GAMIFICAÇÃO E AVALIAÇÃO FORMATIVA: PROMOVENDO AUTONOMIA E AUTORREGULAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Autor(res)

Hallynnee Hellenn Pires Rossetto
Jonas Morais Dos Santos

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA

Introdução

A avaliação da aprendizagem tem sido alvo de debates que buscam superar a lógica punitiva e classificatória, assumindo um caráter formativo e processual. Nessa perspectiva, a avaliação formativa contribui para que os estudantes reconheçam seus avanços e dificuldades, recebendo feedback contínuo que favorece a aprendizagem significativa. Segundo Luckesi (2011), avaliar é um ato de amor, pois possibilita ao educando perceber-se em sua caminhada e reorganizar-se para avançar.

Paralelamente, a gamificação vem sendo incorporada ao contexto educacional como estratégia capaz de tornar os processos de ensino mais atrativos. Por meio de elementos típicos dos jogos como desafios, níveis, recompensas e feedback imediato, a gamificação promove o engajamento e a motivação dos estudantes, além de favorecer a construção da autonomia. Ao ser integrada à avaliação formativa, possibilita que os alunos assumam maior protagonismo em seu percurso, desenvolvendo habilidades de autorregulação e ampliando sua responsabilidade sobre o próprio aprendizado.

Objetivo

Analisar como a gamificação, quando associada à avaliação formativa, pode favorecer a autonomia e a autorregulação da aprendizagem dos estudantes no contexto escolar.

Material e Métodos

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, com abordagem exploratória e descritiva. O levantamento de dados foi realizado em artigos científicos, dissertações, teses e livros disponíveis em bases de dados como SciELO, Google Acadêmico e Periódicos CAPES, contemplando publicações entre 2020 e 2025. Os descritores utilizados foram: “avaliação formativa”, “gamificação”, “autonomia” e “autorregulação da aprendizagem”. Após a busca inicial, os textos foram selecionados com base em critérios de relevância para a temática, clareza conceitual e pertinência metodológica.

A análise dos materiais coletados seguiu a técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), buscando identificar convergências e divergências entre os autores, bem como as contribuições mais significativas para a discussão sobre a integração entre gamificação e avaliação formativa no contexto educacional.

Resultados e Discussão

A revisão bibliográfica revelou que a avaliação formativa é amplamente reconhecida como um processo contínuo que valoriza o acompanhamento do percurso do estudante, privilegiando o feedback em detrimento da simples atribuição de notas (Perrenoud, 1999; Luckesi, 2011). Nesse sentido, ela se apresenta como instrumento essencial para o desenvolvimento da autonomia, já que permite ao aluno refletir sobre seus avanços e elaborar estratégias para superar suas dificuldades.

Os estudos sobre gamificação, por sua vez, indicam que sua principal contribuição para o campo educacional está no estímulo ao engajamento e na possibilidade de criar ambientes motivadores de aprendizagem (Gee, 2009; Deterding et al., 2011). Elementos como níveis, recompensas e feedback imediato, quando aplicados a contextos pedagógicos, favorecem a construção da autorregulação, uma vez que os estudantes passam a monitorar seu desempenho e estabelecer metas próprias.

A literatura analisada demonstra ainda que a integração entre gamificação e avaliação formativa potencializa a aprendizagem significativa. Enquanto a avaliação formativa fornece informações essenciais para a reflexão do aluno, a gamificação torna esse processo mais dinâmico e atrativo, aproximando-o da realidade dos jovens. Essa combinação também contribui para a mudança do papel docente, que deixa de ser apenas transmissor de conteúdo para assumir a função de mediador e orientador da aprendizagem.

Estudos recentes, como o de Cunha (2025), destaca que a gamificação integrada à avaliação formativa oferece uma nova perspectiva para o ensino de Matemática, promovendo maior engajamento e aprendizagem efetiva dos estudantes. Da Cunha e Silva Junior (2025) também enfatizam que a utilização de jogos digitais como instrumentos de avaliação formativa favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e digitais dos alunos.

Por fim, os trabalhos revisados apontam que, embora haja avanços teóricos, ainda são necessárias mais investigações empíricas que avaliem a efetividade dessa integração em diferentes níveis de ensino e contextos educacionais. Dessa forma, este estudo reforça a relevância de pesquisas que aprofundem o tema e subsidiem práticas inovadoras no ambiente escolar.

Conclusão

A gamificação integrada à avaliação formativa potencializa a aprendizagem ao promover autonomia e autorregulação nos estudantes. O estudo evidenciou que elementos lúdicos e feedback contínuo favorecem o engajamento e a reflexão sobre o próprio desempenho. Assim, práticas pedagógicas inovadoras podem transformar o papel docente, tornando-o mediador do processo de aprendizagem e fortalecendo o protagonismo estudantil.

Referências

BARDIN, L. Análise de conteúdo. 4. ed. São Paulo: Edições 70, 2011.

DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LUCKESI, C. C. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 21. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PERRENOUD, P. Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens. Porto Alegre: Artmed, 1999.

SANTOS, M. R.; OLIVEIRA, L. C. A gamificação como ferramenta de avaliação formativa: uma revisão sistemática. Revista Brasileira de Educação, v. 25, 2021.

FERREIRA, A. P.; SILVA, T. R. Gamificação e aprendizagem autônoma: uma análise da literatura recente. Educação e Pesquisa, v. 46, 2022.