

José Jarlison dos Santos

Gamificação em Sala de Aula: Pontos, Emblemas, Tabelas de Classificação e Outros Recursos



Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO, com dados informados pelo próprio autor.

S237u

Santos, José Jarlison dos.

Gamificação em Sala de Aula: Pontos, Emblemas, Tabelas de Classificação e Outros Recursos / José Jarlison dos Santos, Porto Velho-RO, 2025.

60 f. : il.

Orientador(a): Prof. Dr. Sérgio Nunes de Jesus.

ISBN - 978-65-01-37909-8

Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Porto Velho-RO, 2025.

1. Educação. 2. Jogos. 3. Brinquedos educativos. I. Jesus, Sérgio Nunes de (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

CDD: 371.337

Bibliotecário Responsável: Evandro Silva de Sousa, CRB-11-956 (*campus* Porto Velho Calama)

EXPEDIENTE INSTITUCIONAL

Reitor

Moisés José Rosa Souza

Pró-Reitoria de Ensino

Jean Peixoto Campos

Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós Graduação

Xênia de Castro Barbosa

Pró-Reitoria de Extensão

Márcia Cristina Tesser

Pró-Reitoria de Desenvolvimento Institucional

Mauro Henrique Miranda de Alcântara

Diretor-Geral do *campus* Porto Velho Calama

Willians de Paula Pereira

Coordenação do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT

Josélia Fontenele Batista

Site: portal.ifro.edu.br

FICHA TÉCNICA

Título do Produto: *Gamificação em Sala de Aula: Pontos, Emblemas, Tabelas de Classificação e Outros Recursos.*

Autores: José Jarlison dos Santos e Sérgio Nunes de Jesus.

Área do Conhecimento: Ensino.

Público-alvo: Docentes e profissionais da educação.

Categoria deste produto educacional: Material didático/instrucional.

Finalidade: Colaborar com a prática docente ao nível de educação profissional e tecnológica, tendo como princípio o processo de ensino e aprendizagem gamificado.

Organização do Produto: Este produto é composto por um *e-book*, organizado em tópicos, com informações e exemplos sobre a gamificação e de como poder usar em sala de aula.

Registro do Produto: Biblioteca IFRO *campus* Calama.

Avaliação do Produto: O produto foi avaliado por três membros da banca de defesa final da dissertação.

Projeto Gráfico: José Jarlison dos Santos, jarlison.santos1985@gmail.com / (69) 99271-1364.

Diagramação: José Jarlison dos Santos.

Instituição Envolvida: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO.

Apoio Financeiro: Financiado pelos autores.

Disponibilidade: Irrestrita e pública, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Por meio digital, <http://repositorio.ifro.edu.br>

Idioma: Português.

Cidade: Guajará-mirim. País: Brasil. Ano: 2025.



O trabalho "Gamificação em Sala de Aula: Pontos, Emblemas, Tabelas de Classificação e Outros Recursos" de José Jarlison dos Santos e Sérgio Nunes de Jesus está licenciado com uma Licença: **Creative Commons - Atribuição - Não Comercial 4.0 Internacional.**

Sobre os autores
José Jarlison dos Santos



- Especialista em Metodologia do Ensino Superior.
- Licenciatura Plena em Pedagogia.
- Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Sérgio Nunes de Jesus



- Pós-doutor em Educação e Cartografia Social.
- Doutor em Educação e Psicolinguística.
- Mestre em Linguística e Ciências Jurídicas.
- Licenciado em Letras e História.

Apresentação

O presente produto educacional, intitulado *Gamificação em Sala de Aula: Pontos, Emblemas, Tabelas de Classificação e Outros Recursos*, constitui resultado da Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *campus* Porto Velho Calama. O material foi elaborado pelo mestrando José Jarlison dos Santos, sob orientação do professor Dr. Sérgio Nunes de Jesus.

Este produto educacional objetiva registrar orientações dirigidas a professores sobre o uso da gamificação, com vistas ao engajamento dos alunos nas atividades escolares, bem como na promoção da dinâmica das aulas.

A proposta consiste em apresentar sugestões que possibilitem a inovação das práticas pedagógicas, por meio da aplicação de recursos oriundos dos jogos. Essa abordagem busca favorecer o processo de ensino-aprendizagem, a fim de estimular a participação ativa dos(as) discentes.

Nesse sentido, o presente guia configura-se como ferramenta relevante para a incorporação da gamificação às práticas docentes, especialmente diante da necessidade de adoção de metodologias diversificadas e eficazes no contexto educacional.

Espera-se que este material contribua de forma significativa com o trabalho docente, bem como viabilize atividades inovadoras fundamentadas nos princípios da gamificação. Almeja-se, ainda, que este recurso auxilie na construção de práticas pedagógicas significativas, capazes de estimular a autonomia, o pensamento crítico e a responsabilidade pelo próprio aprendizado nos(as) alunos(as), em consonância com os pressupostos da formação integral, omnilateral e politécnica, priorizados pela Educação Profissional e Tecnológica (EPT), de forma a permitir-lhes interpretar o mundo e nele atuar de maneira consciente.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	07
1.O QUE É GAMIFICAÇÃO?	09
1.1 Por que usar a gamificação na educação?	09
1.2 Como funciona?	10
1.3 Mas o que são elementos de jogos?	11
1.3.1 Dinâmicas	12
1.3.2 Mecânicas	16
1.3.3 Componentes	21
2.BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA	34
3.COMO PREPARAR AULA USANDO GAMIFICAÇÃO?	36
4. EXEMPLOS DE COMO UTILIZAR ELEMENTOS DE JOGOS EM SALA DE AULA	48
4.1 Pontos e conquistas por concluir tarefas	48
4.2 Placares para acompanhar o progresso dos alunos	49
4.3 Barras de progresso para visualizar metas de aprendizagem.....	50
4.4 Sistemas de nivelamento para atingir marcos acadêmicos.....	51
4.5 Avatares personalizados e progressão de personagens.....	52
4.6 Aplicativos para gamificar	53
4.6.1 <i>ClassDojo</i>	53
4.6.2 <i>Kahoot!</i>	54
4.6.3 Como transformar atividade em jogo interativo com o <i>Kahoot</i>	55
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59

INTRODUÇÃO

Uma das reclamações mais comuns entre os alunos é a percepção de que a escola é sinônimo de ambiente monótono e lento. Diante dessa realidade, os professores têm feito esforços significativos para inovar suas metodologias de ensino, com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, ativo e atrativo. Possível solução para esse desafio está na utilização de jogos como ferramenta pedagógica.

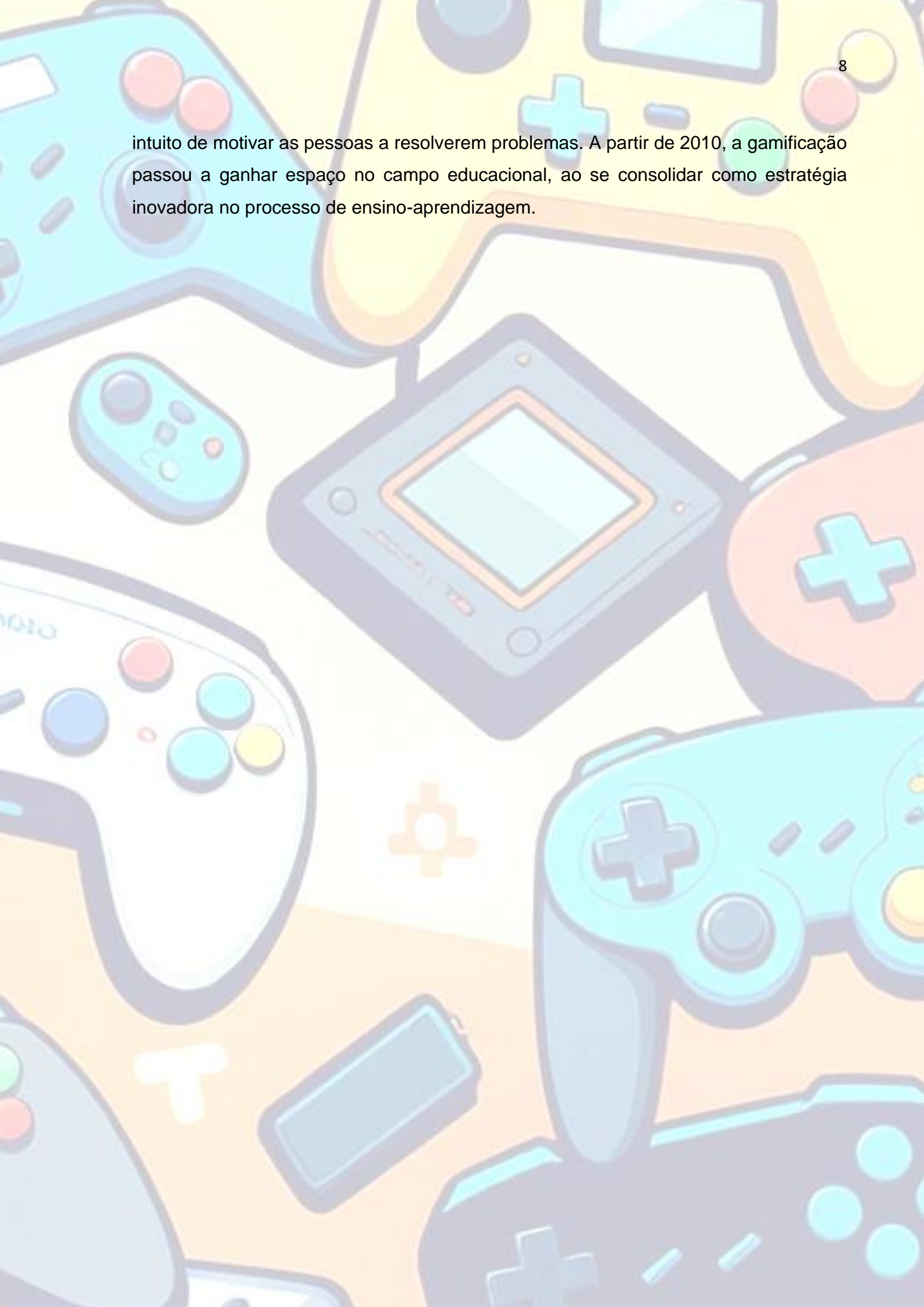
Tradicionalmente associados ao entretenimento e ao lazer, os jogos já fazem parte do cotidiano de adolescentes e jovens. Recentemente, contudo, têm-se consolidado como tendência crescente também em ambientes formais, como a indústria e, especialmente, a educação. É evidente que os jogos possuem apelo atrativo, além de características motivacionais e, em certos casos, até viciantes. Ademais, podem ser utilizados como instrumentos eficazes para moldar comportamentos, estimular habilidades cognitivas e promover o engajamento dos estudantes.

Quando os participantes, inseridos em contexto lúdico, enfrentam desafios e não conseguem superá-los, sua autoestima e motivação tendem a não ser abaladas. Pelo contrário, os jogadores são incentivados a tentar repetidamente até alcançar o sucesso. Os jogos permitem o uso de diversas estratégias de resolução de problemas, bem como promovem, assim, a criatividade e o pensamento crítico dos jogadores ao longo de suas tentativas. Essa dinâmica favorece a construção de novos conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades e, até mesmo, mudanças de atitude.

Os ambientes dos jogos têm a capacidade de captar e manter a atenção dos usuários, para desafiá-los de forma constante. Além disso, o notável poder motivacional dos jogos faz com que os alunos se envolvam nas atividades, muitas vezes sem qualquer recompensa extrínseca, apenas pelo prazer de jogar e pela experiência de aprendizagem envolvente. Por esse motivo, o uso de jogos ou de elementos da lógica dos jogos tem ganhado força como estratégia para transformar o ambiente educacional. A proposta é garantir que a aprendizagem, aliada ao *feedback* constante e à ludicidade, torne a escola espaço mais estimulante e efetivo.

A gamificação é termo derivado da palavra inglesa *game*, que significa "jogo". O conceito foi introduzido, em 2002, por Nick Pelling, programador britânico que propôs a aplicação de elementos e mecânicas dos jogos em contextos do mundo real, com o

intuito de motivar as pessoas a resolverem problemas. A partir de 2010, a gamificação passou a ganhar espaço no campo educacional, ao se consolidar como estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem.



1 O QUE É GAMIFICAÇÃO?

Antes de apresentar exemplos de práticas gamificadas, é necessário compreender o conceito de gamificação, já que alguns leitores podem não estar familiarizados com o tema. Afinal, o que é gamificação?

Segundo Busarello (2016, p. 14), a gamificação “[...] consiste no uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para resoluções de problemas, aumento motivacional e o engajamento de pessoas”. Do ponto de vista emocional, ela é compreendida como suporte metodológico voltado à melhoria de serviços, produtos ou ambientes baseados em experiências, por meio da incorporação de componentes típicos dos jogos e da conduta individual dos participantes.

As mecânicas e dinâmicas dos jogos referem-se a elementos recorrentes no desenvolvimento de jogos, como pontuação, missões, medalhas, níveis, desafios, regras, narrativas, entre outros. Quando a atividade tende a ser desmotivadora ou considerada desinteressante, a introdução desses elementos por meio da gamificação pode torná-la mais atrativa, o que estimula o engajamento e a participação ativa dos indivíduos, além de favorecer o desenvolvimento de comportamentos desejáveis.

Ela tem sido progressivamente adotada no contexto educacional. Instituições de ensino têm incorporado os princípios da gamificação com o objetivo de tornar as aulas mais envolventes, eficazes e prazerosas, ao promover a integração entre teoria e prática por meio de atividades lúdicas

Assim, ao falar em gamificação, refere-se à aplicação de características dos jogos no contexto do ensino. Para melhor compreensão, considere o seguinte exemplo: em vez de propor diretamente projeto sobre o ciclo da água, o docente pode estruturar essa atividade a partir de narrativas envolventes, com pontuações, sistema de progressão, recompensas e desafios, para tornar a experiência mais atrativa e significativa para os alunos.

1.1 Por que usar a gamificação na educação?

A gamificação permite que as atividades sejam organizadas com propósito e contexto, para favorecerem o engajamento dos alunos de maneira lúdica, orientada aos objetivos educacionais propostos. Ao incorporar recompensas, tabelas de classificação ou narrativas que guiam o aluno desde a introdução até a realização bem-sucedida de uma tarefa, estimulam-se a curiosidade e a competitividade

saudável entre os participantes, para que se envolvam mais intensamente no processo de aprendizagem.

Essa abordagem promove o trabalho em equipe, o foco em metas específicas e torna as atividades mais atrativas. Aplicar elementos dos jogos ao contexto educacional significa transformar as aulas em experiências mais motivadoras e interativas, o que resulta em maior participação e engajamento dos estudantes.

A gamificação contribui para a criação de ambiente favorável ao desenvolvimento de competências e aprendizagens de diversas ordens, ao mesmo tempo em que reduz o esforço cognitivo normalmente associado a determinadas tarefas. Ela busca estimular a participação ativa dos sujeitos em clima de competição e/ou cooperação, com o intuito de alcançar objetivos educacionais específicos, de forma análoga à dinâmica dos *videogames*.

Embora tenha emergido da influência e da popularização dos jogos eletrônicos e da cultura digital, a gamificação não depende necessariamente do uso de tecnologias digitais para ser aplicada (Fardo, 2013). É possível implementá-la por meio de recursos analógicos, desde que haja conhecimento aprofundado dos elementos que compõem os jogos. Tal conhecimento amplia a compreensão das possibilidades de aplicação da técnica e de sua inserção efetiva no ambiente escolar.

1.2 Como funciona?

Gamificar na prática educativa consiste em incorporar características dos jogos ao processo de ensino-aprendizagem. Para isso, é fundamental conhecer os principais elementos que compõem os jogos, tais como desafios, recompensas, regras, níveis de progressão, narrativas, entre outros.

Contudo, para se realizar a experiência de aprendizagem gamificada, não é necessário aplicar todos esses elementos simultaneamente. O mais adequado é selecionar aqueles que melhor se alinham aos objetivos pedagógicos previamente estabelecidos.

Esses elementos são inseridos ao longo das práticas educativas, de forma integrada ao conteúdo abordado, com o intuito de tornar o processo mais atrativo, dinâmico e eficaz para os estudantes.

1.3 Mas o que são elementos de jogos?

Os jogos em geral, sejam eles digitais ou analógicos, são compostos por diversos elementos. Esses elementos correspondem às partes estruturais que constituem o jogo, como as regras, as mecânicas e os componentes. São fundamentais para a definição da categoria do jogo, uma vez que pode ser caracterizado como jogo de azar, de estratégia ou de habilidade (ou perícia).

Os elementos do jogo podem ser analisados separadamente com o objetivo de compreender como se integram e influenciam uns aos outros no contexto da experiência lúdica.

Por exemplo, no jogo *Super Mario Bros*, o jogador ganha vida extra ao coletar 100 moedas. Nesse caso, o elemento 'moeda' incentiva o jogador a alcançar determinada quantidade com o objetivo de obter a recompensa a 'vida extra'. Apenas nesse exemplo é possível identificar dois elementos distintos: a moeda e a vida extra, ambos responsáveis por motivar e direcionar o comportamento do jogador durante a partida.

Figura 01: Super Marios Bros.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Na imagem do jogo *Super Mario Bros*, é possível identificar diversos elementos característicos, como as restrições evidenciadas pelo tempo limite estabelecido para

a conclusão de cada fase, e os níveis, representados pela fase atual (1-3). Além disso, observa-se a pontuação do jogador, outro componente importante da estrutura do jogo.

Werbach; Hunter (2012) identificam três elementos fundamentais da jogabilidade:

- Dinâmica – corresponde aos relacionamentos entre as mecânicas que criam a experiência geral no jogo;
- Mecânica – é a base do jogo e, muitas vezes, determina como o jogador irá ganhar ou perder;
- Componentes – constituem os elementos de níveis mais práticos e específicos no jogo.

Para gamificar a atividade, é fundamental considerar esses três elementos essenciais e compreender como eles podem ser utilizados para criar experiência envolvente e motivadora.

1.3.1 Dinâmicas

As dinâmicas referem-se às características gerais dos sistemas de gamificação e emergem da interação entre a mecânica e os componentes. Estão associadas ao impacto, à motivação e aos desejos que se pretende despertar nos alunos. As dinâmicas envolvem emoções, narrativa, progressão, relacionamentos e restrições. Como exemplo, podem-se citar emoções desencadeadas pelo jogo, tais como frustração, felicidade, curiosidade, entre outras.

De acordo com Werbach; Hunter (2012), as dinâmicas mais essenciais da gamificação são: *restrições, emoções, narrativa, progressão e relacionamentos*.

Restrições: As restrições são condições que limitam as ações dos jogadores. Podem ser físicas, como as paredes de sala, ou mentais, como o medidor de energia em *videogame*. Na figura, observam-se exemplos dessas restrições, representadas pelo *medidor de energia*, bem como pela *limitação temporal*, que regulam e determinam a duração da luta no jogo.

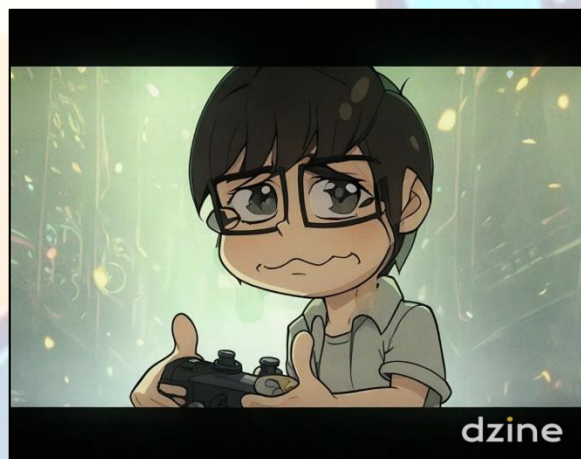
Figura 02: Street Fighter Alpha 2.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Emoções: As emoções correspondem aos sentimentos despertados durante a experiência de jogo. Podem ser *positivas*, como felicidade ou excitação, ou *negativas*, como medo ou frustração. No exemplo apresentado, observa-se o jogador em estado de choro após perder na partida, o que evidencia o impacto emocional suscitado pela experiência do jogo.

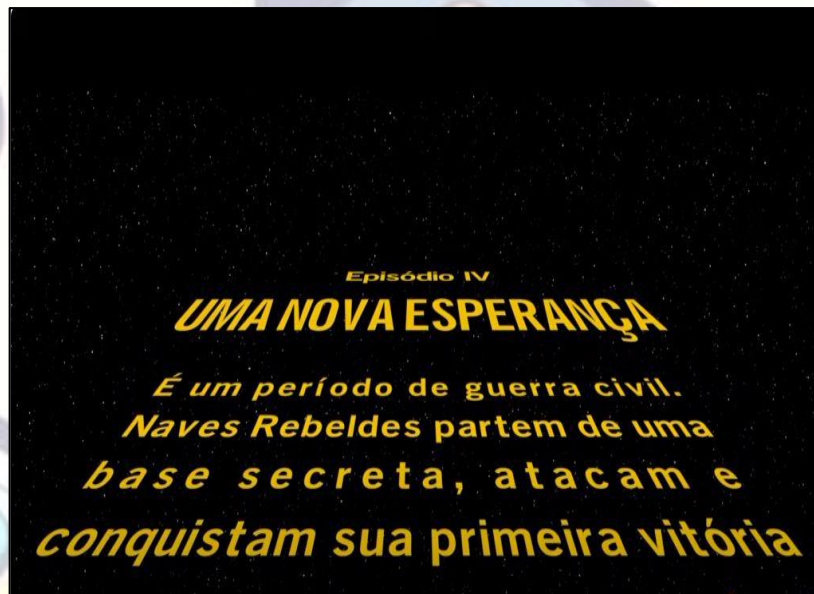
Figura 03: Jogador em choro ao perder o jogo.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma DZINE (2025).

Narrativa: A narrativa é a história contada pelo jogo. Ela pode ser *linear*, como nos jogos tradicionais, ou *não linear*, como nos jogos de mundo aberto. No exemplo apresentado na Figura 04, tem-se o início do jogo *Lego Star Wars: The Skywalker Saga*, em que ocorre a introdução da história, que serve como ponto de partida para o enredo. Nesse contexto, o jogador é situado na trama e compreende o pano de fundo da narrativa.

Figura 04: *Lego Star Wars The Skywalker Saga*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Progressão: A progressão refere-se ao avanço do jogador dentro do jogo. Assim como a narrativa, pode ocorrer de forma *linear*, típica de vídeo games tradicionais, ou *não linear*, característica de jogos de mundo aberto. Na figura abaixo apresentada, a progressão é representada pelo avanço do jogador ao concluir a fase linear no jogo *Sonic the Hedgehog*.

Figura 05: Sonic the Hedgehog.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Relacionamentos: Os relacionamentos dizem respeito às interações estabelecidas entre o jogador e outros jogadores ou personagens não jogáveis (*non-player characters* – NPCs), controlados por inteligência artificial. Essas interações podem ser *positivas*, como a cooperação ou a competição, ou *negativas*, como agressão ou traição. Na figura a seguir, observam-se três amigos que se divertem enquanto jogam Xbox 360, o que evidencia o aspecto social do jogo.

Figura 06: Jovens jogando Xbox 360.



Fonte: Disponível em: <https://pe.unit.br/wp-content/uploads/2017/08/Boys-Playing-Xbox-One-Game-1024x683.jpg>. Acesso em: 12 fev. 2025.

De acordo com Busallo (2016), a *dinâmica* é compreendida como a estrutura do sistema, enquanto a *mecânica* refere-se aos processos que impulsionam ações individuais. Cada dinâmica contribui para a formação da mecânica, a fim de estruturar a experiência de jogo de maneira integrada.

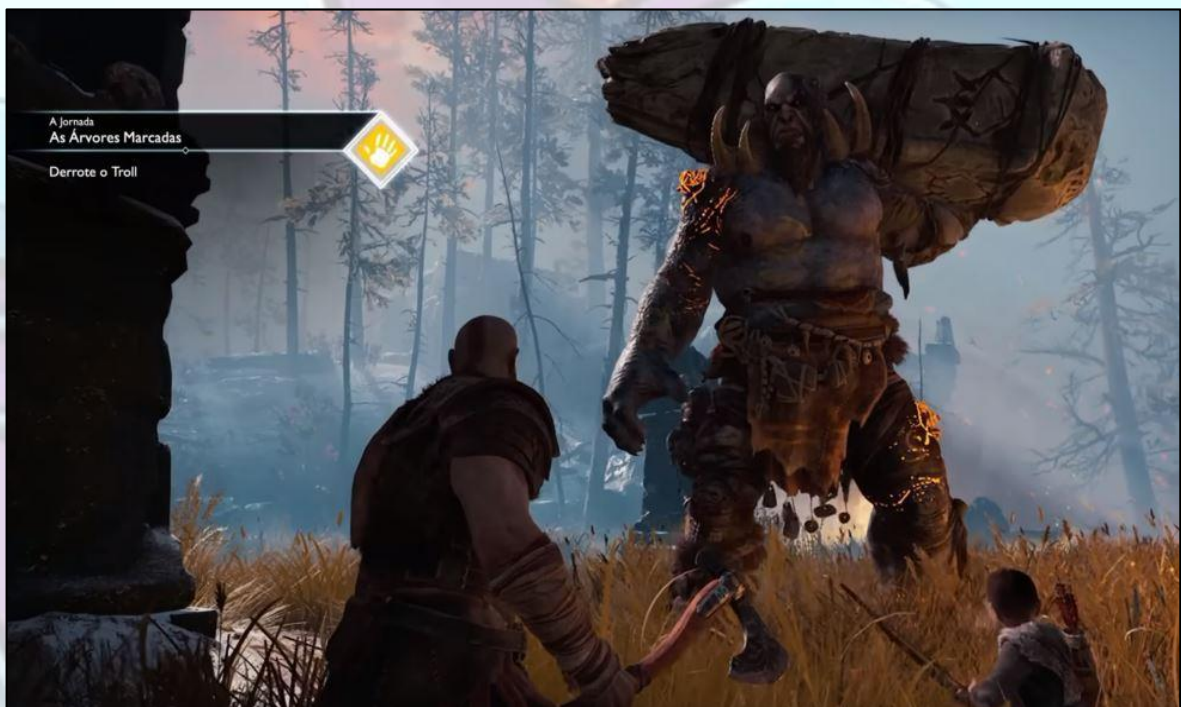
1.3.2 Mecânicas

As mecânicas representam as *regras* que especificam todas as ações possíveis no jogo. Essas *regras* originam a *dinâmica*, que incorpora as interações emergentes entre o jogo e os jogadores. Essas interações, por sua vez, resultam na *experiência*, que se entende como a resposta emocional do usuário aos componentes e dinâmicas do jogo.

Dentre elas, podemos destacar:

Desafios: Os desafios constituem a mecânica de jogo que oferece aos jogadores *metas* a serem atingidas e *obstáculos* a serem superados. No exemplo analisado, o jogador do jogo *God of War* enfrenta o desafio de derrotar um *troll* gigante para dar continuidade à sua jornada no jogo.

Figura 07: Kratos prestes a enfrentar um *troll* em *God Of War*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Competição: A competição é a mecânica que desperta nos participantes sentimentos relacionados à *vitória* ou à *derrota*, a partir de disputas com outros jogadores ou equipes. No exemplo apresentado, observam-se dois jogadores em partida de futebol do jogo *FIFA 2014*, para *PlayStation 4*.

Figura 08: Jogadores disputando partida de futebol.



Fonte: Disponível em: <https://dpontanews.com.br/wpcontent/uploads/2020/03/videogame.jpe>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Cooperação: A cooperação é a mecânica que incentiva os jogadores a trabalharem em conjunto para concluir tarefa ou alcançar objetivo comum. Essa mecânica é amplamente utilizada em diversos jogos, especialmente nos jogos de *Role-Playing Games* (RPG). No exemplo da figura, o jogo *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, que possibilita a participação simultânea de até quatro jogadores no modo cooperativo local, o que permite que esses colaborem na derrota dos inimigos e no progresso ao longo das fases.

Figura 09: Fase do jogo *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*.



Fonte: Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2024/08/15-melhores-jogos-coop-local-para-curtir-em-casa-com-os-amigos-e-visitas-edjogos.ghtml>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Aquisição de recursos: A aquisição de recursos é uma mecânica que estimula os jogadores a coletarem ou conquistarem *recursos necessários* para progredirem no jogo. No exemplo da figura abaixo, o personagem principal do jogo *The Legend of Zelda* adquire a chave, que poderá ser utilizada posteriormente para *desbloquear* novas áreas da fase e permitir o avanço na narrativa.

Figura 10: O personagem Link de *The Legend of Zelda* ao adquirir a chave.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Recompensas: A recompensa é a mecânica que oferece aos jogadores *benefícios tangíveis* ou *intangíveis* ao completarem tarefas ou atingirem objetivos. No exemplo apresentado, o jogador é recompensado com item após derrotar os inimigos no jogo *Clash of Clans*.

Figura 11: Personagem do jogo *Clash of Clans* ao receber recompensa.



Fonte: Disponível em: <https://www.clashofclans-dicas.com/wp-content/uploads/2024/12/jogos-do-cla-dezembro-2024-clash-of-clans.jpg>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Transações: As transações constituem mecânicas que permitem aos jogadores realizarem a troca de recursos ou mercadorias, seja entre si, seja com personagens controlados pelo sistema. Um exemplo comum consiste na troca de armas ou na venda de itens considerados desnecessários, em prol da aquisição de elementos mais úteis para a progressão do personagem no jogo. Na figura a seguir, observa-se a ocorrência da transação de compra de armas em jogo.

Figura 12: Sistema de transações de compras, vendas ou trocas do jogo *Resident Evil 4 Remake*.



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uc8MyQus7mA>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Turnos: A mecânica de turnos estabelece períodos específicos de tempo para que cada jogador realize suas ações, essa caracterização é chamada de turnos. Após o término do turno do jogador, inicia-se o a do próximo. No exemplo do jogo *Pokémon*, cada jogador realiza sua jogada ao escolher o tipo de ataque ou técnica que seu personagem utilizará. Após o ataque, é a vez do oponente, e assim sucessivamente, até que um dos jogadores vença a batalha. Além dos jogos de batalha, como *Pokémon*, a mecânica de turnos está presente em diversos gêneros de jogos, inclusive em jogos de tabuleiro, como xadrez e *Monopoly*, e jogos digitais de estratégia, como *Civilization* ou *Final Fantasy Tactics*.

Figura 13: Turno de batalha em *Pokémon*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

A mecânica de jogo deve ser cuidadosamente elaborada para proporcionar a experiência desejada. Ela pode ser utilizada para criar ampla gama de experiências, que vão desde as mais simples e casuais até as complexas e imersivas. Além disso, tem o potencial de incentivar ou desencorajar comportamentos específicos por parte dos jogadores.

A aplicação adequada das mecânicas pode resultar em comportamentos e experiências emergentes, que podem surpreender os jogadores ou corresponder às suas expectativas, a fim de provocar mudanças na percepção que eles têm do jogo. Muitas vezes, mecânicas bem projetadas passam despercebidas pelos usuários, pois atuam de forma sutil nos bastidores, o que contribui para que a experiência seja fluida e agradável, ao mesmo tempo em que orientam suas ações dentro do ambiente lúdico.

1.3.3 Componentes

Os componentes são elementos específicos que operacionalizam a *dinâmica* e a *mecânica* do jogo. Eles podem ser combinados de diferentes formas, conforme a necessidade do projeto. Dentre os componentes mais comumente utilizados, destacam-se:

Conquistas: As conquistas constituem sistema de recompensas concedidas aos jogadores à medida que realizam tarefas específicas ou alcançam determinados marcos dentro do jogo. No exemplo apresentado, observa-se o sistema de conquistas do jogo *Grand Theft Auto V* para Xbox 360, no qual o jogador desbloqueou 25 das 49 conquistas disponíveis.

Figura 14: Tela de conquistas do jogo *Grand Theft Auto V* para Xbox 360.



Fonte: Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/fjbEfGT8cJo/maxresdefault.jpg>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Avatares: Os avatares são representações digitais dos jogadores, e em muitos casos, podem ser personalizados por eles até certo ponto. A Figura 15 a seguir ilustra esse conceito por meio do sistema de avatares do *Nintendo Wii*, denominado *Mii*, no qual os jogadores dispõem de diversas opções para modelarem seus avatares de acordo com suas preferências, para representar assim sua identidade pessoal no ambiente do jogo.

Figura 15: Avatares Mii utilizados no Nintendo 3ds.



Fonte: Disponível em: https://www.reddit.com/r/TopCharacterDesigns/comments/197enaj/yall_might_laugh_but_theres_a_reason_the_mii/#lightbox. Acesso em: 12 fev. 2025.

Distintivos: Os distintivos constituem sistema de recompensas concedidas aos jogadores pela realização de determinadas tarefas ou pelo alcance de marcos específicos no jogo. A Figura 16 apresenta exemplos de distintivos que podem ser obtidos ao cumprir determinadas missões no jogo *Call of Duty: Black Ops*.

Figura 16: Distintivos disponíveis no jogo *Call of Duty Black Ops*.



Fonte: Disponível em:

https://www.reddit.com/r/CallOfDuty/comments/744e6b/cod_which_call_of_duty_had_the_best_prestige/?tl=pt-br. Acesso em: 12 fev. 2025.

Boss Fights / Luta contra o Chefão: As chamadas *boss fights* ou lutas contra chefes são tipos de confrontos em que o jogador precisa enfrentar inimigo particularmente desafiador. A Figura 17 mostra exemplo clássico desse tipo de encontro: no jogo *Super Mario World*, de *Super Nintendo*, o jogador enfrenta o chefe principal denominado *Bowser*.

Figura 17: Mario enfrentando *Bowser* na fase final de *Super Mario World*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Coleções: As coleções configuram sistema por meio do qual os jogadores podem coletar e armazenar itens dentro do jogo. Muitos jogos oferecem itens digitais colecionáveis. A seguir, na Figura 18, são apresentados exemplos de itens colecionáveis disponíveis no jogo de tiro *Valorant*.

Figura 18: Armas colecionáveis do jogo *Valorant*.



Fonte: Disponível em: https://supportvalorant.riotgames.com/hc/article_attachments/360063591074. Acesso em: 12 fev. 2025.

Combate: O combate refere-se ao sistema de jogo no qual os jogadores lutam entre si ou contra oponentes controlados pelo computador. Esse sistema pode estar presente em jogos de luta, esportes, entre outros. Exemplo notável é o jogo *Street Fighter*, popular jogo de luta da década de 1990.

Figura 19: Representação de dois personagens em combate, lançando magias pelas mãos.



Fonte: Disponível em: https://conteudo.imguol.com.br/c/entretenimento/4d/2018/05/28/street-fighter-ii-1527561740641_v2_615x300.jpg. Acesso em: 12 fev. 2025.

Desbloqueio de conteúdo: O desbloqueio de conteúdo é o sistema por meio do qual os jogadores podem acessar novos recursos, como, por exemplo, novas armas, aumento da barra de vida, entre outros, conforme progredirem no jogo. A Figura 20 apresenta exemplos de conteúdos que podem ser desbloqueados no jogo *God of War*, como novos desafios que são habilitados à medida que o jogador avança na campanha.

Figura 20: Exemplos de conteúdos desbloqueáveis no jogo *God of War chains of Olympus*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Presenteio: O sistema de presenteio permite que os jogadores enviem presentes entre si dentro do jogo. A Figura 21 ilustra exemplo de presente recebido no jogo de tiro em primeira pessoa.

Figura 21: Presente recebido em jogo de tiro em primeira pessoa.



Fonte: Disponível em: <https://noticias.maisesports.com.br/wp-content/uploads/2022/05/VALORANT-Sistema-de-presente.jpg>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Tabelas de classificação: As tabelas de classificação constituem sistema que organiza e classifica os jogadores de acordo com seu desempenho no jogo. A Figura 22 apresenta o ranking do jogo *Mortal Kombat*, no qual diversos jogadores são ranqueados conforme suas pontuações.

Figura 22: Ranking dos jogadores no jogo *Mortal Kombat*, após a primeira rodada de combates.

Rank	Player Name	Points
1	CINEXCEPTIONAL	300
2	ACAMOTTO'S EYE	150
3	MURILLOBIS	50
4	DC_YOIG	40
5	CRISTIAN_BOXEO	30
6	ELIASHOUMITE	30
7	LAVENDER RAIN	20
8	OLLEBAR	20

Fonte: Disponível em: <https://flowgames.gg/wp-content/uploads/2024/05/kombat-ranking-rodada-1-resultados.jpg>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Níveis: O sistema de níveis consiste em forma de progressão na qual os jogadores devem completar certas tarefas ou alcançar conquistas específicas para avançar ao próximo nível. No jogo *Pokémon*, cada criatura utilizada pelo jogador acumula pontos de experiência (XP) e, ao atingir determinada quantidade desses pontos, sobe de nível, de modo a aprimorar suas habilidades e tornar-se mais forte.

Figura 23: Evolução de nível de personagem no jogo *Pokémon*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Pontos: O sistema de pontos refere-se a recompensas atribuídas aos jogadores pela realização de tarefas específicas ou pelo alcance de determinadas metas no jogo. Na

Figura 24 temos o sistema de pontuação do jogo *Side Pocket* (1993), no qual tem a pontuação de 200 pontos por bola que acerte o buraco.

Figura 24: Sistema de pontuação no jogo *Side Pocket*.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Missões: As missões compõem o sistema no qual os jogadores recebem tarefas específicas a serem realizadas. A Figura 25 apresenta exemplo de missão concluída por jogador após ele eliminar os inimigos da fase.

Figura 25: Exemplo de missão concluída no jogo *Metal Slug* (1996).



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Social Gráficos: Social Gráficos são sistemas que representam as faixas de relacionamento entre jogadores dentro dos jogos ou nas plataformas digitais dos *videogames*. A Nintendo disponibiliza o sistema *Mii* para seus jogos. Na Figura 26, há a Praça *Mii* da Nintendo, onde jogadores de diversas partes do mundo se reúnem para conversar e trocar experiências.

Figura 26: Personagens *Mii* reunidos na Praça *Mii Street Pass*.



Fonte: Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Familia-Nintendo-3DS/Software-instantaneo/Praca-Mii-StreetPass/Praca-Mii-StreetPass-827714.html>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Equipes: O sistema de equipes consiste na formação de grupos de jogadores dentro do jogo. A Figura 27 apresenta o exemplo em que equipe de jogo de *RPG on-line* se reuniu para ir batalhar contra outras equipes, com o objetivo de conquistar territórios e itens dentro do jogo.

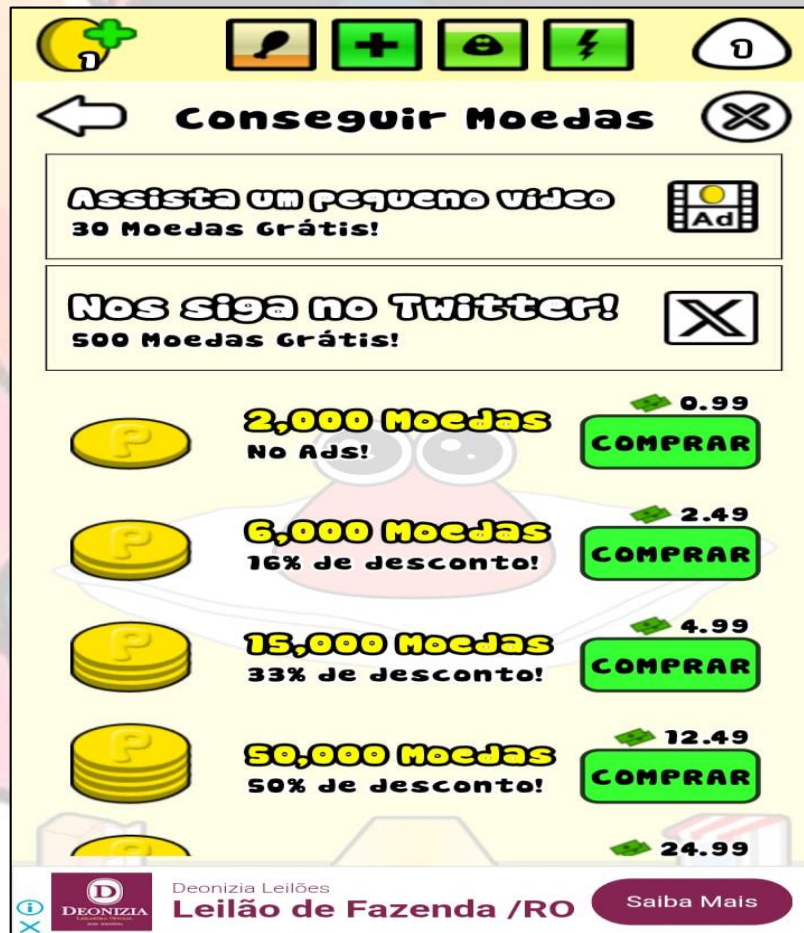
Figura 27: Equipe se preparando para batalhar no jogo *League of Legends* (2019).



Fonte: Disponível em: https://forbes.com.br/wp-content/uploads/2019/10/colunas_abre_lol_161019_divulgacao-1024x683.jpg. Acesso em: 12 fev. 2025.

Bens Virtuais: Bens virtuais são itens que podem ser adquiridos pelos jogadores mediante pagamento com dinheiro do mundo real. Ressalta-se que variedade de jogos oferecem itens que somente podem ser obtidos por meio de compras digitais, cujo valor é expresso em moeda corrente e o pagamento pode ser realizado, por exemplo, via cartão de crédito. Após o processamento do pagamento pela operadora, o item é automaticamente liberado para o jogador. Esses itens podem variar entre armas, avatares, moedas, entre outros elementos utilizáveis no ambiente do jogo. A Figura 28 exemplifica o sistema de compra de moedas no jogo para *Android Pou* (2012).

Figura 28: Sistema de compra de moedas do jogo para *android* Pou.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Os componentes auxiliam os jogadores a progredirem no jogo, de forma a incentivá-los a continuar jogando. Exemplo clássico de componente é a tabela de classificação, que consiste em lista de jogadores que alcançaram as pontuações mais altas. Esse recurso estimula os jogadores a manterem-se engajados e a buscarem inserir seu nome na tabela de classificação ou superarem seus próprios records, a fim de atingir pontuações cada vez maiores.

Na Figura 29, há o exemplo do jogo *Street Fighter II*, em que o jogador Léo conseguiu colocar seu nome em primeiro lugar no *ranking*. Esse feito pode motivá-lo a continuar a jogar, com o objetivo de superar o próprio recorde estabelecido.

Figura 29: Tabela de classificação do jogo *Street Fighter 2*.



RANKING		
1ST	50000	LEO
2ND	45000	KRN
3RD	40000	MAY
4TH	35000	KAI
5TH	30000	C.N

Fonte: Disponível em: <https://gamesdatabase.org>. Acesso em: 12 fev. 2025.

Observação importante a ser feita é que a dinâmica pode ser considerada componente ou mecânica, a depender da forma como a gamificação é estruturada. Por exemplo, receber moedas geralmente é considerado componente na maioria dos jogos; entretanto, pode também configurar-se como mecânica, caso se desenvolva jogo em torno do recebimento de moedas, ao criar outros componentes relacionados.

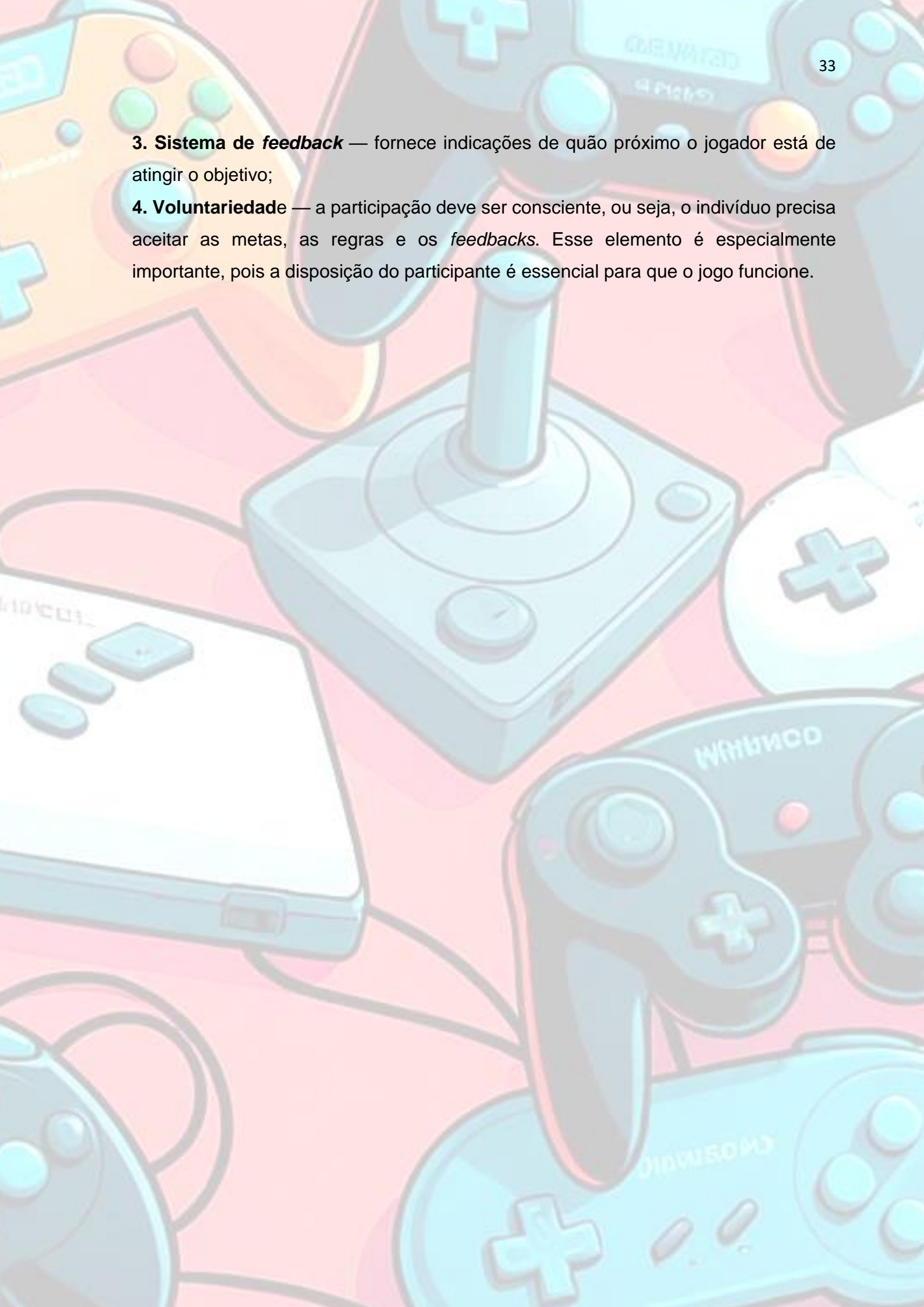
A decisão sobre quais atividades recompensar depende diretamente de como se pretende realizar a gamificação. Por exemplo, seria possível propor que os alunos em geral ou os grupos tentassem responder a uma pergunta durante explicação em sala de aula. Conforme a resposta dada, poderiam receber mais ou menos pontos ou moedas, que variam entre comuns e raras.

Existem diversos elementos presentes nos jogos; aqui foram apresentados apenas alguns. Contudo, segundo McGonigal (2012), há quatro elementos fundamentais que não podem faltar no jogo, e que, portanto, devem estar presentes também na gamificação. São eles:

1. **Objetivos** — indicam onde os jogadores devem chegar e o que conquistarão com o esforço empreendido;
2. **Regras** — determinam as limitações impostas para que se alcance a meta;

3. Sistema de *feedback* — fornece indicações de quão próximo o jogador está de atingir o objetivo;

4. Voluntariedade — a participação deve ser consciente, ou seja, o indivíduo precisa aceitar as metas, as regras e os *feedbacks*. Esse elemento é especialmente importante, pois a disposição do participante é essencial para que o jogo funcione.



2 BENEFÍCIOS DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

A gamificação destaca-se pelo uso e integração de mecânicas, dinâmicas e componentes dos jogos, ao incorporá-los no processo de ensino-aprendizagem. Isso traz diversos benefícios apontados por Busarelo (2016), Fadel *et al.* (2014), Fardo (2013), Zichermann; Cunningham (2011), tais como:

- **Aumento da motivação para aprender:** ao incluir a gamificação no processo de ensino-aprendizagem, há incremento no desejo dos alunos de aprender.
- **Maior atenção e concentração:** os alunos se sentem motivados e tornam-se mais dispostos a aprender e adquirir novos conhecimentos.
- **Mudança na visão do ensino:** geralmente, os alunos percebem as aulas como monótonas, mas essa percepção muda com a introdução da gamificação.
- **Oferta de novos modelos de aprendizagem:** a gamificação proporciona aos alunos a oportunidade de descobrir novos conhecimentos, graças às mecânicas e dinâmicas dos jogos.
- **Aceitação do erro:** ao contrário das atividades tradicionais, nas quais a obtenção de nota baixa tende a gerar frustração, a gamificação permite que o aluno aceite falhas e erros como parte do processo de aprendizagem, para favorecer a assimilação do conhecimento.
- **Valorização da voz dos alunos:** quando tópico específico é gamificado, o aluno sente-se mais à vontade para contribuir com novas ideias, sem receio de expressá-las.
- **Melhora da interatividade:** a gamificação favorece interação mais eficiente e eficaz entre os alunos e o ambiente em que se desenvolvem
- **Incentivo ao trabalho em equipe:** como estratégia que frequentemente requer a participação de todos do grupo, a gamificação estimula a colaboração e o desenvolvimento de competências coletivas.
- **Promoção do uso de novas tecnologias:** há diversas ferramentas e aplicativos de fácil utilização que podem ser empregados na gamificação de aulas, como *Quizizz*, *ClassDojo* e *Kahoot!*.
- **Estímulo às relações sociais na sala de aula:** as ferramentas de gamificação podem ser aplicadas de forma individual ou em equipe; quando utilizadas

coletivamente, promovem confiança entre os alunos, bem como o desejo de participar e compartilhar com os colegas.

Esses benefícios tornam a gamificação ferramenta de suporte eficaz para o aprimoramento do processo de ensino. Sua aplicação pode ocorrer em sala de aula, com ou sem o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), por promover engajamento espontâneo dos alunos em atividades baseadas em elementos de jogos.

3 COMO PREPARAR AULA USANDO GAMIFICAÇÃO

Figura 30: Ilustração de preparação de material para uma aula gamificada.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

A gamificação tornou-se ferramenta popular na educação, pois transforma o processo de aprendizagem em experiência divertida e motivadora para os alunos, ao converter a sala de aula em ambiente dinâmico e envolvente.

Se houver interesse em implementar a gamificação em suas aulas, apresentaremos, a seguir, orientações importantes que devem ser consideradas para se preparar aula com o uso desse recurso de forma eficaz.

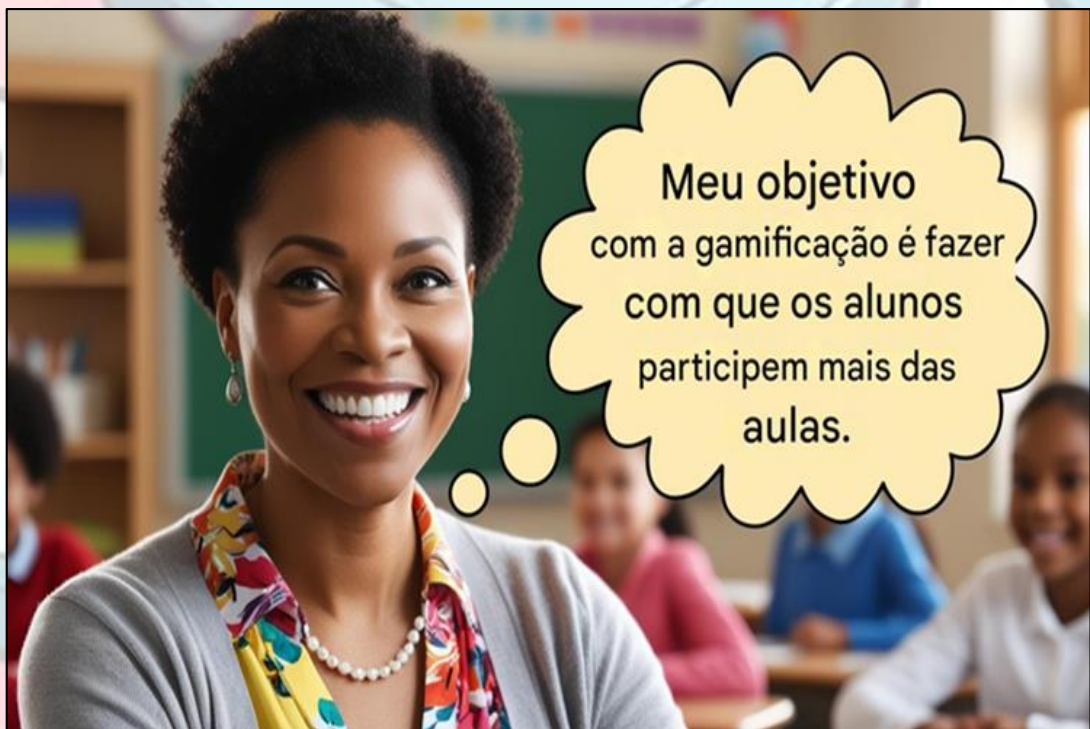
a) Defina seus objetivos

Antes de começar a gamificar sua aula, é fundamental ter clareza sobre os objetivos que se deseja alcançar. O objetivo é motivar os alunos? Incentivar a participação ativa? Melhorar o aprendizado e a retenção de conhecimento?

Desse modo, é essencial explicitar os objetivos de aprendizagem que se pretende atingir. Defina quais habilidades ou conhecimentos específicos os alunos devem adquirir e como a gamificação poderá contribuir para alcançar esses objetivos.

Além disso, é recomendável estabelecer metas de aprendizagem claras que os estudantes precisarão atingir durante a atividade gamificada. Isso proporcionará a eles senso de propósito e os motivará a buscar as conquistas propostas.

Figura 31: Representação de professora quando define seus objetivos para sua atividade gamificada.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

b) Conheça seus alunos

É fundamental conhecer bem os seus alunos, pois cada grupo é único. Dessa forma, torna-se essencial compreender seus interesses, habilidades e preferências, a fim de criar experiência de gamificada que seja relevante e envolvente para eles.

Recomenda-se a realização de atividades diagnósticas, como enquetes, questionários ou rodas de conversa, com o objetivo de identificar o que eles apreciam, como preferem aprender e quais são suas principais dificuldades. Assim, será possível adaptar os elementos do jogo de modo que façam sentido para aquele grupo específico, para aumentar as chances de engajamento, bem como promover o sucesso no processo de aprendizagem.

Figura 32: Representação de professor ao interagir com seus alunos para conhecê-los melhor.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

c) Escolha dos elementos certos

Há diversos elementos de jogos que podem ser utilizados na gamificação de aulas. Identificar quais desses elementos são adequados ao contexto da sua turma é fundamental para a criação de atividades e tarefas que estimulem a motivação dos estudantes. Deve-se optar pelos elementos que melhor se adequem aos objetivos de aprendizagem e ao conteúdo a ser trabalhado, de forma a possibilitar a elaboração de atividade gamificada atrativa e eficaz.

É importante mapear os principais pontos do conteúdo em que esses elementos poderão ser incorporados e planejar de que forma eles se relacionarão com

os objetivos pedagógicos, a fim de que se garanta que a gamificação complemente e reforce os objetivos educacionais.

Figura 33: Representação de professora quando seleciona elementos de jogos que utilizará em suas atividades em sala de aula.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

d) Criação da mecânica do jogo (Regras do jogo)

Após a seleção dos elementos de jogos a serem utilizados, é necessário definir a mecânica da atividade gamificada, ou seja, como ela será desenvolvida na prática. Devem-se estabelecer regras claras e bem estruturadas, para determinar, por exemplo, como os desafios funcionarão, de que forma os pontos serão atribuídos, como se dará a progressão entre níveis, quais recompensas serão concedidas, entre outros aspectos.

A mecânica precisa ser compreensível aos alunos, a fim de evitar ambiguidades que possam comprometer o engajamento e a participação. Portanto, o sistema de regras contribui para a fluidez da atividade e para o alcance dos resultados esperados.

Figura 34: Representação de professor quando explica a mecânica do jogo aos alunos.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

e) Crie desafios interessantes e Integre o conteúdo da aula ao jogo

A etapa seguinte consiste na integração do conteúdo curricular à dinâmica do jogo. É fundamental criar desafios, perguntas ou atividades que permitam aos alunos aplicar os conceitos e conhecimentos trabalhados em aula de forma lúdica e envolvente. Os desafios propostos devem ser significativos, coerentes com os objetivos de aprendizagem e suficientemente desafiadores para manter o interesse dos estudantes.

No entanto, é necessário encontrar equilíbrio: os desafios devem ser motivadores e relevantes, mas não excessivamente complexos, de modo a evitar frustrações e desmotivação. Na figura abaixo, há o exemplo de atividade da disciplina de química em que o desafio consiste em identificar os nomes das propriedades físicas por meio de caça-palavras.

Figura 35: Atividade de química.

UNIDADE ESCOLAR : _____ DATA: ____/____/____
 ALUNO (A): _____ TURMA: _____
 PROFESSOR (A): _____ DISCIPLINA: _____ TURNO: _____
 VALOR: _____

4- PROPRIEDADES DA MATÉRIA

ESTADOS FÍSICOS

SÓLIDO MOLECULAS AGREGADAS

LÍQUIDO MOLECULAS LÍQUIDAS

GASOSO MOLECULAS DESAGREGADAS

FENÔMENO FÍSICO
Não altera a natureza da matéria

FENÔMENO QUÍMICO
Altera a natureza da matéria

MATÉRIA

ORGANOLÉPTICAS

- VISÃO
- AUDIÇÃO
- TATO
- OLFATO
- PALADAR

FÍSICAS

- PONTO DE FUSÃO
- PONTO DE EBULIÇÃO
- DENSIDADE
- SOLUBILIDADE
- TENACIDADE
- DUREZA

GERAIS

- IMPENETRABILIDADE
- DIVISIBILIDADE
- ELASTICIDADE
- INÉRCIA
- MASSA VOLUME
- COMPRESSIBILIDADE

ENCONTRE AS PALAVRAS DO MAPA MENTAL ACIMA:

H	X	A	S	J	R	N	Y	S	Q	X	K	E	Y	F	D	N	H	I	Y	K	Z	H	W	Z	A	O	V	Q	A	N	J	I
U	L	I	S	Y	L	C	O	R	G	A	N	O	L	E	P	T	I	C	A	S	O	L	U	B	I	L	I	D	A	D	E	K
L	M	R	O	S	O	C	I	M	T	U	Q	L	R	Q	W	O	A	C	A	F	E	U	G	I	L	P	P	O	A	S	U	F
N	T	E	L	T	D	K	E	J	Z	U	Y	G	C	W	A	Z	E	R	U	D	J	C	W	J	L	U	Z	Z	B	J	O	Q
W	A	T	I	H	I	M	L	M	J	G	F	S	C	F	K	D	A	O	N	E	D	A	D	I	C	A	N	E	T	L	U	
J	S	A	D	T	V	I	U	O	T	R	C	A	L	E	F	A	C	A	O	E	H	J	M	F	A	Z	Q	V	K	G		
U	O	M	I	I	F	L	X	R	J	D	M	M	W	U	N	U	C	G	I	N	E	R	C	I	A	W	T	M	M	T		
K	N	M	F	M	S	M	O	F	V	Y	V	A	T	V	G	K	M	U	I	H	E	W	X	C	C	Z	E	L	M	X	S	
S	E	W	I	C	I	V	H	S	W	A	N	X	W	C	I	H	O	O	J	B	A	J	K	F	S	D	P	K	N	U	R	

Fonte: Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=267479361692219&id=112470043859819&set=a.12569563253726>. Acesso em: 20 abr. 2025.

f) Elaboração de materiais necessários

A depender dos elementos escolhidos e do tipo de jogo a ser implementado, pode ser necessário confeccionar diferentes materiais, tais como cartas, tabuleiros, fichas, moedas, entre outros. É fundamental que todos os materiais estejam prontos e organizados antes do início da aula, a fim de garantir o bom andamento da atividade gamificada e evitar interrupções durante sua execução.

Figura 36: Troféus e moedas de pontuação confeccionados para atividade gamificada.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

g) Criação de narrativas envolventes e apresentação das regras e da dinâmica do jogo

A elaboração de histórias ou narrativas imersivas que contextualizem as atividades e os desafios do jogo trata-se de estratégia eficaz. Esse recurso contribui para o engajamento emocional dos estudantes e para a manutenção do interesse ao longo da experiência gamificada.

Antes de iniciar a atividade, é essencial que o docente apresente de forma clara as regras e a dinâmica do jogo. Os participantes devem compreender o funcionamento da atividade e saber o que se espera deles. A comunicação eficaz é indispensável para o sucesso da proposta gamificada. Na figura 37, há o exemplo em que professor de Santa Fé do Sul (SP) utilizou RPG de mesa para ensinar diversas disciplinas. Os participantes assumem papéis de personagens e constroem histórias colaborativas, ao mesmo tempo em que aprendem conteúdos de Língua Portuguesa, Geografia, História, Biologia e Matemática.

Figura 37: Professor quando usa RPG de mesa como recurso pedagógico interdisciplinar em sala de aula.



Fonte: Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-jose-do-rio-preto-aracatuba/noticia/2023/05/08>. Acesso em: 20 abr. 2025.

h) Estímulo à competição amigável

A criação de competições ou a organização dos alunos em equipes pode favorecer tanto a colaboração quanto a competição saudável. Essas estratégias promovem a participação ativa, o engajamento e o desenvolvimento do espírito de

equipe. Quando bem planejada, a gamificação pode incentivar tanto a colaboração quanto a competição saudável entre os alunos, não só por meio de atividades que promovam a cooperação e o trabalho em equipe, mas também que incluam elementos que gerem competição amigável entre eles. Isso não só aumentará o interesse e a motivação, como também desenvolverá habilidades sociais dos estudantes, como empatia, respeito mútuo e comunicação.

Figura 38: Representação de professora quando incentiva seus alunos durante atividade gamificada de Matemática.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

i) Monitoramento do progresso dos alunos e fornecimento de *feedback* constante

É fundamental acompanhar e avaliar o progresso dos estudantes ao longo da atividade gamificada. O fornecimento de *feedback* contínuo permite identificar áreas que necessitam de aprimoramento e orientar os alunos durante a realização das tarefas.

A gamificação, assim como os jogos em geral, oferece *feedback* imediato sobre o desempenho dos participantes, o que é essencial para a aprendizagem. Portanto, a estratégia deve incluir diferentes formas de retorno, como comentários individuais,

estatísticas de desempenho ou avaliações periódicas. O *feedback* deve ser construtivo e ocorrer à medida que os alunos avançam no jogo, para permitir-lhes corrigir erros e melhorar continuamente.

Na Figura 39, há o exemplo em que professor de geografia monitora e oferece *feedback* aos alunos durante atividade realizada na plataforma gamificada *Kahoot!*.

Figura 39: Representação de professor durante atividade com seus alunos.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

j) Oferecimento de recompensas e reconhecimento

A utilização de recompensas constituem elementos centrais na gamificação, bem como contribuem para o engajamento e a motivação dos alunos. Pontos, emblemas, troféus ou níveis são exemplos de recursos que podem ser utilizados para reconhecer o progresso e as conquistas dos estudantes. Essas recompensas ajudam a motivar os alunos a se destacarem e atingirem seus objetivos, porque uma das características mais atraentes dos jogos são as recompensas e o reconhecimento.

As recompensas podem ser virtuais, por exemplo, registros em planilhas digitais (*Word*, *Excel* etc.), ou físicas, como medalhas e moedas impressas, a depender dos recursos disponíveis e dos objetivos da atividade. O reconhecimento das conquistas individuais e coletivas incentiva a superação de desafios e o alcance dos objetivos de aprendizagem.

Figura 40: Representação de professor ao fazer entrega de medalha a estudantes que concluíram com êxito determinada atividade em sala de aula.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

k) Reflexão sobre a aprendizagem

Ao término da atividade gamificada, é recomendável convidar os alunos a refletirem sobre suas experiências, conquistas e dificuldades. Esse momento de reflexão permite que os estudantes reconheçam seu próprio progresso e aprendam com seus pontos fortes e aspectos que ainda precisam ser desenvolvidos.

A reflexão contribui para desenvolver autonomia e a autogestão do aprendizado, a fim de expandir os impactos benéficos da gamificação no contexto educacional.

Figura 41: Representação de professora ao solicitar *feedback* dos alunos sobre as atividades realizadas.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

I) Avalie e melhore sua estratégia

A gamificação é processo dinâmico e, como tal, requer avaliação e melhorias contínuas. É importante coletar dados sobre o impacto da estratégia utilizada, considerar aspectos como o nível de engajamento dos alunos, o desempenho acadêmico e a motivação demonstrada durante as atividades.

Com base nessas informações, o docente poderá ajustar e aperfeiçoar sua abordagem, para tornar a prática cada vez mais eficaz e alinhada às necessidades da turma.

Figura 42: Representação de professor ao analisar as atividades desenvolvidas pelos alunos enquanto avalia os resultados de sua estratégia de gamificação.



Fonte: Elaborada pelo autor por meio da Plataforma Canvas (2025).

4 EXEMPLOS DE COMO UTILIZAR ELEMENTOS DE JOGOS EM SALA DE AULA

A utilização de elementos de jogos em sala de aula pode ser tão ampla quanto o professor desejar. Dentre os mais utilizados, estão os pontos, os emblemas e as tabelas de classificação. A seguir, apresentaremos exemplos práticos da aplicação desses elementos no ambiente escolar.

4.1 Pontos e conquistas por realização de tarefas

O uso de pontos e conquistas trata-se de estratégia simples e eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e recompensador. Os pontos podem ser atribuídos pela realização de tarefas como, por exemplo, dever de casa ou atividades em sala de aula. Já as conquistas, por exemplo, medalhas ou emblemas, são entregues aos alunos quando alcançam metas específicas.

Essas recompensas auxiliam na demonstração do progresso individual, fortalecem o sentimento de orgulho nos alunos e mantêm sua motivação para continuidade do aprendizado.

Exemplo: Em aula de língua inglesa, os alunos podem ganhar 5 pontos ao concluírem a lição de casa. Ao dominarem 50 novas palavras de vocabulário, recebem conquista nomeada *de Mestre em Vocabulário*. Caso participem de atividades extras, como discussões em grupo, podem receber pontos bônus. É possível criar quadro de classificação para exibir a pontuação de cada aluno e apresentar as conquistas em mural da sala de aula. Esse reconhecimento público não apenas valoriza os alunos com bom desempenho, mas também incentiva os demais a se dedicarem mais.

Figura 43: Alunos ao exibirem conquistas recebidas em sala de aula.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

4.2 Placares para acompanhar o progresso dos alunos

As tabelas de classificação (ou placares) são excelentes ferramentas para acompanhar e apresentar o progresso dos alunos, pois promovem competição saudável em sala de aula. Elas organizam os estudantes com base no desempenho em atividades, tarefas ou desafios, a fim de oferecer visão clara da situação para eles.

Esse tipo de recurso pode estimular os alunos a se superarem. No entanto, é fundamental que o foco seja direcionado ao esforço e à melhoria contínua, e não apenas à busca pelo primeiro lugar. Dessa forma, os estudantes se sentem incluídos e valorizados.

Exemplo: Para aula de Matemática, o professor pode promover desafio por semana de resolução de problemas. Cada resposta correta concede pontos, que serão computados em forma de placar. Esse placar pode ser exposto em mural físico na sala ou por meio de ferramenta digital.

Figura 44: Placar de progresso utilizado por professor(a).

#	Matrícula	Nome	Pontuação
1		Anaclara	330
2		Andreilson	160
3		Arthur	185
4		Caio	230
5		Carolina	330
6		Davi	275
7		Eduardo	285

Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

Ao final da semana, os três alunos com maiores pontuações podem receber recompensas simbólicas, como créditos extras, adesivos ou distintivo personalizado. Para manter o ambiente justo e motivador, também é possível criar categorias como 'Quem mais evoluiu' ou 'Revelação da semana'; isso irá incentivar a participação de todos e reconhecer diferentes formas de desempenho. Essa abordagem contribui para que os estudantes desenvolvam senso de realização.

4.3 Barras de progresso para visualizar metas de aprendizagem

As barras de progresso são recursos visuais simples, porém eficazes para indicar aos alunos quanto já foi realizado e o que ainda falta para alcançar determinado objetivo. Elas permitem que o progresso seja visualizado de forma clara, o que contribui para manter os alunos motivados e focados em suas metas.

Além disso, ao dividir tarefas extensas em etapas menores, as barras de progresso tornam o processo de aprendizagem mais organizado, acessível e recompensador.

Exemplo: Durante desafio de leitura na sala de aula, cada aluno define uma meta pessoal, por exemplo, ler 10 livros ou 500 páginas em um mês. A cada capítulo ou livro que termina, ele atualiza sua barra de progresso, que pode estar exposta em pôster na parede da sala ou em plataforma digital compartilhada com a turma. À medida que avançam, os alunos recebem pequenas recompensas, como adesivos, marcadores de página ou até o direito de escolher o próximo livro que a turma irá ler. Esse tipo de incentivo ajuda a manter o interesse, reforça o compromisso com a leitura e estimula os estudantes a atingirem seus próprios objetivos.

Figura 45: Modelo de barra de progresso de alunos.



Nome / Sobrenome	Último acesso	Barra de Progresso	Progresso
Aluno (Fulano 5)	Nunca	[Red bar]	0%
Aluno (Fulano 4)	terça, 2 Abr 2019, 11:49	[Red bar] [Green bar]	50%
Aluno (Fulano 3)	Nunca	[Red bar]	0%
Aluno (Fulano 2)	terça, 2 Abr 2019, 14:13	[Green bar]	100%
Aluno (fulano Teste)	terça, 2 Abr 2019, 11:48	[Red bar] [Green bar]	50%

Fonte: Disponível em: <https://www.cetegeducacao.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2025.

4.4 Sistemas de nivelamento para atingir marcos acadêmicos

Os sistemas de progressão por níveis permitem que os alunos acompanhem desenvolvimento de forma estruturada e gradual, como na evolução de personagens em jogos. Essa abordagem torna o processo de aprendizagem mais envolvente, semelhante a uma aventura, e motiva os estudantes a atingirem metas cada vez mais desafiadoras. Cada *nível* marca nova conquista, com recompensas que podem incluir privilégios ou responsabilidades na sala de aula.

Exemplo: Em aula de redação, é possível criar níveis como ‘Escritor Aprendiz’, ‘Contador de Histórias’, ‘Autor Avançado’ e ‘Autor Mestre’. Os alunos iniciam como ‘Escritores Aprendizes’ e avançam conforme desenvolvem suas habilidades, ao redigirem seus textos. Nos níveis mais avançados, os estudantes podem receber certificados ou distintivos comemorativos, como forma de reconhecer seu esforço e evolução.

Figura 46: Modelo de sistema de níveis.

 (Estrela de Madeira) Nível 01 - Iniciante	 (Estrela de Pedra) Nível 02 – Intermediário	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Níveis</th> <th>Pontuação</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nível 01 - Iniciante</td> <td>50 a 120</td> </tr> <tr> <td>Nível 02- Intermediário</td> <td>120 a 190</td> </tr> <tr> <td>Nível 03 - Avançado</td> <td>190 a 300</td> </tr> <tr> <td>Nível 04 - Especialista</td> <td>300 a 380</td> </tr> <tr> <td>Nível 05 - Mestre</td> <td>380</td> </tr> </tbody> </table>	Níveis	Pontuação	Nível 01 - Iniciante	50 a 120	Nível 02- Intermediário	120 a 190	Nível 03 - Avançado	190 a 300	Nível 04 - Especialista	300 a 380	Nível 05 - Mestre	380
Níveis	Pontuação													
Nível 01 - Iniciante	50 a 120													
Nível 02- Intermediário	120 a 190													
Nível 03 - Avançado	190 a 300													
Nível 04 - Especialista	300 a 380													
Nível 05 - Mestre	380													
 (Estrela de Prata) Nível 03 – Avançado	 (Estrela de Ouro) Nível 04 – Especialista													
 (Estrela de Diamante) Nível 05– Mestre														

Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

4.5 Avatares personalizados e progressão de personagens

Permitir que os alunos criem seus próprios avatares adiciona elemento lúdico e personalizado ao processo de aprendizagem. Essa estratégia é especialmente eficaz em ambientes digitais ou híbridos, onde os recursos visuais mantêm os alunos motivados.

Exemplo: O professor pode utilizar plataforma de aprendizagem digital, e os estudantes criam avatares personalizados, que evoluem conforme realizam tarefas, completam projetos ou participam de atividades em grupo. Por exemplo, após concluir unidade de atividades do livro, o avatar pode ganhar ‘chapéu de mago’ ou habilidade mágica. Participações em equipe podem desbloquear itens especiais, como troféu de

'mérito por Equipe'. A progressão dos avatares pode seguir diferentes temas, conforme a criatividade do professor.

Figura 47: Avatares utilizados no *ClassDojo*.



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=61vcxa3vKi8>. Acesso em: 20 abr. 2025.

4.6 Aplicativos para gamificar

Atualmente, existem diversas ferramentas e aplicativos digitais que facilitam a gamificação de atividades pedagógicas. Muitos deles são acessíveis e intuitivos, com a possibilidade de serem utilizados diretamente na *web*. Entre os mais populares, destacam-se o *ClassDojo* e o *Kahoot!*, que oferecem recursos específicos voltados à participação, avaliação e motivação dos alunos.

4.6.1 ClassDojo

O *ClassDojo* é plataforma *on-line* de gamificação desenvolvida para professores. Seu principal objetivo é incentivar e monitorar o engajamento, a participação, o comportamento, a colaboração e o trabalho em equipe dos estudantes. A ferramenta oferece feedback imediato positivo ou negativo de forma visual e sonora, o que contribui para a responsabilização dos alunos em suas atitudes e escolhas.

Além disso, o *ClassDojo* proporciona canal de comunicação entre professores e pais, bem como fortalece o relacionamento entre escola e família. Também favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, ao trabalhar valores como empatia, persistência e mentalidade de crescimento.

Figura 48: Tela inicial do *ClassDojo*.



Fonte: Disponível em: <https://www.classdojo.com/pt-br/>. Acesso em: 20 abr. 2025.

4.6.2 Kahoot!

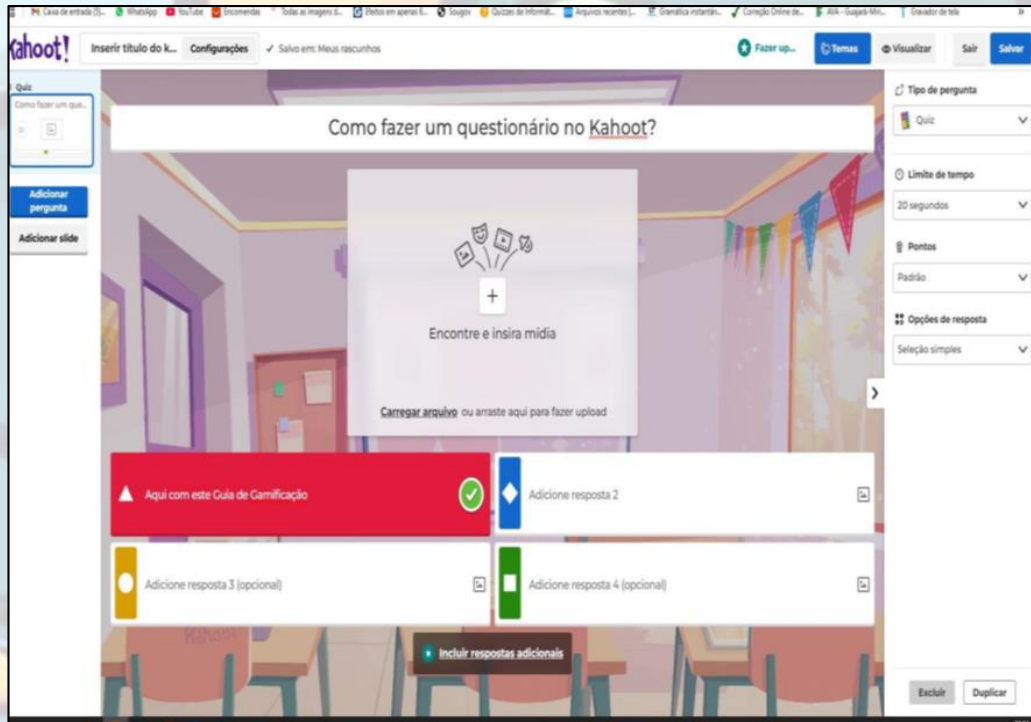
O *Kahoot!* é plataforma *on-line* gratuita voltada à criação de questionários interativos. Além de oferecer ampla personalização das perguntas, a ferramenta permite configurar tanto o número de alternativas quanto o tempo disponível para que os estudantes respondam.

Além disso, o uso do *Kahoot!* facilita a incorporação de dispositivos eletrônicos em atividades educacionais, pois cada aluno tem de utilizar dispositivo com acesso à *internet* para responder às questões. O professor pode, inclusive, levar os alunos ao laboratório de informática da escola para realizar a atividade.

O *Kahoot!* é plataforma voltada à gamificação da aprendizagem – dinâmica, divertida e funcional. Possui versões gratuita e paga, esta última com funcionalidades adicionais que ampliam a experiência de uso. Com essa ferramenta, é possível criar

quizzes com conteúdo abordados em sala de aula, a fim de auxiliar na revisão de materiais de forma lúdica e interativa.

Figura 49: Tela de criação de questionário no *Kahoot!*.



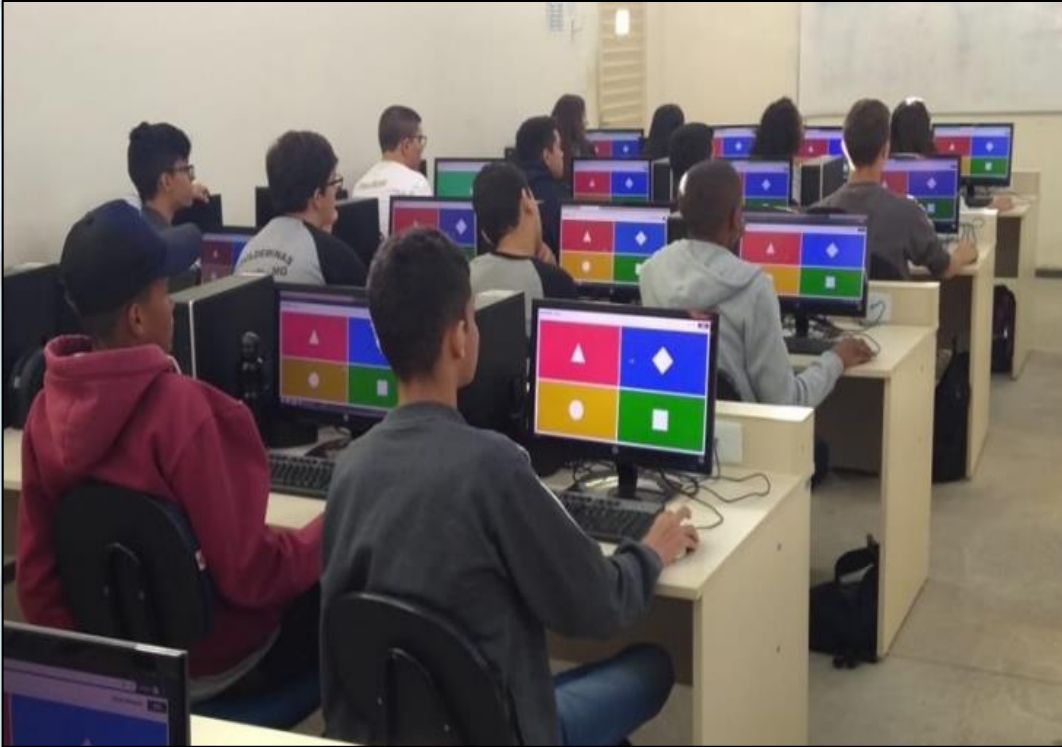
Fonte: Disponível em: <https://create.kahoot.it/creator?deviceId=9XN8y4LxycQUhJYM2Gxq2&sessionId=1736724782675>. Acesso em: 20 abr. 2025.

4.6.3 Como transformar atividades em jogos interativos com o kahoot!

É possível transformar atividades tradicionais em experiências interativas e envolventes ao utilizar ferramentas como o *Kahoot!*. A plataforma permite a criação de *quizzes* dinâmicos, em que os alunos acumulam pontos por respostas corretas. O sistema de placar ao vivo estimula competição saudável e aumenta o engajamento dos estudantes, o que torna as avaliações mais atrativas e menos intimidadoras e o ambiente de aprendizado mais leve e motivador.

Exemplo: Durante aula de História, o professor pode elaborar *quiz* no *Kahoot!* com perguntas de múltipla escolha sobre eventos históricos relevantes, como, por exemplo, a guerra de canudos. Os alunos são levados ao laboratório de informática para participar da atividade. À medida que respondem às perguntas, acumulam pontos com *feedback* imediato no placar com base na precisão e na velocidade das respostas.

Figura 50: Alunos durante atividade com o uso do *Kahoot!*.



Fonte: Disponível em: <https://portal.mch.ifsuldeminas.edu.br/noticias/2003-sala-de-aula-invertida>.
Acesso em: 20 abr. 2025.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação configura-se como estratégia pedagógica eficaz para motivar e engajar os estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Quando fundamentada em princípios bem definidos, essa abordagem possibilita a criação de experiências educacionais dinâmicas, por promover não apenas o aprendizado, mas também o envolvimento ativo dos alunos.

Destaca-se que, a gamificação apresenta resultados mais expressivos quando associada às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Todavia, mesmo na ausência desses recursos tecnológicos, é possível desenvolver atividades envolventes e significativas. Em experiências práticas, observou-se que a combinação entre ferramentas digitais e métodos analógicos pode proporcionar equilíbrio positivo, desde que respeitado o contexto educacional específico.

É importante salientar que, a gamificação não se trata de solução mágica ou universal. Embora seus benefícios sejam evidentes, há também desafios a serem enfrentados. Um dos principais entraves está relacionado ao tempo necessário para o seu planejamento e implementação. O(a) docente precisa investir período considerável na seleção e adaptação dos elementos lúdicos ao conteúdo curricular, bem como alinhar esses elementos à metodologia que irá adotar.

A construção de ambiente gamificado demanda planejamento meticuloso e constante adaptação, ao se considerar as características, necessidades e ritmos de aprendizagem dos discentes. A avaliação contínua da eficácia das atividades gamificadas torna-se essencial para o aprimoramento das práticas pedagógicas, para assegurar que os objetivos educacionais sejam plenamente alcançados.

Outro ponto que merece atenção é a possibilidade de desmotivação, especialmente quando a competição é excessiva ou quando os mecanismos de jogo não são bem elaborados. Alunos podem ficar desestimulados se não obtiverem destaque nas atividades propostas. Por essa razão, é indispensável promover ambiente inclusivo e colaborativo, em que os estudantes tenham a oportunidade de participar, evoluir e se sentir valorizados.

Portanto, a gamificação deve ser compreendida como ferramenta complementar no repertório didático do educador, o que contribui para a diversificação das práticas pedagógicas. Quando aplicada de forma crítica, equilibrada e contextualizada, pode favorecer o desenvolvimento de competências essenciais,

como a cooperação, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Assim, a gamificação revela-se recurso valioso no processo formativo dos alunos, a fim de prepara-los para os desafios do século XXI.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Consignificativo. Acesso em: 30 set. 2023.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas. **Educação gamificada**: valorizando os aspectos sociais. *In*: FADEL, Luciane Maria *et al.* (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Acesso em: 12 jun. 2024.

MCGONIGAL, Jane. **Realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win**: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, Inc. 2011.