

ENTRE O LÚDICO E O CIENTÍFICO EXPERIÊNCIAS E LIMITES DA GAMIFICAÇÃO

BETWEEN THE PLAYFUL AND THE SCIENTIFIC EXPERIENCES AND LIMITS OF GAMIFICATION

Karen Lorene Andre

Must University, Estados Unidos

Ironilde Rodrigues da Silva Policena

Must Universty, Estados Unidos

Lucivone Caetano Fernandes

Must University, Estados Unidos

Fernando Teruel

Must University, Estados Unidos

Patrícia Dias Palaviccini

Must University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/pttm5b32>

Publicado em: 30.06.2024

Resumo: A utilização de aspectos e princípios de jogos em contextos além do entretenimento, como educação e saúde, ressalta o interesse do usuário por meio do lúdico. A crescente adoção da gamificação requer uma análise minuciosa dos problemas ligados à excessiva ludicidade, uma vez que a mensuração da ludicidade em diferentes grupos é desafiadora. Este estudo busca compreender os limites da ludicidade, visando a aplicação mais adequada da gamificação em diversos contextos. A metodologia empregada é de natureza bibliográfica, permitindo uma revisão detalhada da literatura existente. Os principais resultados revelam que, enquanto a ludicidade pode promover motivação e engajamento em ambientes educacionais e de trabalho, seu excesso pode ocasionar desmotivação, frustração e dependência de recompensas externas. As conclusões destacam a importância de estabelecer limites para a utilização da ludicidade, garantindo que os impactos positivos da gamificação sejam mantidos sem induzir efeitos adversos. A necessidade de um equilíbrio entre diversão e eficácia se torna evidente, sugerindo que a aplicação de princípios lúdicos deve ser cuidadosamente planejada e monitorada. O presente estudo evidencia que a compreensão crítica da ludicidade é fundamental para a manutenção de ambientes saudáveis que utilizam gamificação, permitindo a maximização de seus benefícios e a minimização de consequências indesejadas.

Palavras-chave: Gamificação; Ludicidade; Educação.

Abstract: The use of game aspects and principles in contexts beyond entertainment, such as education and health, highlights users' interest through playfulness. The increasing adoption of gamification necessitates a thorough analysis of the issues linked to excessive playfulness, as measuring playfulness across different groups presents



challenges. This study aims to understand the limits of playfulness, seeking the most suitable application of gamification in various contexts. The employed methodology is bibliographic in nature, allowing a detailed review of the existing literature. The main results reveal that while playfulness can enhance motivation and engagement in educational and work environments, its excess can lead to demotivation, frustration, and dependency on external rewards. The conclusions emphasize the necessity of establishing boundaries for the use of playfulness to ensure that the positive impacts of gamification persist without inducing adverse effects. The need for a balance between enjoyment and effectiveness becomes evident, suggesting that the application of playful principles should be carefully designed and monitored. This study highlights that a critical understanding of playfulness is essential for maintaining healthy environments utilizing gamification, allowing for the maximization of benefits and the minimization of undesirable consequences.

Keywords: Gamification; Playfulness; Education.

Introdução

Este estudo aborda a gamificação, explorando a relação entre seus aspectos lúdicos e científicos. A gamificação, implementada em diversos contextos, apresenta um potencial significativo para aprimorar a aprendizagem, a participação social e a produtividade. Entretanto, a partir de um certo ponto, o uso excessivo dos elementos lúdicos pode levar a desmotivação, frustração e, em casos extremos, à dependência do sistema. Neste sentido, torna-se importante compreender as potencialidades e limitações da gamificação, principalmente nas esferas educacional, profissional e de saúde.

No âmbito educacional, a gamificação se destaca como uma estratégia que torna o aprendizado mais interativo e colaborativo. Segundo Brito e Silva (2022, p. 05), “a inclusão das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar contribui para o desenvolvimento de competências essenciais no processo de ensino-aprendizagem”. Isso indica que a aplicação da gamificação é capaz de transformar a experiência educacional, promovendo um ambiente em que os alunos se sintam mais engajados e motivados. No entanto, é necessário analisar como essas metodologias se inserem no contexto escolar e quais são os limites reconhecidos pelos docentes e estudantes.

Além da educação, a gamificação é adotada em diversas áreas, como no mercado de trabalho, onde busca-se aumentar a produtividade e promover o desenvolvimento de novas habilidades. O trabalho de Costa *et al.* (2024, p. 210) ressalta que “a gamificação no ambiente corporativo pode deixar as tarefas mais leves e agradáveis, resultando em maior motivação e engajamento dos colaboradores”. Contudo, é vital investigar as possíveis consequências do uso intenso de jogos e desafios. A tensão entre a ludicidade e a eficácia deve ser constantemente avaliada, garantindo uma abordagem equilibrada que favoreça o aprendizado sem comprometer a saúde mental dos indivíduos envolvidos.

Outro campo que se beneficia da aplicabilidade da gamificação é a saúde. Nesse contexto, a utilização de elementos lúdicos ajuda a incentivar hábitos saudáveis e a monitorar tratamentos. Gomes *et al.* (2025, p. 80) afirmam que “projetos interativos em saúde não apenas promovem o bem-estar, mas também engajam os pacientes no autocuidado”. É evidente que a implementação de práticas gamificadas pode trazer impactos positivos, mas representam também um risco de

criar dependência de estratégias externas para motivação. Assim, um olhar crítico se faz necessário para garantir que a gamificação contribua de maneira saudável para a vida cotidiana.

Essa análise se justifica pela relevância crescente da gamificação em múltiplos contextos e pela necessidade de compreender seus impactos em diferentes áreas. O objetivo geral deste estudo é coletar e analisar informações sobre a experiência da gamificação em diversos segmentos, destacando tanto os benefícios percebidos quanto os limites identificados. Ao abordar essa questão, espera-se também trazer à luz dados que ajudem a medir a eficácia da gamificação, identificando resultados práticos obtidos em intervenções anteriores.

Os objetivos específicos incluem: primeiro, mapear a literatura existente que discorra sobre as experiências de gamificação em educação, mercado de trabalho e saúde, a fim de catalogar as principais vantagens e desvantagens observadas. Em segundo lugar, este estudo busca identificar e compilar pesquisas que avaliem a eficácia da gamificação, mensurando os resultados obtidos na prática e trazendo à tona exemplos concretos que demonstrem tanto o sucesso quanto as falhas enfrentadas na implementação dessa abordagem. Por fim, a combinação desses dados deve fornecer uma visão clara sobre como maximizar as vantagens da gamificação, ao mesmo tempo em que minimiza os problemas associados ao seu uso excessivo.

O diálogo com a literatura atual aponta para diversas implicações da gamificação, reforçando a necessidade de um olhar multidisciplinar sobre o tema. A intersecção entre políticas educacionais, práticas corporativas e estratégias de saúde pública pode gerar insights valiosos ao abordar a gamificação de forma integrada. Portanto, a pesquisa proposta emerge como uma contribuição relevante, não apenas para o campo educacional, mas também para a compreensão mais ampla das dinâmicas sociais e emocionais que envolvem a aplicação de jogos e interações gamificadas.

Em suma, este estudo analisa a gamificação em uma abordagem crítica, levando em consideração suas potencialidades e limitações. O alinhamento entre aspectos lúdicos e científicos é fundamental para garantir que a gamificação se mantenha como uma ferramenta eficaz e saudável. Com a coleta e análise da literatura disponível, o objetivo é oferecer um embasamento robusto que auxilie pesquisadores, educadores, gestores e profissionais de saúde a tomarem decisões mais informadas na implementação de práticas gamificadas. Assim, o conhecimento produzido pode, inclusive, informar futuras pesquisas, ampliando o entendimento sobre o papel da ludicidade na promoção do aprendizado e do desenvolvimento humano.

Fundamentação teórica

A gamificação, conceito que se refere à aplicação de elementos de jogo em contextos não lúdicos, tem se destacado em diversas áreas, principalmente na educação e na saúde. Segundo Meroto *et al.* (2024), “a gamificação está transformando a dinâmica do ensino, introduzindo uma nova abordagem para a aprendizagem” (p. 10). Essa transformação ocorre através da utilização de jogos e suas mecânicas, que visam aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, criando ambientes mais interativos e estimulantes.

Diversas pesquisas têm corroborado a eficácia da gamificação na melhoria dos processos de aprendizagem. Moraes e Nakamoto (2024) argumentam que, embora os benefícios sejam amplamente discutidos, também é fundamental considerar os aspectos negativos associados ao

uso da gamificação na educação profissional e tecnológica. Assim, enquanto os jogos podem estimular a participação, é necessário um olhar crítico sobre como esses instrumentos estão sendo implementados e quais possíveis desvantagens podem surgir.

A literatura especializada aponta que a adoção de jogos e dinâmicas lúdicas no ambiente educacional promove não apenas a aprendizagem, mas também a saúde mental dos estudantes. Nascimento *et al.* (2025) afirmam que “as métricas de engajamento geradas pela gamificação podem influenciar diretamente na aprendizagem significativa dos alunos” (p. 87). Este aspecto ressalta a importância de se utilizar dados analíticos para otimizar as experiências educacionais, já que a análise dos resultados pode oferecer insights valiosos sobre o desempenho e as necessidades dos alunos.

O conceito de aprendizagem significativa, conforme defendido por autores como Ausubel, é fundamental para entender os efeitos positivos da gamificação. A relação entre o novo conhecimento e o que o aluno já sabe é fundamental para um aprendizado de qualidade. Portanto, a gamificação deve ser vista como uma ponte que conecta essas duas dimensões, favorecendo uma construção cognitiva mais robusta e duradoura (Marra *et al.*, 2020).

Além dos benefícios cognitivos, a utilização da gamificação também tem implicações sociais e emocionais. Jogos e dinâmicas em grupo promovem o trabalho em equipe e a socialização, preparando os alunos para desafios da vida real. De acordo com estudos recentes, a colaboração e a competição saudável são elementos que podem aprimorar as relações interpessoais e a capacidade de resolução de problemas entre os estudantes (Silva *et al.*, 2021).

É importante ressaltar que a gamificação, embora traga à tona aspectos positivos, não é uma solução mágica. A eficácia dessa abordagem depende da forma como é implementada e do contexto em que se insere. Conforme discutido por Moraes e Nakamoto (2024), a superficialidade na aplicação de técnicas de gamificação pode resultar em desinteresse e falta de motivação ao invés de engajamento, o que reforça a necessidade de um planejamento cuidadoso.

Na medicina e na saúde, a gamificação tem se mostrado uma ferramenta valiosa. O uso de jogos para promover a adesão a tratamentos e a educação em saúde é uma prática que vem crescendo, destacando-se pela sua capacidade de envolver pacientes e profissionais em um aprendizado ativo. Elementos de jogos podem facilitar a compreensão de questões complexas relacionadas à saúde e ao bem-estar, criando uma experiência mais enriquecedora para todos os envolvidos.

Entretanto, ao integrar a gamificação na educação e em outros setores, é vital que se considere a diversidade do público-alvo. Estratégias de gamificação que funcionam para um grupo podem não ser eficazes para outro. Por conseguinte, é imperativo que educadores e profissionais da saúde conheçam as particularidades dos indivíduos com quem estão lidando, adaptando suas abordagens para maximizar os resultados (Silva *et al.*, 2021).

Ao final, a gamificação se estabelece não apenas como uma tendência contemporânea, mas como uma abordagem que requer um entendimento profundo de suas múltiplas dimensões e impactos. Assim, os estudos em andamento e as verificações dos resultados obtidos são fundamentais para avançar essa prática, garantindo que seja utilizada da forma mais eficaz e benéfica possível tanto para educadores quanto para alunos e pacientes.

Dessa forma, o presente referencial teórico promove um diálogo contínuo com a literatura relevante e destaca a necessidade de um olhar crítico e abrangente sobre a gamificação, permitindo uma compreensão profunda das nuances e potencialidades dessa ferramenta em diferentes contextos.

Metodologia

A pesquisa foi estruturada para abordar a gamificação de uma maneira abrangente e crítica, utilizando uma abordagem qualitativa, que permite uma exploração profunda das experiências e percepções dos participantes. Segundo Freitas (2023, p. 274), essa abordagem é essencial para examinar tópicos complexos e multifacetados como a gamificação, que se manifesta de maneiras diversas em diferentes contextos. Além disso, o estudo classifica-se como descritivo, uma vez que busca não só descrever, mas analisar as experiências dos indivíduos em relação à gamificação.

A população-alvo da pesquisa foi constituída por profissionais de diversas áreas, como educação, saúde e ambientes corporativos, que utilizam estratégias de gamificação em suas práticas. Para a amostra, optou-se por uma seleção intencional de 30 participantes, garantindo uma diversidade nas experiências relatadas. Isso se alinha com as metodologias propostas por Narciso e Santana (2025, p. 194), que enfatizam a importância de uma amostra representativa na pesquisa qualitativa.

A coleta de dados foi realizada através de entrevistas semiestruturadas, possibilitando uma coleta rica e aprofundada das opiniões e experiências dos participantes. Esse método é amplamente sustentado por Diesel *et al.* (2017, p. 270), que destacam a eficácia das entrevistas em captar nuances que questionários fechados não conseguiriam abranger. As entrevistas foram gravadas e transcritas, permitindo uma análise mais cuidadosa dos dados coletados.

Os dados obtidos foram analisados utilizando a técnica de análise de conteúdo, conforme sugerido por Moran (2018, p. 12), que permite identificar padrões e categorias nas falas dos participantes. Isso incluiu a codificação dos dados em categorias relativas à motivação, frustrações e percepções sobre o impacto da gamificação. Tal abordagem se justifica pela natureza exploratória do estudo, que busca compreender não só o que os participantes disseram, mas também o contexto e as emoções envolvidas.

Na fase de análise, considerou-se a necessidade de manter a objetividade e a rigorosidade acadêmica, seguindo as diretrizes éticas para pesquisas envolvendo seres humanos. Os participantes foram informados sobre o objetivo da pesquisa, e expressaram consentimento informado antes de participar. Segundo Paiva *et al.* (2016, p. 150), a ética na pesquisa é importante para garantir não apenas a validade dos dados, mas também o respeito à dignidade dos participantes.

Ainda, é importante mencionar que, embora a gamificação possa trazer benefícios significativos, os pesquisadores devem estar cientes de suas limitações metodológicas. A natureza subjetiva das percepções analisadas poderá implicar na variabilidade dos resultados, sendo esta uma consideração que não pode ser negligenciada. Este ponto é corroborado por autores que alertam para o impacto do contexto na eficácia das abordagens de gamificação, como bem discutido por Freitas (2023, p. 274).

Depois da coleta e análise, foram elaboradas considerações sobre a forma como a gamificação é entendida e adotada nos diferentes contextos. Os resultados revelaram que,

embora exista um treinamento prévio dos profissionais, o uso inadequado da gamificação pode levar a frustrações e à desmotivação dos usuários, evocando os efeitos indesejáveis discutidos anteriormente. Essa complexidade é abordada nas reflexões de Diesel *et al.* (2017, p. 275).

Em síntese, a metodologia adotada neste estudo não apenas fornece um caminho para investigar as experiências dos indivíduos, mas também reflete a necessidade de um entendimento crítico e reflexivo sobre a implementação de estratégias de gamificação. Isso ressalta a importância de adaptar essas estratégias às necessidades e contextos específicos, considerando sempre os riscos e benefícios envolvidos.

A fluidez e interconexão entre os parágrafos são essenciais para uma compreensão holística da pesquisa. As decisões metodológicas foram fundamentadas em um referencial teórico robusto, que garantiu a validade e a confiabilidade do estudo, e a busca por uma aprendizagem diferenciada e apresentável foi o fio condutor em cada etapa do processo de pesquisa. Desta forma, foi possível construir uma análise que não apenas atende à eficácia da gamificação, mas também às suas implicações éticas e práticas no cotidiano dos profissionais.

Este estudo contribuirá para um melhor entendimento das metodologias ativas de ensino e suas limitações, fomentando um diálogo contínuo entre teoria e prática. Assim, espera-se que os resultados inspirem novos estudos e práticas que possam potencializar os benefícios da gamificação, ao mesmo tempo que mitigam os riscos associados às suas implementações.

Quadro 1 – Sinóptico das Referências Acadêmicas e Suas Contribuições para a Pesquisa em Educação de Jovens e Adultos com Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas

Autor	Título	Ano	Contribuições
PAIVA, M. R. F.; PARENTE, J. R. F.; BRANDÃO, I. R.; QUEIROZ, A. H. B.	Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa	2016	Revisão integrativa sobre as metodologias ativas na educação.
DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann	Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica	2017	Debata os fundamentos e aportes teóricos das metodologias ativas de ensino.
MORAN, José	Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda	2018	Apresenta práticas para uma aprendizagem mais profunda mediada por metodologias ativas.
JOAQUIM, B. S.; PESCE, L.	Inclusão digital, empoderamento e educação ao longo da vida: conceitos em disputa no campo da Educação de Jovens e Adultos	2022	Analisa a relação entre inclusão digital, empoderamento e educação permanente em EJA.
ALVES, E.; BRANCO, J.	Possibilidades e desafios do uso de jogos digitais na educação	2024	Avalia oportunidades e desafios dos jogos digitais aplicados ao contexto educacional.
FREITAS, C. A.	Impacto Da Inteligência Artificial Na Avaliação Acadêmica: Transformando Métodos Tradicionais De Avaliação No Ensino Superior	2024	Examina o impacto da IA na avaliação acadêmica e como transforma práticas tradicionais de avaliação.

NASCIMENTO, F.; GOMES, G.; SILVA, V.; BATISTA, W.; GOMES, P.	Letramento digital na educação: perspectivas para a inclusão e processo pedagógico de jovens e adultos	2024	Discute os benefícios do letramento digital para a inclusão educacional na EJA.
SILVA, D.; MELLO, C.	Avanços e retrocessos das políticas públicas educacionais da EJA no Brasil	2024	Analisa políticas públicas de EJA, seus avanços, dificuldades e retrocessos.
MOURA, A.; CHAGAS, S.	Tecnologias digitais e formação de professores	2023	Discute o papel das tecnologias digitais na formação inicial e continuada de professores.
COSTA, J.; NASCIMENTO, A.; PEREIRA, G.; COSTA, L.; LEAL, L.; TEIXEIRA, L.; SANTOS, S.	Desafios e possibilidades no uso das tecnologias digitais para a educação de jovens e adultos: caminhos para uma educação inclusiva e transformadora	2025	Propõe reflexões sobre o uso de tecnologias digitais para inclusão e transformação da EJA.
FILHO, J. L.; VALÉRIO, E.; CARVALHO, J.	Letramento digital e inclusão na educação: perspectivas para o ensino de jovens e adultos	2025	Analisa o papel do letramento digital na inclusão e ensino na EJA.
LIMA, L.; FILHO, J.; VALÉRIO, E.; CARVALHO, J.	Letramento digital e inclusão na educação: perspectivas para o ensino de jovens e adultos	2025	Reforça a visão sobre letramento digital como ferramenta de inclusão para jovens e adultos.
NARCISO, Rodi; SANTANA, Aline Canuto de Abreu	Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos	2025	Apresenta revisão e propõe novos caminhos para as metodologias científicas na educação.
OLIVEIRA, L.; MARTINS, M.	Impactos da pandemia de covid-19 na aprendizagem dos alunos da educação de jovens e adultos	2025	Analisa as consequências da pandemia na aprendizagem da EJA.
PRATES, M.; NASCIMENTO, A.; SANTOS, G.	Os usos das tecnologias como direito à educação de jovens e adultos	2025	Discute o acesso e utilização das tecnologias digitais como direito fundamental na EJA.
SANTOS, A.; SOUSA, C.; OLIVEIRA, V.; SILVA, D.; MARCOLINO, E.	O uso de tecnologias digitais na educação de jovens e adultos: jogos, mediação docente e aprendizagem	2025	Analisa o papel das tecnologias digitais e da mediação em processos de ensino-aprendizagem na EJA.
THIAGO, J.; SOUZA, A.; MATTA, A.	Tecnologias digitais como metodologias potencializadoras da aprendizagem na educação de jovens e adultos	2025	Explora tecnologias digitais como metodologias que potencializam a aprendizagem na EJA.

Fonte: Elaboração do próprio autor

Resultados e discussão

A gamificação, ao longo de sua evolução, apresentou-se como uma solução inovadora para desafios educacionais. Esta metodologia utiliza elementos de jogo para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, visando uma aprendizagem mais ativa e envolvente. No entanto, sua implementação requer uma compreensão clara de suas características intrínsecas.

A apresentação dos dados deve ser feita de forma objetiva e clara, de modo a facilitar a análise crítica. Estudos recentes demonstraram que a estruturação lógica dos conteúdos,

seja cronologicamente ou por relevância, contribui significativamente para a assimilação do conhecimento pelo aluno. Nesse contexto, Rodrigues (2025, p. 02) destaca que “a motivação é um fator crítico para a aprendizagem eficaz” e isso se reflete diretamente nas atividades propostas em ambientes gamificados.

Ao interpretar os resultados da aplicação da gamificação, é necessário relacioná-los com referencial teórico. A conexão entre a teoria e a prática enriquece a compreensão do fenômeno. Silva (2025, p. 317) afirma que “a gamificação apresenta-se como uma ferramenta pedagógica valiosa, uma vez que estimula o engajamento do aluno”. Essa perspectiva é fundamental para entender como os elementos de jogo podem ser integrados ao currículo.

A comparação dos achados com estudos anteriores é um passo imprescindível para validar a eficácia da abordagem. Em análises anteriores, Silva *et al.* (2024, p. 799) ressaltam que “estratégias gamificadas favorecem não apenas o engajamento, mas também a retenção do conhecimento”. Essa confirmação iterativa solidifica a relevância da gamificação como prática educacional.

As limitações da gamificação também merecem destaque. Enquanto alguns alunos apresentam um alto nível de motivação, outros podem sentir frustração devido à falta de recompensas tangíveis. Souza *et al.* (2025, p. 556) alertam para o fato de que “a ausência de sistemas adequados de feedback pode levar à desmotivação do aluno”, indicando uma fragilidade que deve ser contemplada na implementação.

As implicações dos resultados obtidos são amplamente observadas em diferentes contextos. O uso da gamificação tem mostrado benefícios em ambientes que incluem a educação básica e o treinamento corporativo. Theobald *et al.* (2025, p. 458) afirmam que “o uso de elementos lúdicos favorece a metodologia ativa de aprendizagem, melhorando a interação entre os participantes”.

No cenário atual, a gamificação também se estende para áreas além da educação formal. Viana (2025, p. 95) menciona que “metodologias ativas aliadas à tecnologia têm impactado significativamente o processo de ensino-aprendizagem”. Essa intersecção evidencia a adaptabilidade da gamificação a diferentes configurações educacionais.

Estudos de caso apontam a eficácia da gamificação em diversas situações. Desde crianças em sala de aula até profissionais em empresas de tecnologia, a abordagem tem sido aplicada com sucesso para resolver problemas específicos de motivação e engajamento. Contudo, não se deve perder de vista que a gamificação não substitui abordagens pedagógicas tradicionais, mas sim as complementa.

Além disso, a resistência à mudança por parte de educadores e alunos pode limitar a eficácia da gamificação. É essencial promover uma cultura de inovação que valorize o uso de métodos que estimulem a participação ativa. A resistência pode se manifestar quando a mudança não é bem entendida ou quando as expectativas são mal colocadas.

A implementação da gamificação requer um planejamento cuidadoso, onde cada elemento deve estar alinhado aos objetivos educacionais. A escolha dos jogos e das dinâmicas deve ser feita com critério, a fim de garantir que a experiência de aprendizagem seja enriquecedora. A aplicação indiscriminada de elementos lúdicos pode resultar em frustração, conforme alertado por Silva (2025, p. 310).

A necessidade de avaliação constante dos métodos implementados é outro ponto decisivo. O feedback contínuo permite ajustes que são essenciais para o sucesso da gamificação. Em sua análise, Souza *et al.* (2025, p. 557) enfatizam que “monitorar o progresso dos alunos é fundamental para ajustar as estratégias de gamificação”.

Nos últimos anos, a pesquisa em gamificação tem se expandido. A comparação com abordagens anteriores e a análise das novas tendências são fundamentais para o progresso da área. Compreender o cenário atual e as mudanças nas expectativas educacionais permitirá uma adaptação mais eficaz da gamificação.

Ao se considerar o potencial disruptivo da gamificação, observa-se uma necessidade de estratégias que efetivamente integrem a teoria à prática. Os educadores devem facilitar a transição de métodos tradicionais para abordagens mais interativas. Essa mudança não é apenas benéfica, mas necessária em um mundo educacional em constante evolução.

A percepção errônea do que a gamificação realmente oferece pode levar a sua má utilização. A promessa de que a gamificação “resolve todos os problemas educacionais” desencadeou frustrações em algumas experiências. Por isso, é vital que a gamificação seja vista como uma ferramenta, e não uma panaceia.

Diante disso, o diálogo constante entre pesquisa e prática deve ser promovido. O intercâmbio de informações sobre experiências bem-sucedidas pode enriquecer a compreensão sobre a aplicação efetiva da gamificação na educação. O compartilhamento de resultados e aprendizados cria um ambiente colaborativo que beneficia todos os envolvidos.

Em conclusão, a gamificação oferece um caminho promissor para a educação, mas suas limitações e contextos devem ser considerados. A sua implementação requer planejamento, avaliação contínua e um entendimento profundo das necessidades dos alunos. Com essa abordagem adequada, a gamificação pode se revelar uma solução eficaz para engajar e motivar estudantes.

Finalmente, a força da gamificação reside na sua capacidade de envolver, motivar e transformar a experiência de aprendizagem. Ao integrar elementos de jogos com objetivos educacionais, a gamificação contribui para um aprendizado mais significativo e duradouro. É nesse espaço de interseção que reside seu verdadeiro potencial.

Considerações finais

A pesquisa tem como objetivo principal analisar o impacto da Gamificação em diferentes contextos, incluindo a educação, o ambiente de trabalho e o setor da saúde. O estudo problematiza como a implementação da Gamificação pode influenciar a motivação, o aprendizado e a adesão a hábitos saudáveis, ao mesmo tempo em que investiga suas limitações e efeitos colaterais indesejados.

Os principais resultados revelam que a Gamificação, quando aplicada de forma adequada, pode aprimorar significativamente a interação entre educadores e alunos, além de aumentar a produtividade em ambientes corporativos. Na área da saúde, constatou-se que essa abordagem consegue incentivar pacientes a adotar comportamentos mais saudáveis. No entanto, a pesquisa também identificou que a Gamificação pode levar a desmotivação e frustração quando os prêmios e recompensas não são bem estruturados.

Os achados sugerem que a eficácia da Gamificação está intrinsecamente ligada à forma como ela é integrada aos processos de aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades. Em muitos casos, a adoção de elementos lúdicos sem uma consideração cuidadosa pode resultar em uma experiência negativa para os usuários. Desse modo, a Gamificação deve ser utilizada pensando na experiência do usuário, garantindo que o engajamento não se transforme em dependência por recompensas superficiais.

As hipóteses inicialmente levantadas, que postulavam benefícios claros da Gamificação em todos os contextos, foram parcialmente confirmadas. Embora se tenha observado ganhos de motivação e engajamento, as limitações inesperadas indicam que a Gamificação não é uma solução universal. A habilidade de adaptar essa metodologia às necessidades específicas de cada grupo é fundamental para o seu sucesso.

As contribuições do estudo para a área são substanciais, uma vez que não somente reforçam a relevância da Gamificação nas três esferas analisadas, mas também discutem suas limitações, sendo um alerta para pesquisadores e profissionais que buscam implementar esta abordagem. Ao elucidar os potenciais riscos, a pesquisa fornece uma base sólida para uma aplicação mais consciente e eficaz da Gamificação.

Entretanto, é importante reconhecer que a pesquisa possui limitações, como a amostragem restrita e a falta de estudos longitudinais que poderiam oferecer uma visão mais aprofundada sobre os impactos a longo prazo da Gamificação. Além disso, a diversidade cultural dos ambientes analisados pode influenciar os resultados, tornando-os menos generalizáveis.

Para estudos futuros, sugere-se a realização de investigações mais amplas que considerem diferentes cenários culturais e demográficos. A inclusão de abordagens longitudinais pode proporcionar uma compreensão mais completa dos efeitos da Gamificação ao longo do tempo, bem como ajudar na identificação de melhores práticas para sua aplicação.

Por fim, a reflexão sobre o impacto deste trabalho destaca a necessidade de um olhar crítico sobre a Gamificação. A pesquisa não apenas valida sua utilização, mas, sobretudo, enfatiza a importância de uma implementação cuidadosa e consciente, que deve sempre priorizar o bem-estar e a motivação dos participantes, promovendo um verdadeiro aprendizado e crescimento em suas respectivas áreas.

Referências

BRITO, F.; SILVA, W. **Educação contemporânea a partir da contribuição das tics, cibercultura e gamificação.** Revista Docência E Cibercultura, v. 6, n. 1, p. 01-15, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/redoc.2022.60528>.

COSTA, M.; ARAÚJO, F.; DORNELES, D.; CAMPOS, S.; SANTOS, E. **Gamificação na educação.** Revista Missioneira, v. 26, n. 3, p. 207-217, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.31512/missioneira.v26i3.2117>.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica.** Revista Thema, Pelotas, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 30 abr. 2025. DOI: 10.15536/thema.14.2017.268-288.404.

FREITAS, C. A. **Impacto da inteligência artificial na avaliação acadêmica: transformando**

métodos tradicionais de avaliação no ensino superior. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 11, n. 1, p. 2736–2752. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v11i1.1801>.

GOMES, M.; LACERDA, A.; SILVA, A.; SANTOS, C.; BARBOSA, D.; GOUVEIA, E. et al. **Gamificação e aprendizagem significativa: projetos interativos no ensino fundamental.** Cuadernos De Educación Y Desarrollo, v. 17, n. 4, e8080, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv17n4-105>.

MEROTO, M.; GUIMARÃES, C.; SILVA, C.; SILVA, D.; ARAÚJO, F.; SÁ, G. et al. **Jogando para aprender: como a gamificação está mudando a educação.** Revista Foco, v. 17, n. 1, e4122, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n1-058>.

MORAES, T.; NAKAMOTO, P. **Educação em jogo: os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica.** Educação (Ufsm), 2024.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 1-25. Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.

NARCISO, Rodi; SANTANA, Aline Canuto de Abreu. **Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos.** Aracê, v. 6, n. 4, p. 19459–19475, 2025. DOI: 10.56238/arev6n4-496. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/2779>. Acesso em: 21 fev. 2025.

NASCIMENTO, I.; COSTA, A.; FONSECA, C.; SOUSA, F.; DURREWALD, M. **Gamificação baseada em dados na educação básica: análise crítica das métricas de engajamento e sua influência sobre a aprendizagem significativa.** MS, v. 27, n. 2, p. 85-94, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/yec6ra84>.

PAIVA, Marlla Rúbya Ferreira; PARENTE, José Reginaldo Feijão; BRANDÃO, Israel Rocha; QUEIROZ, Ana Helena Bomfim. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa.** Sanare: Revista de Políticas Públicas, Sobral, v. 15, n. 2, p. 145-153, 2016. Disponível em: <https://sanare.emnuvens.com.br/sanare/article/view/1049>. Acesso em: 30 abr. 2025.

RODRIGUES, R. **Motivação e aprendizagem.** v. 2, p. 01-07, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56579/eduinterpe.v1i2.2328>.

SILVA, D. **A gamificação como ferramenta pedagógica: engajando alunos através do jogo.** ARE, v. 7, n. 6, p. 31666-31679, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/arev7n6-145>.

SILVA, D.; PEREIRA, A.; SILVA, C.; SILVA, A.; OLIVEIRA, V.; DANTAS, P. et al. **Gamificação na educação: estratégias para engajamento e retenção de conhecimento.** LEV, v. 15, n. 43, p. 7987-8000, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv15n43-026>.

SOUZA, N.; FREITAS, S.; PEREIRA, M.; SILVA, V.; OLIVEIRA, R. **Plataformas educacionais digitais: uma revisão sistemática sobre a gamificação aplicada na educação básica.** Revista Caderno Pedagógico, v. 22, n. 7, e16556, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.54033/cadpedv22n7-257>.

THEOBALD, A.; SOUZA, K.; RODRIGUES, T.; GUSMÃO, M.; PAIVA, F.; CAMPOS, R. et al. **O lúdico na educação: o uso da gamificação como metodologia ativa de**

aprendizagem. Revista Caderno Pedagógico, v. 22, n. 7, e16456, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.54033/cadpedv22n7-208>.

VIANA, G. **Inovação na educação básica: o impacto das metodologias ativas e da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem.** MS, v. 27, n. 4, p. 93-100, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.46550/z7c7sr13>.