



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DESAFIOS PARA A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES



<https://doi.org/10.56238/levv16n48-043>

Data de submissão: 13/04/2025

Data de publicação: 13/05/2025

Wagner Roberto Batista

Universidade Federal do Triângulo Mineiro – UFTM

Valéria Luíza Costa Gonçalves

UFMA

Luis Fabiano Barbosa

UEMG

Reinaldo Silva dos Santos

Christian Business School

Homero de Gorge Cerqueira

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Rosivanderson Baía Corrêa

UNESP

Christiane Carvalho Veloso

UFPI

Anaximando de Carvalho Souza

Faculdade Pitágoras de São Luís

Victor Hugo Moreira de Lima

Universidade Federal de Pernambuco

Talyta Maria Aguiar Ribeiro

Faculdade Única de Ipatinga

Daniel Branco de Moraes

Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul

Jaine de Andrade do Nascimento

Faculdade Mauá GO

Francisco Gleidson de Sousa Ferreira

UFPI

RESUMO

A pesquisa teve como objetivo analisar a aplicação da gamificação no ensino, investigando seus impactos no engajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, bem como os desafios e possibilidades de sua implementação. Para isso, foi realizada uma pesquisa descritiva e de campo, com a participação de 15 profissionais da educação, que responderam a questionários estruturados e entrevistas semiestruturadas. Os resultados indicaram que a gamificação aumenta significativamente o engajamento dos alunos, melhora a retenção do conhecimento e contribui para o desenvolvimento de habilidades como colaboração, criatividade e autonomia. No entanto, desafios como a necessidade de planejamento, adaptação das atividades e infraestrutura limitada foram apontados pelos entrevistados. Conclui-se que a gamificação é uma estratégia eficaz para tornar o ensino mais dinâmico e motivador, desde que seja aplicada com intencionalidade pedagógica e apoio institucional, destacando-se como uma abordagem promissora para a educação contemporânea.

Palavras-chave: Educação. Gamificação. Jogos.

1 INTRODUÇÃO

A educação tem passado por transformações significativas nas últimas décadas, impulsionadas pelo avanço tecnológico e pelas novas demandas da sociedade contemporânea. Diante de um cenário em que a atenção dos alunos se dispersa com facilidade devido ao excesso de estímulos digitais, os educadores buscam estratégias inovadoras para tornar o ensino mais atrativo e eficiente. Uma dessas estratégias, que tem ganhado cada vez mais espaço, é a gamificação—o uso de elementos típicos dos jogos em contextos educacionais. A gamificação se destaca por sua capacidade de engajar os estudantes, tornando o aprendizado mais dinâmico, interativo e motivador (Santos; Prado, 2021).

Os jogos sempre exerceram um papel fundamental no desenvolvimento humano, estimulando habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Desde a infância, a ludicidade é um fator essencial para a aprendizagem, pois permite que as crianças explorem o mundo ao seu redor de forma natural e prazerosa. Com o avanço dos estudos sobre educação e tecnologia, percebeu-se que os princípios dos jogos poderiam ser aplicados a diferentes áreas do conhecimento, criando ambientes de aprendizagem mais envolventes. Dessa forma, a gamificação não se trata apenas da inserção de jogos no ensino, mas da utilização de mecânicas como pontuação, recompensas, desafios e rankings para estimular o progresso dos alunos. A aplicação da gamificação na educação tem mostrado resultados promissores em diversos níveis de ensino, desde a educação infantil até a formação superior (Soares; Oliveira, 2023).

Um dos grandes diferenciais dessa abordagem é sua capacidade de estimular a motivação intrínseca dos alunos, ou seja, o desejo genuíno de aprender, sem depender exclusivamente de fatores externos, como notas e avaliações tradicionais. Ao transformar tarefas aparentemente monótonas em desafios instigantes, a gamificação desperta o interesse dos estudantes e incentiva a participação ativa no processo de ensino-aprendizagem. Além do engajamento, a gamificação contribui para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI, como a criatividade, a resolução de problemas, a colaboração e a autonomia (Rocha; Correia; Santos, 2021).

Os jogos exigem que os participantes tomem decisões estratégicas, enfrentem desafios progressivos e aprendam com os erros, promovendo um aprendizado baseado na experiência. Esses aspectos são fundamentais para preparar os alunos para os desafios do mundo moderno, onde a capacidade de adaptação e a busca constante por conhecimento são cada vez mais valorizadas. Entretanto, a implementação da gamificação na educação requer planejamento e uma compreensão profunda das necessidades dos alunos. Não basta apenas adicionar elementos lúdicos às aulas; é preciso estruturar o processo de aprendizagem de forma coerente, garantindo que os desafios e recompensas estejam alinhados aos objetivos pedagógicos. Além disso, é essencial considerar a diversidade dos estudantes, respeitando diferentes ritmos de aprendizado e proporcionando experiências inclusivas e acessíveis a todos (Vasconcellos et al., 2017).

Outro aspecto relevante a ser considerado é o papel do professor na mediação desse processo. A gamificação não substitui a figura do educador, mas exige uma mudança na forma como o ensino é conduzido. O professor assume um papel mais ativo como facilitador da aprendizagem, incentivando a participação dos alunos e criando um ambiente colaborativo. Dessa forma, a relação entre professor e aluno se torna mais próxima, favorecendo o diálogo e a construção conjunta do conhecimento (Queiroz et al., 2023).

Apesar dos inúmeros benefícios, a gamificação ainda enfrenta desafios na sua adoção em larga escala. A falta de infraestrutura tecnológica em algumas escolas, a resistência de alguns educadores à mudança de metodologias tradicionais e a necessidade de formação específica para o uso dessa abordagem são alguns dos obstáculos que precisam ser superados. No entanto, à medida que mais estudos comprovam sua eficácia e que instituições educacionais investem em inovação, a tendência é que a gamificação se torne uma prática cada vez mais presente nas salas de aula (Soares; Oliveira, 2023).

Diante desse contexto, o objetivo desta pesquisa foi analisar a aplicação da gamificação no ensino, investigando seus impactos no engajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, bem como os desafios e possibilidades da sua implementação em diferentes níveis educacionais. A partir dessa análise, busca-se compreender como essa abordagem pode contribuir para a transformação do ensino e para a construção de uma educação mais dinâmica e significativa.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem descritiva e de campo, com o objetivo de analisar a aplicação da gamificação no ensino e seus impactos no engajamento e desenvolvimento dos alunos. A pesquisa descritiva permite compreender e detalhar características, fenômenos e práticas relacionadas ao tema, enquanto a pesquisa de campo qualitativa possibilita a obtenção de dados diretamente com os profissionais da educação, proporcionando uma visão mais concreta e aplicada da realidade estudada (Lima et al., 2020; Lima; Domingues Junior; Gomes, 2023; Lima; Domingues Júnior; Silva, 2024; Lima; Silva Domingues Júnior, 2024).

A coleta de dados foi realizada junto a uma amostra de 15 profissionais da educação, incluindo professores e coordenadores pedagógicos que já utilizaram ou estão em processo de implementação da gamificação em suas práticas pedagógicas. Esses participantes atuam em diferentes níveis de ensino, desde a educação básica até o ensino superior, permitindo uma análise abrangente sobre a aplicação da metodologia em diversos contextos educacionais. Para obter as informações necessárias, foram utilizados questionários estruturados e entrevistas semiestruturadas.

O questionário continha perguntas objetivas e subjetivas sobre o uso da gamificação, os benefícios observados, os desafios enfrentados e as estratégias adotadas para tornar a metodologia eficaz. Já as entrevistas permitiram um aprofundamento maior sobre as percepções e experiências dos participantes, possibilitando a identificação de boas práticas e dificuldades na implementação.

3 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados obtidos na pesquisa indicam que a gamificação tem sido amplamente reconhecida como uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Dos 15 profissionais entrevistados, 12 afirmaram que perceberam um aumento significativo na participação dos estudantes após a implementação da gamificação, enquanto os outros três apontaram que, apesar do interesse inicial, o engajamento pode variar conforme a complexidade das atividades propostas. Esses dados demonstram que a introdução de elementos lúdicos pode impactar diretamente a forma como os alunos interagem com o conteúdo acadêmico.

Segundo os respondentes E03 e E04, a gamificação trouxe uma mudança no comportamento dos estudantes, tornando-os mais ativos no processo de aprendizagem. E03 relatou que, antes de utilizar essa estratégia, os alunos demonstravam desinteresse por atividades teóricas, mas, ao incluir desafios e recompensas simbólicas, houve uma transformação na dinâmica da sala de aula. O mesmo foi destacado por E04, que observou que até os alunos que anteriormente tinham dificuldades passaram a demonstrar mais empenho, pois se sentiram desafiados de maneira positiva.

Outro ponto relevante identificado na pesquisa foi a melhoria na retenção do conteúdo. Dos entrevistados, 10 afirmaram que os alunos demonstraram maior facilidade em lembrar conceitos aprendidos por meio da gamificação em comparação com métodos tradicionais de ensino. E07 explicou que o uso de jogos digitais educativos facilitou a compreensão de conteúdos abstratos, pois os alunos puderam experimentar e aplicar o conhecimento de forma prática. Esse relato foi reforçado por E09, que destacou que os estudantes que participam de desafios gamificados frequentemente explicam os conteúdos com mais segurança e autonomia.

Além do engajamento e da retenção, a pesquisa revelou que a gamificação contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Segundo os dados coletados, 9 entrevistados destacaram que os alunos melhoraram aspectos como colaboração, resiliência e criatividade. E12 mencionou que, ao trabalhar com missões em grupo, os alunos aprenderam a cooperar e a valorizar o trabalho em equipe.

Da mesma forma, E06 enfatizou que os desafios promovem a persistência, pois os estudantes compreendem que errar faz parte do processo e se sentem incentivados a tentar novamente. Porém, a pesquisa também identificou desafios e limitações na implementação da gamificação.

Dos 15 profissionais, 6 relataram dificuldades em adaptar a metodologia para todos os alunos. E02 apontou que alguns estudantes não se envolvem da mesma forma que outros e que há um grupo que prefere abordagens mais convencionais. Já E10 destacou que, embora a gamificação seja motivadora para muitos, há alunos que se sentem ansiosos com a competitividade inerente a algumas dinâmicas. Para minimizar esse efeito, foi necessário adaptar a estratégia, priorizando recompensas cooperativas em vez de competitivas.

Outro desafio apontado por 8 entrevistados foi a necessidade de tempo para planejamento e desenvolvimento das atividades gamificadas. E01 mencionou que, apesar dos benefícios observados, a criação de desafios e sistemas de pontuação demanda um esforço extra por parte do professor. O mesmo foi relatado por E08, que afirmou que, sem um planejamento adequado, a gamificação pode se tornar apenas uma distração e perder sua função pedagógica. Esses relatos destacam a importância de um preparo prévio para garantir que os elementos dos jogos sejam integrados de maneira significativa ao ensino.

A infraestrutura também foi mencionada como um fator limitante por 5 dos profissionais entrevistados. E11 apontou que, em algumas escolas, a falta de recursos tecnológicos dificulta a implementação de jogos digitais, obrigando os professores a recorrerem a metodologias gamificadas mais simples, como o uso de fichas, tabuleiros e desafios escritos. Essa limitação foi corroborada por E14, que trabalha em uma instituição pública e relatou que, embora a gamificação tenha trazido benefícios, a ausência de equipamentos adequados restringe as possibilidades de inovação.

Mesmo diante desses desafios, a maioria dos participantes acredita que a gamificação é uma tendência crescente na educação. Dos entrevistados, 11 afirmaram que pretendem continuar explorando essa metodologia e aperfeiçoando suas práticas. E05 relatou que percebe uma evolução na aceitação da gamificação entre os colegas de profissão, o que sugere que a estratégia tem ganhado espaço e reconhecimento no meio educacional. Essa percepção foi reforçada por E15, que mencionou que a escola onde trabalha já começou a investir em formações para capacitar os docentes no uso da gamificação.

Os relatos dos entrevistados também indicam que a gamificação pode ser aplicada a diferentes disciplinas e faixas etárias. E13 destacou que utilizou a estratégia no ensino de matemática e obteve excelentes resultados na motivação dos alunos para resolver problemas complexos. Já E07 mencionou que aplicou desafios gamificados em aulas de literatura, incentivando os alunos a interpretar textos e criar narrativas a partir de dinâmicas interativas. Esses exemplos evidenciam a versatilidade da gamificação como ferramenta pedagógica.

Um aspecto interessante levantado pelos entrevistados foi o impacto positivo da gamificação na autonomia dos alunos. Segundo E09, os estudantes passaram a buscar soluções por conta própria e a se desafiar a avançar nos conteúdos sem depender exclusivamente das explicações do professor.

Essa observação foi corroborada por E03, que destacou que a gamificação incentiva o protagonismo estudantil, tornando o aluno um agente ativo no processo de aprendizagem.

A motivação extrínseca, como a obtenção de recompensas, também foi abordada pelos participantes. E06 relatou que, no início, alguns alunos se envolviam apenas pela busca por pontos e prêmios, mas com o tempo passaram a valorizar o aprendizado em si. Isso indica que, quando bem estruturada, a gamificação pode estimular tanto a motivação externa quanto a interna, criando um equilíbrio entre desafios e conquistas.

Além disso, 7 entrevistados destacaram que a gamificação trouxe impactos positivos na avaliação dos alunos. E10 mencionou que, ao transformar testes e exercícios em desafios interativos, os estudantes passaram a encarar as avaliações com menos ansiedade. Da mesma forma, E12 relatou que a inclusão de elementos lúdicos ajudou a reduzir a resistência de alunos que anteriormente demonstravam dificuldades com provas tradicionais.

A socialização também foi beneficiada pela gamificação. De acordo com E14, ao trabalhar com missões colaborativas, os alunos aprenderam a negociar, dividir tarefas e respeitar diferentes pontos de vista. Esse aspecto foi reforçado por E05, que percebeu um aumento na participação dos estudantes mais introvertidos, pois a estrutura dos jogos cria um ambiente mais seguro e motivador para a interação.

Outro ponto relevante foi a capacidade da gamificação de tornar o aprendizado mais significativo. E07 destacou que, ao relacionar os desafios aos interesses dos alunos, foi possível criar conexões mais concretas entre os conteúdos e o cotidiano dos estudantes. Isso reforça a ideia de que a gamificação não deve ser apenas um recurso superficial, mas uma estratégia planejada para potencializar a aprendizagem.

Diante dos resultados apresentados, fica evidente que a gamificação é uma ferramenta com grande potencial para transformar a educação. No entanto, sua eficácia depende do planejamento pedagógico, da adaptação às necessidades dos alunos e do suporte institucional para que os professores possam implementá-la de forma eficiente. A pesquisa demonstrou que, apesar dos desafios enfrentados, os benefícios da gamificação superam suas dificuldades, especialmente no que diz respeito ao engajamento, retenção do conteúdo e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. A tendência é que, com mais capacitação docente e investimentos em infraestrutura, essa estratégia se torne cada vez mais presente nas escolas e universidades.

Por fim, os dados coletados reforçam a importância de continuar explorando novas abordagens para a gamificação na educação. O sucesso dessa metodologia depende da sua evolução e adaptação constante, garantindo que continue a atender às necessidades dos alunos e a contribuir para um ensino mais dinâmico e significativo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar a aplicação da gamificação no ensino, investigando seus impactos no engajamento dos alunos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, bem como os desafios e possibilidades de sua implementação em diferentes níveis educacionais. A partir da análise dos dados coletados com 15 profissionais da educação, foi possível compreender como essa abordagem tem sido utilizada nas salas de aula e quais são seus efeitos na aprendizagem dos estudantes.

Os resultados evidenciaram que a gamificação tem um impacto positivo significativo no engajamento dos alunos, sendo apontada como um fator motivacional que transforma a maneira como os estudantes interagem com os conteúdos acadêmicos. Os entrevistados relataram que, ao introduzir elementos como desafios, recompensas simbólicas e dinâmicas interativas, houve um aumento na participação ativa dos alunos, tornando-os mais envolvidos e interessados no aprendizado. Esse efeito foi particularmente observado em disciplinas que tradicionalmente enfrentam maior resistência por parte dos estudantes, como matemática e gramática, demonstrando o potencial da gamificação para tornar os conteúdos mais atrativos.

Além do engajamento, a pesquisa demonstrou que a gamificação favorece a retenção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, pois permite que os alunos aprendam de forma prática e contextualizada. Os professores entrevistados relataram que os estudantes conseguem recordar conceitos com mais facilidade quando esses são apresentados por meio de jogos e desafios, pois a experiência lúdica facilita a assimilação e a aplicação do aprendizado. Esse achado reforça a ideia de que o aprendizado significativo ocorre quando os alunos estão ativamente envolvidos no processo e conseguem estabelecer conexões entre a teoria e a prática.

Outro aspecto relevante identificado na pesquisa foi o desenvolvimento de habilidades socioemocionais por meio da gamificação. Os entrevistados destacaram que essa estratégia auxilia no fortalecimento de competências como colaboração, persistência, criatividade e autonomia. A participação em desafios gamificados estimula os alunos a trabalharem em equipe, a enfrentarem dificuldades sem desistir e a explorarem novas soluções para problemas apresentados. Dessa forma, a gamificação não apenas contribui para o aprendizado acadêmico, mas também para a formação de indivíduos mais preparados para os desafios do século XXI. No entanto, a pesquisa também revelou desafios na implementação da gamificação no ensino.

Um dos principais obstáculos mencionados pelos profissionais foi a necessidade de planejamento e adaptação das atividades para garantir que a gamificação cumpra sua função pedagógica sem se tornar apenas um elemento recreativo. Alguns entrevistados relataram que a elaboração de desafios eficazes exige tempo e esforço, e que, sem um planejamento adequado, a gamificação pode perder seu impacto educacional.

Outro desafio identificado foi a infraestrutura disponível nas instituições de ensino. Embora a gamificação possa ser aplicada tanto em formatos digitais quanto em abordagens analógicas, a falta de recursos tecnológicos em algumas escolas limita as possibilidades de inovação. Professores que atuam em contextos com menor acesso a tecnologia relataram que precisaram adaptar as dinâmicas para formatos mais simples, como o uso de fichas, tabuleiros e desafios escritos. Esse fator reforça a necessidade de investimentos na modernização das escolas para possibilitar o uso mais amplo da gamificação como ferramenta de ensino.

Apesar desses desafios, a maioria dos entrevistados afirmou que pretende continuar utilizando a gamificação e aperfeiçoando suas estratégias, visto que os benefícios observados superam as dificuldades enfrentadas. Além disso, os relatos indicam que a aceitação dessa abordagem tem crescido entre os profissionais da educação, o que sugere uma tendência de expansão da gamificação nas práticas pedagógicas. Para isso, é fundamental que as instituições de ensino invistam na formação continuada dos docentes, garantindo que eles tenham o suporte necessário para aplicar essa metodologia de maneira eficaz.

Dessa forma, a pesquisa conclui que a gamificação é uma estratégia promissora e eficaz para transformar o ensino, tornando-o mais dinâmico, interativo e significativo para os alunos. No entanto, para que seu impacto seja maximizado, é essencial que sua implementação seja planejada com intencionalidade pedagógica, considerando as necessidades dos estudantes e as condições estruturais das escolas. Com a crescente valorização das metodologias ativas na educação, a tendência é que a gamificação continue a se expandir e a se consolidar como uma abordagem inovadora para o ensino.

A partir dos achados desta pesquisa, recomenda-se que futuros estudos aprofundem a análise sobre o impacto da gamificação a longo prazo, investigando como essa estratégia influencia o desempenho acadêmico dos alunos ao longo dos anos. Além disso, seria relevante explorar mais detalhadamente a relação entre a gamificação e diferentes estilos de aprendizagem, buscando compreender como essa metodologia pode ser adaptada para atender a uma maior diversidade de perfis estudantis.

REFERÊNCIAS

- LIMA, L. A. O. et al. Quality of life at work in a ready care unit in Brazil during the covid-19 pandemic. **International Journal of Research -GRANTHAALAYAH**, [S. l.], v. 8, n. 9, p. 318–327, 2020. DOI: <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v8.i9.2020.1243>
- LIMA, L. A. O.; DOMINGUES JUNIOR, GOMES, O. V. O. Saúde mental e esgotamento profissional: um estudo qualitativo sobre os fatores associados à síndrome de burnout entre profissionais da saúde. **Boletim de Conjuntura Boca**, 2023. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10198981>
- Lima, L. A. O., Domingues Júnior, P. L., & Silva, L. L. (2024). Estresse ocupacional em período pandêmico e as relações existentes com os acidentes laborais: estudo de caso em uma indústria alimentícia. *RGO - Revista Gestão Organizacional*, 17(1), 34-47. <http://dx.doi.org/10.22277/rgo.v17i1.7484>.
- LIMA, L. A. O.; SILVA, L. L.; DOMINGUES JÚNIOR, P. L. Qualidade de Vida no Trabalho segundo as percepções dos funcionários públicos de uma Unidade Básica de Saúde (UBS). **REVISTA DE CARREIRAS E PESSOAS**, v. 14, p. 346-359, 2024. <https://doi.org/10.23925/recape.v14i2.60020>
- ROCHA, J. R.; CORREIA, P. C. H.; SANTOS, J. Z. Jogos digitais e suas possibilidades na/para educação inclusiva. **Revista Pedagógica**, v. 23, p. 1-25, 2021.
- SANTOS, E. P.; PRADO, M. E. B. B. O uso de jogos digitais no ensino da matemática: um estudo bibliográfico. **Jornal Internacional De Estudos Em Educação Matemática**, v. 14, n. 3, 287–293, 2021.
- SOARES, V. C.; OLIVEIRA, D. Jogos digitais em educação financeira: uma intermediação entre o mundo econômico e o mundo digital. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 9, n. 06, jun.2023
- QUEIROZ, M. O. M. et al. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. **Revista Edapeci**, São Cristóvão (SE), v.23, n. 1, p. 76-90, jan./abr., 2023.
- VASCONCELLOS, M. S. et al. As várias faces dos jogos digitais na educação. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 20, n. 4 dez, 2017.