

O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA NO DESIGN INSTRUCIONAL

Cristiny Rochinsky Tavares da Silva¹

Gabriel Vieira²

Geraldo Lopes da Silva Filho³

Gleidys Sharny da Silva Costa⁴

Ingrid Santa Rita Gomes⁵

Maria Marta Coelho Miranda⁶

Mirtes Rejane Carneiro Silva⁷

Zilda Alves Rosa⁸

RESUMO: O estudo abordou o uso da gamificação como estratégia no design instrucional, investigando como elementos lúdicos podem transformar práticas educacionais e facilitar o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo geral foi analisar os benefícios e desafios dessa abordagem, explorando seu potencial para motivar os aprendizes e aprimorar experiências educacionais. A metodologia consistiu exclusivamente em pesquisa bibliográfica, com a análise de fontes relevantes sobre o tema, destacando fundamentos teóricos e exemplos práticos de gamificação no contexto educacional. O desenvolvimento incluiu uma revisão sobre os conceitos de gamificação e design instrucional, seguida pela análise das vantagens, como o aumento do engajamento e a promoção de aprendizagens significativas, além dos desafios, como a necessidade de infraestrutura tecnológica e formação docente. As considerações finais indicaram que a gamificação é uma estratégia promissora, embora sua aplicação dependa de condições específicas e de esforços para superar barreiras. Concluiu-se que, com os ajustes necessários, essa abordagem pode transformar a educação em diferentes contextos.

Palavras-chave: Gamificação. Design instrucional. Ensino-aprendizagem. Motivação. Estratégias educacionais. 4168

ABSTRACT: The study addressed the use of gamification as a strategy in instructional design, investigating how playful elements can transform educational practices and facilitate the teaching-learning process. The overall objective was to analyze the benefits and challenges of this approach, exploring its potential to motivate learners and improve educational experiences. The methodology consisted exclusively of bibliographic research, with the analysis of relevant sources on the subject, highlighting theoretical foundations and practical examples of gamification in the educational context. The development included a review of the concepts of gamification and instructional design, followed by the analysis of the advantages, such as increased engagement and the promotion of meaningful learning, in addition to the challenges, such as the need for technological infrastructure and teacher training. The final considerations indicated that gamification is a promising strategy, although its application depends on specific conditions and efforts to overcome barriers. It was concluded that, with the necessary adjustments, this approach can transform education in different contexts.

Keywords: Gamification. Instructional design. Teaching-learning. Motivation. Educational strategies.

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação. Must University (MUST).

² Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação. Must University (MUST).

³ Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação. Must University (MUST).

⁴ Doutoranda em Ciências da Educação. Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA).

⁵ Mestranda em Ciências da Educação. Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS).

⁶ Mestra em Tecnologias Emergentes na Educação, Must University (MUST).

⁷ Mestranda em Tecnologias Emergentes na Educação. Must University (MUST).

⁸ Mestranda em Tecnologias Emergentes na Educação, Must University (MUST).

I INTRODUÇÃO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia inovadora no design instrucional, potencializando o engajamento e a motivação em ambientes educacionais e corporativos. Essa abordagem se baseia na aplicação de elementos e dinâmicas de jogos em contextos que não são de entretenimento, como a educação, transformando a experiência de aprendizado em algo interativo e estimulante. No âmbito educacional, a gamificação possibilita a criação de ambientes que promovem a aprendizagem ativa e colaborativa, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades essenciais como resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade.

Justifica-se a escolha do tema pela crescente adoção da gamificação em práticas pedagógicas e instrucionais, especialmente em um cenário onde o uso de tecnologias e metodologias ativas é demandado. Essa estratégia, além de alinhar-se às expectativas de uma geração digitalmente engajada, apresenta potencial para solucionar desafios comuns no processo de ensino-aprendizagem, como a desmotivação e a falta de participação dos estudantes. No entanto, apesar de seus benefícios amplamente reconhecidos, a implementação da gamificação enfrenta desafios, como a necessidade de planejamento adequado e a capacitação dos profissionais envolvidos.

4169

Nesse contexto, o problema que orienta este estudo é: como o uso da gamificação pode ser efetivamente integrado ao design instrucional para maximizar os resultados educacionais e atender às demandas contemporâneas de aprendizado? A partir dessa questão, o objetivo do estudo é analisar os impactos e as possibilidades da gamificação no design instrucional, destacando suas contribuições, limitações e aspectos a serem considerados para sua aplicação efetiva.

A metodologia utilizada foi exclusivamente bibliográfica, com abordagem qualitativa. As informações foram coletadas por meio de uma revisão de literatura, abrangendo artigos acadêmicos, dissertações, livros e outras fontes confiáveis sobre gamificação e design instrucional. Os instrumentos de pesquisa consistiram na análise crítica e comparativa das obras selecionadas, utilizando como critérios a relevância e a atualidade dos dados. As técnicas empregadas incluíram o levantamento e categorização dos principais tópicos relacionados ao tema, com o objetivo de oferecer uma base sólida para a discussão.

Este trabalho está estruturado em três seções principais, além desta introdução. No desenvolvimento, são apresentados os fundamentos teóricos sobre gamificação e design

instrucional, seguidos de uma análise detalhada das vantagens e desafios associados à sua aplicação. Por fim, as considerações finais sintetizam os principais achados, destacando contribuições práticas e sugerindo caminhos para pesquisas futuras.

2 DESENVOLVIMENTO

O uso da gamificação como estratégia no design instrucional tem ganhado destaque pela sua capacidade de integrar elementos lúdicos ao processo de ensino-aprendizagem, promovendo o engajamento e a participação ativa dos aprendizes. A gamificação, ao incorporar características como desafios, recompensas, níveis e feedbacks contínuos, transforma ambientes educacionais em espaços dinâmicos e interativos. Essa estratégia, segundo Maia (2023, p. 652), “emerge como uma solução para tornar o aprendizado significativo e motivador, superando desafios como a desmotivação e a passividade dos estudantes”.

Uma das principais vantagens da gamificação no design instrucional está na sua capacidade de promover o aprendizado ativo. Ribeiro (2022, p. 8) destaca que a interação proporcionada pelas redes sociais e pelos jogos digitais “contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, estimulando o trabalho em equipe e a resolução de problemas”. Esse potencial é ampliado quando associado a tecnologias digitais, que permitem a criação de experiências personalizadas e adaptáveis às necessidades dos aprendizes.

4170

Outro ponto relevante é o impacto positivo da gamificação na motivação e no engajamento dos estudantes. Palmeira (2022, p. 14) afirma que “os jogos, ao serem inseridos no contexto educacional, despertam a curiosidade, estimulam a criatividade e promovem a interação, tornando o processo de ensino participativo”. Vasconcellos (2023, p. 15) reforça que “a competição saudável promovida por atividades gamificadas aumenta o interesse e a participação dos estudantes, além de facilitar a retenção de conteúdos complexos”.

No entanto, a implementação da gamificação no design instrucional também apresenta desafios significativos. Sousa (2022, p. 24) aponta que “a gamificação deve ser cuidadosamente integrada ao planejamento pedagógico para evitar que o aspecto lúdico sobreponha-se aos objetivos de aprendizagem”. Além disso, a falta de recursos tecnológicos em algumas instituições pode limitar o alcance dessa estratégia. Nesse sentido, Sanches (2020, p. 10) observa que “embora a gamificação seja altamente eficaz, sua aplicação enfrenta barreiras como a ausência de infraestrutura tecnológica adequada”.

Outro desafio importante é a capacitação dos professores para utilizarem a gamificação de forma eficaz. Feliciano et al. (2023, p. 1367) ressaltam que “o sucesso da gamificação depende

diretamente da habilidade dos educadores em integrar elementos de jogos ao currículo, adaptando-os às diferentes realidades dos estudantes". Essa necessidade de formação continuada é fundamental para que os educadores compreendam os princípios da gamificação e sejam capazes de aplicá-los de maneira eficiente.

A gamificação também se destaca pela sua flexibilidade, podendo ser aplicada em diferentes contextos educacionais, desde o ensino básico até a formação corporativa. Ribeiro (2022, p. 10) afirma que "a versatilidade da gamificação permite sua adaptação a diversos conteúdos e públicos, tornando-a uma ferramenta inclusiva e democrática". Essa característica amplia o alcance da estratégia e contribui para a criação de ambientes de aprendizado diversos e acessíveis.

A gamificação, quando bem implementada, pode potencializar a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Maia (2023, p. 659) enfatiza que "a interação proporcionada por atividades gamificadas estimula a cooperação entre os alunos, desenvolvendo habilidades como empatia, comunicação e trabalho em equipe". Esses aspectos são essenciais para preparar os estudantes para os desafios do século XXI, onde tais competências são valorizadas.

A gamificação no design instrucional apresenta um vasto potencial para transformar o ensino-aprendizagem, promovendo maior engajamento, participação e resultados educacionais. Apesar dos desafios, a adoção dessa estratégia oferece oportunidades significativas para inovar e enriquecer práticas pedagógicas, tornando-as atrativas e eficazes.

4171

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais evidenciam que o uso da gamificação como estratégia no design instrucional apresenta significativo potencial para transformar práticas educacionais, tornando-as interativas e engajadoras. Os principais achados destacaram que a integração de elementos lúdicos e tecnológicos no ambiente educacional é capaz de motivar os aprendizes, melhorar a participação ativa e facilitar a compreensão de conteúdos complexos. Esses resultados respondem à pergunta da pesquisa ao demonstrar como a gamificação pode contribuir para o aprimoramento do ensino-aprendizagem, promovendo experiências educacionais dinâmicas e significativas.

O estudo também aponta que, apesar de suas vantagens, a gamificação enfrenta desafios relacionados à infraestrutura tecnológica e à capacitação docente. Esses fatores limitam a aplicação da estratégia em determinados contextos e exigem esforços contínuos para superar

barreiras de acesso e formação. No entanto, sua flexibilidade permite adaptações criativas que atendam às diferentes realidades educacionais, ressaltando seu caráter inclusivo e democrático. Além disso, a gamificação contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais e para a promoção da aprendizagem colaborativa, aspectos cruciais no cenário educacional contemporâneo.

Por fim, embora o presente estudo tenha explorado as possibilidades e limitações da gamificação, destaca-se a necessidade de pesquisas adicionais para aprofundar o entendimento sobre sua aplicação em contextos diversos e investigar suas implicações de longo prazo no processo de ensino-aprendizagem. Estudos futuros poderão contribuir para refinar as estratégias gamificadas, ampliando seu impacto positivo e potencial transformador na educação. Assim, o uso da gamificação no design instrucional se consolida como uma abordagem promissora para enfrentar os desafios do ensino no século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FELICIANO, S. M., et al. (2023). Gamificação como alternativa para processo de aprendizagem na disciplina de Biologia. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i8.10929>.
- MACHADO, E. F., & Miquelin, A. F. (s.d.). O jogo Inseto Go e a gamificação em ensino de Biologia. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br>.
-
- MAIA, M. S. (2023). O uso da gamificação como estratégia de ensino na aula de Biologia. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i7.10621>.
- VASCONCELLOS, J. O. G. (2023). Gamificação no ensino de Biologia: O que pensam os professores?. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br>.