

Gamificação no aprendizado: Como os jogos podem transformar a educação

Lucas Ferreira Gomes

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
MUST University

Dayvisson César Piovezan Tozato

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação
MUST University

Andréa de Cássia Ramos de Oliveira Neves

Mestre em Tecnologias Emergentes da Educação
MUST University

Jacqueline Pharlan de Camargo

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
MUST University

Anderson Amaro Vieira

Mestre em Ensino de Física
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

RESUMO

A gamificação, entendida como a utilização de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, tem se consolidado como uma estratégia didática capaz de promover maior engajamento, motivação e participação ativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Este estudo tem como objetivo compreender os reflexos da gamificação na educação, investigando suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional em diferentes níveis e modalidades de ensino. A metodologia utilizada consistiu em uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, fundamentada em teóricos contemporâneos que discutem aprendizagem significativa, metodologias ativas e inovação educacional. Os resultados das análises apontam que a gamificação, quando planejada de forma intencional e integrada ao currículo, favorece o protagonismo discente, estimula a resolução de problemas, amplia o interesse pelos conteúdos e fortalece competências como autonomia, cooperação, persistência e pensamento crítico. Na educação básica, destaca-se como recurso facilitador da aprendizagem por meio da ludicidade e da competição saudável. Na educação superior, a gamificação atua como ferramenta para potencializar a permanência, reduzir a evasão e qualificar a experiência de aprendizagem por meio da interatividade. As práticas bem-sucedidas envolvem o uso de plataformas digitais, quizzes, recompensas, rankings, desafios progressivos e feedbacks imediatos, elementos que estimulam a participação e o senso de conquista. Entretanto, os estudos também evidenciam desafios na implementação da gamificação, como a necessidade de formação docente específica, tempo para planejamento pedagógico e adequação dos recursos às realidades institucionais. Conclui-se que a gamificação é mais do que uma tendência educacional, pois se materializa como uma metodologia capaz de ressignificar a prática docente, desde que utilizada com intencionalidade pedagógica, sensibilidade ao contexto e foco na aprendizagem significativa. Assim, os jogos poderão transformar a forma como se ensina e como se aprende, contribuindo para uma educação mais envolvente, interativa e alinhada às demandas do século XXI.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa. Gamificação. Metodologias Ativas.



REFERÊNCIAS

FERNANDES, Allysson Barbosa; CARVALHO, Alanna Oliveira Pereira. A gamificação no ensino superior na modalidade de educação a distância. *Journal of Media Critiques*, v. 11, n. 27, p. e219, 2025.

GOMES, Maria das Graças Goulart et al. Gamificação e aprendizagem significativa: projetos interativos no ensino fundamental. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, v. 17, n. 4, p. e8080, 2025.

NARCISO, Rodi et al. Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 10, n. 3, p. 313-327, 2024.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; MOURA, Esmeralda Cardoso de Melo. Gamificação e aprendizagem: cognição e engajamento como possibilidades diante da pandemia. *HOLOS*, v. 1, p. e10896, 2022.

SANTANA, Aline Canuto de Abreu; NARCISO, Rodi; FERNANDES, Allysson Barbosa. Explorando as metodologias científicas: tipos de pesquisa, abordagens e aplicações práticas. *Caderno Pedagógico*, v. 22, n. 1, p. e13333, 2025.