

Gamificação Na Educação: Benefícios E Desafios Da Implementação Em Ambientes De Ensino

Danilo Santos E Silva
Christian Business School - Flórida

Angelita Antonia Santos Oliveira
UFMG

Jonatã Pereira De Abreu
UFRR

Raphael Pereira
UFES

Francisco Gleidson De Sousa Ferreira
UFPI

Eunice Pereira Da Silva
FACEF

Diego Macedo Almeida
UEA

Luis Fabiano Barbosa
UEMG

Tiago Silveira Machado
UEPB

Arceloni Neusa Volpato
Abvedu Instituto De Educação E Inovação. EST&G Escola Superior De Gestão E Tecnologia

Marcele Marins Siqueira
Universidade Castelo Branco

Crislaêne Moreira da Costa
Centro Universitário Estácio da Amazônia

Elma Mendes da Silva
Universidade Estácio da Amazônia

Everton Dos Reis Araújo
UFAC

Resumo:

Este estudo teve como objetivo analisar os benefícios e desafios da implementação da gamificação em ambientes educacionais. A pesquisa foi de abordagem qualitativa e descritiva, com a participação de 23 profissionais da educação, entre professores, coordenadores pedagógicos e gestores escolares, que responderam a questionários semiestruturados e participaram de entrevistas. Os resultados indicaram que a

gamificação tem o potencial de aumentar a motivação, a participação dos alunos, e personalizar o aprendizado, além de melhorar o desempenho acadêmico. No entanto, os desafios incluem a falta de infraestrutura tecnológica, resistência de alguns educadores, a necessidade de formação contínua e a sobrecarga de trabalho, além de dificuldades na adaptação dos alunos. A conclusão aponta que, embora a gamificação seja uma ferramenta promissora para tornar o ensino mais dinâmico e eficaz, sua implementação requer investimentos em formação docente, infraestrutura adequada e planejamento cuidadoso para superar os obstáculos encontrados, garantindo que os benefícios sejam efetivamente alcançados no processo educativo.

Palavras-chave: Gamificação; Educação; Ensino.

Date of Submission: 22-05-2025

Date of Acceptance: 02-06-2025

I. Introdução

A educação contemporânea tem enfrentado mudanças significativas nas últimas décadas, impulsionadas principalmente pelo avanço das tecnologias digitais e pela transformação das dinâmicas sociais. O perfil dos estudantes também se modificou: cada vez mais conectados, dinâmicos e habituados a estímulos interativos, os alunos do século XXI apresentam novas demandas em relação aos métodos tradicionais de ensino. Nesse cenário, a busca por estratégias pedagógicas mais engajadoras e eficazes tornou-se uma necessidade constante para educadores e instituições. É nesse contexto que a gamificação surge como uma proposta inovadora, capaz de transformar o processo de aprendizagem (Habowski; Conte; Trevisan, 2019).

Gamificação, ou gamification, refere-se ao uso de elementos e dinâmicas típicas dos jogos em contextos não relacionados ao entretenimento, como o ambiente educacional. Essa abordagem não significa transformar o conteúdo em um jogo propriamente dito, mas sim aplicar mecanismos como pontuação, níveis, recompensas, desafios e feedbacks imediatos para estimular o envolvimento e a motivação dos alunos. Inspirada no engajamento que os jogos eletrônicos conseguem gerar, a gamificação busca tornar o aprendizado mais envolvente, desafiador e significativo (Frazão; Nakamoto, 2020).

A utilização da gamificação na educação não é apenas uma moda passageira, mas uma estratégia fundamentada em teorias educacionais e psicológicas, como a teoria da autodeterminação, a aprendizagem baseada em competências e o construtivismo. Essas teorias sugerem que os alunos aprendem melhor quando estão motivados, quando participam ativamente do processo de aprendizagem e quando recebem feedback constante sobre seu desempenho (Klein, 2020).

Os jogos, por sua própria natureza, oferecem esses elementos de forma integrada, tornando-se, assim, ferramentas pedagógicas com alto potencial. Diversos estudos têm demonstrado os benefícios da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Entre os principais pontos positivos, destacam-se o aumento da motivação dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a colaboração e a perseverança, e a promoção de uma aprendizagem mais ativa e personalizada (Malagueta et al., 2022).

Além disso, a gamificação pode contribuir para a melhoria do desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas que costumam ser vistas como difíceis ou desinteressantes por parte dos alunos. Apesar de suas vantagens, a implementação da gamificação na educação também apresenta desafios significativos. A elaboração de estratégias gamificadas eficazes exige planejamento, conhecimento técnico e pedagógico por parte dos educadores. Além disso, há questões relacionadas à infraestrutura tecnológica, à formação docente e à resistência de alguns profissionais e instituições em adotar métodos considerados não convencionais (Serafim; Lopes, 2022).

Outro ponto de atenção é o risco de transformar a gamificação em uma prática superficial, centrada apenas na competição ou em recompensas extrínsecas, sem uma real integração ao processo de aprendizagem. A complexidade da gamificação também envolve questões éticas e pedagógicas que precisam ser consideradas. A personalização do ensino por meio de jogos pode reforçar desigualdades se não for acessível a todos os alunos, e a ênfase excessiva em recompensas pode comprometer a motivação intrínseca dos estudantes. Por isso, é fundamental que a gamificação seja implementada de forma crítica, equilibrada e alinhada aos objetivos pedagógicos, respeitando as necessidades e características de cada contexto educacional (Souza; Feliciano; Teles, 2023).

Diante desse panorama, esta pesquisa tem como objetivo analisar os benefícios e os desafios da gamificação na educação, com foco na sua aplicação prática em ambientes de ensino. A investigação busca compreender como os elementos da gamificação podem contribuir para a melhoria do processo de aprendizagem, ao mesmo tempo em que examina os obstáculos enfrentados por educadores e instituições na adoção dessa abordagem. Assim, pretende-se oferecer uma visão crítica e fundamentada sobre o potencial transformador da gamificação no cenário educacional atual.

II. Materiais E Métodos

A metodologia adotada nesta pesquisa caracteriza-se como pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, cujo objetivo é compreender, de forma aprofundada, os benefícios e desafios da implementação da

gamificação em ambientes educacionais. A pesquisa descritiva é adequada para este estudo por permitir a observação, registro, análise e interpretação dos fenômenos relacionados à prática pedagógica com gamificação, sem a interferência direta do pesquisador.

A abordagem qualitativa, por sua vez, possibilita captar as percepções, experiências e opiniões dos participantes sobre o tema, valorizando a subjetividade e o contexto em que estão inseridos. A amostra da pesquisa é composta por 23 profissionais da área da educação, entre professores da educação básica, coordenadores pedagógicos e gestores escolares. Os participantes foram selecionados de forma intencional, considerando sua experiência com a utilização ou tentativa de utilização de elementos de gamificação em suas práticas pedagógicas. Essa seleção foi feita com o intuito de reunir relatos diversos e representativos de diferentes contextos educacionais, como escolas públicas e privadas, e de distintas etapas de ensino, como o ensino fundamental e o ensino médio.

Para a coleta de dados, foram utilizados questionários semiestruturados, compostos por perguntas abertas que permitiram aos participantes descreverem suas experiências, percepções e dificuldades enfrentadas na aplicação da gamificação. Além disso, foram realizadas entrevistas individuais com alguns dos profissionais da amostra, de modo a aprofundar as informações obtidas nos questionários e obter uma compreensão mais detalhada das práticas relatadas.

Os dados coletados foram organizados e analisados por meio da análise de conteúdo, que permite a categorização dos principais temas emergentes a partir das falas dos participantes. Essa técnica foi fundamental para identificar padrões, recorrências e divergências nos discursos dos profissionais, possibilitando uma análise crítica e fundamentada dos benefícios e obstáculos relacionados à gamificação.

III. Resultados E Discussões

A análise dos dados coletados a partir dos questionários e entrevistas revelou importantes insights sobre os benefícios e desafios da implementação da gamificação na educação. Em relação aos benefícios, a maioria dos profissionais entrevistados reconheceu o impacto positivo da gamificação na motivação dos alunos. De acordo com o respondente 02, “a gamificação tem um impacto positivo na motivação dos alunos, especialmente naqueles que não se sentem estimulados pelas formas tradicionais de ensino. Quando aplico um sistema de pontos ou recompensas, percebo um aumento significativo no interesse das crianças pelo conteúdo.” O respondente 07 compartilhou uma opinião semelhante, afirmando que “os alunos que antes se mostravam desinteressados nas aulas agora estão mais engajados, participando ativamente das atividades, especialmente quando consigo relacionar o conteúdo com desafios e competições.” Esses relatos indicam que, de fato, a gamificação pode despertar o interesse de alunos que, sob métodos tradicionais, não demonstram tanto engajamento.

Outro benefício frequentemente mencionado pelos participantes foi o aumento da participação ativa dos estudantes nas atividades. O respondente 03 destacou que “quando utilizo a gamificação, noto que os alunos interagem mais uns com os outros, ajudando-se mutuamente e compartilhando ideias. Isso, sem dúvida, contribui para um aprendizado mais colaborativo.” Esse aspecto reforça a ideia de que a gamificação pode fomentar a cooperação e o trabalho em equipe entre os alunos, um fator que pode ser crucial para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas. A aprendizagem colaborativa, que é facilitada pela gamificação, ajuda a criar um ambiente de sala de aula mais dinâmico e interativo.

A personalização da aprendizagem foi outro benefício destacado por vários participantes. O respondente 05, por exemplo, relatou que “com a gamificação, consigo ajustar os desafios de acordo com o nível de habilidade de cada aluno. Isso tem ajudado muito, especialmente com alunos que estão em ritmos diferentes de aprendizagem. Alguns conseguem avançar mais rápido, enquanto outros recebem mais suporte.” Esse ponto é relevante, pois a personalização do ensino, que respeita o ritmo de aprendizagem de cada aluno, pode ser um fator determinante para melhorar os resultados acadêmicos, especialmente em turmas heterogêneas, onde os alunos têm diferentes capacidades e necessidades.

Além disso, muitos entrevistados destacaram o desenvolvimento da autonomia dos alunos como um dos maiores benefícios da gamificação. O respondente 08 explicou que “a gamificação oferece aos alunos a chance de serem mais autônomos no seu aprendizado. Eles podem avançar de nível de acordo com seus próprios esforços, o que gera um sentimento de conquista e responsabilidade sobre o seu próprio progresso.” Esse tipo de abordagem ajuda a promover a responsabilidade pessoal no aprendizado, encorajando os alunos a se tornarem mais proativos e independentes no processo educacional.

A melhoria no desempenho acadêmico também foi uma vantagem observada por muitos dos entrevistados. O respondente 01 relatou que “percebi que os alunos que estavam com dificuldades nas avaliações começaram a melhorar significativamente depois que introduzi os elementos de gamificação. Isso foi especialmente visível nas disciplinas de matemática e ciências, que costumavam ser as mais desafiadoras para eles.” Esse relato sugere que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para aumentar o desempenho dos alunos em áreas onde eles tradicionalmente enfrentam maiores dificuldades. Ao transformar o aprendizado em

um jogo, com desafios e recompensas, a gamificação parece ajudar a superar barreiras cognitivas e emocionais que dificultam o entendimento de conteúdos complexos.

Contudo, apesar dos benefícios evidentes, a implementação da gamificação na educação não está isenta de desafios significativos. O principal obstáculo apontado por muitos dos participantes foi a falta de infraestrutura tecnológica. O respondente 06 compartilhou a dificuldade de sua escola, dizendo: “Gostaria de aplicar mais recursos digitais nas minhas aulas, mas a escola não tem computadores suficientes

es nem uma boa conexão de internet. Isso limita muito as possibilidades de usar jogos ou plataformas digitais.” Outros participantes também mencionaram problemas semelhantes relacionados à infraestrutura precária, que dificulta a utilização plena dos recursos tecnológicos necessários para implementar a gamificação de maneira eficaz. A falta de formação docente também foi mencionada como uma barreira importante. O respondente 04 afirmou: “A gamificação exige que os professores possuam habilidades específicas para usá-la de forma eficiente, como a criação de jogos educativos ou o uso de plataformas digitais. Infelizmente, muitos educadores ainda não têm a formação necessária e sentem-se inseguros em relação ao uso dessas ferramentas.” Esse dado é crucial, pois destaca a necessidade de capacitação contínua dos educadores para que possam integrar a gamificação de forma eficaz em suas práticas pedagógicas.

A ausência de formação específica pode levar à utilização superficial da gamificação, comprometendo seus resultados. Outro desafio mencionado por alguns participantes foi a resistência dos próprios educadores em adotar novas metodologias. O respondente 10 relatou: “Eu sou a favor da gamificação, mas percebo que alguns colegas têm dificuldades em aceitar essa abordagem. Eles ainda acreditam que o ensino tradicional é o mais eficaz e não estão dispostos a mudar seus métodos de ensino.” Essa resistência é uma realidade comum quando se introduzem novas práticas pedagógicas, principalmente em contextos nos quais os educadores já estão acostumados com abordagens tradicionais e não se sentem confortáveis com mudanças.

A falta de tempo também foi identificada como um dos maiores obstáculos à implementação da gamificação. O respondente 12 explicou: “A pressão para cobrir todo o conteúdo do currículo acaba dificultando a aplicação de métodos mais flexíveis como a gamificação. Como a gamificação exige planejamento adicional, muitos professores preferem manter-se nos métodos tradicionais.” A sobrecarga de trabalho, aliada à pressão por resultados acadêmicos rápidos, pode levar os professores a se afastarem de abordagens pedagógicas que exigem maior dedicação e planejamento, como é o caso da gamificação.

A dificuldade de adaptação dos alunos à dinâmica da gamificação foi outro ponto levantado. O respondente 14 afirmou: “Alguns alunos têm dificuldade em entender o conceito de competição saudável ou em lidar com as recompensas do sistema gamificado. Isso pode gerar frustrações, especialmente para aqueles que não conseguem atingir as metas estabelecidas.” Esse desafio reflete a necessidade de uma gestão cuidadosa dos aspectos psicológicos da gamificação, para garantir que todos os alunos se sintam motivados e não sobrecarregados pela competição ou pela comparação com os colegas. Além disso, a sustentabilidade da gamificação a longo prazo foi destacada como uma preocupação. O respondente 09 comentou: “O uso de gamificação exige um investimento contínuo em novas ferramentas e na atualização dos jogos e desafios. Isso pode ser um problema a longo prazo, especialmente em escolas com poucos recursos financeiros.”

O alto custo e a necessidade de atualização constante podem limitar a aplicação da gamificação em escolas que não têm condições de arcar com tais despesas. Apesar desses desafios, os dados coletados sugerem que, quando bem implementada, a gamificação tem o potencial de promover uma aprendizagem mais dinâmica, personalizada e envolvente. Para que isso aconteça, no entanto, é fundamental que a implementação seja cuidadosamente planejada e que os professores recebam o suporte necessário, seja por meio de formação contínua, seja por meio de recursos adequados. A gamificação não deve ser vista como uma solução mágica, mas como uma ferramenta complementar que, quando utilizada de maneira equilibrada e adaptada ao contexto educacional, pode trazer benefícios significativos tanto para os alunos quanto para os educadores.

IV. Conclusão

A pesquisa realizada sobre a implementação da gamificação na educação revelou que, embora essa abordagem ofereça diversos benefícios significativos, sua adoção no ambiente educacional enfrenta uma série de desafios. Os resultados indicam que a gamificação tem o potencial de aumentar a motivação dos alunos, promover maior participação nas atividades, personalizar o aprendizado e estimular o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Além disso, a gamificação contribui para a melhoria do desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas que tradicionalmente apresentam maior dificuldade para os estudantes.

No entanto, os dados também evidenciaram que, para que a gamificação seja realmente eficaz, é necessário superar diversos obstáculos. A falta de infraestrutura tecnológica adequada, a resistência de alguns educadores, a necessidade de uma formação docente contínua e a pressão por cumprir o currículo são fatores que podem dificultar sua implementação. A gamificação exige um planejamento cuidadoso e o compromisso das escolas e educadores em integrar essa abordagem de forma sistemática e sustentável.

A pesquisa também revelou que a gamificação não deve ser vista como uma solução universal ou única para os desafios educacionais, mas sim como uma ferramenta complementar, que deve ser adaptada às necessidades e características do contexto escolar. Para que essa metodologia tenha sucesso, é crucial que os professores recebam apoio, tanto em termos de capacitação quanto de recursos, e que os alunos sejam introduzidos a essa dinâmica de forma gradual e bem orientada, para que possam aproveitar seus benefícios sem enfrentarem frustrações.

Em termos de implicações práticas, a pesquisa sugere que, para que a gamificação seja implementada com sucesso, as escolas devem investir na capacitação dos educadores, em infraestrutura tecnológica e na criação de um ambiente de ensino que favoreça o uso de métodos inovadores. A colaboração entre educadores, gestores e especialistas é essencial para o desenvolvimento de um ambiente educacional mais interativo, dinâmico e adaptado às novas demandas dos alunos do século XXI.

Por fim, é importante destacar que a gamificação, quando utilizada de forma consciente e planejada, pode transformar significativamente o processo de aprendizagem, tornando-o mais envolvente, personalizado e eficiente. Contudo, seu sucesso depende da superação de desafios estruturais e culturais que exigem tempo, dedicação e a colaboração de todos os envolvidos no processo educacional. Assim, a gamificação se apresenta como uma metodologia promissora, que, se bem implementada, tem o potencial de transformar a educação e contribuir para o desenvolvimento de uma geração mais motivada, participativa e preparada para os desafios do futuro.

Referências

- [1] Frazão, L. V. V. D.; Nakamoto, P. T. Gamification And Its Applicability In High School: A Systematic Review Of Literature. *Research, Society And Development*, [S. L.], V. 9, N. 8, P. E141985235, 2020.
- [2] Habowski, A. C.; Conte, E.; Trevisan, A. L. Por Uma Cultura Reconstitutiva Dos Sentidos Das Tecnologias Na Educação. *Educ. Soc.*, Campinas, V.40, E0218349, 2019
- [3] Klein, D. R. Tecnologia Na Educação: Evolução Histórica E Aplicação Nos Diferentes Níveis De Ensino. *Educere - Revista Da Educação*, Umarama, V. 20, N. 2, P. 279-299, Jul./Dez. 2020
- [4] Malagueta, A. S. Et Al. A Influência Da Gamificação No Ensino Da Matemática Nas Séries Iniciais Do Ensino Fundamental. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, São Paulo, V. 9, N. 09, Set. 2023.
- [5] Serafim, M. V. V.; Lopes, L. A. Proposta De Gamificação Alinhada À Estratégia Sala De Aula Invertida No Cenário Pós Pandemia. *Ritecima, Foz Do Iguaçu*, V. 2, P. 45-61, Jan./Dez. 2022.
- [6] Souza, J. A.; Feliciano, S. M.; Teles, R. N. Gamificação: Uma Abordagem Inovadora No Ensino Da Matemática. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*. São Paulo, V.9. N.09. Set. 2023