais interativa e acessível, estimulando a participação de todos os estudantes, inclusive aqueles com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. A proposta se estruturou na ideia de que aprender pode ser prazeroso e colaborativo, e que o uso de elementos lúdicos favorece a mediação pedagógica, a atenção e o engajamento discente.

Dessa forma, a proposta deste artigo é refletir sobre o uso de estratégias de metodologia ativa baseadas na gamificação como recurso de ludicidade na promoção da aprendizagem no ensino superior, tomando como referência a experiência docente nas disciplinas de Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos e Educação Especial Inclusiva. Busca-se compreender em que medida os jogos digitais, ao integrarem-se às práticas pedagógicas, podem favorecer a autonomia, a interação e a motivação dos estudantes, ampliando as possibilidades de ensino-aprendizagem em contextos diversos. Assim, o texto propõe uma reflexão crítica sobre o papel da ludicidade como dimensão formativa, capaz de ressignificar o ato de aprender e de aproximar o conhecimento acadêmico das experiências vividas pelos estudantes.

2 ESTRATÉGIAS DE ENSINO GAMIFICADA NO ENSINO SUPERIOR

A reflexão sobre o uso da gamificação na prática docente exige compreender seu lugar dentro de um movimento mais amplo de transformação das metodologias de ensino. Nessa perspectiva, esta seção apresenta dois eixos complementares. O primeiro discute a gamificação como estratégia de aprendizagem ativa, abordando seus princípios, objetivos e possibilidades pedagógicas em diferentes contextos. O segundo analisa a gamificação como recurso lúdico em cursos de licenciaturas, tomando como referência uma experiência desenvolvida no ensino superior, nos quais a formação docente requer vivências inovadoras e reflexivas. Juntas, essas abordagens constituem a base conceitual que orienta as experiências descritas nas próximas seções.

2.1 GAMIFICAÇÃO, LUDICIDADE E METODOLOGIAS ATIVAS: FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA A PRÁTICA DOCENTE

Nos últimos anos, diversas pesquisas têm evidenciado o potencial da gamificação como metodologia ativa no ensino superior, destacando seus impactos na motivação, no engajamento e na aprendizagem significativa. Kapp (2012) foi um dos pioneiros ao sis-

tematizar o conceito de gamificação educacional, defendendo que a aplicação de elementos de jogos no ensino pode transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais participativa e colaborativa. Hamari, Koivisto e Sarsa (2014), em uma ampla revisão de literatura, demonstram que a gamificação, quando bem planejada, melhora o desempenho acadêmico e o envolvimento emocional dos estudantes, embora ressaltem que seus efeitos dependem fortemente do contexto e do desenho pedagógico adotado. Esses estudos consolidam a ideia de que a gamificação não é mero entretenimento, mas uma estratégia intencional de ensino que integra desafios, feedbacks e recompensas ao processo formativo.

No contexto brasileiro, o uso da gamificação no ensino superior tem ganhado destaque, especialmente em cursos de licenciatura e formação de professores. Fardo (2013) aponta que a gamificação, ao ser incorporada às práticas pedagógicas, possibilita a criação de experiências de aprendizagem mais envolventes, nas quais o aluno deixa de ser mero receptor e passa a atuar como sujeito ativo na construção do conhecimento. Alves (2020) reforça que os ambientes digitais oferecem inúmeras possibilidades para o desenvolvimento de jogos educativos que articulam ludicidade e reflexão, rompendo com o paradigma transmissivo ainda dominante em muitas universidades. De modo semelhante, Bacich e Moran (2018) defendem que metodologias ativas como a gamificação favorecem a aprendizagem significativa, pois estimulam a autonomia, o trabalho em equipe e a tomada de decisão. Essas pesquisas mostram que, ao inserir o jogo no espaço acadêmico, o professor amplia as formas de mediação e cria condições para uma aprendizagem mais contextualizada e participativa.

Diversas experiências relatadas na literatura comprovam a aplicabilidade da gamificação em diferentes áreas do ensino superior. Em cursos de Linguística e Letras, por exemplo, estudos como o de Ribeiro e Monteiro (2021) demonstram que o uso de jogos digitais e quizzes em plataformas virtuais favorece a ampliação do vocabulário e a construção colaborativa do conhecimento linguístico. Na área da Engenharia, Silva et al. (2019) implementaram sistemas de pontuação e rankings em disciplinas de programação, observando aumento significativo no engajamento e na frequência dos estudantes. Já em cursos da área da Saúde, Costa e Pinheiro (2020) identificaram que atividades gamificadas promoveram maior retenção de conteúdo e melhora na percepção de autoeficácia dos alunos. Tais experiências evidenciam que, quando bem planejada, a gamificação pode ser adaptada a diferentes campos do saber, favorecendo o protagonismo discente e tornando o processo formativo mais interativo e prazeroso.

Na formação de professores, a gamificação tem se mostrado uma estratégia potente para aproximar os futuros docentes de metodologias inovadoras e inclusivas. Segundo Silva e Silva (2020), ao vivenciarem experiências gamificadas durante a graduação, os licenciandos passam a compreender, de forma prática, como o lúdico pode se tornar um recurso didático capaz de transformar o ambiente escolar. Falcão e Costa (2021) ressaltam que o uso de jogos digitais em disciplinas pedagógicas estimula a criatividade e o planejamento de aulas mais interativas, nas quais o estudante assume o papel de autor e protagonista. Além disso, experiências relatadas por Alves e Leite (2022) em cursos de Pedagogia evidenciam que a gamificação favorece a reflexão crítica sobre o próprio fazer docente, fortalecendo a relação entre teoria e prática. Assim, a inserção de jogos no ensino superior não apenas dinamiza o processo de aprendizagem, mas também contribui para a formação de educadores mais sensíveis à diversidade e à inovação pedagógica.

As interfaces entre gamificação, inclusão e acessibilidade têm sido objeto de crescente interesse na educação superior, sobretudo em contextos de formação docente voltados à Educação Especial. Conforme aponta Mantoan (2015), a inclusão exige práticas pedagógicas que reconheçam as diferenças como parte constitutiva do processo educativo, e não como exceção a ser compensada. Nesse sentido, a gamificação, ao incorporar elementos visuais, auditivos e interativos, amplia as possibilidades de mediação com estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. Estudos como o de Rodrigues e Almeida (2021) destacam que o uso de jogos adaptados em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) pode favorecer a participação de estudantes surdos e com deficiência, tornando o espaço digital mais acessível e equitativo. Da mesma forma, Costa e Pimentel (2022) demonstram que o jogo, quando articulado à Libras e a recursos multimodais, fortalece a compreensão linguística e o sentimento de pertencimento acadêmico. Assim, a gamificação se consolida como uma estratégia que conjuga ludicidade e inclusão, promovendo o direito de aprender em sua plenitude.

Apesar dos avanços observados nas pesquisas, a consolidação da gamificação como prática pedagógica sistemática no ensino superior ainda enfrenta desafios significativos. Muitos estudos apontam que a resistência docente, a falta de formação específica e a sobrecarga de conteúdos curriculares dificultam a adoção de metodologias mais participativas (Santos e Mattar, 2020). Além disso, há uma tendência de se utilizar a gamificação apenas como ferramenta de motivação momentânea, sem o devido alinhamento aos objetivos de aprendizagem e à avaliação formativa (Kapp, 2012; Fardo, 2013). Para que a gamificação cumpra seu papel transformador, é necessário compreender que ela não se restringe à inserção de jogos ou recompensas, mas implica uma mudança de paradigma pedagógico, que valorize o protagonismo discente, a cooperação e o aprender com prazer. Como sintetiza Moran (2018), inovar em educação requer integrar o afeto, a criatividade e a reflexão crítica — dimensões que a gamificação, quando bem planejada, é capaz de mobilizar.

2.2 GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO LÚDICO EM CURSOS DE LICENCIATURAS

A inserção da gamificação em cursos de licenciatura representa uma oportunidade para aproximar teoria e prática na formação docente. Mais do que uma estratégia de engajamento, o uso de jogos digitais e atividades lúdicas permite que futuros professores vivenciem metodologias inovadoras, compreendendo seu potencial transformador dentro do processo educativo. A partir dessa perspectiva, a experiência aqui descrita foi desenvolvida no contexto do ensino superior, em disciplinas voltadas à área da educação inclusiva, nas quais se buscou integrar elementos da ludicidade ao processo de ensino-aprendizagem.

A experiência com a disciplina Educação Especial Inclusiva evidenciou o potencial da gamificação como estratégia metodológica no ensino superior, especialmente em cursos ofertados na modalidade a distância. Ao substituir questionários tradicionais e produções textuais por atividades lúdicas — como o Jogo do Milhão da Inclusão, o Caça-Palavras, o Jogo da Forca e as Palavras Cruzadas —, buscou-se promover um ambiente de aprendizagem mais interativo, acolhedor e motivador. Essa decisão partiu da compreensão de que a aprendizagem, conforme defendem Bacich e Moran (2018), deve integrar razão, emoção e criatividade, reconhecendo o estudante como sujeito ativo e colaborativo na construção do conhecimento.

Figura 1 - Interface inicial do “Jogo do Milhão da Inclusão”, destacando as instruções e elementos de ludicidade.

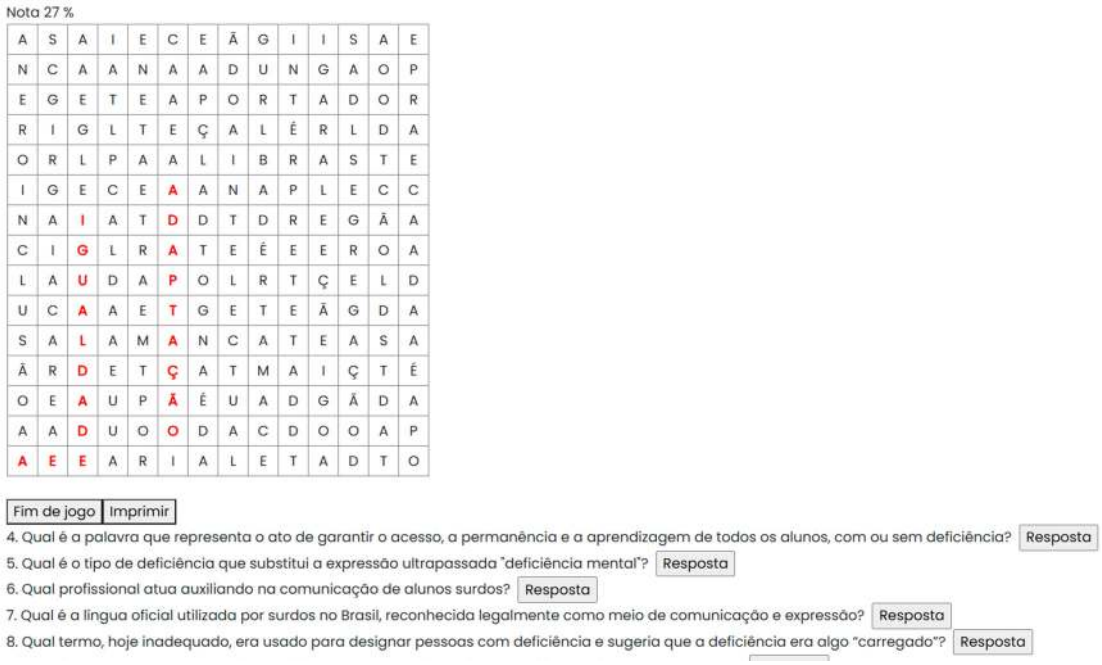


Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

A Imagem 1 apresenta a tela inicial do “Jogo do Milhão da Inclusão”, uma das atividades desenvolvidas no Moodle. Nela, é possível observar a estrutura do jogo e as instruções que guiam o participante em uma jornada de perguntas e respostas sobre diversidade e acessibilidade. Essa proposta dialoga com o modelo de gamificação descrito por Kapp (2012), que associa o desafio cognitivo à motivação intrínseca, transformando o processo avaliativo em uma experiência prazerosa. A organização do jogo, com o sistema de “ajudas” (50/50, telefone e plateia), buscou simular a mecânica de programas televisivos conhecidos, aproximando o conteúdo acadêmico do universo cultural dos estudantes. Essa estratégia reforça o caráter humanizador da gamificação no ensino superior, ao criar uma relação de familiaridade e empatia entre o estudante e o ambiente de aprendizagem.

A disciplina, ofertada de forma intensiva durante o período de inverno, apresentou uma taxa de participação expressiva: cerca de 90% dos estudantes realizaram todas as atividades propostas, índice significativamente superior ao registrado em semestres anteriores. Essa adesão demonstra que a gamificação pode favorecer a autonomia e o engajamento discente, especialmente em contextos virtuais nos quais a evasão tende a ser mais alta. Segundo Hamari et al. (2014), esse efeito está relacionado à ativação de elementos motivacionais intrínsecos, como o desafio, o reconhecimento e a sensação de progresso — aspectos visíveis nas interfaces dos jogos desenvolvidos no Moodle, que estimulavam o avanço por meio de pontuações, mensagens encorajadoras e feedbacks imediatos.

Figura 2 - Tela do jogo Caça-Palavras com perguntas avaliativas sobre inclusão e acessibi-



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

A Imagem 2 corresponde ao “Caça-Palavras da Inclusão”, uma atividade voltada à fixação de conceitos-chave trabalhados na disciplina, como “acessibilidade”, “adaptação”, “Libras” e “igualdade”. Ao propor a busca visual de termos dentro de uma matriz de letras, a atividade estimulou o reconhecimento conceitual de forma ativa e divertida. Segundo Fardo (2013), esse tipo de interação ativa desperta o processamento cognitivo profundo, pois obriga o aluno a estabelecer conexões entre palavra, conceito e experiência prévia. No contexto da Educação Especial Inclusiva, o “Caça-Palavras” mostrou-se particularmente eficaz para revisar conteúdos terminológicos que, em avaliações convencionais, costumavam ser respondidos de forma mecânica. Aqui, o jogo funcionou como uma ferramenta de revisão significativa, favorecendo a memorização e o diálogo entre teoria e prática.

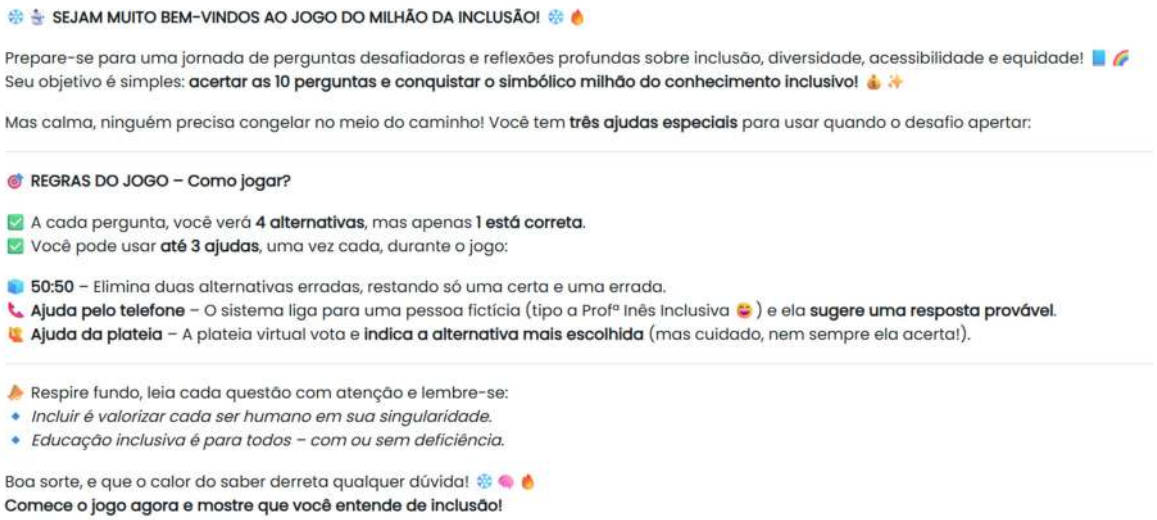
A elaboração dos jogos demandou um processo de autonomia docente e busca por novos aprendizados, uma vez que a construção das atividades exigiu a pesquisar por tutoriais, vídeos e referências sobre design instrucional no Moodle. Essa etapa reflete o papel do professor como autor, conforme propõe Fardo (2013), ao transformar o planejamento pedagógico em um espaço criativo e investigativo. A produção dos jogos representou não apenas uma inovação didática, mas também uma experiência formativa para o próprio docente, que pôde articular tecnologia, ludicidade e acessibilidade em um mesmo projeto educativo.

Durante a aplicação das atividades, surgiram dúvidas pontuais de estudantes que ainda não compreendiam o caráter avaliativo dos jogos ou a forma de interação com o ambiente gamificado. Esse momento revelou uma dimensão importante da gamificação: o processo de familiarização com a linguagem lúdica. Como observa Alves (2020), a inserção de elementos de jogo no contexto acadêmico requer mediação pedagógica cuidadosa, capaz de orientar os alunos sobre o propósito formativo da experiência. Após as

orientações fornecidas por e-mail, os estudantes retomaram as atividades, compreenderam a dinâmica e demonstraram maior envolvimento — evidenciando que o lúdico, quando devidamente contextualizado, gera pertencimento e senso de desafio.

A Imagem 3 evidencia um aspecto central das atividades gamificadas: a clareza das regras e das orientações pedagógicas. Cada jogo apresentava, antes do início, instruções claras sobre o funcionamento, critérios de pontuação e possibilidades de ajuda, acompanhadas de emoticons e mensagens encorajadoras. Essa escolha não foi meramente estética; ela reflete o princípio da transparência das metas — uma das dimensões essenciais da gamificação eficaz, conforme destacam Deterding et al. (2011). Ao explicitar as regras de forma leve e acessível, o design buscou reduzir a ansiedade dos participantes e reforçar o senso de segurança e pertencimento. Além disso, o uso de ícones e elementos gráficos contribuiu para tornar o ambiente mais acolhedor, favorecendo a interação de estudantes com diferentes níveis de familiaridade tecnológica. Assim, a Imagem 4 simboliza o equilíbrio entre ludicidade e intencionalidade pedagógica, demonstrando que jogos bem estruturados não apenas entretêm, mas educam com clareza, propósito e empatia.

Figura 3 - Exemplo de interface do Moodle com instruções e mensagens de orientação enviadas aos alunos.



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

Os resultados da experiência indicaram mudanças significativas na dinâmica da aprendizagem e na postura discente. A cada jogo, os estudantes revisavam conceitos fundamentais de inclusão, legislação e práticas pedagógicas de forma leve e participativa. As mensagens motivacionais e o design acessível das atividades contribuíram para criar uma atmosfera positiva de aprendizagem, em consonância com o que defende Kishimoto (2011), o jogo é uma forma privilegiada de mediação cognitiva e afetiva. No caso da disciplina, a ludicidade não substituiu o rigor conceitual, mas serviu como ponte entre o conteúdo teórico e a prática reflexiva, permitindo que a aprendizagem se tornasse significativa e prazerosa.

De modo geral, a experiência demonstrou que a gamificação pode ser uma metodologia efetiva para o ensino inclusivo em ambientes virtuais, desde que orientada por princípios pedagógicos e não apenas tecnológicos. A integração entre ludicidade, acessibilidade e conteúdo crítico permitiu ampliar a participação e a compreensão dos estudantes sobre os fundamentos da inclusão. Essa vivência confirma as reflexões de Moran (2018) sobre a importância de inovar com propósito, articulando emoção, desafio e sentido no processo educativo. Assim, a gamificação se consolidou não como um adorno metodológico, mas como uma estratégia transformadora, capaz de renovar a relação entre ensino, aprendizagem e prazer em aprender.

O outro exemplo dessa experiência foi na disciplina Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos, ministrada no formato presencial com parte da carga horária em atividades online, representou um espaço privilegiado para a aplicação de estratégias gamificadas no ensino superior. A proposta consistiu em integrar jogos digitais de revisão e fixação de conteúdos — como o Jogo do Milhão, o Caça-Palavras, o Jogo da Forca e as Palavras Cruzadas — e atividades textuais e dissertativas, compondo uma abordagem híbrida. Essa mescla visou equilibrar o caráter reflexivo e crítico da produção textual com o dinamismo das metodologias ativas, conforme defendem Moran (2018) e Bacich e Moran (2018), ao ressaltarem que a aprendizagem se torna mais significativa quando envolve emoção, desafio e ludicidade.

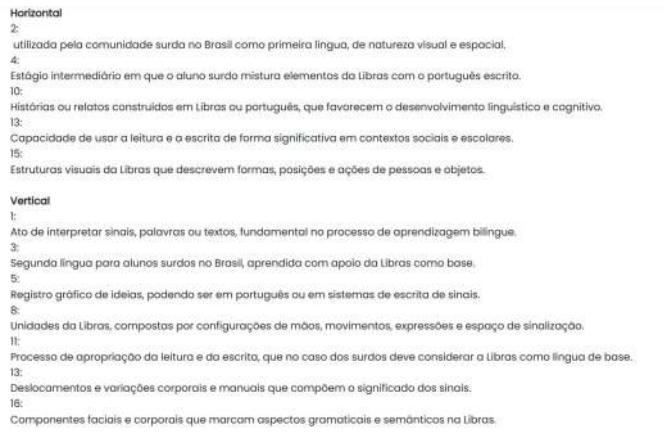
Diferentemente das experiências anteriores realizadas integralmente no Moodle, o contexto presencial possibilitou um retorno imediato dos alunos sobre as atividades. Os relatos orais evidenciaram entusiasmo e engajamento: ao serem questionados em sala, muitos estudantes brincavam com o tema — “Professor, já estou milionário, cadê meu prêmio?” — demonstrando apropriação afetiva da proposta. Essa resposta confirma as análises de Hamari et al. (2014), que destacam o poder da gamificação em promover envolvimento emocional e senso de progresso. Mais do que diversão, o jogo tornou-se uma forma de construir vínculos, transformar o ambiente acadêmico em um espaço de diálogo e de partilha, e reforçar a autonomia do estudante no processo de aprendizagem.

O primeiro jogo aplicado — o Caça-Palavras — revelou um desafio recorrente: embora as instruções estivessem claras, alguns alunos demonstraram dificuldade inicial para compreender a mecânica da atividade. Essa situação corrobora Fardo (2013), ao afirmar que a gamificação demanda mediação constante, pois pressupõe novas formas de interação com o conteúdo. A dúvida sobre “como selecionar as palavras” se transformou em um momento pedagógico importante, no qual o professor pôde explicar, dialogar e observar a curiosidade emergir. O fato de estudantes no oitavo semestre de um curso de Pedagogia relatarem nunca terem participado de uma atividade gamificada reforça a urgência de inserir práticas lúdicas na formação docente, para que futuros professores se sintam preparados para utilizá-las com seus alunos.

A experiência mostrou que a gamificação pode atuar como uma ponte entre o conhecimento acadêmico e as práticas de ensino na Educação Básica. Ao vivenciar jogos digitais como instrumentos de aprendizagem, os licenciandos compreenderam o potencial da ludicidade para tornar o ensino mais acessível e envolvente. Kishimoto (2011) destaca que o jogo, quando inserido com intencionalidade pedagógica, favorece a compreensão e a autonomia. Nesse sentido, a prática docente relatada nesta disciplina assumiu também um caráter formativo, pois transformou os futuros pedagogos em prota-

gonistas de um processo investigativo, em que a aprendizagem se construiu pela experiência e pela emoção.

Imagem 4 – Regras da palavra-cruzada



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

A Imagens 4 correspondem ao Palavras-Cruzadas da Inclusão, primeira atividade gamificada proposta na turma. Nelas, observam-se as questões de apoio, que exigiam do estudante identificar conceitos como “oralismo”, “Libras”, “acessibilidade” e “adaptação”. O objetivo era reforçar o vocabulário técnico e conceitual da área de educação de surdos por meio de uma dinâmica ativa. Essa escolha metodológica encontra respaldo em Deterding et al. (2011), ao apontarem que a gamificação favorece o engajamento quando há metas claras e feedback imediato. Além disso, a disposição visual do jogo — com letras, cores e pontuação — mobiliza processos perceptivos distintos, o que amplia a compreensão e estimula a memória visual, aspecto importante na educação bilíngue de surdos.

Imagem 5 – Orientações do Jogo da Forca



Fonte: elaborado pelo autor, 2025.

A Imagem 5, referente ao Jogo da Forca – Educação de Surdos, sintetiza o propósito formativo da proposta. Antes de jogar, os alunos eram orientados a realizar leituras e pesquisas sobre os métodos educacionais aplicados à surdez — oralismo, comunicação total e bilinguismo — para, em seguida, testar seus conhecimentos no ambiente lúdico. Essa sequência evidencia a integração entre teoria e prática, mostrando que o jogo não é mero passatempo, mas instrumento de consolidação de aprendizagens. Como destaca Kapp (2012), a gamificação eficaz combina narrativa, desafio e feedback com objetivos educacionais claros. O jogo, ao exigir raciocínio e conhecimento conceitual, ampliou a consciência crítica dos estudantes sobre os paradigmas da educação de surdos e reafirmou que aprender também pode ser um ato de prazer e reflexão.

As experiências relatadas nas duas disciplinas demonstram que a gamificação pode ser compreendida como um dispositivo pedagógico de mediação e inclusão, capaz de transformar a relação entre o estudante e o conhecimento. Ao articular emoção, desafio e ludicidade, o jogo digital deixa de ser apenas uma estratégia de engajamento para tornar-se um espaço formativo de experimentação e autoria. Em ambos os contextos — presencial e a distância — observou-se que o uso de jogos contribuiu para o fortalecimento da autonomia discente, o aumento da participação e a melhoria no desempenho acadêmico. Como indicam Moran (2018) e Fardo (2013), a aprendizagem significativa depende de experiências que envolvam o aluno integralmente, tanto no plano cognitivo quanto afetivo. Assim, a gamificação se revelou um recurso potente para criar ambientes educativos mais dinâmicos, empáticos e colaborativos, sobretudo em disciplinas que tratam de temas sensíveis como inclusão e diversidade.

De modo geral, as práticas desenvolvidas confirmam que a inovação pedagógica não está apenas na tecnologia, mas na intencionalidade do seu uso. Os resultados obtidos nas duas disciplinas evidenciam que o sucesso das atividades gamificadas depende da clareza das regras, do alinhamento com os objetivos de aprendizagem e da mediação constante do professor, que precisa orientar, encorajar e acolher as dúvidas dos estudantes. A presença de elementos lúdicos — cores, emoticons, mensagens motivacionais e feedbacks — funcionou como um convite ao pertencimento e à curiosidade, reafirmando o princípio de que a inclusão se constrói também pela forma como se ensina. As experiências analisadas sugerem, portanto, que a gamificação, quando integrada a uma prática docente reflexiva, contribui para uma educação superior mais humana, participativa e significativa, em sintonia com os valores da formação crítica e inclusiva.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências analisadas neste artigo demonstram que a gamificação pode ser mais do que uma técnica de engajamento: ela se configura como uma metodologia formativa, capaz de unir ludicidade, reflexão e propósito educativo. Ao ser incorporada às disciplinas Educação Especial Inclusiva e Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos, a gamificação revelou-se uma ferramenta de mediação potente, não apenas para revisar conteúdos, mas para reconfigurar o papel do estudante e do professor no processo de ensino-aprendizagem. O estudante deixa de ser mero receptor de informações e passa a atuar como participante ativo, explorando, decidindo, arriscando e aprendendo de forma significativa; o professor, por sua vez, assume o papel de designer de experiências, curador de sentidos e mediador da autonomia.

Essas vivências reforçam que a inovação pedagógica nasce do encontro entre intenção e sensibilidade. A criação de jogos como o Jogo do Milhão da Inclusão, o Caça-Palavras, o Jogo da Forca e as Palavras Cruzadas buscou transformar práticas tradicionais, oferecendo ao estudante um ambiente de aprendizagem mais acessível, acolhedor e colaborativo. Essa integração entre metodologias ativas e educação inclusiva traduz o que Moran (2018) denomina "aprendizagem significativa e criativa", na qual o aprender se conecta à vida, às emoções e aos desafios contemporâneos.

Por fim, as experiências apontam para a necessidade de ampliar a formação docente voltada à gamificação e à ludicidade, de modo que professores em formação possam reconhecer no jogo um instrumento de autoria, empatia e transformação. A prática relatada confirma que a gamificação, quando sustentada por fundamentos pedagógicos e éticos, fortalece o direito de aprender e valoriza a diversidade como elemento constitutivo da sala de aula. Assim, ao transformar o aprendizado em uma experiência prazerosa e significativa, o jogo cumpre uma função que vai além do entretenimento: ele humaniza a educação — e, nesse gesto, reafirma o sentido mais profundo de ensinar e aprender.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Gamificação: diálogo com os jogos digitais e a educação.** Salvador: EDUFBA, 2020. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/handle/ri/32212. Acesso em: 10 set. 2025.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

COSTA, Fernanda; PINHEIRO, André. **Gamificação e aprendizagem significativa na área da saúde: uma revisão de experiências**. Revista Interfaces da Educação, v. 11, n. 33, p. 45–62, 2020. Disponível em: https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/5040

DETERDING, Sebastian; SICART, Miguel; NACKE, Lennart; O'HARA, Kenton; DIXON, Dan. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In: **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference**. Tampere: ACM, 2011. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

FALCÃO, Tânia; COSTA, Luciana. **Jogos digitais e formação docente: experiências em cursos de pedagogia.** Revista Educação & Linguagem, v. 24, n. 2, p. 58–73, 2021.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, p. 1–10, 2013. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In: **Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS).** IEEE, 2014. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: game-based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MANTOAN, Maria Teresa Égler. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** 6. ed. São Paulo: Moderna, 2015.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. p. 25–35.

RODRIGUES, Juliana; ALMEIDA, Sérgio. **Gamificação e acessibilidade: experiências de aprendizagem inclusiva em ambientes virtuais**. Revista Brasileira de Educação Especial, v. 27, n. 4, p. 755–770, 2021. DOI: 10.1590/1980-54702021v27e0212.

SANTOS, Edméa; MATTAR, João. **Educação Online: pedagogia e tecnologias para a aprendizagem em rede.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2020.

SILVA, Aline; SILVA, Rodrigo. **Gamificação e metodologias ativas na formação de professores: práticas e reflexões.** Revista Práxis Educacional, v. 16, n. 42, p. 141–160, 2020. DOI: 10.22481/praxisedu.v16i42.6784

.