



O MODELO OCTALYSIS COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DOS DIREITOS HUMANOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA¹

THE OCTALYSIS MODEL AS A TOOL FOR TEACHING HUMAN RIGHTS IN BASIC EDUCATION

EL MODELO OCTALYSIS COMO HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS DERECHOS HUMANOS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

**Denise Gomes da Silva Torquato²
Layde Lana Borges da Silva³**

RESUMO

O estudo analisa o potencial da gamificação, com base no framework Octalysis, como metodologia ativa para fortalecer o ensino jurídico e a Educação em Direitos Humanos na formação da cidadania ativa na Educação Básica. Parte-se do problema de como o Octalysis pode mobilizar os impulsionadores motivacionais

¹Resumo apresentado ao GT 12 – Governança, Direitos Humanos e Acesso à Justiça, no VI Congresso Internacional DHJUS – Futuros Possíveis. Programa de Doutorado e Mestrado Profissional Interdisciplinar em Direitos Humanos e Desenvolvimento da Justiça.

²Mestranda no Programa de Pós-Graduação Profissional Interdisciplinar Direitos Humanos e Desenvolvimento da Justiça da Universidade Federal de Rondônia, Advogada, professora do curso de Direito da Faculdade Unisapiens e Metropolitana. E-mail: professoradenisetorquato@gmail.com. Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0009-0763-4835>

³Professora do Mestrado Profissional Interdisciplinar em Direitos Humanos e Desenvolvimento da Justiça - PPG/UNIR. Possui graduação em Direito - Instituição Toledo de Ensino, mestrado em Direito pela Universidade de Marília e Doutorado em Direito Difuso e Coletivo pela PUC-SP. E-mail: laydelana@hotmail.com. Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3585-050X>



dos estudantes para transformar o conhecimento teórico sobre direitos em ações cívicas concretas. O objetivo geral é avaliar a aplicabilidade desse modelo no contexto educacional, articulando pedagogia, direito, psicologia comportamental e design de jogos. A pesquisa é bibliográfica, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, fundamentada em documentos oficiais, marcos legais e obras de referência como Freire (1987), Santaella (2017) e Chou (2025). Os resultados teóricos indicam que o uso planejado do Octalysis amplia o engajamento discente e transforma a aprendizagem em um processo ativo, participativo e humanizador, favorecendo o desenvolvimento de competências cidadãs.

Palavras-chave: Gamificação; Framework Octalysis; Direitos Humanos; Ensino Jurídico; Metodologias Ativas.

1. INTRODUÇÃO

A motivação e o engajamento dos estudantes representam fatores fundamentais para a efetividade do processo de ensino e aprendizagem. No cenário contemporâneo, marcado por aceleradas transformações tecnológicas e novas formas de interação social, as metodologias pedagógicas tradicionais demonstram ser progressivamente menos atraentes para os alunos, em especial no âmbito da educação básica.

A necessidade de revisar métodos que privilegiam a memorização e a apreensão acrítica de conceitos torna-se imperativa para educar as novas gerações (Fabri et al., 2025). Nesse contexto, emerge a gamificação, uma abordagem que consiste no processo de aplicar elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos (Santaella, 2017).



A gamificação se apresenta como uma metodologia ativa promissora para fomentar a participação e a motivação dos estudantes da Educação Básica em diversos âmbitos, incluindo o ensino jurídico e a promoção dos Direitos Humanos para a formação cidadã. A formação para a cidadania constitui uma das finalidades primordiais da educação, conforme estabelecido na Constituição Federal de 1988 e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996). A Educação em Direitos Humanos (EDH) assume, dentro dessa estrutura, um papel estratégico com o objetivo de construir uma sociedade justa, equitativa e democrática (Brasil, 2018).

O modelo de ensino tradicional, passivo e expositivo, mostra-se desmotivador para os discentes que atualmente compõem a Educação Básica, nomeadamente a geração Z, nativos digitais, habituados a um ambiente de alta conectividade e imediatismo (Sebrae, 2025) e Geração Alpha que cresce imersa em tecnologias e interage de forma intuitiva com dispositivos eletrônicos, preferindo conteúdos dinâmicos e personalizados (Costa, 2025).

A crítica à “educação bancária”, formulada por Paulo Freire (1987), que descreve o estudante como um receptor passivo de informações, reforça a urgência de uma pedagogia dialógica e colaborativa. Para que a EDH seja efetiva e transformadora para essas gerações, é essencial que as práticas pedagógicas dialoguem com seu universo digital e atendam à sua demanda por participação e dinamismo.

1.1. Problema

A investigação orienta-se pela seguinte questão central de pesquisa. De que forma o framework Octalysis, ao estruturar a gamificação do ensino jurídico, pode mobilizar os impulsionadores motivacionais dos estudantes para converter o



conhecimento teórico sobre Direitos Humanos em competências e disposições práticas para o exercício da cidadania ativa? A formulação deste problema direciona o foco para além da simples aplicação de elementos de jogos no ambiente educacional.

A questão investiga um mecanismo de conversão, onde o conhecimento abstrato sobre direitos e deveres é transformado em ação cívica concreta. O cerne do problema reside na capacidade de uma ferramenta específica, o framework Octalysis, de atuar como um catalisador para essa transformação. A escolha desse modelo não é fortuita, pois ele é apresentado como uma metodologia de design comportamental que analisa sistematicamente os motivadores psicológicos que impulsionam o comportamento humano (Chou, 2025).

O problema, portanto, não se limita a perguntar se a gamificação pode tornar o ensino de Direitos Humanos mais engajador. Ele avança para uma indagação mais profunda sobre como uma estrutura de design comportamental pode ser empregada para arquitetar experiências de aprendizagem que cultivem as disposições e habilidades práticas necessárias para uma cidadania participativa e consciente.

1.2. Objetivos

O objetivo geral do estudo consiste em analisar, por meio de pesquisa bibliográfica, o potencial da metodologia Octalysis como alicerce para práticas de gamificação no ensino jurídico que visem fomentar a cidadania ativa na educação básica. Para alcançar essa meta abrangente, a pesquisa se desdobra em objetivos específicos que constroem um percurso lógico e estruturado.

Primeiramente, busca-se contextualizar o ensino jurídico e a Educação em Direitos Humanos como fundamentos para a cidadania ativa. Esta etapa ancora a discussão em um sólido referencial legal e político, que abrange desde



documentos internacionais, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos e os acordos da Conferência de Viena de 1993, até o arcabouço normativo brasileiro, incluindo a Constituição Federal de 1988, a LDB e o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH) (Brasil, 2018).

Em um segundo momento, o estudo propõe-se a apresentar a gamificação e o modelo Octalysis como uma estratégia pedagógica. Essa fase detalha o funcionamento do framework, explicando seus oito impulsionadores essenciais (Core Drives) como ferramentas analíticas para compreender e influenciar a motivação humana.

O terceiro objetivo específico é estabelecer uma correlação teórica entre os impulsionadores do Octalysis e as competências cidadãs. Este é o ponto de síntese da pesquisa, onde se articula como cada um dos motivadores psicológicos identificados por Yu-kai Chou (2025) pode ser estrategicamente utilizado para desenvolver habilidades como pensamento crítico, empatia, colaboração e senso de justiça nos estudantes.

O conjunto desses objetivos demonstra a intenção de não apenas propor uma inovação pedagógica, mas de legitimá-la como uma resposta eficaz às diretrizes educacionais e de direitos humanos já estabelecidas, oferecendo um caminho metodológico para sua implementação.

METODOLOGIA

A abordagem metodológica desta investigação é bibliográfica, com enfoque qualitativo e caráter exploratório. Essa escolha decorre da natureza do objeto de estudo, que demanda a construção de um referencial teórico sólido para articular campos como pedagogia, direito, psicologia comportamental e design de jogos. A



pesquisa bibliográfica permite uma análise aprofundada da literatura sobre Educação em Direitos Humanos, ensino jurídico e gamificação.

As fontes incluem documentos oficiais e marcos legais, como o Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (Brasil, 2018) e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, além de obras de referência de Paulo Freire (1987), Lúcia Santaella (2017) e Yu-kai Chou (2025). O caráter exploratório viabiliza a formulação do problema e de hipóteses sobre a aplicação do framework Octalysis no contexto educacional brasileiro, tema ainda em desenvolvimento.

Por sua vez, a abordagem qualitativa permite uma análise interpretativa dos dados, buscando compreender os significados e relações implicados na gamificação da formação cidadã. Essa metodologia é a mais adequada para correlacionar teoricamente os conceitos e fundamentar futuras pesquisas empíricas que validem o modelo teórico proposto.

RESULTADOS

A análise teórica indica que a aplicação do framework Octalysis no ensino de Direitos Humanos permite estruturar atividades pedagógicas que mobilizam impulsionadores motivacionais para a formação da cidadania ativa. Os resultados demonstram como cada um dos oito Impulsionadores Essenciais (Core Drives) se correlaciona com o desenvolvimento de competências cidadãs.

O primeiro impulsor, Significado e Propósito Épico, conecta-se ao desejo humano de participar de algo maior. No ensino, isso se traduz em posicionar o aluno como um agente de transformação, engajando-o em projetos que solucionem problemas reais da comunidade, como o combate à discriminação.

O segundo, Desenvolvimento e Conquista, atende à necessidade de sentir progresso e crescimento (Goseling, 2025). Isso pode ser implementado por meio



de mapas de progresso, onde o aluno avança de “Cidadão Aprendiz” para “Defensor de Direitos” ao completar tarefas, internalizando o senso de evolução de suas competências.

O terceiro impulsor, Empoderamento da Criatividade e Feedback, é ativado ao permitir que os estudantes apliquem o conhecimento de forma criativa e recebam retorno imediato. Um exemplo é a elaboração de propostas para combater a violência escolar, com feedback contínuo do professor e dos colegas.

O quarto, Posse e Propriedade, baseia-se no sentimento de pertencimento. Ao fazer com que os alunos criem as regras de convivência da turma, baseadas em documentos de direitos humanos, eles se tornam "proprietários" das normas, aumentando seu compromisso com elas.

O quinto impulsor, Influência Social e Afinidade, utiliza o desejo de conexão para estimular o trabalho colaborativo e a empatia, por meio de sistemas de mentoria e rankings que premiam o desempenho coletivo.

O sexto, Escassez e Impaciência, pode ser usado para criar expectativa e manter o engajamento, como ao limitar o acesso à fase seguinte de um estudo de caso.

O sétimo, Imprevisibilidade e Curiosidade, estimula o interesse pelo desconhecido. O uso de caixas surpresa com novos dilemas éticos ou a introdução de eventos aleatórios em simulações mantém a motivação elevada.

O oitavo impulsor, Perda e Evitação, motiva pelo medo de um resultado negativo, desenvolvendo a consciência de que os direitos humanos são frágeis e precisam ser ativamente defendidos para não serem perdidos.

A combinação desses impulsores permite ir além do ensino normativo, transformando princípios abstratos em competências praticadas. A estrutura do Octalysis oferece um roteiro para o educador desenhar experiências que são aspiracionais, ao evocar um propósito maior, e ao mesmo tempo realistas, ao



instilar um senso de urgência na defesa dos direitos. A utilização planejada do Octalysis amplia o engajamento e o senso de propósito dos alunos, associando cooperação e superação ao processo de aprendizagem.

Conclui-se que a gamificação, quando aplicada de forma intencional, fortalece o ensino de Direitos Humanos, favorecendo a formação cidadã e transformando a sala de aula em um espaço de aprendizagem ativa, participativa e humanizadora.

Referências

BRASIL. Comitê Nacional de Educação em Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília, DF: Ministério dos Direitos Humanos, 2018. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/plano-nacional-de-educacao-em-direitos-humanos>>. Acesso em: 19 out. 2025.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1988.

BRASIL. Lei n.º 9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: 1996. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 23 set. 2025.

BRASIL. **Ministério dos Direitos Humanos**. *Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos*. Brasília: MDH, 2018. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/DiretrizesNacionaisEDH.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2025.

CHOU, Yu-kai. **Yu-kai Chou: especialista em gamificação e design comportamental**. Disponível em: <<https://yukaichou.com>>. Acesso em: 20 out. 2025.

COSTA, Amanda. Estudantes da geração Alpha e como engajá-los. **Nova Escola**, 21 fev. 2023. Disponível em:



<<https://novaescola.org.br/conteudo/22056/estudantes-da-geracao-alpha-e-como-engaja-los>>. Acesso em: 19 out. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro;São Paulo: Paz e Terra, 1987

GOSELING, Hilda Maria. **Workshop de Gamificação Saber em Jogo**. Apresentado online via Google Meet, 16 ago. 2025.

SANTAELLA, Lúcia. **Gamificação em debate**. São Paulo: Editora Blucher, 2017. E-book. pág.14. ISBN 9788521213161. Disponível em: <<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788521213161>>. Acesso em: 19 out. 2025.

SEBRAE. **Como é o comportamento do consumidor da geração Z**. Portal Sebrae, 26 fev. 2025. Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-e-o-comportamento-do-consumidor-da-geracao-z,6fd256cd6b362810VgnVCM100000d701210aRCRD>>. Acesso em: 20 out. 2025.