

DISSERTAÇÃO MODELO

A gamificação do processo educativo: limites entre jogar e aprender

No contexto contemporâneo, marcado pelo avanço tecnológico e pela transformação das práticas pedagógicas, a gamificação — isto é, o uso de elementos de jogos em ambientes educativos — tem ganhado destaque como estratégia de ensino. Embora essa dinâmica traga benefícios significativos, como o aumento do engajamento dos alunos e a personalização da aprendizagem, é necessário refletir sobre os limites entre jogar e aprender, a fim de garantir que o processo educativo não se torne superficial – sem dúvida, a educação inclusiva é combustível para a diminuição das desigualdades sociais.

Nesse sentido, a gamificação pode ser vista como uma resposta às dificuldades enfrentadas pelo ensino tradicional, que muitas vezes não dialoga com os interesses e as linguagens das novas gerações. Segundo Henry Jenkins, teórico da cultura digital, os jogos promovem aprendizado ativo e colaborativo, elemento essencial para uma educação eficiente. Porém, a aplicação excessiva de dinâmicas lúdicas, sem objetivos pedagógicos claros, pode reduzir a educação a um mero sistema de recompensa, comprometendo a profundidade da aprendizagem e a formação integral dos estudantes, porque pode levar o aluno a focar na premiação, em vez do conteúdo, tornando o aprendizado superficial e, como jogos são historicamente ligados ao entretenimento, há o risco de que o ambiente educativo perca sua natureza reflexiva, crítica e formadora.

Ademais, é importante considerar que a desigualdade de acesso às tecnologias pode ampliar a diferença educacional entre grupos sociais diversos. Conforme dados da pesquisa TIC Domicílios 2024, do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), 29 milhões de brasileiros ainda não dispõem de acesso pleno à internet e a dispositivos digitais, o que dificulta a implementação equitativa da gamificação no sistema de ensino. Assim, o uso dessa estratégia exige planejamento e investimento adequado, para que seja, de fato, um instrumento de inclusão educacional.

Diante desse cenário, é preciso que o Ministério da Educação capacite professores e demais atores envolvidos na elaboração de conteúdo de ensino, a fim de que estudantes saibam usar crítica e conscientemente a gamificação. Isso deve ser feito por meio não só da formação continuada que enfatize a mediação pedagógica, como também da aplicação de investimentos em infraestrutura tecnológica nas escolas públicas, para que salas de aula sejam técnica e pedagogicamente mais bem equipadas. Essa medida contribuirá para a construção de uma educação mais engajadora, equitativa e significativa.

*Por Luiza Magalhães
Coordenadora Pedagógica da Redigir*