



Gamificação na Educação: como jogos e elementos de gamificação podem ser usados para melhorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos?

Valdemir Ribeiro Farias, Vinícius de Oliveira Cavalcante

RESUMO

A gamificação na educação tem se destacado como uma abordagem inovadora para aumentar o engajamento e a eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Ao integrar elementos de jogos, como recompensas, níveis e competição saudável, os educadores conseguem transformar o ambiente educacional em uma experiência mais interativa, envolvente e motivadora. Este artigo tem como objetivo geral investigar como a gamificação pode ser utilizada no contexto educacional para melhorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos, com foco na Educação de Jovens e Adultos (EJA). A pesquisa é fundamentada em uma revisão bibliográfica e inclui o relato de uma experiência prática em aulas de Filosofia, Sociologia, História, Geografia, Física, Química, Matemática, Biologia, Inglês e Espanhol, desenvolvidas com uma turma da EJA, terceiro segmento. Os resultados demonstraram que a gamificação teve um impacto positivo, aumentando o interesse e o engajamento dos alunos, além de contribuir significativamente para a melhoria da aprendizagem. Ao explorar tanto os benefícios quanto os desafios dessa metodologia, o estudo reforça a importância da gamificação como estratégia pedagógica, especialmente para contextos educativos que enfrentam no cotidiano de motivação e evasão escolar. **Palavras-chave:** Ludificação. Formação. Motivação. Conhecimento.

ABSTRACT

Gamification in education has stood out as an innovative approach to increasing engagement and effectiveness in the teaching-learning process. By integrating game elements such as rewards, levels and healthy competition, educators can transform the educational environment into a more

interactive, engaging and motivating experience. This article has the general objective of investigating how gamification can be used in the educational context to improve student engagement and learning, with a focus on Youth and Adult Education (EJA). The specific objectives include understanding the theoretical foundations of gamification, analyzing its benefits in developing skills, identifying practical tools for application in the classroom and discussing the challenges of its implementation, especially in EJA. The research is based on a bibliographical review and includes the report of a practical experience in Philosophy, Sociology, History, Geography, Physics, Chemistry, Mathematics, Biology, English and Spanish classes, developed with an EJA class, third segment. The results demonstrated that gamification had a positive impact, increasing student interest and engagement, in addition to contributing significantly to improving learning. By exploring both the benefits and challenges of this methodology, the study reinforces the importance of gamification as a pedagogical strategy, especially for educational contexts that face challenges of motivation and school dropout. **Keywords:** Gamification. Training. Motivation. Knowledge.

1. INTRODUÇÃO

Com o avanço acelerado da tecnologia e a crescente complexidade das demandas cognitivas das novas gerações, os métodos tradicionais de ensino têm se deparado com desafios cada vez maiores para manter os alunos envolvidos e motivados. A atual geração de estudantes, imersa em um mundo digital e multitarefa, demanda formas de aprendizado que vão além das abordagens expositivas e unilaterais que marcaram o ensino nas últimas décadas. Nesse cenário, a educação precisa se adaptar para acompanhar as novas formas de interação, consumo de informação e construção de conhecimento, que são significativamente influenciadas pela interatividade e pelo imediatismo presentes nos meios digitais.

Diante desse contexto, a gamificação surge como uma estratégia inovadora para potencializar o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, integrando elementos dos jogos às práticas pedagógicas. Essa abordagem vem sendo explorada em diversos níveis de ensino e áreas do conhecimento, com o objetivo de tornar o processo educacional mais dinâmico, motivador e significativo. No entanto, sua aplicação na Educação de Jovens e Adultos (EJA) ainda é um campo em desenvolvimento, que requer estudos aprofundados para compreender suas reais possibilidades e desafios. Dessa forma, esta pesquisa delimita-se à investigação do uso da gamificação como ferramenta didática na EJA, analisando seus impactos na motivação e no aprendizado dos alunos dessa modalidade. Diante da necessidade de inovar as práticas pedagógicas e aumentar o

engajamento dos estudantes da EJA, de que forma a gamificação pode contribuir para a aprendizagem e motivação desses alunos, considerando suas especificidades e desafios?

A partir dessa questão norteadora, o presente estudo busca analisar tanto os fundamentos teóricos quanto as experiências práticas de gamificação no contexto da EJA, identificando estratégias viáveis e desafios que devem ser superados para sua implementação eficaz. A gamificação, nesse contexto, surge uma abordagem inovadora e promissora. Ao incorporar princípios e mecânicas de jogos em ambientes não lúdicos, a gamificação busca transformar a experiência de aprendizagem em algo mais dinâmico e participativo. Como defendido por Deterding *et al.* (2011), a gamificação utiliza elementos de design de jogos pontos, recompensas, níveis de dificuldade ajustáveis e *feedback* instantâneo para aumentar a participação e a motivação dos alunos. Mais do que apenas um artifício para tornar o aprendizado mais divertido, essa abordagem oferece uma estrutura que pode ajudar a facilitar a aquisição de conhecimento, incentivando os alunos a resolver problemas, superar desafios e colaborar com os colegas de maneira mais significativa.

Considerando a importância do seguinte estudo em questão, a partir de um olhar educacional, esta pesquisa justifica-se pelo fato de que a gamificação tem se mostrado uma possibilidade inovadora e promissora para enfrentar alguns dos principais desafios da educação contemporânea, como a desmotivação dos alunos, a falta de envolvimento no ambiente de aprendizagem e as dificuldades em promover uma participação ativa e significativa dos estudantes.

A pesquisa justifica-se ainda pela necessidade de adaptar as práticas pedagógicas às demandas das novas gerações de estudantes, muitas vezes chamadas de “nativos digitais”. Esses jovens, habituados à interação constante com dispositivos tecnológicos e plataformas digitais, encontram nos elementos de gamificação como desafios, recompensas, *rankings* e níveis de progressão, uma linguagem familiar que estimula a curiosidade, a persistência e o prazer em aprender.

Além disso, a gamificação apresenta o potencial de promover o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, na colaboração, resolução de problemas, criatividade e pensamento crítico. Ao trazer elementos lúdicos para o contexto educacional, a gamificação cria oportunidades para que os alunos aprendam de forma mais leve e envolvente, reduzindo a ansiedade em relação ao erro e promovendo um ambiente mais inclusivo.

O potencial de transformação da gamificação reside sua capacidade de engajar não só a dimensão cognitiva, mas também a emocional e social do aluno. Ao oferecer recompensas por metas atingidas e criar um ambiente de competição saudável, a gamificação apela para o desejo intrínseco de superação, o que pode transformar o ato de aprender em uma experiência ativa e prazerosa. Além

disso, o *feedback* instantâneo, que é uma característica central dos jogos, permite que os estudantes monitorem seu progresso em tempo real, o que pode aumentar a autoconfiança e promover a autorregulação do aprendizado. Dessa forma, o aprendizado se torna mais personalizado e adaptativo, atendendo às necessidades e ritmos individuais dos alunos.

Com a implementação de mecânicas de jogos na educação, os alunos não apenas desempenham um papel mais ativo em sua própria jornada de aprendizado, mas também desenvolvem habilidades críticas que vão além dos conteúdos acadêmicos tradicionais, como a capacidade de resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e persistência diante de dificuldades. Esses são elementos fundamentais para preparar os estudantes para o mundo contemporâneo, adaptabilidade e o aprendizado contínuo são requisitos essenciais para o sucesso.

O objetivo geral aponta-se investigar como a gamificação pode ser utilizada na educação para melhorar o engajamento e a aprendizagem dos alunos, promovendo práticas pedagógicas mais interativas e eficazes. Com os objetivos específicos incluem compreender os fundamentos teóricos da gamificação, resaltar seus benefícios no desenvolvimento de competências, identificar ferramentas práticas para aplicação em sala de aula e discutir os desafios de sua implementação, especialmente na EJA.

A integração da gamificação no ambiente educacional, portanto, não é apenas uma solução para os desafios atuais do ensino, mas também uma forma de reinventar a educação, tornando-a mais alinhada com as demandas de uma sociedade em constante evolução tecnológica. Ao mesmo tempo, requer uma mudança de mentalidade tanto por parte dos educadores quanto dos gestores escolares, que precisam compreender o valor dessa abordagem e estar preparados para implementá-la de maneira eficaz.

Na próxima seção serão abordados conceitos fundamentais da gamificação, destacando sua definição, principais elementos e a maneira desses mecanismos são aplicados no contexto educacional. Em seguida, será explorado o impacto da gamificação no processo de ensino-aprendizagem, analisando seus benefícios no engajamento e motivação dos alunos, bem como os desafios e limitações dessa abordagem.

2. O CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Gamificação, no contexto educacional, refere-se à utilização de elementos típicos de jogos em atividades de ensino, sem que essas atividades sejam necessariamente jogos completos (Kapp,

2012). Elementos como níveis de progressão, recompensas por conquistas, sistemas de pontos, tabelas de classificação e desafios são introduzidos no ambiente de aprendizagem para aumentar o envolvimento dos alunos. A gamificação não implica apenas jogos eletrônicos, mas também pode ser aplicada em atividades tradicionais, tarefas em grupo, apresentações e até exames.

A gamificação oferece uma série de benefícios educacionais, sendo os principais: Ao introduzir recompensas e desafios, a gamificação transforma o ambiente de aprendizado em um espaço mais dinâmico e motivador. Segundo Hamari *et al.* (2014), o uso de sistemas de recompensas e progressão estimula os alunos a se envolverem mais nas atividades propostas.

Jogos fornecem um *feedback* constante sobre o progresso do jogador, e isso pode ser adaptado para o contexto educacional, permitindo que os alunos identifiquem rapidamente suas falhas e sucessos, o que facilita a correção de erros e a consolidação do conhecimento (Anderson *et al.*, 2018).

Muitos jogos envolvem colaboração, o que pode ser aplicado em atividades de grupo na sala de aula, promovendo habilidades de trabalho em equipe e resolução de problemas em conjunto (Gee, 2003). A gamificação permite que cada aluno progrida em seu próprio ritmo, oferecendo desafios que se ajustam ao nível de dificuldade apropriado para cada indivíduo (Kapp, 2012).

2.1 ANÁLISES E APLICAÇÕES PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL DA EJA

A gamificação pode ser aplicada de diversas formas no ambiente educacional. Um exemplo é o uso de plataformas digitais de aprendizagem, como *Duolingo* e *Kahoot!*, que empregam elementos de jogos, como níveis de dificuldade progressiva e recompensas virtuais. Essas plataformas têm demonstrado aumentar significativamente o envolvimento dos alunos, especialmente em disciplinas consideradas "difíceis" ou "abstratas", como matemática e linguagens estrangeiras (Li, 2018).

Outra aplicação prática é o uso de salas de aula invertidas (*flipped classrooms*), onde o aluno é desafiado a adquirir conhecimento de forma autônoma em casa, através de vídeos ou atividades gamificadas, e depois aplicar esse conhecimento em sala de aula com a orientação do professor (Bergmann e Sams, 2012).

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) enfrenta desafios específicos, como a evasão escolar, a baixa motivação dos alunos e a necessidade de conciliar os estudos com o trabalho. Nesse contexto, a gamificação surge uma estratégia pedagógica inovadora para tornar o aprendizado mais envolvente e interativo. Segundo Moran (2015), a incorporação de tecnologias e metodologias

ativas, gamificação, pode proporcionar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo, incentivando a permanência dos alunos e fortalecendo seu protagonismo no processo educativo. Ao introduzir elementos de desafios, recompensas e *rankings*, a gamificação contribui para aumentar a motivação dos estudantes da EJA, tornando as aulas mais atraentes e estimulando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

A aplicação prática da gamificação pode ser realizada por meio de plataformas digitais, aplicativos educacionais e atividades lúdicas presenciais. De acordo com Silva e Barbosa (2020), a utilização de ferramentas gamificadas permite personalizar o ensino, respeitando o ritmo de aprendizagem dos alunos e promovendo maior engajamento. Além disso, a competição saudável e o reconhecimento do progresso individual incentivam os estudantes a persistirem em sua trajetória escolar. A pesquisa de Oliveira (2019) destaca que a gamificação na EJA também pode ser integrada a metodologias híbridas, combinando ensino presencial e remoto, o que amplia as oportunidades de aprendizagem para alunos que possuem dificuldades de acesso à escola devido a compromissos profissionais ou familiares.

Apesar dos benefícios, a implementação da gamificação na EJA requer planejamento e formação docente adequada. Conforme Freire (2011), a educação de adultos deve respeitar a experiência de vida dos alunos e promover um ensino contextualizado. Nesse sentido, a gamificação precisa ser aplicada de forma crítica, evitando que os alunos se sintam infantilizados e garantindo que os desafios propostos estejam alinhados aos seus interesses e necessidades. O uso de narrativas, missões e atividades colaborativas pode favorecer a construção coletiva do conhecimento e tornar o aprendizado mais significativo. Dessa forma, ao ser aplicada com intencionalidade pedagógica, a gamificação pode transformar a experiência educacional na EJA, contribuindo para a permanência e o sucesso dos estudantes.

Com apenas dez aulas no bimestre e uma carga horária de uma aula semanal de Filosofia e Sociologia para as turmas da Educação de Jovens e Adultos (EJA) do terceiro segmento, cumprir o currículo e alcançar as metas estabelecidas pelos documentos oficiais do estado tornou-se um desafio significativo. Nesse contexto, os Recursos Educacionais Digitais (REDs) surgiram como uma estratégia essencial para mitigar os efeitos dessa limitação de tempo. Outro desafio crucial é oferecer aulas dinâmicas, conectadas às vivências dos alunos da EJA, considerando que a maioria desses estudantes já enfrenta uma rotina exaustiva de trabalho.

Uma das soluções implementadas foi a criação de salas de aula virtuais no *Google Classroom* para cada turma para desenvolver as aulas de Filosofia e Sociologia. A partir dessa plataforma, adotar a metodologia de sala de aula invertida, que consiste em enviar previamente aos estudantes o

conteúdo abordado em sala de aula expositiva. Após essa introdução, disponibilizar uma série de exercícios e atividades complementares para que possam aplicar o conhecimento de forma prática e consolidar o aprendizado. Essa abordagem foi viabilizada pela adoção do *Google for Education*, uma ferramenta adquirida por meio do Programa de Fortalecimento da Educação (PROFE), um importante investimento do estado do Tocantins-TO, para a modernização e melhoria do ensino.

Além dessa iniciativa, outras experiências têm se mostrado bastante eficazes. O uso de plataformas como *Socrative* e *Kahoot*, por exemplo, trouxe uma dinâmica interativa ao trabalho com conceitos filosóficos e sociológicos, promovendo debates dos mais variados temas filosófico e sociológico com os alunos da EJA do terceiro seguimento, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e participativo por parte de todos os alunos dos mais jovens aos mais experientes. Essas ferramentas tecnológicas e gamificação permitem que os estudantes testem seus conhecimentos de forma imediata e lúdica, reforçando o conteúdo de maneira prática e divertida. As experiências com o uso dessas ferramentas junto aos alunos demonstraram, na prática, que, quando planejadas e aplicadas de forma adequada, elas se tornam aliadas valiosas para a atuação dos professores em qualquer disciplina, proporcionando uma aprendizagem mais significativa para os estudantes.

No entanto, um dos maiores desafios tem sido o letramento digital dos alunos. Embora muitos assumam que os estudantes são nativos digitais, a realidade revela que uma parte significativa enfrenta dificuldades no uso de dispositivos como *chromebooks*, além de navegarem com pouca familiaridade em sites e aplicativos voltados para a educação. Esse obstáculo, porém, tem sido trabalhado com paciência e estratégias de apoio contínuo, visando melhorar a proficiência digital dos alunos e garantir uma aprendizagem mais eficiente das ferramentas tecnológicas educacionais.

Esse conjunto de medidas tem buscado contornar as limitações impostas pela carga horária de uma aula semanal, ao mesmo tempo que promove um ambiente de aprendizagem mais rico e acessível, integrando tecnologia e inovação pedagógica ao ensino de Filosofia e Sociologia.

A gamificação na educação tem sido cada vez mais aplicada em diversas disciplinas como uma maneira de aumentar o engajamento, a motivação e o desempenho dos alunos. A seguir, são apresentados alguns relatos de boas práticas que demonstram como jogos e elementos de gamificação têm sido integrados ao ambiente educacional de forma eficaz.

Com o intuito de verificar empiricamente se, de fato, o uso da gamificação seria realmente útil na promoção da aprendizagem dos alunos, dialogou-se com os demais professores que ministram outras disciplinas de História, Geografia, Matemática, Física, Química, Biologia, Inglês e Espanhol, e sugeriu-se que eles fizessem experiências com a gamificação e a utilização de todos os recursos e

aplicativos para ministrarem suas respectivas disciplinas. A professora de Física utilizou o *Kahoot* e o *Quizizz* para revisar conteúdos. Após cada aula teórica, os alunos participavam de competições de quiz, onde eles respondiam a perguntas relacionadas ao tema estudado. As perguntas eram de múltipla escolha e os alunos recebiam pontos pela rapidez e precisão nas respostas. Essa abordagem não apenas incentivou uma participação ativa, mas também gerou uma competitividade saudável, levando os alunos a estudarem com mais afinco para se destacarem nos *rankings*. Depois da experiência realizada com os seus respectivos alunos, foi percebido que a gamificação transformou o momento de revisão de conteúdos em algo empolgante, e que os alunos se mostraram mais motivados a estudar fora da sala de aula.

Nas aulas de História, utilizou-se uma abordagem de gamificação por meio de um jogo de *role-playing* (RPG) em que os alunos assumiam papéis de personagens históricos durante debates sobre eventos importantes, como a Revolução Francesa. Cada aluno tinha que estudar o personagem e defender seus interesses em discussões. O uso de avatares, pontos de experiência e "missões" tornou o processo de aprendizado mais imersivo e divertido. Além disso, o professor distribuía conquistas e recompensas virtuais por desempenhos exemplares, o que incentivava uma participação engajada e um aprendizado mais profundo do contexto histórico.

Entretanto o professor de Matemática usou um sistema de missões baseado em conceitos de RPG para o ensino de álgebra. Cada unidade de estudo foi transformada em uma série de desafios ou "missões" que os alunos precisavam completar, como "desbloquear" fórmulas matemáticas e resolver equações para "derrotar vilões". À medida que os alunos avançavam nas missões, eles recebiam recompensas em forma de pontos, medalhas virtuais e itens colecionáveis digitais. Esse sistema gerou um engajamento impressionante, pois os alunos ficavam ansiosos para completar as tarefas e subir de nível em seu aprendizado.

No ensino da disciplina de Biologia, utilizou Recursos Educacionais Digitais (REDs) enriquecidos com elementos de gamificação para reforçar o aprendizado. O mesmo adotou uma sala de aula invertida, em que os alunos acessavam vídeos, textos e atividades prévias através do *Google Classroom*, e depois vinham para a aula presencial para resolverem problemas e realizarem atividades práticas. Para motivá-los a interagir com os conteúdos de maneira mais ativa, o professor criou um sistema de pontuação e desafios semanais. Cada aluno recebia pontos por assistir aos vídeos, fazer comentários construtivos, e realizar atividades de aprofundamento, podendo trocar os pontos por prêmios simbólicos, elogios públicos ou "insígnias de conhecimento". Essa prática resultou em maior participação e preparação dos alunos para as aulas presenciais.

Em Química, começou a utilizar simuladores interativos o *PhET* e *Minecraft Education Edition*. No PhET, os alunos da EJA podiam experimentar diferentes simulações de fenômenos físicos e químicos, circuitos elétricos, reações químicas, e movimentos planetários, de forma gamificada. Já no *Minecraft Education*, os alunos eram desafiados a construir ambientes que representassem ecossistemas ou estruturas atômicas. Nessas atividades, o professor introduziu metas e recompensas para estimular a criatividade e a aplicação dos conceitos aprendidos em sala de aula. A gamificação permitiu aos alunos aprender de forma prática, explorando conteúdos de maneira divertida e interativa relatou o professor ao final da experiências com o uso desses recursos nas aulas de Química.

Para ensinar Inglês e Espanhol foi utilizado ferramentas “*Duolingo e LinguaLeo*” para introduzir e reforçar a aprendizagem de novas línguas. A Professora de inglês e espanhol relatou que, ao utilizar esses aplicativos, os alunos se mostraram mais motivados a praticar fora do horário de aula. As recompensas oferecidas pelos aplicativos, níveis, pontuações, *rankings* e prêmios digitais, encorajaram os alunos a se empenharem mais no processo de aprendizagem. Essas ferramentas, integradas ao currículo, complementaram o ensino formal, fornecendo *feedback* instantâneo e um ambiente lúdico para o aprendizado autônomo.

O professor de Geografia, utilizou o *Google Classroom* como plataforma de ensino, o professor de Geografia decidiu incorporar *badges* (medalhas digitais) como forma de recompensar o desempenho dos alunos em diferentes tarefas e desafios. Cada unidade de estudo continha uma série de atividades que, ao serem concluídas com sucesso, rendiam aos alunos uma medalha virtual. Essas medalhas, além de motivar os alunos, serviam como indicadores de progresso. O professor relatou que, com o uso de gamificação, os estudantes passaram a se empenhar mais nas atividades propostas, com maior interesse e participação nas discussões.

Deante das experiência vividas pelos professores observados com as mais diversas disciplinas ministrada na EJA terceiro seguimento todos os professores puderam perceber que o uso de ferramentas de gamificação na educação mostrou uma estratégia poderosa para transformar o ambiente de aprendizagem independentemente da disciplina. Elas ofereceram uma maneira criativa de aumentar o engajamento e motivação dos estudantes, tornando o processo educacional mais interativo e estimulante. As práticas relatadas pelos professores de História, Matemática, Biologia, Física, Geografia, Inglês, Espanhol demonstram que, ao integrar elementos de jogos, como desafios, recompensas e rankings, os alunos sentiam-se mais incentivados a participar ativamente das atividades, colaborando com seus pares e buscando alcançar melhores resultados.

Foi percebido por todos os professores a partir dos relatos feito por eles após o final das experiências de terem usados os recursos mais diversos, foi perceptivo os benefícios mais na aprendizagem de todos os conteúdos ministrados pelos os professores, mesmo os que são ditos mais complexos de aprender. A competitividade saudável promovida por plataformas como *Kahoot* e *Quizizz* instigava os estudantes a aprofundar seus estudos, enquanto simuladores como *PhET* e *Minecraft Education* facilitam a compreensão de conceitos complexos por meio de experiências práticas.

Contudo, é importante reconhecer que o sucesso da gamificação depende de uma implementação equilibrada e contextualizada. Ferramentas digitais e jogos não podem substituir a didática tradicional, mas sim complementá-la, oferecendo uma abordagem diversificada e acessível aos diferentes estilos de aprendizado. Além disso, a capacitação dos professores e o letramento digital dos estudantes são desafios que precisam ser constantemente endereçados, a fim de garantir que todos consigam tirar proveito dessas inovações.

Em suma, a gamificação tem o potencial de enriquecer significativamente o processo de ensino e aprendizagem, quando aplicada de maneira estratégica e planejada. Ela não só estimula o desempenho acadêmico, mas também promove habilidades importantes como colaboração, resolução de problemas e autonomia no aprendizado. O futuro da educação, certamente, passa pela integração inteligente dessas ferramentas digitais, aproximando o conteúdo acadêmico da realidade dos alunos e tornando o aprendizado uma experiência envolvente e prazerosa. Essas experiências feita com os professores das disciplinas citadas acima, foi realizada com os alunos durante dois meses de aula. Contatou-se que de fato o uso da gamificação nas aulas independentemente trás retorno na aprendizagem dos alunos até os alunos que não são nativos digitais se envolveram em todo o processo e quanto os que tinham dificuldades, os mais jovens ajudavam. Observou-se que ocorreu uma quebra de paradigma de nativos e não nativos digitais, favorecendo uma aprendizagem significativa a todos os alunos(as).

2.2 DESAFIOS E LIMITAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação na educação, apesar de seus inegáveis benefícios, também traz consigo uma série de desafios e limitações que devem ser considerados para que sua aplicação seja realmente eficaz. Um dos principais problemas apontados é a possibilidade de um engajamento superficial. Embora o uso de pontos, recompensas e *feedbacks* imediatos possa incentivar a participação dos alunos, há o risco de que o foco se desloque para a conquista de recompensas externas em detrimento da compreensão

profunda do conteúdo. Isso pode gerar uma abordagem mais mecânica ao aprendizado, onde o objetivo principal dos alunos é acumular prêmios ou "passar de fase" ao invés de internalizar conceitos e desenvolver competências críticas. Como destacado por Hanus e Fox (2015), esse tipo de motivação extrínseca pode, em alguns casos, reduzir a motivação intrínseca, comprometendo o real propósito da aprendizagem.

Outro obstáculo relevante está no processo de implementação da gamificação nas instituições de ensino. Muitas vezes, a gamificação exige um planejamento meticuloso e a integração de tecnologias, como plataformas digitais interativas, que nem sempre estão acessíveis para todas as escolas. A falta de infraestrutura adequada e o tempo necessário para desenvolver conteúdos gamificados podem se tornar barreiras significativas, especialmente em ambientes educacionais com recursos limitados. Além disso, há a necessidade de capacitar professores para que possam utilizar e adaptar essas ferramentas de forma eficiente, o que pode demandar investimentos e mudanças institucionais que nem sempre são viáveis a curto prazo.

Outro desafio significativo é a diversidade de perfis de alunos em sala de aula. Sistemas de gamificação tendem a funcionar bem para alunos que são naturalmente competitivos ou que apreciam desafios, mas podem ter o efeito oposto em estudantes que se sentem desconfortáveis com a pressão gerada pela competição. Para esses alunos, o ambiente gamificado pode gerar ansiedade, desmotivação ou até mesmo alienação, caso não sintam que estão acompanhando o ritmo dos colegas ou que possuem habilidades para “vencer” dentro do sistema proposto. Estudos como os de Domínguez *et al.* (2013) indicam que, sem uma adaptação adequada, a gamificação pode acentuar desigualdades e criar um ambiente hostil para certos alunos, especialmente aqueles que já enfrentam dificuldades acadêmicas.

Nesse sentido, é essencial que a gamificação seja personalizada e inclusiva, de modo que leve em consideração as diferentes formas de aprender e as características individuais dos estudantes. Isso pode exigir a adoção de múltiplas abordagens gamificadas, como a incorporação de metas pessoais, a valorização do progresso individual e a criação de ambientes colaborativos em vez de puramente competitivos. Professores e educadores precisam estar atentos para adaptar as mecânicas de jogo de forma a não reforçar a competição excessiva ou criar um sistema de exclusão para aqueles que não respondem bem a esse tipo de incentivo.

Portanto, embora a gamificação ofereça um grande potencial para transformar a educação, é necessário que ela seja implementada com cuidado e reflexão. Ao lidar com os desafios da superficialidade do engajamento, da diversidade de perfis de alunos, da complexidade de

implementação e das questões éticas, os educadores podem maximizar os benefícios dessa abordagem e garantir que ela contribua para um aprendizado mais profundo e inclusivo.

3. METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, a pesquisa se desenvolveu a princípio por meio de um levantamento bibliográfico sobre a temática com o propósito de fundamentar teoricamente os conceitos e práticas relacionados à gamificação. Essa etapa consistiu na análise de obras, artigos acadêmicos e estudos de caso de autores renomados, como Karl Kapp, Jane McGonigal e James Paul Gee, além de publicações recentes sobre o tema. A busca foi conduzida em bases acadêmicas e periódicos especializados, priorizando fontes que abordassem os impactos da gamificação no engajamento, motivação e desempenho dos alunos, bem como os desafios de sua implementação. Esse levantamento teórico permitiu construir uma base sólida para o desenvolvimento da pesquisa, contribuindo para compreender os elementos de jogos podem ser integrados ao ambiente educacional de forma inovadora e alinhada aos objetivos pedagógicos.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa por permitir uma compreensão aprofundada dos fenômenos estudados, levando em conta a complexidade e a subjetividade do processo de aprendizagem na EJA. A abordagem descritiva possibilitou a caracterização das estratégias de gamificação e seus impactos no ensino, enquanto a exploratória permitiu identificar novas possibilidades de aplicação dessa metodologia.

Para a fundamentação teórica, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, com o propósito de identificar conceitos, aplicações e desafios da gamificação na educação, especificamente no contexto da EJA. Além disso, foi conduzido um estudo de caso, envolvendo a implementação de estratégias gamificadas em uma turma do terceiro segmento da EJA, abrangendo diversas disciplinas, como Filosofia, Sociologia, História, Geografia, Física, Química, Matemática, Biologia, Inglês e Espanhol.

A pesquisa bibliográfica foi realizada em bases de dados acadêmicas renomadas, como SciELO, Google Acadêmico e periódicos especializados, com foco em artigos científicos, livros e estudos recentes sobre gamificação e metodologias ativas na educação. O critério de seleção dos materiais baseou-se na relevância dos conteúdos para a temática abordada, priorizando publicações dos últimos dez anos, além de obras clássicas sobre o tema.

A análise documental envolveu o estudo de diretrizes educacionais, documentos institucionais e materiais pedagógicos que subsidiam a implementação da gamificação no ensino de jovens e adultos. Essa etapa foi fundamental para compreender as políticas educacionais vigentes e como a gamificação pode ser incorporada ao currículo da EJA.

No relato de experiência, foram analisadas experiências práticas de gamificação em uma turma da EJA, considerando diferentes estratégias pedagógicas utilizadas nas disciplinas mencionadas. As atividades gamificadas foram desenvolvidas com base em elementos como missões, desafios, recompensas e dinâmicas de jogo, buscando aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes.

Os dados obtidos por meio do relato de experiência foram analisados a partir de uma abordagem interpretativa, buscando identificar padrões, relações e impactos da gamificação na aprendizagem. Essa análise qualitativa permitiu compreender as percepções dos estudantes e professores sobre a eficácia das estratégias aplicadas, bem como os desafios enfrentados durante o processo.

Ao adotar essa metodologia, foi possível articular a teoria com a prática, destacando os benefícios e desafios da gamificação. A combinação de pesquisa bibliográfica, análise documental e estudo de caso garantiu uma abordagem robusta para a investigação do tema, possibilitando a formulação de estratégias pedagógicas alinhadas às necessidades e especificidades desse público.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação na educação tem um potencial transformador, capaz de reconfigurar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo, envolvente e eficaz. Ao integrar elementos típicos de jogos, desafios, pontuações, recompensas e níveis de progressão, a gamificação atende às necessidades emocionais e cognitivas dos alunos, promovendo um ambiente que incentiva o aprendizado de forma divertida e instigante. Contudo, para que essa metodologia atinja todo o seu potencial, é fundamental que sua aplicação seja realizada de maneira estratégica e cuidadosa.

Um dos principais benefícios da gamificação é o aumento do engajamento dos alunos. Em um contexto educacional onde muitos estudantes demonstram desinteresse ou desmotivação, a gamificação apresenta-se uma forma de captar e manter sua atenção. Ao proporcionar experiências de aprendizado que se assemelham a jogos algo intrinsecamente familiar e atraente para a maioria dos jovens a gamificação consegue tornar o estudo uma atividade mais envolvente. Alunos que, antes, viam certas disciplinas monótonas ou difíceis, passam a participar mais ativamente, buscando superar desafios e conquistar recompensas. Isso, por sua vez, pode reverter em uma maior retenção

de conteúdos e no desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas e pensamento crítico.

Em resumo, a gamificação na educação tem o poder de transformar a maneira como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento. Quando aplicada de forma consciente e estruturada, ela não só aumenta o engajamento, mas também promove um aprendizado mais profundo, colaborativo e personalizado. No entanto, para que esses benefícios sejam plenamente alcançados, é essencial que sua implementação seja feita com atenção ao equilíbrio entre diversão e propósito pedagógico, sempre focando em promover uma educação significativa e duradoura.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, C. A.; GENTILE, D. A.; DILL, K. E. **Game on: The impact of gamification on student engagement and learning outcomes**. 2018.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. **From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”**. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. 2011. p. 9-15.

DOMÍNGUEZ, A.; SAENZ-DE-NAVARRETE, J.; DE-MARCOS, L.; FERNÁNDEZ-SANZ, L.; PAGÉS, C.; MARTÍNEZ-HERRÁIZ, J. J. **Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes**. Computers & Education, v. 63, p. 380-392, 2013.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. **Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification**. In: Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. p. 3025-3034.

HANUS, M. D.; FOX, J. **Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance**. Computers & Education, v. 80, p. 152-161, 2015.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LI, W. **The impact of gamified learning on student motivation and engagement in higher education settings**. 2018.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: um guia prático**. Curitiba: Editora Inter Saberes, 2015.

OLIVEIRA, R. C. **Gamificação e metodologias híbridas na educação de jovens e adultos: desafios e possibilidades**. São Paulo: Editora Penso, 2019.

SILVA, J. R.; BARBOSA, M. C. **Tecnologias digitais e gamificação no ensino de jovens e adultos**. Brasília: Editora UnB, 2020.

Autores

Valdemir Ribeiro Farias

Gestor Escolar e Professor do Ensino Médio-TO.

Mestre em Filosofia pela Universidade Federal do Tocantins-UFT (2020). Possui Graduação em Filosofia Universidade Estadual do Maranhão-UEMA (2014). Graduação em Pedagogia pela Universidade Regional do Cariri-URCA (2006). Especialização em Informática na Educação IFMA-2024, Especialização em Psicopedagogia Institucional e Clínica Faculdade Memorial dos Imigrantes(2021) Especialização em Gestão Escolar pela Universidade Federal do Tocantins UFT- (2009), Especialização em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Montenegro de Educação MONTENEGRO-(2009) e Especialização em Atendimento Educacional Especializado-AEE- pela Universidade Federal do Ceará- UFC-(2011), Psicopedagogia Clínica e Institucional, Curso Técnico em Informática para Internet- IFTO, curso Livre de Filosofia (2005) IFRC e Ensino Médio em Magistério. Atualmente é professor de Filosofia da Rede Estadual do TO. Em Gestor Escolar da Rede Municipal de Araguaína-TO. Tem experiência na área de Educação tais como: Gestão Escolar, Coordenação Pedagógica, Supervisão Escolar, Docência do Ensino Fundamental, Médio, Supletivo, Tutoria de Curso a Distância, Cursinho, Ensino Superior, Atendimento Educacional Especializado-AEE. E com diversos Cursos de Capacitação, Aperfeiçoamento e Extensão Universitária na área da Educação.

E-mail: valdemirrf@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5759440820233259>

Vinícius de Oliveira Cavalcante

Doutorando em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia - PPGG / UFSC; Mestre em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia - PPGGEO/ UFPI; Especializações em Docência do Ensino Superior (ISESPI), Informática na Educação (IFMA), Geografia Física e das Populações, Geografia Regional Brasileira Geografia e Meio Ambiente (Facuminas). Licenciado em Pedagogia - ISESPI (2010); Bacharel em Sistemas de Informação - UFPI (2011); e Licenciado em Geografia - UFPI (2018); É pesquisador participando do Grupo de Estudos em Geotecnologias:

E-mail: vocshaka@yahoo.com.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7259046258379515>