AGTU – THE GLOBAL UNIVERSITY

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: ESTRATÉGIAS, DESAFIOS E IMPACTOS NA QUALIDADE DA APRENDIZAGEM

AUTOR: **DANIELE SOUZA CASTRO**

1 Introdução

Destaca-se a intensa busca por metodologias inovadoras no processo de ensino e aprendizagem, diante disto docentes e pesquisadores tem explorado abordagens que tornem o processo muito mais dinâmico e atrativo para os estudantes. Inclusive, a gamificação ganha destaque por ser uma dessas metodologias, por caracteristicamente se apresentar como uma estratégia eficaz para potencializar o engajamento e a motivação dos alunos, pelo uso elementos típicos dos jogos: como desafios, recompensas e *ranking*s, para promover a aprendizagem de forma mais interativa.

Elegeu-se como objetivo deste estudo analisar a gamificação no ensino, suas estratégias, desafios e impactos na qualidade da aprendizagem. Para tanto, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: (1) compreender os fundamentos da gamificação, definindo o conceito e discutindo seus principais elementos e estratégias aplicáveis à educação; (2) examinar os impactos da gamificação na aprendizagem, investigando de que forma essa abordagem influencia a motivação, o engajamento e o desempenho acadêmico dos estudantes; (3) identificar os desafios e limitações enfrentados na implementação da gamificação no contexto educacional, propondo soluções para superar essas barreiras; e (4) apresentar um estudo de caso, destacando um exemplo prático de aplicação da gamificação no ensino e os resultados obtidos.

Com isso, busca-se contribuir para uma melhor compreensão acerca do uso da

gamificação como um instrumento pedagógica, fornecendo subsídios teóricos e práticos para a adoção dessa metodologia no ambiente educacional.

2 Fundamentos da gamificação: conceito e seus principais elementos e estratégias aplicáveis à educação

A gamificação pode ser definida como uma estratégia educacional que faz uso de elementos e dinâmicas dos jogos para engajar os estudantes e com isso tornar o aprendizado mais motivador. Conforme Alves (2019), tal abordagem se volta para a transformação do ambiente de ensino em um espaço de interação e criatividade, ao estimular a participação ativa dos alunos. Assim, a gamificação não se limita ao mero uso de jogos, na verdade integra as mecânicas dos jogos para possibilitar o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes.

Entre os principais elementos da gamificação estão os desafios, as recompensas, *feedback* imediato, *rankings*, narrativa envolvente e mesmo níveis progressivos, Fonseca (2020) destaca que tais elementos estimulam a curiosidade e até mesmo comprometimento dos alunos, desse modo tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico. Além disso, a competição saudável e a cooperação entre os participantes estabelecem a construção de conhecimento de forma colaborativa.

No contexto educacional a gamificação se torna fundamental no sentido de definir objetivos claros e selecionar mecânicas adequadas ao perfil dos alunos, sejam as estratégias como o uso de sistemas de pontos, emblemas e missões podem contribuir e auxiliar na resolução de problemas e a autonomia no aprendizado, Alves (2019) ressalta que a personalização das atividades e a adaptação dos desafios em conformidade com o nível de habilidade dos estudantes são essenciais para manter o engajamento.

Outra estratégia eficaz é o uso de narrativas gamificadas, tendo em vista que contextualizam o aprendizado a partir de uma história envolvente, Fonseca (2020), afirma ainda que a construção de um enredo cativante desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, aumentando a retenção do conteúdo. Bem como, a inserção de elementos surpresa e recompensas inesperadas pode potencializar a motivação e estimular a criatividade.

Desse modo, a gamificação se caracteriza como um tipo de abordagem inovadora para o ensino, que fortalece a aprendizagem e a torna mais dinâmica e significativa. A junção de desafios, recompensas e narrativas envolventes promove para a construção do conhecimento de forma ativa e prazerosa, Alves (2019) e Fonseca (2020), concordam ao afirmar que quando bem aplicada, a gamificação pode transformar a sala de aula em um ambiente completamente estimulante, possibilitando o desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos

2.1 Impactos da gamificação na aprendizagem: a motivação, o engajamento e o desempenho escolar dos estudantes

A gamificação se apresenta como uma estratégia inovadora para a aprendizagem, contribui diretamente para a dinamicidade e interação do ambiente educacional, Moran (2020), aponta que as novas tecnologias, se integradas ao processo pedagógico, podem potencializar a motivação dos alunos, tornando a aprendizagem mais atrativa e significativa.

O modelo tradicional de ensino, por vezes, já não atende às necessidades dos estudantes da Era Digital, que buscam experiências mais imersivas e interativas, assim Moran (2020) destaca que a mediação pedagógica com o uso de tecnologias deve considerar os diferentes estilos de aprendizagem, proporcionando abordagens mais personalizadas e eficazes. A inserção de mecânicas de jogo no ensino, os docentes podem criar um ambiente mais estimulante e participativo.

Outro aspecto relevante da gamificação é o impacto positivo no desempenho escolar dos alunos, o uso de jogos e dinâmicas educativas pode contribuir para a melhora na retenção de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, no entanto Clark (1994) argumenta que os meios tecnológicos, por si só, não influenciam diretamente a aprendizagem, sendo essencial um planejamento pedagógico bem estruturado. Sendo assim, a gamificação precisa ser usada como uma ferramenta complementar, alinhado a metodologias que incentivem a construção ativa do conhecimento.

Mesmo com todos os seus benefícios, a 'implementação' da gamificação no contexto educacional requer um planejamento minucioso, no sentido de evitar que a ludicidade se sobreponha aos objetivos de aprendizagem, inclusive os docentes devem equilibrar diversão e conteúdo, para garantir que as atividades gamificadas de fato contribuam para o desenvolvimento escolar dos aluno, como menciona Moran (2020), a mediação pedagógica deve integrar tecnologias e estratégias didáticas de forma coerente, promovendo um aprendizado significativo e contextualizado.

Em síntese, a gamificação possui um amplo poder de transformar a educação, elevando a motivação, o engajamento e o desempenho dos estudantes, porém sua eficácia se condiciona ao uso planejado e pedagógico, garantindo que os jogos não se tornem apenas entretenimento, mas sim ferramentas para facilitar a aprendizagem, sob a perspectiva de Clark (1994) a relevância do ensino consiste em uma estruturação adequada, em que a tecnologia é um meio e não um fim, ao integrar a gamificação de maneira equilibrada, a escola pode oferecer uma experiência educacional mais estimulante e eficiente.

2.2 Os desafios e limitações enfrentados na implementação da gamificação no contexto educacional

A implementação da gamificação no contexto educacional enfrenta desafios

significativos, especialmente no que se refere à infraestrutura tecnológica e à formação docente, Pierre Lévy (2017), destaca que a cibercultura transforma o modo de aprender e ensinar, no entanto, sua adoção ainda encontra resistência devido à falta de acesso a recursos digitais em muitas escolas, aprofundando desigualdades educacionais.

Além da infraestrutura, há desafios pedagógicos na aplicação da gamificação, não há totalidade de formação docente específica para integrar elementos de jogos ao currículo de forma eficiente, Bacich e Moran (2018), comentam que a educação híbrida pode ser um caminho para superar essas dificuldades, mas exige mudanças metodológicas profundas, o que nem sempre é fácil de implementar em sistemas educacionais rígidos e tradicionais. Dessa forma, sem o devido suporte, a gamificação pode se tornar apenas um elemento lúdico, sem impacto real na aprendizagem.

Outro fator limitante é a necessidade de equilibrar a gamificação com os conteúdos curriculares obrigatórios, considerando que a pressão por resultados em avaliações tradicionais muitas vezes reduz o espaço para abordagens inovadoras, Boaventura de Sousa Santos (2020) argumenta que a educação ainda é moldada por uma lógica capitalista, que valoriza o desempenho quantitativo em detrimento do desenvolvimento crítico e criativo dos alunos, diante disto se instala a dificuldade em adotar práticas pedagógicas que priorizem a experimentação e a participação ativa.

De certo, a gamificação pode não ser igualmente eficaz para todos os alunos, distintos perfis de aprendizagem exigem abordagens diversificadas, e a competitividade presente em algumas estratégias gamificadas pode desmotivar aqueles que não se adaptam bem a esse modelo. É essencial que as práticas gamificadas sejam planejadas de forma inclusiva, considerando aspectos socioemocionais e promovendo a colaboração em vez de uma competição exacerbada.

Diante de todos esses desafios, a gamificação segue sendo uma ferramenta promissora

para tornar a educação mais atrativa e interativa, assim para que sua implementação seja bem-sucedida, é imprescindível investimento em infraestrutura, formação docente e mudanças metodológicas que favoreçam a experimentação e a criatividade. Assim, a gamificação pode ser mais do que um recurso lúdico, tornando-se uma estratégia efetiva para transformar a aprendizagem no século XXI.

2.3 Estudo de caso: um exemplo prático de aplicação da gamificação no ensino

Lemes e Sanches (2016, p.1237) apresentam a:

> *Quest to Learn* é uma escola pública nova-iorquina que trabalha com alunos do Ensino Fundamental II e Ensino Médio. É conhecida e frequentemente citada por ser a primeira escola do mundo a ter todo ensino baseado em jogos. Foi fundada em 2009, após anos de planejamento curricular, de maneira experimental e contendo apenas uma turma. Ao longo dos anos foram criadas mais turmas e atualmente a Q2L (sigla para Quest to Learn) conta com mais de 360 alunos.

A proposta educacional da Q2L está fundamentada no uso de metodologias ativas, que incentivam o protagonismo dos estudantes e a construção do conhecimento por meio da resolução de desafios e missões, inspiradas no design de jogos. Esse modelo se alinha às discussões contemporâneas sobre ensino híbrido e tecnologias digitais na educação, conforme destacado por Valente (2019), ao integrar elementos interativos e digitais, a escola busca engajar os alunos de forma mais dinâmica e significativa no processo de aprendizagem.

Além do uso de jogos como ferramenta pedagógica, a Q2L adota práticas que

promovem a colaboração e o pensamento crítico, as atividades são projetadas para estimular a resolução de problemas em grupo, tornando o aprendizado mais envolvente e contextualizado. Esse enfoque dialoga com as ideias de Behrens (2020), que enfatiza a importância das metodologias ativas para inovar no ensino e tornar os estudantes mais participativos em sua formação acadêmica.

A experiência da Quest to Learn demonstra como o ensino pode ser transformado ao incorporar tecnologias e estratégias inovadoras, o modelo adotado pela escola inspira debates sobre o papel dos jogos na educação e como esses recursos podem auxiliar na compreensão de conteúdos complexos. Essa abordagem também contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como comunicação, resiliência e trabalho em equipe, essenciais para a formação dos estudantes no século XXI.

Dessa forma, a Q2L representa um marco na experimentação de novas práticas pedagógicas, mostrando que o ensino pode ser mais dinâmico e envolvente quando se utiliza abordagens diferenciadas. Sua metodologia reforça a necessidade de repensar os modelos tradicionais de ensino e buscar alternativas que atendam às demandas da sociedade contemporânea. As pesquisas de Valente (2019) e Behrens (2020) reforçam a importância de metodologias ativas e do ensino híbrido na construção de uma educação inovadora e eficiente.

Considerações Finais

Com este estudo foi possível compreender que a gamificação no ensino tem se mostrado uma abordagem inovadora e eficaz para aprimorar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais envolvente e motivadora. A partir da análise das estratégias utilizadas, dos desafios enfrentados e dos impactos na qualidade da aprendizagem, verificou-se que a

incorporação de elementos de jogos no ambiente educacional pode favorecer significativamente o desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos estudantes.

As estratégias de gamificação, como o uso de recompensas, desafios progressivos e feedback imediato, promovem maior engajamento e autonomia na construção do conhecimento. Além disso, o uso de plataformas digitais e recursos interativos contribui para a diversificação dos métodos pedagógicos, adaptando-se às necessidades individuais dos alunos.

No entanto, a implementação da gamificação também apresenta desafios, como a necessidade de formação adequada dos professores, a infraestrutura tecnológica necessária e a preocupação com o equilíbrio entre o entretenimento e os objetivos pedagógicos. Para que a gamificação seja efetiva, é fundamental que os docentes compreendam seu potencial e saibam aplicá-la de forma planejada e alinhada às diretrizes educacionais.

Os impactos positivos da gamificação na qualidade da aprendizagem são evidentes, pois ela favorece a retenção do conhecimento, estimula a resolução de problemas e promove uma aprendizagem mais significativa. Além disso, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, persistência e pensamento crítico.

Portanto, a gamificação no ensino representa um recurso valioso para potencializar a aprendizagem, desde que seja implementada de maneira equilibrada e reflexiva. Superar os desafios e explorar plenamente suas possibilidades requer uma abordagem integrada entre educadores, gestores e alunos, consolidando um ambiente educacional mais dinâmico, inclusivo e eficaz.

Referências

ALVES, L. **Games e gamificação na educação.** Curitiba: Appris, 2019.

BACICH, L.; MORAN, J. M. **Educação híbrida: novas possibilidades para o ensino e a aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BEHRENS, M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Curitiba: Editora InterSaberes, 2020.

CLARK, R. E. Media will never influence learning. **Educational technology research and development,** v. 42, n. 2, p. 21-29, 1994.

FONSECA, G. **Gamificação na educação: uma abordagem prática.** São Paulo: Senac, 2020.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2017.

LEMES, D.O.; SANCHES, M.H.B. Gamificação e Educação: Estudo de caso da Escola Quest to Learn. **XV SBGames** – São Paulo – SP – Brazil, September 8th - 10th, 2016

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Papirus, 2020.

SANTOS, B. de S. **Educação para além do capital**. Rio de Janeiro: Boitempo, 2020.

VALENTE, J. A. **Ensino híbrido e tecnologias digitais na educação**. Campinas: Editora Unicamp, 2019.