

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM: BENEFÍCIOS E LIMITAÇÕES

Robson Almeida Borges de Freitas ¹

Márcio Aurélio Carvalho de Moraes ²

Silvino Marques da Silva Junior ³

Daniel Carlos de Andrade Neto ⁴

Resumo

A gamificação tem sido amplamente adotada como estratégia pedagógica para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. Este artigo investiga os benefícios e desafios da gamificação na educação, analisando sua aplicabilidade em diferentes contextos de ensino. O objetivo é compreender como a inserção de elementos de jogos pode contribuir para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior participação dos estudantes e incentivando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A metodologia baseou-se em uma revisão de literatura de autores nacionais e internacionais, com foco em estudos recentes que abordam o impacto da gamificação no ambiente escolar. Os resultados apontam que, apesar dos benefícios, sua implementação eficaz requer planejamento pedagógico estruturado, capacitação docente e alinhamento com os objetivos educacionais. Conclui-se que a gamificação possui grande potencial transformador quando aplicada de forma contextualizada e reflexiva.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino-aprendizagem; Motivação; Metodologias ativas.

INTRODUÇÃO

A incorporação de elementos de jogos no ambiente educacional tem emergido como uma das metodologias ativas mais discutidas nas últimas décadas. A gamificação busca transferir dinâmicas e mecânicas próprias dos jogos — como desafios,

¹ Doutor em Ciência da Propriedade Intelectual da Universidade Federal de Sergipe - UFS, robson.freitas@ifpi.edu.br;

² Doutor em Geografia da Universidade Estadual Paulista - UNESP, marcio@ifpi.edu.br;

³ Doutorando do curso de Pós-graduação em Ensino da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, silvinomarkes@ifpi.edu.br;

⁴ Mestrando do Curso PROFEPT do Instituto Federal do Piauí - IFPI, daniel.andrade@ifpi.edu.br;



recompensas, feedbacks e progressão — para contextos de aprendizagem, estimulando o envolvimento e a autonomia dos alunos (FARDO, 2013; GONÇALVES et al., 2016).

Na sociedade contemporânea, marcada pela cibercultura e pela presença constante das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), o aprendizado precisa dialogar com linguagens e formatos que façam sentido para os estudantes, especialmente os nativos digitais. Conforme Silva, Sales e Castro (2019), a gamificação cria condições para o desenvolvimento de uma cultura participativa, em que o aluno atua como protagonista e coautor de sua trajetória formativa.

Além de contribuir para a motivação intrínseca, a gamificação favorece a cooperação, a resolução de problemas e o pensamento estratégico — competências valorizadas no século XXI. Entretanto, sua adoção ainda enfrenta barreiras estruturais e pedagógicas, como a falta de formação docente, a escassez de recursos tecnológicos e a resistência a metodologias inovadoras (SILVA; CORRÊA, 2014; NUNES, 2017).

Assim, este artigo propõe analisar os benefícios e limitações da gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem, explorando suas implicações práticas e teóricas no contexto escolar contemporâneo.

METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como revisão de literatura (GIL, 2008), fundamentada na análise crítica de publicações acadêmicas sobre gamificação e ensino-aprendizagem. Foram consultadas as bases Scielo, Google Acadêmico e periódicos especializados, com as palavras-chave: “gamificação”, “metodologias ativas”, “ensino-aprendizagem” e “motivação”.

Foram incluídos artigos publicados entre 2010 e 2023, priorizando estudos empíricos e teóricos que tratam da aplicação de elementos de jogos em contextos educacionais presenciais e virtuais. Entre os principais autores analisados estão Fardo (2013), Borges et al. (2013), Gonçalves et al. (2016), Rezende e Mesquita (2017), Silva, Rodrigues e Leal (2019) e Araújo (2016).

A análise concentrou-se em identificar padrões de benefícios relatados — como aumento de engajamento e autonomia — e limitações recorrentes, incluindo desafios de infraestrutura, formação docente e coerência pedagógica.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A literatura revela consenso quanto ao potencial da gamificação para tornar o aprendizado mais significativo, favorecendo a imersão e a motivação dos alunos (FARDO, 2013; ARAÚJO, 2016). Por meio de sistemas de recompensas, narrativas e feedbacks imediatos, os estudantes experimentam um senso de conquista e progresso que estimula o aprendizado contínuo.

De acordo com Gonçalves et al. (2016), a gamificação representa um modelo conceitual de apoio ao planejamento pedagógico, permitindo integrar desafios e metas alinhadas às competências curriculares. Essa estrutura aproxima a escola de ambientes digitais familiares aos alunos, como jogos online e aplicativos interativos.

Outro ponto amplamente destacado é a descentralização do papel do professor, que passa de transmissor de conhecimento para mediador e facilitador do processo de aprendizagem. Segundo Silva, Rodrigues e Leal (2019), a personalização proporcionada pelas tecnologias e pela gamificação permite que cada aluno avance no próprio ritmo, respeitando estilos de aprendizagem e promovendo equidade educacional.

Contudo, a gamificação não é isenta de limitações. Rezende e Mesquita (2017) apontam que muitas experiências falham por reduzir o conceito a simples pontuações ou rankings, desconsiderando aspectos motivacionais intrínsecos. Além disso, há riscos de superficialização quando os jogos não estão integrados aos objetivos curriculares ou quando a competição se sobrepõe à cooperação.

Nunes (2017) reforça que o êxito da gamificação depende da clareza dos objetivos pedagógicos, do uso ético das recompensas e da coerência entre a mecânica do jogo e os resultados esperados. Assim, a gamificação deve ser vista não como modismo, mas como estratégia didática estruturada dentro de um projeto pedagógico maior.

Finalmente, diversos estudos apontam benefícios mensuráveis:

- Maior engajamento e participação dos alunos (BORGES et al., 2013);
- Melhoria da retenção de conteúdo e do desempenho escolar (SILVA; SALES; CASTRO, 2019);
- Desenvolvimento de competências socioemocionais como colaboração, empatia e resiliência (PITEIRA; COSTA; APARICIO, 2017).



Esses resultados confirmam que, quando bem planejada, a gamificação pode transformar o ambiente escolar em um espaço mais dinâmico, participativo e inclusivo.

CONCLUSÃO

A gamificação, enquanto metodologia ativa, configura-se como uma ferramenta poderosa para estimular o engajamento e a aprendizagem significativa. Seus benefícios abrangem desde o aumento da motivação até a promoção de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Entretanto, sua efetividade depende de planejamento pedagógico sólido, formação docente contínua e adequação às condições institucionais. A ausência desses elementos pode transformar a gamificação em um mero adorno tecnológico, sem impacto real na aprendizagem.

Recomenda-se que futuras pesquisas explorem o impacto longitudinal da gamificação em diferentes disciplinas e níveis de ensino, além da integração com tecnologias emergentes (realidade aumentada, inteligência artificial, metaverso educacional).

Assim, mais do que uma tendência, a gamificação deve ser compreendida como um paradigma educativo centrado no aluno, que alia prazer, desafio e reflexão na construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALAVARSE, O. M.; CATALANI, É. T. Alfabetização e TIC: os testes adaptativos informatizados (TAI) como recurso. In: BRASIL. TIC Educação 2015. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2016.

ARAÚJO, I. Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. *Education in the Knowledge Society*, v. 17, n. 1, p. 87-107, 2016.

BORGES, S. S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. SBIE, 2013.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *CINTED-UFRGS*, v. 11, n. 1, 2013.



GONÇALVES, L. et al. Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento pedagógico. SBIE, 2016.

NUNES, M. M. Possibilidades do uso de gamificação e gamificação-aulas no ensino de Física. Tese (Doutorado em Educação) – UFMG, 2017.

PITEIRA, M.; COSTA, C. J.; APARICIO, M. Canoe e Fluxo: determinantes na adoção de curso de programação online gamificado. RISTI, n. 25, p. 34-53, 2017.

REZENDE, B. A. C.; MESQUITA, V. S. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. XVI SBGames, Curitiba, 2017.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 41, n. 4, 2019.

SILVA, R. J. R.; RODRIGUES, R. G.; LEAL, C. T. P. Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. BAR-Brazilian Administration Review, v. 16, n. 2, 2019.

