

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E SEU IMPACTO NA QUALIDADE DA
APRENDIZAGEM**

Autor: Elisangela Vanessa Scariot

RESUMO

Este trabalho apresenta os fundamentos da gamificação na educação, destacando sua aplicação como estratégia pedagógica inovadora. São abordados os impactos positivos dessa abordagem no engajamento e na motivação dos alunos, além dos desafios e limitações que podem surgir durante sua implementação. A gamificação na educação consiste na utilização de elementos característicos dos jogos, como recompensas, desafios, níveis e narrativas, para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Entretanto, sua aplicação também enfrenta desafios, como a necessidade de formação dos professores, a adaptação dos conteúdos curriculares e a garantia de que todos os alunos tenham acesso às tecnologias necessárias. Além disso, há limitações relacionadas à dependência do fator lúdico, que pode, em alguns casos, desviar o foco dos objetivos pedagógicos se não for bem planejado. Para ilustrar a aplicação da gamificação na prática, este trabalho apresenta um exemplo realizado em sala de aula na educação infantil. A atividade proposta incorporou elementos lúdicos e desafios progressivos para incentivar a participação das crianças, promovendo a aprendizagem de forma interativa e significativa. Dessa forma, este estudo busca contribuir para a compreensão da gamificação como uma ferramenta pedagógica promissora, analisando suas potencialidades e desafios, e refletindo sobre sua viabilidade no contexto educacional.

PALAVRAS-CHAVES: Gamificação; Educação Infantil; Tecnologias na Educação.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como finalidade apresentar os fundamentos da gamificação e analisar seu impacto na aprendizagem em sala de aula. Com o avanço das

tecnologias e a crescente necessidade de inovar as práticas pedagógicas, a gamificação tem se destacado como uma abordagem capaz de tornar o processo de ensino mais dinâmico, envolvente e motivador para os alunos.

Ao incorporar elementos típicos dos jogos, como desafios, recompensas, rankings e níveis de progressão, a gamificação pode estimular o engajamento, a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Dessa forma, este estudo busca compreender de que maneira essa estratégia pode contribuir para a melhoria do aprendizado, favorecendo a construção do conhecimento e tornando as aulas mais atrativas e eficazes.

Além de discutir os fundamentos e os desafios da gamificação na educação, este artigo apresentará um exemplo prático de sua aplicação em sala de aula, demonstrando como essa metodologia pode ser utilizada para potencializar o aprendizado e tornar as aulas mais atrativas e significativas para os estudantes.

DESENVOLVIMENTO

2.1 FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

A gamificação é uma abordagem inovadora que utiliza elementos e mecânicas de jogos no contexto educacional, com o objetivo de tornar o aprendizado mais envolvente e estimulante para os estudantes. Por meio dessa estratégia, é possível criar desafios, estabelecer recompensas, definir metas e utilizar rankings ou pontuações para incentivar a participação ativa dos alunos. Desta forma, Sousa afirma que “[...] destacam-se as possibilidades oferecidas pela gamificação no ensino, que utiliza dinâmicas e elementos de jogos como mecanismos para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes.” (p. 7). Dessa forma, a gamificação contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, promovendo um ambiente de ensino mais dinâmico e interativo.

Além de aumentar o engajamento dos estudantes, a gamificação também favorece a autonomia na aprendizagem, pois incentiva os alunos a buscarem soluções para desafios, estimulando a criatividade e a persistência. Essa abordagem pode ser aplicada em diferentes níveis de ensino e em diversas disciplinas, tornando os conteúdos mais acessíveis e despertando o interesse dos alunos de forma lúdica e prazerosa.

Outro ponto positivo da gamificação é a possibilidade de personalizar a aprendizagem de acordo com o ritmo e as necessidades de cada aluno, permitindo que eles avancem conforme seu próprio desempenho.

Além disso, ao integrar tecnologias educacionais, como plataformas interativas, aplicativos e jogos digitais, a gamificação amplia ainda mais as oportunidades de ensino, tornando o processo mais dinâmico e alinhado às novas formas de aprendizagem. Tendo em vista a importância do brincar, a BNCC aponta que

[...] devem-se considerar as transformações e inovações ocorridas e vivenciadas pelas pessoas a partir da explosão tecnológica e midiática das últimas décadas. Diante do exposto, constata-se, portanto, que a inserção das mídias digitais na sala de aula, desde o princípio da vida escolar da criança, é muito importante, uma vez que as crianças desta geração já têm acesso às tecnologias. Mesmo o início do aprendizado já acontece sob a tutela dos processos de interação com tudo o que está ao redor, desde a mais tenra idade, geralmente muito antes de se frequentar a escola. Assim sendo, não é interessante ou produtivo interromper esse processo (BRASIL, 2017, p. 34).

Portanto, ao incorporar elementos da gamificação no ambiente escolar, os professores podem proporcionar experiências educativas mais significativas, incentivando o protagonismo dos alunos e tornando a jornada do conhecimento mais motivadora e eficaz.

Muitos elementos podem ser utilizados para que a gamificação seja bem aceita pelos estudantes, tornando o aprendizado mais envolvente e motivador. Entre os principais recursos, destaca-se o uso de desafios, que estimulam os alunos a superarem obstáculos e desenvolverem habilidades cognitivas e socioemocionais. O storytelling (narrativa envolvente) também é um elemento fundamental, pois permite contextualizar o aprendizado dentro de uma história, tornando os conteúdos mais interessantes e imersivos.

Além disso, a recompensa por desempenho pode ser um incentivo poderoso, ajudando a manter o engajamento dos estudantes. O uso da realidade aumentada (RA) e da realidade virtual (RV) possibilita experiências interativas, permitindo que os alunos explorem ambientes e conceitos de maneira prática e visual, tornando a aprendizagem ainda mais dinâmica e significativa.

A competição saudável e a cooperação também são estratégias eficazes dentro da gamificação. Enquanto a competição incentiva a superação pessoal e o aprimoramento contínuo, a cooperação fortalece o trabalho em equipe, promovendo o aprendizado colaborativo. A progressão, representada por níveis, missões ou fases, permite que os estudantes acompanhem sua evolução, gerando um senso de conquista e motivação para avançar nos estudos.

O uso de um sistema de pontuação e recompensas pode ser um poderoso incentivo, estimulando a participação ativa dos alunos. Medalhas, estrelas, níveis e premiações simbólicas funcionam como reforçadores positivos, incentivando o esforço e a dedicação dos estudantes ao longo do processo educativo.

Uma estratégia fundamental é a oferta de feedbacks em tempo real, permitindo que os estudantes acompanhem seu progresso, identifiquem acertos e compreendam o que precisa ser melhorado. Esse retorno imediato contribui para o desenvolvimento contínuo, reforçando o aprendizado de maneira positiva e motivadora.

Todas essas estratégias contribuem para a construção de uma aprendizagem ativa e significativa, na qual os estudantes se tornam protagonistas do seu próprio conhecimento. A gamificação, quando bem planejada e aplicada, transforma o ambiente educacional, tornando-o mais dinâmico, interativo e prazeroso para os alunos.

Ao combinar essas estratégias, os educadores tornam a gamificação uma ferramenta eficaz para potencializar o ensino, garantindo que os alunos não apenas adquiram conhecimento, mas também desenvolvam habilidades essenciais, como resolução de problemas, colaboração e pensamento crítico.

2.2 IMPACTOS NA APRENDIZAGEM

A gamificação, por meio de seus elementos integrados ao contexto educacional, desempenha um papel fundamental no aumento da motivação e do engajamento dos estudantes. Ao transformar o aprendizado em uma experiência interativa e dinâmica, os alunos são incentivados a participar ativamente das atividades, desenvolvendo suas habilidades de forma lúdica e prazerosa. Colaborando, Sousa aponta que “Essas estratégias estimulam a interação entre estudantes e promovem o pensamento crítico por meio da resolução de desafios.” (p. 10)

Além disso, a gamificação permite que os estudantes aprendam de forma diferente e inovadora, rompendo com métodos tradicionais e promovendo uma aprendizagem ativa e significativa. Ao aplicar esses elementos, os educadores criam um ambiente mais dinâmico e eficaz, favorecendo o desenvolvimento de competências como a autonomia, o pensamento crítico, a criatividade e a colaboração. Dessa forma, o aprendizado se torna não apenas mais eficiente, mas também mais prazeroso e enriquecedor para os alunos.

Desta forma, muitos estudantes se sentem motivados a melhorar continuamente para alcançar uma boa pontuação no jogo, impulsionados pelos desafios propostos. Esse aspecto competitivo e estimulante da gamificação incentiva o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, pois os alunos precisam raciocinar, planejar e persistir para superar as etapas do jogo.

Quando os estudantes conseguem atingir seus objetivos, as recompensas entram como um fator essencial para reforçar o aprendizado e incentivar o progresso. Essas recompensas podem ser simbólicas, como medalhas, certificados, avatares personalizados ou acesso a novos desafios, tornando o processo mais gratificante. Esse sistema de incentivos cria um ambiente positivo, no qual os alunos se sentem reconhecidos pelo esforço e empenho dedicados às atividades. Nesse sentido, Ogawa apresenta que “No ambiente educacional, a gamificação permite que o estudante se divirta enquanto aprende, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais engajador, motivador e atraente para estudantes e professores” (2015, p. 9). Além de aumentar o engajamento e a motivação, essa abordagem favorece a construção de uma aprendizagem mais interativa e envolvente, proporcionando uma experiência educacional diferenciada e significativa para os estudantes.

Outro ponto positivo da gamificação é a sua flexibilidade, permitindo que os recursos sejam adaptados conforme as necessidades individuais de cada estudante. Essa abordagem possibilita um ensino mais personalizado, no qual cada aluno pode avançar no seu próprio ritmo, respeitando suas habilidades e dificuldades.

Por meio de diferentes desafios, níveis de progressão e feedbacks instantâneos, a gamificação garante que os estudantes tenham oportunidades de aprendizado ajustadas às suas necessidades, tornando o processo mais inclusivo e acessível. Além disso, essa metodologia favorece a autonomia, permitindo que os alunos assumam um papel ativo no próprio desenvolvimento e busquem soluções de maneira independente.

Com essa flexibilidade, a gamificação não apenas aumenta o engajamento e a motivação, mas também contribui para um ensino mais efetivo e significativo, garantindo que cada estudante tenha uma experiência de aprendizagem enriquecedora e adaptada às suas potencialidades.

2.3 DESAFIOS E LIMITAÇÕES

Um dos desafios na implementação da gamificação ocorre quando o professor utiliza uma ferramenta tecnológica de forma inadequada ou descontextualizada no ambiente escolar. Isso pode resultar em um uso superficial da aprendizagem, onde os alunos interagem com a tecnologia sem um propósito pedagógico claro, comprometendo os objetivos educacionais.

Para evitar esse problema, é fundamental que o professor esteja capacitado para utilizar a ferramenta corretamente. O domínio da tecnologia permite que ele faça um planejamento eficiente, alinhado aos conteúdos e às necessidades dos estudantes, garantindo que a gamificação seja realmente significativa no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, a capacitação possibilita que o educador esteja preparado para lidar com imprevistos, resolvendo dificuldades técnicas e adaptando as estratégias conforme necessário. Dessa forma, o uso da gamificação torna-se mais eficaz, promovendo uma experiência educativa envolvente, dinâmica e alinhada aos desafios da educação contemporânea. Sendo assim Coelho, Willima, Ferreira e Souza (2025) apontam que “A falta de infraestrutura tecnológica, como acesso à internet e dispositivos adequados, é uma barreira comum. Além disso, a capacitação docente é essencial para que os professores possam integrar efetivamente essas práticas em suas aulas. (p.9)

Além do conhecimento e planejamento por parte dos professores, é igualmente essencial que a escola disponha de uma estrutura adequada para a realização das atividades tecnológicas. Colaborando Sousa aponta que

No entanto, o sucesso dessas soluções depende de sua implementação planejada, de uma infraestrutura adequada e da capacitação dos colaboradores envolvidos. Com essas ferramentas, as instituições podem alcançar maior eficiência e preparar-se para os desafios de um cenário educacional em constante transformação. (p.63)

Isso inclui a disponibilidade de computadores para todos os estudantes, uma conexão de internet estável e de qualidade, além de um ambiente propício para o uso dos recursos digitais. Sem essa infraestrutura, mesmo com um planejamento bem elaborado, a implementação da tecnologia pode enfrentar desafios que comprometam a experiência de aprendizagem dos alunos.

2.4 ESTUDO DE CASO

A gamificação na educação infantil tem se mostrado uma ferramenta essencial para enriquecer o processo educativo, transformando a aprendizagem em uma experiência lúdica e envolvente. Ao incorporar elementos dos jogos, como desafios, recompensas e narrativas interativas, a gamificação estimula o interesse e a participação ativa das crianças. Além disso, essa abordagem contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, emocional e físico dos estudantes, promovendo a criatividade, a resolução de problemas, a socialização e o aprimoramento das habilidades motoras de forma natural e prazerosa. SANTOS; COSTA; SANTOS; JESUS (2024) apontam que

A gamificação também pode ser compreendida como o termo ludicidade, referindo-se à aplicação de brincadeiras e jogos na educação infantil, enriquecendo o aprendizado do aluno e abrindo o caminho para um conhecimento eficaz, fazendo com que o estudante tenha um desenvolvimento significativo no seu processo de ensino. Assim, as atividades lúdicas não necessariamente se mantêm dentro da sala de aula, mas se expandem para o cotidiano dos alunos. (p.130)

Na educação infantil, uma maneira eficaz de aplicar a gamificação é por meio de jogos educativos, que permitem explorar a competição saudável, a cooperação e o desenvolvimento de diversas habilidades. Ao utilizar essa abordagem, as crianças são incentivadas a interagir, resolver desafios e aprender de forma dinâmica e prazerosa, tornando o processo de ensino mais motivador e significativo.

Neste semestre, estou desenvolvendo com minha turma de Infantil III de uma escola Municipal do Município de Xaxim o projeto 'Pequenos Animais', e um dos insetos explorados é a joaninha. Para tornar a aprendizagem mais interativa, confeccionamos joaninhas utilizando papelão como base e colamos sobre elas a parte superior de garrafas PET, incluindo a área da tampa. Em seguida, propusemos uma

atividade lúdica na qual as crianças deveriam rosquear as tampinhas nas joaninhas, associando-as corretamente às cores correspondentes. Essa experiência, além de estimular o reconhecimento de cores, também contribuiu para o desenvolvimento da coordenação motora fina e da atenção das crianças.



FOTO 1: ACERVO PESSOAL

Em seguida, explicamos às crianças que sairíamos da sala para que, ao retornarem, elas tivessem o desafio de encontrar as tampinhas escondidas. Para tornar a atividade ainda mais motivadora, dissemos que aqueles que encontrassem as tampinhas ganhariam uma estrelinha desenhada na mão como forma de incentivo. Após levá-los para fora da sala, escondemos as tampinhas em diferentes lugares. Quando as crianças retornaram, começaram a buscar com entusiasmo, tentando encontrar e encaixar as tampinhas corretamente nas joaninhas. Aqueles que conseguiam eram recompensados com a estrelinha, o que gerou ainda mais engajamento, pois todas queriam participar e conquistar sua marca de

reconhecimento. Dessa forma, além de estimular a percepção visual e a coordenação motora, a atividade incentivou o trabalho em equipe e o espírito de cooperação.

Dessa forma, foi possível perceber que as crianças ficaram ainda mais entusiasmadas para encontrar as tampinhas ao verem os coleguinhas recebendo a recompensa – o desenho da estrelinha na mão. Esse incentivo despertou um espírito de colaboração entre elas, pois começaram a se ajudar para que todos pudessem conquistar a recompensa. Além de estimular a cooperação, a atividade também contribuiu para o desenvolvimento da coordenação motora fina, já que, ao encontrarem as tampinhas, precisavam rosqueá-las corretamente nas garrafas PET. Assim, a brincadeira não apenas tornou o aprendizado mais lúdico e motivador, mas também promoveu o trabalho em equipe e o aprimoramento de habilidades motoras e cognitivas.

Quando os familiares chegavam para buscar as crianças, elas, cheias de entusiasmo, mostravam ansiosamente a estrelinha desenhada em suas mãos e contavam com alegria como conseguiram conquistá-la. Esse momento demonstrou o quanto ficaram empolgadas com a atividade e o quanto se sentiram valorizadas por sua participação. A experiência não só fortaleceu o aprendizado, mas também criou uma conexão afetiva entre a escola e a família, permitindo que os responsáveis percebessem o engajamento e a satisfação das crianças no processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação nas escolas é uma ferramenta poderosa que possibilita trabalhar os conteúdos de maneira inovadora e envolvente. Ao invés de se limitarem apenas à leitura de textos ou à realização de atividades tradicionais, os estudantes têm a oportunidade de aprender por meio da experimentação e da participação ativa em jogos. Esse formato torna o processo de ensino mais dinâmico e significativo, despertando maior interesse e engajamento por parte das crianças. Além disso, ao integrar elementos lúdicos ao aprendizado, a gamificação estimula a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento de diversas habilidades essenciais para o crescimento cognitivo e social dos alunos.

A tecnologia tem um papel cada vez mais relevante na educação, mas para que seu uso seja realmente eficaz, é essencial que os professores recebam capacitação adequada. A formação continuada possibilita que os educadores adquiram segurança

no uso das ferramentas digitais, compreendam suas potencialidades e saibam aplicá-las de maneira pedagógica e significativa.

Além disso, a adaptação das metodologias de ensino às novas tecnologias exige um processo de aprendizagem constante. Quando os professores são instruídos sobre como integrar a tecnologia ao planejamento das aulas, conseguem desenvolver atividades mais interativas, dinâmicas e personalizadas, respeitando o ritmo e as necessidades dos alunos.

Outro ponto importante é o suporte técnico e pedagógico oferecido aos docentes. Apenas fornecer equipamentos e ferramentas não é suficiente; é necessário um acompanhamento contínuo para garantir que todos consigam utilizar os recursos de maneira eficaz e inovadora.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

COELHO, Naura Letícia Nascimento; WILLIMA, Kleverton Gonçalves; FERREIRA, Claudienne da Cruz; SOUZA, Livia Barbosa Pacheco. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA: ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO E PERSONALIZAÇÃO DO ENSINO. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, Minas Gerais, v. 03, n. 03, p. 1-14, fev. 2025.

OGAWA, Aline Nunes et al. Análise sobre a gamificação em Ambientes Educacionais. **RENTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 13, n. 2, 2015.

SANTOS, Adna Evangelista Couto; COSTA, Jéssica de Souza; SANTOS, Mileide Pereira Nascimento; JESUS, Thaís dos Santos. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: impactos e desafios. **Revista Formadores**, [S.L.], v. 21, n. 3, p. 128-140, 2 out. 2024. Seminário Adventista Latino-Americano de Teologia. <http://dx.doi.org/10.25194/rf.v21i3.2149>.

SOUZA, VIVIANNE. **CLASSROOM APPLIED TECHNOLOGIES**: Metodologias ativas e ferramentas didáticas digitais.

SOUZA, VIVIANNE. **CLASSROOM APPLIED TECHNOLOGIES**: Fundamentos e evolução das tecnologias educacionais.