



Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública

Filipe de Oliveira Pituba¹

Como Citar:

PITUBA; Filipe Oliveira. Gamificação na educação: a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. Revista Sociedade Científica, vol.7, n. 1, p.270-276, 2024.

<https://doi.org/10.61411/rsc202421317>

DOI: [10.61411/rsc202421317](https://doi.org/10.61411/rsc202421317)

Área do conhecimento: Ciências Humanas

Sub-área: Educação

Palavras-chaves: Educação; Gamificação; Educação pública.

Publicado: 13 de janeiro de 2024

Resumo

O presente artigo aborda a relevância da gamificação na educação, mostrando ser uma forma de inovação no ensino. No texto é ressaltado os benefícios da gamificação, que incluem o aumento do engajamento, a melhoria na retenção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais dos estudantes. Ademais, são apresentadas algumas ferramentas de gamificação como o Classcraft, Duolingo e Kahoot!, apresentando suas características. Além disso, no texto é discutido os desafios da sua implementação, especialmente na educação pública, visto que existem problemas como infraestrutura limitada, falta de capacitação dos professores e disparidades socioeconômicas entre os alunos. Conclui-se que a superação desses desafios é crucial para aprimorar o modelo educacional e contribuir para um ambiente virtual mais atrativo e dinâmico.

1. Introdução

Nos dias atuais, percebe-se que a sociedade está imersa em uma era digital, marcada pela constante evolução tecnológica e pelas rápidas transformações em diversos setores. No campo da educação, esse contexto dinâmico demanda abordagens inovadoras para proporcionar um aprendizado eficaz aos estudantes. Nesse cenário, a gamificação aparece como uma estratégia promissora, introduzindo elementos de jogos no ambiente educacional que estimulam o interesse e a participação ativa dos alunos. A relação entre jogos e educação oferece novas possibilidades para superar desafios e melhorar a eficácia do ensino em diferentes áreas [1].

¹Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil ✉



É notório a constante presença dos dispositivos digitais e jogos eletrônicos na vida cotidiana dos estudantes. Com o avanço da tecnologia, surge a necessidade de integrar tais elementos de forma pedagogicamente eficaz e positiva no ambiente escolar, possibilitando assim, uma sinergia entre a educação tradicional e as novas linguagens digitais e também buscando uma alternativa capaz de promover o engajamento dos alunos.

No entanto, quando analisado o campo da gamificação na educação, encontra-se desafios que requerem a devida atenção, especialmente quando se trata da realidade da educação pública. Alguns dos desafios são: infraestrutura tecnológica limitada, falta de capacitação adequada de professores com as novas tecnologias e as disparidades socioeconômicas entre os alunos [1]. Esses são obstáculos que podem impactar na implementação eficaz da gamificação. Diante desse cenário, compreender essas limitações do sistema público de ensino e perceber a relevância do tema é crucial para reconhecer que a superação desses desafios resultaria em um modelo educacional aprimorado e contribuiria na melhora do aprendizado dos estudantes.

Portanto, este estudo tem como objetivo destacar a importância da aplicação da gamificação nas escolas, mostrando como os jogos se utilizados da forma correta, podem melhorar o engajamento dos alunos, além de apresentar algumas plataformas de aprendizagem gamificadas que conseguem fazer esse trabalho. O texto visa também expor as dificuldades enfrentadas pelas escolas públicas em adotar a forma gamificada de ensino, tendo em vista que essa nova abordagem contribuiria para a construção de um ambiente virtual mais dinâmico.

2. **Desenvolvimento e discussão**

Sabe-se que a gamificação pode oferecer uma série de benefícios que contribuem para aprimorar o processo educacional. Dentre esses benefícios, destaca-se o aumento do engajamento dos alunos. A natureza divertida dos jogos prende a atenção dos jovens



de forma eficaz, promovendo assim, uma participação mais ativa nas atividades escolares. Além disso, a gamificação também consegue proporcionar um ambiente de aprendizagem mais colaborativo, no qual incentiva a interação entre os alunos e estimula a resolução de problemas de maneira coletiva [1].

Outro benefício significativo dos jogos é a melhoria na retenção do conhecimento. A aplicação de mecânicas de jogos virtuais, como os desafios e as recompensas, são responsáveis para criação de um ambiente do qual os alunos são incentivados a persistir na resolução de diversos problemas e na procura pelo conhecimento. Isso faz com que os alunos tenham uma absorção mais efetiva dos conteúdos, visto que os estudantes estarão mais motivados para alcançar novos objetivos e a superar os obstáculos que vão surgindo para eles [2].

Além disso, Tolomei [2] mostra que a gamificação na educação contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como por exemplo: trabalho em equipe, resiliência e a liderança. Os jogos muitas vezes exigem a colaboração entre os participantes e a superação de desafios, o que se traduz em um aprendizado que vai além dos aspectos acadêmicos, preparando os alunos para os desafios do mundo real.

A gamificação nas escolas faz com que os discentes se beneficiem de uma grande variedade de ferramentas que oferecem suporte ao design e a implementação de experiências educacionais divertidas e envolventes. Essas ferramentas abrangem desde aplicativos, plataformas específicas de gamificação e também recursos que podem ser integrados no ambiente escolar [1]. Algumas das ferramentas que podem ser utilizadas para a gamificação na educação são: **Classcraft**, **Duolingo** e **Kahoot!**

O **Classcraft** é uma plataforma de gamificação educacional projetada para tornar os ambientes de aprendizagem mais envolventes e motivadores para os alunos. Com essa plataforma, os professores conseguem transformar a sala de aula em uma experiência semelhante a um jogo eletrônico. Os estudantes enfrentam desafios, desempenham papéis, ganham pontos no jogo, além de participar em equipes. A outra

ferramenta chama-se **Duolingo**, essa pode ser considerado uma plataforma para se aprender diversos idiomas, no qual também incorpora elementos da gamificação. Nessa ferramenta, os usuários avançam através de exercícios interativos, acumulando pontos a cada resposta correta, progredindo em níveis e ganhando recompensas virtuais que incentivam o usuário a continuar aprendendo e praticando o idioma. Já o **Kahoot!** é uma plataforma de aprendizado que é baseada em jogos. Ela dá a possibilidade aos professores de criar e fazer quizzes interativos com os estudantes, podendo incluir perguntas de múltipla escolha. A plataforma pode ser usada como uma ferramenta de educação para envolver os alunos nas aulas de um jeito diferente e lúdico [3].

A figura 1 apresenta o processo de criação de um questionário na própria plataforma **Kahoot!**.

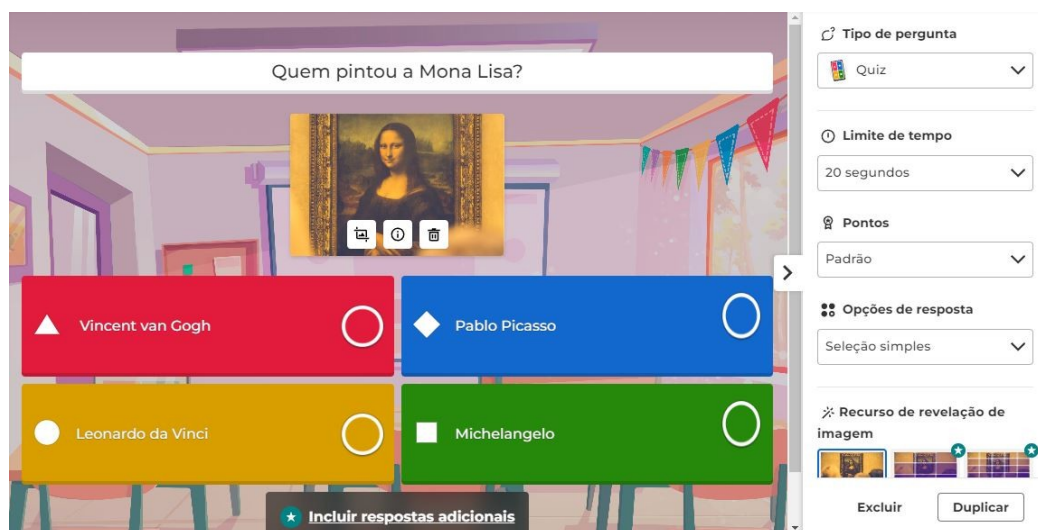


Figura 1 - Criação de um jogo de questionários na plataforma Kahoot!

Na figura, verifica-se que o questionário pode ser criado de forma simples. O docente ou o criador do jogo escolhe qual vai ser o tipo de pergunta, o limite de tempo para os participantes darem as respostas e as opções de respostas. Na plataforma, também é possível adicionar imagens, deixando o jogo com um visual mais atrativo.



Portanto, entende-se que esse tipo de jogo interativo chama a atenção dos alunos e, desse modo, melhora o engajamento dos mesmos.

Apesar dos benefícios serem bem evidentes, a adoção da gamificação na educação pública enfrenta muitos desafios que merecem atenção. Um deles é a infraestrutura limitada em várias escolas da rede pública, incluindo a falta do acesso a tecnologias essenciais para a implementação de jogos educacionais nas aulas (computadores, celulares, projetores, internet) [1]. A ausência desses dispositivos eletrônicos e conectividade adequada pode reduzir o alcance da gamificação nesses contextos.

Outro desafio a ser mencionado é a necessidade da capacitação dos professores. A aplicação de elementos de jogos educacionais no processo de ensino exige que os docentes estejam familiarizados não somente com os aparelhos tecnológicos, mas também com as novas estratégias pedagógicas para usar a gamificação nas aulas da melhor forma possível [4]. A falta de treinamento adequado e a resistência à adoção de novos métodos de ensino pode acarretar na perda dos benefícios.

Vale lembrar também que a gamificação na educação pública levanta questões relacionadas à equidade, visto que não são todos os alunos que vão ter acesso a tecnologia. Garantir que a gamificação seja também uma ferramenta inclusiva é fundamental para evitar a exclusão de certos grupos de estudantes [1]. Portanto, é essencial que haja iniciativas governamentais, do setor privado e das organizações sem fins lucrativos para a realização de investimentos em infraestrutura tecnológica nas escolas e para garantir o acesso dos estudantes aos aparelhos eletrônicos como computadores, celulares e tablets, fazendo com que eles também possam usufruir dos benefícios da gamificação.

3. Considerações finais

Neste estudo, foi visto que a gamificação na educação é uma ferramenta promissora que traz diversos benefícios, incluindo o aumento do engajamento e



desenvolvimento socioemocional dos estudantes. No entanto, na educação pública, aplicar a gamificação é complicado em virtude a infraestrutura limitada e desigualdade de acesso tecnológico, carecendo de investimetos para garantir a equidade.

Verificou-se também que as plataformas como **Classcraft**, **Duolingo** e **Kahoot!** apresenta-se como uma alternativa gamificada, respaldando experiências educacionais atrativas e divertidas. O texto mostrou a importância da gamificação como estratégia inovadora na educação, indicando os principais benefícios e desafios. Além disso, compreendeu-se que os jogos são capazes de criar um ambiente colaborativo e motivador nas aulas, contribuindo para uma aprendizagem mais dinâmica e preparando os alunos não só para desafios acadêmicos, mas também para as situações do mundo real.

4. **Declaração de direitos**

O(s)/A(s) autor(s)/autora(s) declara(m) ser detentores dos direitos autorais da presente obra, que o artigo não foi publicado anteriormente e que não está sendo considerado por outra(o) Revista/Journal. Declara(m) que as imagens e textos publicados são de responsabilidade do(s) autor(s), e não possuem direitos autorais reservados à terceiros. Textos e/ou imagens de terceiros são devidamente citados ou devidamente autorizados com concessão de direitos para publicação quando necessário. Declara(m) respeitar os direitos de terceiros e de Instituições públicas e privadas. Declara(m) não cometer plágio ou auto plágio e não ter considerado/gerado conteúdos falsos e que a obra é original e de responsabilidade dos autores.

5. **Referências**

1. DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. Gamificação na educação. Pimenta Cultural, 2014.
2. TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. EAD em foco, v. 7, n. 2, p. 145-156, 2017.



3. BICEN, Huseyin: Senay. Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, v. 9, n. 1, p. 18-23, 2017.
4. MARTINS, Cristina. Gamificação nas práticas pedagógicas: um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura. 2015. 112p. Dissertação (Mestrado Em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2015.