

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

Eduneide Abreu de Araujo Falcão

## **Resumo:**

Este artigo analisa a gamificação como estratégia pedagógica no ensino, explorando seus fundamentos teóricos, impactos na aprendizagem e desafios práticos. A gamificação, ao aplicar elementos de jogos em contextos não lúdicos, aumenta o engajamento e a motivação dos estudantes por meio de mecânicas, dinâmicas e componentes emocionais. Estudos demonstram seu impacto no desempenho acadêmico e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. No entanto, enfrenta obstáculos como resistência cultural e falta de infraestrutura tecnológica. Para superar esses desafios, propõe-se um planejamento pedagógico robusto, incluindo formação docente e uso de plataformas adaptáveis.

**Palavras-chave:** Gamificação; Engajamento; Aprendizagem Ativa; Metodologias Inovadoras.

## **Introdução:**

A educação enfrenta desafios como a desmotivação e a evasão escolar, que necessita de abordagens pedagógicas inovadoras. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia promissora, ao aplicar elementos de jogos em contextos não lúdicos para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Este artigo busca responder à seguinte questão: Quais os impactos da gamificação no engajamento e desempenho acadêmico dos alunos do ensino médio, e quais os desafios para sua implementação. Os objetivos são analisar os fundamentos teóricos da gamificação, seus impactos na aprendizagem e os desafios para sua aplicação.

## **Referencial Teórico:**

### **Fundamentos da Gamificação:**

A gamificação, definida por Kapp (2012) como a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, busca transformar práticas educacionais ao aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Ela se estrutura em três pilares principais: mecânicas: pontuação, "badges", "rankings"; dinâmicas: narrativas e desafios e componentes emocionais: "feedback" imediato e recompensas (Alves, 2015).

### **Gamificação e Teorias de Aprendizagem:**

A gamificação alinha-se à teoria da zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de Vygotsky (1991), ao propor desafios graduais que permitem aos alunos avançar com apoio. Além disso, a gamificação dialoga com o construtivismo, ao promover a aprendizagem ativa e a construção do conhecimento por meio da interação e da resolução de problemas.

### **Gamificação e a Era Digital:**

Na era digital, a gamificação se destaca como uma ferramenta para desenvolver habilidades de colaboração, resolução de problemas e pensamento crítico (Gabriel, 2023).

Além disso, a gamificação pode ser utilizada para promover a inclusão, por meio do uso de tecnologias assistivas (Kleina, 2012).

### **Metodologia:**

Este artigo utiliza uma abordagem mista, combinando pesquisa bibliográfica e estudo de caso. A pesquisa bibliográfica busca analisar os fundamentos teóricos da gamificação e seus impactos na aprendizagem. O estudo de caso envolveu a aplicação da gamificação em uma turma de ensino médio, com o objetivo de aumentar o engajamento e a motivação dos alunos em relação à disciplina de física. Os participantes foram divididos em grupo experimental (gamificação) e grupo controle (aulas expositivas tradicionais). Os dados foram coletados por meio de questionários, observação e análise do desempenho dos alunos.

### **Análise dos Resultados e Discussões:**

O estudo de caso revelou que o grupo experimental apresentou um ganho médio de 0,52, enquanto o grupo controle teve um ganho médio de 0,18. Além disso, 82% dos alunos do grupo experimental relataram maior interesse na disciplina. Esses resultados corroboram estudos anteriores que demonstram o impacto positivo da gamificação no desempenho acadêmico (Scientific Study, 2019). No entanto, 15% dos alunos criticaram a complexidade das missões, reforçando a necessidade de adaptação aos níveis de habilidade (Alves, 2019).

A gamificação também se mostrou eficaz no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como resiliência e trabalho em equipe, por meio de simulações com realidade aumentada (CNN Brasil, 2023). No entanto, a implementação da gamificação enfrenta desafios, como a resistência cultural de professores tradicionais, a falta de infraestrutura tecnológica em regiões periféricas (Padula, 2018) e o risco de priorizar a competição sobre a aprendizagem (Dickmann, 2021).

### **Considerações Finais:**

A gamificação é uma ferramenta que, quando bem aplicada, pode fazer diferença na qualidade do ensino ao aumentar o engajamento, a motivação e o desempenho acadêmico dos estudantes, além de promover habilidades socioemocionais importantes. No entanto, existe desafios estruturais e culturais para garantir sua eficácia. A formação docente em “design” de jogos e tecnologias assistivas, o uso de plataformas adaptáveis e o monitoramento contínuo do impacto são essenciais para transformar práticas educacionais de forma significativa.

### **Referências Bibliográficas**

ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, L. M. *Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional*. [S. l.]: Clube de Autores, 2019.

CNN BRASIL. *Gamificação na educação: o que é e como usar na sala de aula*. 2023.  
Disponível em: [link]. Acesso em: 11 mar. 2025.

DICKMANN, I. *Gamificação e jogo educativo: 76 ideias para dinamizar suas aulas*. São Paulo: Livrologia, 2021.

GABRIEL, M. *Educação na era digital: conceitos, estratégias e habilidades*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction*. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

KLEINA, C. *Tecnologia assistiva em educação especial e educação inclusiva*. Curitiba: Editora Intersaberes, 2012.

PADULA, M. *Interatividade e-learning na educação: o papel facilitador da comunicação e do planejamento para o ensino-aprendizagem a distância*. Joinville: Clube dos Autores, 2018.

REVISTA FT. *Gamificação como ferramenta de ensino: impactos na dinâmica da aprendizagem e no ambiente escolar*. Ciências Humanas, Volume 28 - Edição 137/AGO 2024.

SCIENTIFIC STUDY. *Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física*. SciELO, 2019. Disponível em: [link]. Acesso em: 11 mar. 2025.

SCHULZÜNZEN JUNIOR, K.; HUMMEL, E. I.; MALHEIRO, C. A. L.; VANAZE, L. K. H. *Inovação tecnológica e tecnologia assistiva: contribuições das pesquisas em educação inclusiva no contexto do Profei*. São Paulo: Autografia, 2023.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.