



**GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM: DESAFIOS E POSSIBILIDADES NO
CONTEXTO EDUCACIONAL**

**GAMIFICATION IN LEARNING: CHALLENGES AND POSSIBILITIES IN THE
EDUCATIONAL CONTEXT**

**GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE: RETOS Y POSIBILIDADES EN EL
CONTEXTO EDUCATIVO**



<https://doi.org/10.56238/levv16n49-064>

Data de submissão: 19/05/2025

Data de publicação: 19/06/2025

Thiago Santos da Silva

Faculdade Mauá de Águas Lindas de Goiás

Rafael Bianchini Glavam

UNESC

Rita Carolina Gondim da Fonseca Jerônimo

Universidade Federal do Ceará – UFC

Pablo Rodrigo de Oliveira Silva

Universidade Castelo Branco

Elma Mendes da Silva

Universidade Estácio da Amazônia

Raíla Suelen Pereira Viana

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão
Pernambucano

Marquinhos Hartwig Bichler

UniRV

Cristiane Santana de Arruda

Universidade do Estado de Mato Grosso
UNEMAT

Sandra Uanne Canela da Mota

Universidade Federal do Amapá
UNIFAP

Jhonathan Morais Resplandes

UFT



Bárbara da Fonseca Theobald
Estácio de Sá

Vilma Suely Duarte de Moraes
Universidade Federal do Amapá

Nicolle Martins Viana Gomes
Centro Internacional de Pesquisa Integralize

Uelinton Jorge Dias da Luz
Faculdade Mauá

Marcele Marins Siqueira
Universidade Castelo Branco

Leandro dos Reis Silva
Ivy Enber Christian

Rita Wigna de Souza Silva
UERN

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar os desafios e as possibilidades do uso da gamificação no processo de aprendizagem no contexto educacional. Para isso, foi realizada uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa, utilizando como amostra 20 profissionais da educação, incluindo professores do ensino fundamental e médio, coordenadores pedagógicos e gestores escolares. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas semiestruturadas, com análise dos discursos pautada na técnica de análise de conteúdo. Os resultados evidenciaram que a gamificação tem potencial para aumentar o engajamento, a motivação e o desempenho dos estudantes, embora ainda enfrente resistências relacionadas à formação docente, limitações estruturais e concepções tradicionais de ensino. A pesquisa conclui que, apesar dos desafios, a gamificação representa uma estratégia promissora para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e dinâmico, desde que aplicada com intencionalidade pedagógica e acompanhada de políticas de apoio à inovação educacional.

Palavras-chave: Educação. Gamificação. Tecnologias.

ABSTRACT

The present study aimed to analyze the challenges and possibilities of using gamification in the learning process in the educational context. To this end, a descriptive research was conducted with a qualitative approach, using a sample of 20 education professionals, including elementary and high school teachers, pedagogical coordinators and school administrators. Data collection was carried out through semi-structured interviews, with discourse analysis based on the content analysis technique. The results showed that gamification has the potential to increase student engagement, motivation and performance, although it still faces resistance related to teacher training, structural limitations and traditional teaching concepts. The research concludes that, despite the challenges, gamification represents a promising strategy to make the teaching-learning process more meaningful and dynamic, as long as it is applied with pedagogical intentionality and accompanied by policies to support educational innovation.

Keywords: Education. Gamification. Technologies.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar los desafíos y las posibilidades del uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en el contexto educativo. Para ello, se realizó una investigación descriptiva con un enfoque cualitativo, con una muestra de 20 profesionales de la educación, incluyendo docentes de primaria y secundaria, coordinadores pedagógicos y administradores escolares. La recopilación de datos se realizó mediante entrevistas semiestructuradas y análisis del discurso basado en la técnica de análisis de contenido. Los resultados mostraron que la gamificación tiene el potencial de aumentar la participación, la motivación y el rendimiento estudiantil, aunque aún enfrenta resistencias relacionadas con la formación docente, limitaciones estructurales y conceptos tradicionales de enseñanza. La investigación concluye que, a pesar de los desafíos, la gamificación representa una estrategia prometedora para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo y dinámico, siempre que se aplique con intencionalidad pedagógica y se acompañe de políticas que apoyen la innovación educativa.

Palabras clave: Educación. Gamificación. Tecnologías.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o campo educacional tem passado por profundas transformações impulsionadas pelo avanço das tecnologias digitais e pelas mudanças nas formas de interação social. Entre essas transformações, destaca-se a crescente busca por metodologias ativas que favoreçam a participação efetiva dos estudantes no processo de aprendizagem (Rebouças; Marques; Bezerra, 2023).

Nesse cenário, a gamificação emerge como uma estratégia inovadora que busca integrar elementos dos jogos em contextos educacionais, com o intuito de tornar o aprendizado mais envolvente, desafiador e motivador. A gamificação não deve ser confundida com o uso de jogos propriamente ditos, mas sim com a aplicação de suas mecânicas - como pontuação, desafios, rankings, recompensas e níveis - em atividades que não são, originalmente, lúdicas (Santos; Gandara, 2022).

No ambiente escolar, essa abordagem tem sido explorada como alternativa às metodologias tradicionais, que muitas vezes não conseguem dialogar com os interesses e hábitos das novas gerações, habituadas a experiências interativas e digitais. Estudos sobre gamificação apontam benefícios significativos para o processo de ensino-aprendizagem, como o aumento da participação dos alunos, o fortalecimento da autonomia, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas, bem como a promoção de um ambiente mais dinâmico e colaborativo (Rebouças; Marques; Bezerra, 2023).

Entretanto, a sua implementação ainda enfrenta desafios relacionados à infraestrutura escolar, à formação dos professores, à resistência de parte do corpo docente e à necessidade de adaptação dos conteúdos curriculares. É importante reconhecer que a gamificação, por si só, não garante a melhoria da aprendizagem. Seu sucesso está atrelado a uma proposta pedagógica bem estruturada, que considere os objetivos educacionais, o perfil dos estudantes e o contexto institucional. Sem esses cuidados, há o risco de transformar a gamificação em um recurso superficial, que pouco contribui para o desenvolvimento crítico e reflexivo dos educandos (Silva; Lacerda Junior, 2024).

A pandemia de COVID-19 acelerou o uso de tecnologias no ensino e impulsionou a adoção de estratégias gamificadas, especialmente no ensino remoto. Muitos professores passaram a utilizar plataformas digitais, quizzes interativos e desafios virtuais como forma de manter o interesse dos alunos. Essa experiência evidenciou tanto o potencial quanto os limites da gamificação em contextos educacionais diversos (Silva; Lima; Pontes, 2023).

Neste contexto, é fundamental investigar as percepções de profissionais da educação sobre os desafios e as possibilidades dessa prática, considerando suas experiências práticas, resistências, aprendizados e inovações. Compreender como os educadores lidam com a gamificação pode subsidiar políticas públicas, formações e ações pedagógicas mais eficazes.

Diante desse panorama, o objetivo desta pesquisa foi analisar os desafios e as possibilidades do uso da gamificação no processo de aprendizagem, a partir da percepção de 20 profissionais da educação básica atuantes em diferentes escolas públicas e privadas.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como descritiva, com abordagem qualitativa, voltada à compreensão das percepções e experiências dos profissionais da educação quanto à utilização da gamificação no processo de aprendizagem. A abordagem qualitativa foi escolhida por permitir um aprofundamento na análise dos sentidos atribuídos pelos sujeitos, valorizando suas falas, práticas e contextos (Lima et al., 2020; Lima; Domingues Junior; Gomes, 2023; Lima; Domingues Júnior; Silva, 2024; Lima; Domingues Júnior; Silva, 2024; Lima; Silva; Domingues Júnior, 2024).

A amostra foi composta por 20 profissionais da educação básica, sendo 14 professores, 4 coordenadores pedagógicos e 2 gestores escolares, atuantes em escolas públicas e privadas localizadas em diferentes regiões urbanas. Os participantes foram selecionados por meio da técnica de amostragem intencional, com base em critérios como experiência profissional e envolvimento com metodologias ativas de ensino.

Os dados foram coletados por meio de entrevistas semiestruturadas, realizadas individualmente, com duração média de 30 minutos. As entrevistas foram conduzidas de forma remota, via plataformas de videoconferência, respeitando os protocolos éticos de consentimento e anonimato dos participantes. As questões abordaram tópicos como o conhecimento sobre gamificação, experiências de uso, percepções sobre seus impactos na aprendizagem, dificuldades enfrentadas e sugestões para sua implementação.

A técnica de análise utilizada foi a análise de conteúdo, que permitiu identificar categorias temáticas emergentes a partir dos discursos dos entrevistados. As falas foram transcritas, organizadas e codificadas de modo a evidenciar padrões, divergências e singularidades nas percepções dos participantes.

Durante a análise, foram consideradas quatro categorias principais: (1) concepções sobre gamificação; (2) benefícios percebidos; (3) obstáculos enfrentados; e (4) sugestões para aperfeiçoamento. Essa estrutura permitiu uma interpretação crítica e articulada dos dados, respeitando a complexidade do fenômeno em estudo.

3 RESULTADOS E ANÁLISE

Os resultados obtidos por meio das entrevistas com os 20 profissionais da educação revelam uma diversidade de percepções sobre a gamificação no contexto escolar, destacando tanto as potencialidades quanto os obstáculos enfrentados em sua aplicação. A maioria dos participantes demonstrou familiaridade com o conceito, embora com diferentes níveis de profundidade e compreensão.

Segundo os respondentes E01, E03 e E07, a gamificação contribui significativamente para aumentar a motivação dos estudantes, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Eles

relataram que, ao incorporar desafios, recompensas simbólicas e rankings, os alunos mostraram-se mais engajados nas atividades propostas e menos resistentes às tarefas escolares.

O uso da gamificação como ferramenta de personalização da aprendizagem foi mencionado por E04 e E09. Esses profissionais relataram que, ao utilizar aplicativos e plataformas digitais com elementos gamificados, conseguiram adaptar o ritmo das atividades às necessidades individuais dos alunos, promovendo maior autonomia e protagonismo no processo educacional. E05 e E08 apontaram que, além do engajamento, a gamificação favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como resolução de problemas, trabalho em equipe e persistência frente a desafios. Para eles, a estrutura lúdica das atividades permite criar um ambiente de aprendizagem mais leve, sem deixar de promover o pensamento crítico e reflexivo.

Apesar desses benefícios, vários entrevistados destacaram desafios relevantes para a implementação da gamificação. E06, E10 e E13 ressaltaram a carência de formação docente específica, mencionando que muitos professores ainda têm dificuldades em planejar e aplicar estratégias gamificadas de forma coerente com os objetivos curriculares.

Outro obstáculo identificado refere-se à infraestrutura das escolas. E02 e E14 afirmaram que a limitação de recursos tecnológicos, como computadores, internet de qualidade e acesso a plataformas digitais, compromete a aplicação efetiva da gamificação, sobretudo em escolas públicas de regiões periféricas. Além disso, a resistência por parte de alguns docentes e gestores também foi mencionada. E12 e E16 relataram que muitos profissionais ainda veem a gamificação como uma “brincadeira”, sem valor pedagógico, o que dificulta sua aceitação institucional. Para esses respondentes, é necessário um processo de sensibilização e valorização das metodologias ativas.

Os respondentes E11 e E15 destacaram que a gamificação exige planejamento cuidadoso e alinhamento com os objetivos de aprendizagem. Segundo eles, há o risco de a estratégia se tornar meramente competitiva, gerando frustração ou exclusão entre os alunos que não atingem bons resultados, caso não seja bem conduzida.

Em contrapartida, E17 compartilhou uma experiência positiva em que o uso de pontos, missões e narrativas em um projeto interdisciplinar elevou o desempenho acadêmico e a participação dos alunos. Ele destacou que o sucesso da iniciativa esteve relacionado à integração entre professores de diferentes disciplinas e ao envolvimento da coordenação pedagógica. E18 observou que a gamificação também pode ser uma estratégia eficaz para alunos com dificuldades de aprendizagem, pois oferece múltiplas formas de interação com o conteúdo e permite reforçar conceitos de maneira divertida e acessível. Essa perspectiva foi corroborada por E20, que atua com educação inclusiva.

Quanto ao perfil dos alunos, os entrevistados concordaram que a geração atual apresenta maior afinidade com recursos digitais e com formatos interativos. E19 salientou que a gamificação responde a esse novo perfil, despertando interesse e promovendo vínculos mais positivos com o ambiente

escolar. Alguns entrevistados mencionaram que os alunos tendem a se engajar mais quando percebem que suas ações têm consequências imediatas no jogo ou no sistema gamificado, como relatou E01 ao descrever o uso de plataformas com feedback instantâneo.

Por outro lado, E03 alertou para o risco de os estudantes se interessarem apenas pelas recompensas extrínsecas, em vez de desenvolverem interesse genuíno pelo conhecimento. Para ele, é fundamental que a gamificação esteja associada à construção de significado e à internalização dos conteúdos.

A integração da gamificação com o currículo também foi discutida. E06 e E08 afirmaram que é possível alinhar a estratégia com as competências da BNCC, desde que o planejamento seja intencional e contextualizado. Eles citaram projetos em que os conteúdos foram organizados como “missões” interdisciplinares, com grande envolvimento dos estudantes.

Alguns profissionais destacaram o papel da gamificação na avaliação formativa. E13 relatou que passou a utilizar quizzes gamificados como forma de verificar o entendimento dos alunos ao final de cada aula, de forma dinâmica e sem a pressão das provas tradicionais. A importância do apoio institucional também foi evidenciada. E14 e E17 afirmaram que o incentivo da gestão escolar, a oferta de formação continuada e o compartilhamento de boas práticas entre os professores são fatores determinantes para a consolidação da gamificação na rotina escolar.

Outro aspecto recorrente foi a necessidade de equilibrar competição e colaboração. E09 defendeu que a gamificação deve priorizar o espírito de cooperação e não apenas a disputa, sugerindo o uso de metas coletivas e desafios em grupo como formas de promover a solidariedade entre os alunos.

Ao final das entrevistas, a maioria dos participantes demonstrou otimismo quanto ao futuro da gamificação na educação. E12 sintetizou esse sentimento ao afirmar que “a gamificação não é uma moda passageira, mas uma resposta necessária às mudanças culturais e tecnológicas que vivemos”.

Por fim, os resultados evidenciam que a gamificação representa uma possibilidade concreta de inovação pedagógica, mas que sua efetividade depende de um conjunto de fatores estruturais, formativos e culturais que precisam ser enfrentados com responsabilidade e comprometimento institucional.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa permitiu compreender de forma ampla as percepções de profissionais da educação sobre os desafios e as possibilidades da gamificação no contexto escolar. Os resultados apontam para um reconhecimento crescente do potencial pedagógico da estratégia, sobretudo no que diz respeito à motivação, à autonomia dos estudantes e à diversificação das práticas de ensino. Ficou evidente que a gamificação, quando planejada com intencionalidade, pode contribuir para o

desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e conectada com os interesses dos alunos.

O uso de mecânicas inspiradas em jogos permite criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e desafiadores. No entanto, os desafios também são significativos. A ausência de infraestrutura adequada, a falta de formação específica e a resistência de parte do corpo docente foram apontados como obstáculos relevantes à efetivação da gamificação. Esses fatores exigem ações coordenadas entre escolas, secretarias de educação e instituições formadoras.

A pesquisa também evidenciou que a gamificação não deve ser compreendida como um fim em si mesma, mas como um meio de enriquecer a prática pedagógica, desde que esteja alinhada aos objetivos curriculares e ao desenvolvimento integral dos estudantes. Quando mal aplicada, pode gerar efeitos contrários, como exclusão e desmotivação. Diante disso, recomenda-se o fortalecimento de políticas públicas voltadas à inovação educacional, com investimento em infraestrutura, formação docente contínua e produção de materiais pedagógicos adequados às diferentes realidades escolares.

A construção de uma cultura escolar mais aberta à experimentação e à ludicidade é fundamental para que a gamificação deixe de ser uma experiência pontual e se torne uma prática consolidada e significativa no cotidiano escolar. Por fim, a pesquisa contribui para o debate sobre metodologias ativas no Brasil e reforça a importância de ouvir os educadores que estão na linha de frente das transformações pedagógicas. São suas práticas, reflexões e desafios que podem orientar os rumos de uma educação mais inovadora, inclusiva e comprometida com o aprender significativo.

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.; DOMINGUES, P. L.; SILVA, R. T. . Applicability of the Servqual Scale for Analyzing the Perceived Quality of Public Health Services during the Covid-19 Pandemic in the Municipality of Três Rios/RJ, Brazil. **International Journal of Managerial Studies and Research (IJMSR)**, v. 12, p. 17-18, 2024. <https://doi.org/10.20431/2349-0349.1208003>
- 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>
- REBOUÇAS, Marcos Sergio Carvalho; MARQUES, Katarina de Monteiro Marques; BEZERRA, Diogo Pereira. Gamificação na Educação Profissional e Tecnológica. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, [S. l.], v. 9, n. 29, 2023.
- SANTOS; Patrícia Tinoco; GANDARA, Lemuel da Cruz. Jogos e gamificação na educação profissional e tecnológica: planificação para um curso de agrimensura subsequente ao ensino médio. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 11, n. 1, 2022
- SILVA, E. H. da; LACERDA JUNIOR, J. C. O uso da gamificação na educação profissional e tecnológica. **CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES**, [S. l.], v. 17, n. 13, p. e13780, 2024.
- SILVA, Marici Lopes da; LIMA, Irene Batista; PONTES, Edel Alexandre Silva. Aprendizagem significativa e o uso de metodologias ativas na educação profissional e tecnológica. **Observatório de la Economía Latinoamericana**, [S. l.], v. 21, n. 8, p. 9038–9050, 2023