

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA

GAMIFICATION AS AN ACTIVE METHODOLOGY

Marli Rocha Sanchez

MUST University, Estados Unidos

Kerly Joelma de Oliveira

MUST University, Estados Unidos

Ávila Maria de Oliveira

MUST University, Estados Unidos

Rosecelia Costa da Silva

MUST University, Estados Unidos

Miguel Requena Calmon

MUST University, Estados Unidos

Rones Miranda da Silva

MUST University, Estados Unidos

Maria Janaína de Matos Magnavita Souza

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/y0q3pm26>

Aceito em: 07.09.2026

Resumo: Nos últimos anos, a implementação de metodologias ativas no processo de aprendizagem tem registado um aumento notável. Essas metodologias são diversas em modelo, técnica e objetivo, e podem ser selecionadas com base no resultado educacional desejado. Uma dessas metodologias que ganhou considerável popularidade nas salas de aula é a gamificação. Esta abordagem incorpora elementos de jogo como competição, trabalho em equipe, desafios e tomada de decisões para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente para os alunos, colocando-os na vanguarda da sua educação e incentivando-os a serem mais ativos e participativos. A gamificação não consiste apenas em criar jogos ou utilizar tecnologia na sala de aula, mas sim em tornar o processo de aprendizagem mais apelativo para os alunos, integrando experiências virtuais semelhantes às encontradas nos jogos. Este artigo explora metodologias ativas, seus métodos e técnicas, e a incorporação da gamificação nas salas de aula. Apesar de ser um tema relativamente novo, as metodologias ativas, especialmente a gamificação, têm demonstrado produzir resultados mais significativos do que os métodos tradicionais de ensino.

Palavras-chave: Jogos. Gamificação. Aprendizagem.

Abstract: In recent years, the implementation of active methodologies in the learning process has seen a notable increase. These methodologies are diverse in model, technique and objective, and can be selected based on the desired educational outcome. One of these methodologies that has gained considerable popularity in classrooms is gamification. This approach incorporates game elements such as competition, teamwork, challenges and decision-making to make the learning process more engaging for students, putting them at the forefront of their education and encouraging them to be more active and participatory. Gamification is not just about creating games or using technology in the classroom, but about making the learning process more appealing for students, integrating virtual experiences similar to those found in games. This article explores active methodologies, their methods and techniques, and the incorporation of gamification in classrooms. Despite being a relatively new topic, active methodologies, especially gamification, have been shown to produce more significant results than traditional teaching methods.

Keywords: Games. Gamification. Learning.

Introdução

A natureza do processo educativo é dinâmica e não estática. Como tal, requer a inclusão de diversas metodologias que possam efetivamente envolver os alunos na experiência de aprendizagem. No mundo atual em rápida mudança, é essencial que a formação educacional prepare os alunos para se adaptarem a esta realidade. Como resultado, a integração de metodologias ativas que estimulam a criatividade, o pensamento crítico e a inovação tem se mostrado mais eficaz para facilitar o processo de aprendizagem.

A utilização de metodologias ativas apresenta propostas de vanguarda que visam integrar diversos elementos por meio de técnicas como Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseada em Problemas e Instrução por Pares. Para começar, é importante notar que existem inúmeras metodologias ativas que podem ser utilizadas, como Aprendizagem Baseada em Projetos, Aprendizagem Baseada em Equipes, Estudo de Caso, Técnica de Perguntas, Labirinto de Ações, Philipps 6/6, Incidente Crítico e Gamificação. É essencial reconhecer que estas ferramentas se enquadram na categoria de metodologias ativas (OLVEIRA, 2023).

A gamificação é uma abordagem que emprega ativamente elementos de jogos no processo de aprendizagem. O objetivo é aumentar o envolvimento dos alunos incorporando recursos interativos, resolução de problemas, trabalho em equipe, competição, desafios e outras características de jogo no ambiente de aprendizagem. Esta metodologia pretende tornar o processo de aprendizagem mais apelativo e participativo para os alunos.

Estudos indicam que a integração de métodos que envolvem os alunos no processo de aprendizagem pode aumentar tanto o apelo como a eficácia da educação.

O artigo em questão pertence a uma metodologia de pesquisa qualitativa e envolve diversas etapas e aspectos. Como abordagem qualitativa, a pesquisa se preocupa em responder questões específicas e únicas, contando com a intuição, a exploração e a subjetividade para descobrir o significado por trás das ações e relacionamentos humanos. A pesquisa qualitativa investiga o domínio dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, que abrange um espaço mais profundo de relações, processos e fenômenos que não são quantificáveis.

Referencial teórico

Os desafios no processo de ensino e aprendizagem da educação não são um desenvolvimento recente. O conceito de envolver os alunos em atividades que incentivam a participação ativa, a reflexão e os desafios remontam ao método socrático de questionamento. Contudo, é importante notar que Sócrates não pode ser creditado como o único criador deste modelo participativo (ARROYO, 2009).

A educação é um campo dinâmico que está em constante evolução. Seus modelos, técnicas e ferramentas são continuamente atualizados para incorporar novos conceitos e metodologias que melhorem a eficácia do processo de ensino-aprendizagem. Em essência, a educação é sempre fundada em alguma forma de estratégia, prática ou metodologia de ensino que está em constante aperfeiçoamento (ARROYO, 2009).

Num mundo em constante evolução e cada vez mais instável, é imperativo que a preparação educacional dote os alunos com as ferramentas necessárias para se adaptarem a estas mudanças. Para conseguir isso, a ênfase da educação deve estar no aluno e não no professor. O papel do professor deve ser o de mediador ou facilitador do conhecimento, servindo para problematizar a realidade e não para ditá-la. Com isso, os alunos passam a ter um papel mais ativo no processo de ensino-aprendizagem, ganhando maior autonomia como preconiza a pedagogia freiriana (OLVEIRA, 2023).

Sem dúvida, é crucial que as práticas educativas sejam relevantes para o público-alvo, bem como que surjam novas técnicas e estruturas de trabalho. Isso é essencial para a integração e o avanço intelectual dos alunos.

O processo educativo não é produto de atores isolados. É uma teia interdependente de influências entre alunos, professores, estruturas escolares, metodologias e contextos sociofamiliares. Nesta perspectiva, fica claro que a formação educativa é uma componente de uma dimensão holística maior. Consequentemente, tem havido uma demanda crescente para que os alunos se envolvam mais ativamente no processo de aprendizagem. Trata-se de questionar, analisar e criticar os objetivos propostos, o conteúdo apresentado e os métodos utilizados. Em suma, isto requer uma participação ativa que interaja com as implicações sociais e políticas da própria experiência de aprendizagem do aluno (OLVEIRA, 2023).

A alteração do conjunto de competências necessárias aos profissionais na era atual de rápida transformação é resultado da procura de competências específicas, tais como colaboração, curiosidade e criatividade, iniciativa própria e empreendedora, resolução analítica de problemas, liderança através de meios influentes, bem como comunicação oral e escrita hábil, pensamento crítico, capacidade de ser ágil, adaptável e acesso a informações para análise (ARROYO, 2009).

A noção em questão está intrinsecamente ligada à Constituição Federal do Brasil, que estabelece os princípios fundamentais que devem orientar a oferta de educação no país. Entre as diversas disposições e seções dedicadas à Educação, destaca-se o artigo 205.º, que estabelece um mandato claro: “A educação, sendo direito de cada indivíduo e obrigação conjunta da família e do Estado, deve ser fomentada e encorajada com a colaboração da sociedade, com o objetivo de facilitar o desenvolvimento salutar da pessoa, preparando-a para o exercício da cidadania e permitindo-lhe adquirir as competências necessárias ao trabalho (OLIVEIRA, 2023). É imperativo sublinhar a linguagem utilizada neste artigo, que enfatiza a importância da educação na promoção da cidadania e da preparação para o trabalho. Por outras palavras, a participação ativa, reflexiva e crítica por parte do aluno é crucial para alcançar estes objetivos duplos, não deixando espaço para a passividade nesta visão de uma realidade ideal (OLIVEIRA, 2023).

Para atingir a preparação profissional ideal dos estudantes, metodologias ativas surgiram como técnicas complementares. Estas metodologias, que não se restringem a uma abordagem, ferramenta ou atividade solitária, são referidas como “ativas” devido à sua multiplicidade e diversidade. Exemplos dessas metodologias incluem Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseada em Problemas, Instrução por Pares, Aprendizagem Baseada em Projetos, Aprendizagem Baseada em Equipe, Estudo de Caso, Técnica de Perguntas, Labirinto de Ação, Philipps 6/6, Incidente Crítico, Gamificação e vários outros (ARROYO, 2009).

Metodologias ativas podem ser definidas como procedimentos interativos que envolvem a exploração do conhecimento, a análise sistemática, os estudos abrangentes, a pesquisa extensa e as decisões individuais ou coletivas servem ao propósito de descobrir soluções eficazes para um determinado problema (OLIVEIRA, 2023).

Quer sejam utilizadas de forma ativa ou passiva, o objetivo principal destas metodologias deve ser envolver o aluno na criação de conhecimento, apresentando-lhe cenários que lhe permitam enfrentar as questões presentes na realidade social, ao mesmo tempo que lhe proporciona os meios para contemplar resoluções plausíveis. Segundo Berbel (2011, p.28), as metodologias ativas são um componente crucial desse processo.

Quando os alunos têm a oportunidade de se engajar na teorização e trazer suas perspectivas únicas para a discussão, isso tem o potencial de despertar neles um sentimento de curiosidade. Esta abordagem permite a introdução de novos elementos

que podem não ter sido considerados na sala de aula ou do ponto de vista do professor. Ao reconhecer e avaliar as contribuições dos alunos, não só valoriza o seu contributo, mas também promove sentimentos de envolvimento, competência e um sentimento de pertença. Esses resultados positivos podem levar a uma maior persistência nos estudos e outros empreendimentos relacionados.

Não existe uma abordagem única quando se trata de selecionar uma metodologia ativa. Cada situação, público, problema e objetivo é singular. Como tal, é dever do professor determinar qual a técnica mais adequada à situação, tendo em conta o planeamento e os objetivos previamente estabelecidos. Para fomentar uma atitude mais proativa entre os estudantes, tornam-se imperativas metodologias que exijam maior engajamento, tomada de decisão e apropriação dos resultados. Por outro lado, se o objetivo é estimular a criatividade, é necessário criar circunstâncias que permitam que essa capacidade transpareça (OLVEIRA, 2023, p.59).

Um dos métodos que tem chamado a atenção por sua capacidade de aumentar o engajamento em diversas atividades é a gamificação. A gamificação ganhou força significativa no domínio da educação, superando os métodos tradicionais de instrução e aprendizagem. Ao incorporar elementos de jogos no processo de aprendizagem, a gamificação esforça-se por aumentar o envolvimento e o compromisso dos alunos de uma forma semelhante à forma como os jogos cativam os seus jogadores (ARROYO, 2009).

A gamificação é uma metodologia ativa que tem potencial para aumentar a participação em atividades educacionais. No entanto, gamificar a educação não envolve simplesmente jogar jogos na sala de aula. Em vez disso, envolve a integração de conceitos de jogos, dinâmicas, interações e desafios para enriquecer o processo de aprendizagem. Algumas das características da gamificação que podem ser incorporadas à educação incluem interatividade, resolução de problemas, trabalho em equipe, linguagem tecnológica, competição, definição de missões e desafios, pontuação para cada fase concluída, classificação baseada na pontuação, virtualidade, avatares e recompensas durante e depois do jogo (OLVEIRA, 2023).

Os jogos possuem vários elementos que os definem, mas não é obrigatório incorporar todos os elementos num jogo. Pelo contrário, é vital determinar quais os elementos que seriam mais adequados para cumprir os objetivos educativos. O autor do texto identificou quatro elementos-chave essenciais em qualquer jogo: a participação voluntária, a presença de regras estabelecidas, objetivos específicos e feedback fornecido aos jogadores (ARROYO, 2009).

Uma distinção crucial a ser feita é entre jogos e gamificação. Jogos são simulações que existem apenas para proporcionar entretenimento em um mundo virtual. A gamificação, por outro lado, visa transcender este domínio virtual, incentivando os alunos a aplicarem o que aprenderam nas suas vidas reais, alcançando objetivos tangíveis e aumentando o apelo do processo de aprendizagem através de uma metodologia melhorada (NUNES, 2009).

É importante reconhecer que embora muitas pesquisas tenham se concentrado no uso de ferramentas tecnológicas para incorporar a gamificação no processo de aprendizagem, esta não é um requisito obrigatório para sua implementação (MORAN, 2015).

Utilizando técnicas lúdicas e interativas, a gamificação tem a capacidade de envolver emocionalmente os indivíduos e aprimorar suas habilidades para um melhor aprendizado. Ao integrar os jogos ao processo educativo, não apenas os aspectos da sociabilidade grupal são favorecidos, mas também se desenvolvem a inteligência, a personalidade e a sensibilidade. Além disso, a motivação e a criatividade são estimuladas (ARROYO, 2009).

Aprender através de jogos é um método mais eficaz, aplicável a todas as faixas etárias, desde crianças pequenas até adultos. Os jogos utilizados para a aprendizagem incorporam elementos do cotidiano, gerando interesse no aluno e tornando-o um participante ativo no processo de aprendizagem. Criar jogos para aprendizagem é ainda mais estimulante do que simplesmente jogá-los.

Considerações finais

A incorporação de metodologias ativas no processo de aprendizagem tem produzido resultados mais eficazes devido ao seu fascínio pelos alunos. Uma dessas metodologias ativas que tem ganhado força é a gamificação, que introduz no meio educacional os elementos emocionais vivenciados nos jogos. Dessa forma, a imersão no mundo virtual dos jogos inspira sensações semelhantes de competição, trabalho em equipe, desafios e outros aspectos da educação. Além disso, a capacidade de avaliar, examinar e propor soluções para questões do mundo real capacita os alunos a cultivarem suas habilidades artísticas, ao mesmo tempo que colocam em prática conceitos teóricos.

O uso da gamificação na educação ainda está em fase de desenvolvimento, devido ao grande número de aplicações potenciais em ambos os campos. É importante notar que simplesmente adicionar jogos a um ambiente educacional não significa gamificar a sala de aula. Para realmente gamificar a educação, é necessário estabelecer objetivos, métodos e recompensas claros que estimulem o interesse dos alunos.

Referências

Arroyo, Miguel. 2007. **Condição docente, trabalho e formação**. In: SOUZA, João Valdir Alves de (org.). Formação de professor para a Educação Básica: dez anos da LDB. Belo Horizonte: Autêntica, p. 191-210.

Berbel, Aparecida. 2011. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Atlas.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas.** In: **SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofélia Elisa Torres.** Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG, 2015

Nunes, M. 2009. **Formação de professores para o Ensino Fundamental.** São Paulo: FCC.

Oliveira, Lindoval. 2023. **O uso das metodologias ativas de aprendizagem na formação do professor: das universidades para a prática nas escolas.** Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 8, 7 de março de 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/8/o-uso-das-metodologias-ativas-de-aprendizagem-na-formacao-do-professor-das-universidades-para-a-pratica-nas-escolas>