

“ A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação Contemporânea ”

Mariana M. M. Ferreira; Ana L. C. C. da Silva; Raissa A. F. Francisco
Robert O. Corgosinho

CONTEXTO

O desafio central da educação contemporânea reside em transformar a tecnologia, muitas vezes vista como fonte de distração para os alunos, em uma aliada estratégica no processo de ensino. Estudantes da **Geração Z** e **Alpha** já nascem imersos na cibercultura e familiarizados com dispositivos móveis, o que torna os métodos tradicionais insuficientes para manter seu engajamento. A **gamificação** surge como uma metodologia ativa que utiliza elementos de design de jogos em cenários educativos para despertar a curiosidade e melhorar o rendimento. Fundamentando-se na **Pirâmide da Aprendizagem de William Glasser**, a estratégia busca promover uma participação ativa, levando o estudante ao **Estado de Flow**, onde o foco e o prazer na tarefa resultam em um conhecimento mais efetivo e duradouro.

A literatura recente destaca que a **Geração Alpha** (nascidos a partir de 2010) possui uma aptidão especial para acessar informações rapidamente e se adaptar a tecnologias de maneira intuitiva. Essa "mente hipertextual" exige que o processo educativo supere a "educação dominadora" (passiva) em favor de modelos que integrem a linguagem de jogos, tornando a aprendizagem mais próxima do real e conectada com a vida cotidiana desses indivíduos.

OBJETIVOS

Este trabalho busca analisar de forma qualitativa e técnica como a aplicação da gamificação pode elevar os níveis de eficácia na educação atual, superando o desinteresse discente. O estudo visa fundamentar a relação entre os componentes de jogos — como pontos, níveis e rankings — e as teorias de aprendizagem, demonstrando como essa sinergia impacta a motivação dos estudantes. Além disso, pretende-se exemplificar a aplicação prática dessa metodologia por meio de ferramentas digitais como o **Kahoot!** e o **Duolingo**, avaliando como essas pequenas atividades lúdicas contribuem para a autorregulação do aprendizado e para o desenvolvimento de competências críticas em sala de aula.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como uma **revisão bibliográfica** de cunho qualitativo e exploratório. O levantamento de dados foi realizado em bases acadêmicas como **SciELO**, **Google Acadêmico** e o Portal de Periódicos CAPES, utilizando descritores como "Impacto da gamificação na educação" e "Ludificação". Foram analisadas estatísticas de eficácia de plataformas educativas, estudos de caso sobre rendimento escolar e relatos de experiência sobre o uso de tecnologias móveis. A análise integrou ainda observações práticas sobre o uso contínuo de sistemas de oficinas e progresso em aplicativos de idiomas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados demonstram que a ativação de recursos gamificados gera uma melhora expressiva no rendimento acadêmico e no entusiasmo dos participantes. Dados estatísticos em disciplinas de matemática revelam um aumento de rendimento de até **285,59%** no aprendizado de conteúdos complexos quando comparados ao ensino sem gamificação. No caso específico do **Duolingo**, a utilização de mecânicas como **ofensivas diárias (streaks)** e ligas competitivas mostra-se altamente eficaz para a manutenção da consistência nos estudos, resultando em um aumento real no vocabulário de língua estrangeira, mesmo que a fluência completa exija práticas complementares.

De forma análoga, o **Kahoot!** potencializa a **aprendizagem ativa** ao transformar a sala de aula em um ambiente social dinâmico, onde decisões rápidas e discussões em tempo real favorecem a retenção de conhecimento. A pesquisa também evidencia que o uso de **feedback gamificado** melhora a percepção da qualidade das aulas em **33,3%**, ajudando a combater a desmotivação de alunos e professores. Assim, a gamificação atende a necessidades humanas básicas de autonomia e competência, permitindo que o erro seja encarado não como punição, mas como uma oportunidade de crescimento dentro de uma narrativa de progresso constante.



Figura 4 – Capturas de telas do Duolingo

Fonte: Barros, 2021.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a gamificação é uma técnica eficaz que deixa os alunos mais focados e entusiasmados com o conteúdo ministrado, cumprindo o objetivo de elevar os níveis de engajamento escolar. A estratégia permite que os estudantes assumam o controle de sua jornada de aprendizado, transformando a rotina escolar em uma experiência memorável. **Futuramente**, recomenda-se a expansão dessas práticas para além do ensino básico e médio, abrangendo o **ensino superior** e até **ambientes corporativos**, visando a socialização e o treinamento contínuo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. DVS Editora, 2015.
- BARROS, Jeandson dos Santos Oliveira. **Análise do impacto do uso de gamificação na educação**. 2021. 22 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia em Sistemas para Internet) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Salgueiro, Salgueiro, 2021.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: Princípios e Estratégias**. Pimenta Cultural, 2016.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. Senac SP, 2012.
- SILVA, D. L. C. **Análise do impacto da gamificação em um sistema de feedback contínuo digital**. UFPE, 2017.
- WERBACH, Kevin. **Gamificação**. Coursera, 2017.

REALIZAÇÃO E APOIO

