

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

Silvane Ruth T. Amaral

Introdução

É indiscutível que o mundo está cada vez mais acelerado, praticamente tudo que se fazia há vinte anos atrás que durariam horas, nos dias atuais, utilizam-se minutos e em algumas situações segundos para a conclusão. No que se refere a educação, essa realidade não é diferente, os alunos cada vez mais estão acessando jogos e realizando pesquisas que os auxiliam no aprendizado. O uso da tecnologia proporciona uma enorme facilidade para acessar universos educacionais que anteriormente seriam impossíveis de serem acessados.

Eugênio (2020), enfatiza que com o avanço da tecnologia, o professor pode aproveitar desse recurso para facilitar o uso da gamificação em sala de aula, pois a tecnologia proporciona um conforto muito maior para o professor devido à redução enorme de trabalho e vulnerabilidade. Diante disso, muitos educadores tem aproveitado essa solução para dinamizar suas aulas, por outro lado, alguns educadores desacreditam das tecnologias na educação e as veem como distração e declínio para a aprendizagem, por essa razão preferem utilizar modelos analógicos.

Fundamentos da gamificação

Nesse contexto, podemos analisar diversos métodos que são usados como recursos educacional, como por exemplo a gamificação, que por sua vez compreende a “aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos” (Fadel; Ulbricht, 2014, p. 6).

A gamificação “tem como base a ação de se pensar como em um jogo utilizando as sistemáticas e mecanismos do ato de jogar em um contexto fora do jogo” (Bussarelo; Fadel;

Ulbricht, 2014, p. 14), podemos dizer que a gamificação é um recurso educacional que auxilia e incentiva o aluno na aprendizagem utilizando jogos. Existem meios de trabalhar com a gamificação de forma analógica, que é uma técnica que utiliza jogos tradicionais, como tabuleiros e cartas, ou seja, não envolvem a tecnologia para incentivar a participação e o engajamento dos participantes, diferentemente da gamificação digital, que utiliza diferentes recursos tecnológicos para proporcionar aos alunos experiências inovadoras e interessantes. Vale ressaltar que esses meios possuem o mesmo objetivo educacional, como também o uso de regras, pontuação, estimulam a colaboração, interação, gratificação, etc.

A competição, as recompensas, as estratégias para resolução de problemas são caminhos que levam o aluno a pensar, se esforçar e se sentirem motivados para concluir o desafio. “Uma série de mecanismos provenientes dos jogos podem ser usados no processo de gamificação”. (Bussarelo; Fadel; Ulbricht, 2014, p. 15), a gamificação tem como intuito aumentar a motivação do aluno, o que conseqüentemente contribui para seu engajamento.

Cabe ao educador desenvolver estratégias que proporcionem momentos envolventes e motivadores entre os alunos, lembrando sempre em definir o objetivo e regras dessa dinâmica educativa, se disponibilizando em esclarecer dúvidas dos envolvidos, como também despertar a curiosidade e regular o tempo. A missão do professor nesse dinamismo torna-se menos desgastante e com maiores resultados em um período de tempo muito mais reduzido, pois também, impulsiona os alunos a permanecerem estudando por meio dessa ludicidade.

A gamificação é uma estratégia didática que revela ao aluno seu potencial, além de motivá-lo a querer saber mais, deixando até mesmo de ser superficial e enriquecendo cada vez mais seu conhecimento.

Impactos na aprendizagem

Diante da realidade atual, onde crianças muito pequenas já têm contato direto com a tecnologia, por meio do uso de tablets, aparelhos telefônicos, games, etc. é de suma

importância a atualização dos educadores no uso ou melhor aproveitamento das tecnologias como recursos educacionais, Alves (2018), informa que o não letramento digital ou o letramento digital inadequado não serão eficientes para o uso educacional, mesmo que esse avanço tecnológico seja formidável. O mesmo autor acrescenta que o educador pode aproveitar que os alunos já possuem um certo conhecimento sobre games e uso da internet e apresentar o ambiente virtual de aprendizagem – AVA, o qual facilita bastante o desenvolvimento da educação. “O game por exemplo, envolve os jogadores e outros elementos, como: desafios, conquistas, vitórias e outros, o que torna bastante interessante aos alunos” (Alves, 2018, p. 6), dessa forma o aluno se sente envolvido e engajado na realização dos exercícios propostos pelo docente. “A gamificação fomenta esse comprometimento e é uma ferramenta fundamental para alcançar o chamado engajamento”. (Ortiz-colón; Jordán; Agredal, 2018, p. 4).

Conforme Csikszentmihalyi (1990), flow ou fluxo em português, resumidamente significa um sentimento agradável quando as pessoas gostam do que estão fazendo, o seu crescimento ou avanço torna-se sua própria recompensa.

A aprendizagem ativa engloba todos os métodos, técnicas e abordagens que colocam o aluno como protagonista. Dar autonomia ao aluno, desafiá-lo, instigá-lo, fazer com que encontre perguntas em vez de lhe dar respostas que ainda não pediu, são formas de conseguir maior envolvimento, atenção e motivação, com consequente melhoria na aprendizagem. (Tori, 2015, p. 54).

As indústrias atualmente têm investido bastante em jogos educativos digitais, pais, instituições e educadores tem aproveitado esse recurso e apresentado aos seus filhos, funcionários e discentes e têm obtido resultados satisfatórios. “Essa grande disponibilidade de hardware e software pode e deve ser utilizada por educadores para enriquecer seu leque de ferramentas pedagógicas”. (Tori, 2010, p. 8).

Tori (2017, p. 149) acrescenta que “os designers de jogos sabem como colocar e manter alunos em flow, criando narrativas atraentes, interfaces cativantes, desafios que engajam feedbacks que motivam mecânicas de jogos interessantes, conteúdos significativos”. Muitos autores enfatizam que a gamificação é um elemento primordial que contribui na motivação da pessoa.

O papel do professor é bem diferente daquele em aulas convencionais, mais personalizado e muito mais próximo dos alunos. De apresentador de conteúdos passa a orientar, supervisionar, desafiar, responder (quando solicitado), apoiar e cobrar resultados. (Tori, 2015, p. 54).

Segundo a pesquisa desenvolvida por Ortiz-colón; Jordán e Agredal (2018), em seu trabalho sobre gamificação na educação, nos quais os elementos considerados na análise referem-se à gamificação na educação, motivação e imersão, cogitando a análise segundo Werbach e Hunter (2012), nos três elementos intervenientes: a dinâmica, a mecânica e os componentes. Os resultados obtidos a partir da didática com o uso da gamificação foi a motivação dos alunos e a incorporação de elementos de jogos em atividades educacionais, essas abrangeram experiências em contextos escolares e universitários. Os autores (Ortiz-colón; Jordán e Agredal, 2018), concluem que “a gamificação tem uma influência significativa no desenvolvimento cognitivo dos alunos, nas emoções e nos processos de socialização gerados ao longo do processo”. O que concorda com a pesquisa e Lima, J. M. T. et al (2024), que enfatizam que a gamificação tem potencial de transformação das práticas educacionais, o torna o processo de ensino mais dinâmico, interativo e personalizado, beneficiando tanto os estudantes quanto os educadores.

Nesse contexto, a gamificação tem sido um recurso formidável quando trabalhado corretamente, considerando que o professor seja leal a proposta educativa, de modo que, ao invés de ser pontual ao assunto que se deseja abordar, não seja apenas um jogo de

entretenimento, um passa tempo para todos. “A eficácia do processo de ensino-aprendizagem depende de uma implementação cuidadosa e adaptada ao contexto educacional” (Santos, S. M. A. V. et al. 2024), sendo assim, é fundamental uma abordagem equilibrada e cuidadosa em sua implementação.

Desafios e limitações

É necessária uma reflexão profunda sobre os objetivos a serem alcançados: uma vez determinados, serão estabelecidas as regras que regerão o processo. Portanto, “executar um projeto de gamificação exige um planejamento profundo e, às vezes, pode encontrar resistência para sua implementação” (Ortiz-colón; Jordán e Agredal, 2018, p. 12). Diante de diversas pesquisas sobre a gamificação, é notável que a organização do professor em toda dinâmica do trabalho é indispensável, o objetivo a ser alcançado é foco central, porém, não se deve esquecer que toda metodologia do início ao fim do jogo não pode ser descartada, afinal, cada peça, regra, recompensa e avanço é fundamental para o bom funcionamento do trabalho desenvolvido. Eugênio (2020), confessa que apesar de receber uma resposta positiva dos alunos no uso de um jogo como método educacional, por muitas vezes se sentia cansado e perdido na hora da aplicação dos elementos do jogo em sala de aula.

Muitos educadores destacam que gostam de inovar suas aulas e trazer metodologias diversas para a turma, porém, a preparação da maioria dos jogos requer recurso financeiro, tempo para confecção do material, como também tempo de preparação para organizar todas as regras do jogo. Eugenio (2020), confirma que o processo de gamificação puramente analógico requerem horas de planejamento, muita demanda de material impresso, logística de organização dos alunos que pode esgotar a cognição do professor e demandar um trabalho árduo de muitas horas de planejamento e organização dos materiais utilizados durante a aula.

Por outro lado, a gamificação digital principalmente aquelas mais modernas ainda é um grande obstáculo financeiro no meio educacional, pesquisas relatam que uma das principais dificuldades é a capacitação dos professores, diversos deles não possuem muitas habilidades no meio tecnológico ou não apresentam muitos interesses para se capacitar. Muitas escolas não possuem de uma infraestrutura tecnológica adequada, principalmente aquelas mais afastadas dos grandes centros, áreas rurais e ribeirinhas. “Nem todos os alunos têm acesso a dispositivos eletrônicos ou a internet em suas casas. Isso pode gerar desigualdades e dificultar a participação plena de todos os estudantes nas atividades gamificadas” (Da Silva, C. L. et al. 2024).

Por outro lado, nos dias atuais, diversos games educativos e ferramentas bem interessantes gratuitas são encontradas disponíveis na internet os quais podem ser usados facilmente por alunos e educadores.

Ao compartilhar em seu livro algumas experiências como professor Eugenio (2020), fala que é possível desenvolver uma gameaula utilizando um software bem comum a maioria dos professores que é o powerpoint. Esse recurso ofereceu rapidez e economia, tanto financeira como de tempo para ele como educador, e como resultado, proporcionou aos alunos aprendizagem, concentração, tempo e unidade entre os colegas. Segundo o autor, a gameaula é na verdade storyline digitais que contam uma história (imersão), orientam os alunos nas atividades (ação), e os engajam na pesquisa e na coleta de dados para descobrir uma senha específica (desafio). Acertando o código secreto novas telas surgem (recompensam) permitindo que os grupos progridam sobre a narrativa (progressão).

Considerações finais

É de nosso conhecimento que a didática e o esforço tanto do professor como dos alunos, resultarão em respostas positivas no meio educacional, por meio da gamificação,

sejam elas analógicas ou digitais, podem incentivar, estimular e proporcionar maior engajamento dos discentes ao tema proposto. A gamificação vem ganhando espaço na educação pois expõem os alunos a competição e colaboração. Estudos na neurociência revelam que motivação, atenção e memória são elementos que regem uma boa aprendizagem, a gamificação por sua vez proporciona esses elementos, portanto, podem ser usados como recurso riquíssimo no meio educacional.

Um meio super legal para cada vez mais abriremos caminhos para o uso da ludicidade, como por exemplo, a gamificação é a troca de informação em os educadores, aquele momento conhecido como “bate papo”, apesar de ser um recurso super antigo, ainda é muito eficiente e enriquecedor, nesse momento, surgem ideias e motivam uns aos outros. Cabe agora também o compromisso de os órgãos educacionais apoiarem, incentivarem e oferecerem recursos aos educadores, compromisso contínuo com a formação continuada. Minimizar as dificuldades em manusear ou desenvolver jogos educacionais adequados, mostrar caminhos para ampliar a criatividade do professor, proporciona também um ânimo para sair das aulas rotineiras e tradicionais. Acredito que quando o professor se sente valorizado ele dar valor, ao observar que o educador está mais envolvido e dinâmico, os alunos também geram uma resposta positiva. Ressignificar a aprendizagem com amor e dedicação, proporcionam aprendizagens marcantes, inesquecíveis, enriquecedoras e motivadoras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. M. *Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional*. Joinvile: Clube de autores, 2018. *E-book*.

BUSSARELO, R. I; ULBRICHT, V. B; FADEL, L. M. A gamificação e a sistemática do jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. *In*: FADEL, L. M. et al (org). *Gamificação na educação*. São Paulo, SP: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

CSIKSZENTMIHALY, M. *Flow: a psicologia da experiência ideal*. 1 ed. New York: Harper & Harper. Jan, 1990.

DA SILVA, C. L. et al. Gamificação na educação: benefícios, desafios e inovações tecnológicas. *Revistaft*, v. 28, ed 139, p. ra10202410152352, 2024. DOI: 10.69849. Disponível em: <https://revistaft.com.br/gamificacao-na-educacao-beneficios-desafios-e-inovacoes-tecnologicas/>. Acesso em: 29 mar. 2025.

EUGÊNIO, Thiago. *Aula em jogo: descomplicando a gamificação para educadores*. São Paulo: Évora, 2020. *E-book*

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. B. Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais. *In*: FADEL, L. M. et al (org). *Gamificação na educação*. São Paulo, SP: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

LIMA, J. M. T. et al. Gamificação no âmbito da educação básica: explorando os benefícios e desafios. *Revista Contemporânea, [s. l.]*, v. 4, n. 12, p. e7081, 2024. DOI: 10.56083/RCV4N12-235. Disponível em: <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/7081>. Acesso em: 29 mar. 2025.

ORTIZ-COLÓN, A.; JORDÁN, J.; AGREDAL, M. Gamificação na educação: uma visão geral do estado da arte. *Educ. Pesqui*, São Paulo, v.44, p. e173773, 2018. DOI: 10.1590/S1678-4634201844173773. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>. Acesso em: 26 mar. 2025.

SANTOS, S. M. A. V. et al. Gamificação na educação: benefícios e desafios da aprendizagem através de jogos educacionais. *Aracê*, v. 6, n. 4, p. 16496-16509, 2024. DOI: <https://doi.org/10.56238/arev6n4-319>. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/2352>. Acesso em: 29 mar. 2025.

TORI, R. *A presença das tecnologias interativas na educação*. Revista de Computação e Tecnologia da PUC. São Paulo, v. 2, n. 1, p. 4-16, out, 2010.

TORI, R. Tecnologia e metodologia para uma educação sem distância. *EmRede – Revista de educação a distância, [s.l.]*, v. 2, n. 2, p. 44–55, 2015. DOI: 10.53628/emrede.v2i2.64. Disponível em: <https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/64>. Acesso em: 26 mar. 2025.

TORI, R. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. 2. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.