



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

LETICIA BARBOSA SANTOS¹

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA / UESB

THASSIA DE JESUS BASTOS²

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA / UESB

SOCORRO APARECIDA CABRAL PEREIRA³

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA / UESB

RESUMO

O presente escrito tem como objetivo entender como os estudos sobre gamificação contribuem no processo de formação de professores da educação básica tomando como base as concepções de Busarello (2014), Mora (2017) e Pedreira (2015). A fundamentou-se em revisão bibliográfica e entrevista com uma da docente integrante do projeto de extensão App Learning, que promove formações de cunho tecnológico para professores da rede municipal da cidade de Jequié-Ba. Os resultados ressaltam que a inserção de atividades gamificadas colabora para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem e amplia as possibilidades pedagógicas na formação docente.

Palavras-chave: Gamificação. Era digital. Formação docente.

INTRODUÇÃO

Nesses novos e variados contextos que se difundem devido à expansão das tecnologias, desenvolve-se na sociedade contemporânea uma nova cultura: a cultura digital. Imersos nessas relações sociais, no modo de trabalho, na comunicação e até mesmo em espaços industriais, as tecnologias e os ambientes virtuais modificam a realidade da sociedade e o estilo de vida dos indivíduos. É nítido a rapidez com que as informações se modificam, tudo pode ser encontrado em apenas um click, nessa perspectiva, essas novas e variadas tecnologias são utilizadas no dia a dia dos indivíduos, tornando-se cada vez mais complexas e imprescindíveis.

Dessa forma, essas constantes transformações, interferem de várias maneiras na forma como nos comunicamos, agimos, pensamos e nos expressamos. Nesse novo contexto social, o Projeto de Extensão App Learning: Aprendizagem com Mobilidade, uma nova forma de aprender, dentre muitas outras que poderão surgir nesta acelerada era do universo digital, busca fomentar discussões acerca da “aprendizagem móvel”, proporcionando aos/as professores/professoras da

¹Letícia Barbosa Santos cursa a licenciatura em pedagogia na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, email: 202110914@uesb.edu.br

²Thassia de Jesus Bastos cursa a licenciatura em pedagogia na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, email: 202210365@uesb.edu.br

³Socorro Aparecida Cabral Pereira professora Doutora da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, email: socorro.cabral@uesb.edu.br



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

educação básica e futuros/futuras professores/professoras, discentes dos cursos de licenciatura da UESB, campus de Jequié, à reflexão sobre as mudanças sociopolíticas e culturais ocorridas no cenário contemporâneo, promovidas, sobretudo, pelas TICs que implicam em novas formas de aprender. Dentro desse contexto, destacam-se várias possibilidades no âmbito educacional, como por exemplo, os estudos sobre Gamificação.

Segundo Busarello, *et al.* (2014, p. 15) a “Gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. A gamificação tem como objetivo promover o engajamento e motivação utilizando elementos presentes no jogo como meta, pontuação, níveis, desafios, recompensas e feedback, onde o indivíduo se envolve emocionalmente mantendo o foco. No âmbito educacional, essa ferramenta tem como uma das suas potencialidades, a promoção da aprendizagem colaborativa, através da interatividade entre os estudantes e sobretudo, professores, deixando de lado o monologismo presente na pedagogia da transmissão.

Considerando as necessidades de práticas pedagógicas que promovam uma educação eficiente nos tempos atuais e destacando a formação continuada como ferramenta propulsora para a construção do pensamento crítico e habilidades práticas, a pesquisa em destaque, tem como principal objetivo compreender: Como os estudos sobre gamificação contribuem no processo de formação de professores da educação básica?

Desta forma, levando em consideração a potencialidade de práticas gamificadas, a atual investigação abordará estudos e discussões acerca da potencialidade da gamificação na formação de professores da educação básica. Tendo como princípio analisar as contribuições de uma formação continuada que utiliza como recurso potencializador princípios da gamificação.

METODOLOGIA

Tendo como questão: como os estudos sobre gamificação contribui no processo de formação de professores da educação básica, o atual escrito objetiva analisar como os estudos sobre a gamificação contribuem no processo de formação de professores, optamos por uma abordagem qualitativa.

Segundo Minayo (1994, 2002), a pesquisa qualitativa responde a questões particulares, engloba uma realidade além do quantificado e com variados significados. Seguindo este raciocínio, seus pesquisadores investigam as problemáticas em seus cenários naturais, buscando compreender



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

características sociais ou comportamentais de acordo com a perspectiva dos participantes, ajustando suas abordagens com base no desenvolvimento da pesquisa. Com isso, ao discutir as características da pesquisa qualitativa, Creswell (2007, p. 186) enfatiza que o ambiente natural é a fonte direta de dados e o pesquisador, o principal instrumento, tendo os dados coletados predominantemente descritivos. Além disso, salienta a importância de obter o interesse ao estudar um determinado problema e refletir como ele é manifesto nas atividades e interações do cotidiano.

Ludke e André (1986) mencionam três métodos de coleta de dados utilizados na pesquisa qualitativa, que são: a observação, método de análise visual no ambiente natural em que determinado fenômeno acontece; a entrevista, mais explorada e subjetiva, obtendo informações sobre determinado assunto; e pesquisa ou análise documental, método pouco explorada, mas eficaz quando o acesso ao sujeito não adquire sucesso. Neste estudo, utilizamos a entrevista com uma das professoras participantes do projeto de extensão App Learning, além de revisão bibliográfica.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU DISCUSSÕES

Na cultura contemporânea as tecnologias móveis e os mecanismos da gamificação são utilizados constantemente em diversos ambientes. Busarello, *et al.* (2014), explica que já eram utilizadas em empresas como lógicas das recompensas e da pontuação para o treinamento de seus funcionários; em estratégias de vendas de produtos e propagandas; e em programas de televisão, com fins de manter ou aumentar o número de telespectadores.

Com os avanços e modificações da sociedade contemporânea, torna-se cada vez mais necessário a realização de práticas gamificadas em sala de aula, promovendo interação, colaboração, motivação, foco e engajamento dos alunos. Entretanto, inserir a gamificação em sala de aula, fazendo uso de tecnologias ou não, requer uma formação que possibilite embasamento teórico e prático, para potencializar as práticas pedagógicas e o pensamento crítico reflexivo.

Mora (2017) indica que em vários cenários educacionais são reconhecidos alunos com dificuldade de motivação e participação dos conteúdos trabalhados. Dessa forma, ao incorporar elementos de jogos, a gamificação cria um cenário educacional que se assemelha aos ambientes de entretenimento, esses elementos são selecionados e integrados pedagogicamente, agregando valor à aprendizagem. A motivação, nesse contexto, emerge como um fator crucial, impulsionando os alunos a se envolverem ativamente nas atividades propostas.

No cenário onde hábitos, costumes e até mesmo o modo de pensar são impactados



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Conselho de Pedagogia
Vitória da Conquista

diretamente pelas tecnologias móveis, surge um novo estilo de vida que requer dos profissionais da educação uma abordagem diferenciada no ensino para os indivíduos desta geração digital, promovendo assim uma educação eficaz para o nosso tempo.

Nesse cenário, é fundamental que na formação de professores, o docente permita construir conhecimentos sobre as tecnologias, entendendo como e para que devem inseri-las nas suas práticas pedagógicas, visto que, ao desenvolver este aprendizado de forma crítica, o docente compreenda que o intuito não só servirá para facilitar a sua forma de ensinar, como também contribuir na aprendizagem dos seus alunos.

Neste processo de formação continuada são elaboradas atividades utilizando práticas gamificadas, mecânicas, estratégias e elementos que induzem a motivação, as envolvendo em determinadas atividades, oficinas e jogos educativos gamificados. Segundo Pedreira (2015) por meio da gamificação, tentarão mostrar em formações um combate à falta de motivação e engajamento no processo de ensino e de aprendizagem; fortalecendo o conhecimento profissional e tecnológico. É nesse e em outros contextos que a formação continuada se torna necessária, fornecendo conhecimentos que até então não eram relevantes para a realidade da sociedade.

É de extrema importância que o professor compreenda o potencial de utilizar essas ferramentas em suas práticas para auxiliar na construção do conhecimento de seus alunos. Tais ferramentas não devem ser negadas no contexto social atual, mas sim utilizadas de maneira adequada para fomentar o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é crucial reconhecer e compreender as potencialidades da gamificação, assim como a necessidade de uma formação continuada que atenda às demandas da sociedade contemporânea de forma crítica e reflexiva, percebendo sempre como uma ferramenta com potencialidades e não como uma solução definitiva.

ANÁLISE DOS DADOS

Com base na entrevista realizada com a docente participante do projeto de extensão App Learning em relação a questão do uso da gamificação em sua docência, a mesma afirmou utilizar os princípios da gamificação em sua sala de aula, enfatizando o benefício de se utilizar metodologias ativas, onde o sujeito é o protagonista de sua própria aprendizagem, de forma que a interação e colaboração atuam significativamente neste processo. Ao questionarmos as plataformas utilizadas pela docente, ela citou o Wordwall, Canva, Quiz, Powerpoint, Padlet, Genially, e dinâmicas gamificadas como o World café, caça ao tesouro com Qr Code ou com pistas



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

escritas, roletas com spinner, desafios pontuados, gincana histórica por turmas e exposições. A fala da professora retrata o que Pimentel (2018) traz em uma importante discussão sobre potencializar um ambiente propício para a imersão, na qual seja desenvolvida a interatividade com as dinâmicas gamificadas, não objetivando apenas o engajamento e motivação, mas a intenção da diversão e desenvolvimento do pensamento crítico, permitindo a eficiência no processo de ensino aprendizagem por meio da introdução dos equipamentos tecnológicos gamificados.

Sobre o engajamento dos alunos em atividades gamificadas, a docente ressalta que os mesmos apresentam maior interesse pela realização das atividades, provocando situações de interação. Em consonância com a fala da entrevistada, Alves (2014) afirma sobre a importância de criar uma motivação maior, sem tirá-los do mundo real, visto que, a gamificação emerge como uma possibilidade de conectar a escola ao mundo dos jovens, focando na aprendizagem e proporcionando a interação das atividades educacionais com o mundo gamificado; que por meio do projeto de gamificação são promovidas: a motivação, autonomia, competência, domínio de tarefa e conteúdo, confiança ao progresso e boas relações. Em seguimento, Moura (2018) afirma ser um desafio manter uma aula interativa, em um cenário de instrucionismo escolar. Dessa forma, cabe ao professor uma formação que lhe permita avançar na compreensão de como criar propostas interativas e gamificadas em suas práticas pedagógicas com ou sem a tecnologia, tornando o comum dos jovens, um complemento de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS OU RESULTADO

Desse modo, a educação por ser uma das áreas em constante evolução, deve-se buscar sempre maneiras de tornar o aprendizado mais eficaz e envolvente para os alunos, que por muito tempo era visto como receptor passivo do conhecimento sem saber usá-lo e desenvolvê-lo; e o professor, responsável por essa transmissão, executando a aula com uma abordagem tecnicista. Com isso, é indispensável as mudanças nas práticas pedagógicas, incorporando as tecnologias no ambiente escolar, visando facilitar a mediação, aumentar a aprendizagem e estimular a interatividade em sala; com educadores engajados e motivados ao experimentarem as dinâmicas gamificadas em sua formação, resultando em uma maior participação e dedicação dos professores ao atuarem com conteúdos gamificados.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R.; MINHO, M. R.; DINIZ, M. V. Gamificação: diálogos com educação. *In*: FADEL,



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

L. M. et al. (org.) **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.

BUSARELLO, R; ULBRICHT, V; FADEL, L. A Gamificação e a sistemática de jogo. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: método qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

LUDKE, M; ANDRÉ, M., M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, M. C. de S. **O Desafio do Conhecimento**: Pesquisa Qualitativa em Saúde. São Paulo: Hucitec, 2006.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa Social**: Teoria, Método e Criatividade. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOURA, A. A; MARTINS, E. D; BERNARDO, A. A. O processo de construção do conhecimento e os desafios do ensino-aprendizagem. Revista on-line de **Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 22, n. 1, p. 410-423, jan./abr., 2018.

MORA, A. *et al.* Gamification: a systematic review of design frameworks. **Journal of Computing in Higher Education**. [s. l.], v. 29, n. 3, p. 516-548, 2017.

PEDREIRA, O. *et al.* Gamification in software engineering—a systematic mapping. **Information and Software Technology**, Elsevier, v. 57, p. 157–168, 2015.

PIMENTEL, F. S. C. Considerações do planejamento da gamificação de uma disciplina no curso de Pedagogia. In: FOFONCA, E; BRITO, G. S; ESTEVAM, M; CAMAS, N. P. V. **Metodologias pedagógicas inovadoras**: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: IFPR, 2018. v. 1, p. 76-87.