

Videojogos como Ferramenta para o Desenvolvimento de Competências

Nome do autor: José Miguel Domingues

Escola Superior de Tecnologia de Setúbal, Instituto Politécnico de Setúbal
jose.domingues@estsetubal.isp.pt

1. Competências e Tecnologia: Preparar para o Futuro

A identificação, desenvolvimento e consolidação de competências cruciais para a empregabilidade futura — como o pensamento crítico e analítico, a criatividade, a resolução de problemas complexos, a autonomia e a adaptabilidade — são dimensões centrais para garantir a preparação de estudantes face aos desafios emergentes (World Economic Forum, 2025).

Neste enquadramento, a utilização de videojogos e de metodologias de gamificação no processo de ensino-aprendizagem tem vindo a revelar-se uma ferramenta pedagógica com elevado potencial transformador. A integração de dinâmicas de jogo no ambiente educativo permite criar contextos mais envolventes, motivadores e personalizados, capazes de promover a aprendizagem ativa e o desenvolvimento de competências cognitivas e tecnológicas essenciais no século XXI. Tais abordagens exploram o erro como parte do processo, estimulam a persistência, favorecem a resolução autónoma de problemas e reforçam o trabalho colaborativo — características fundamentais para contextos profissionais em constante evolução. Adicionalmente, o uso de tecnologias imersivas como a realidade virtual, os simuladores e os videojogos com estrutura narrativa e objetivos bem definidos, possibilita a simulação de cenários complexos e realistas que potenciam aprendizagens mais profundas e duradouras. Estas ferramentas não apenas diversificam os métodos pedagógicos, como oferecem oportunidades para o desenvolvimento de competências práticas e transversais em ambientes seguros e controlados.

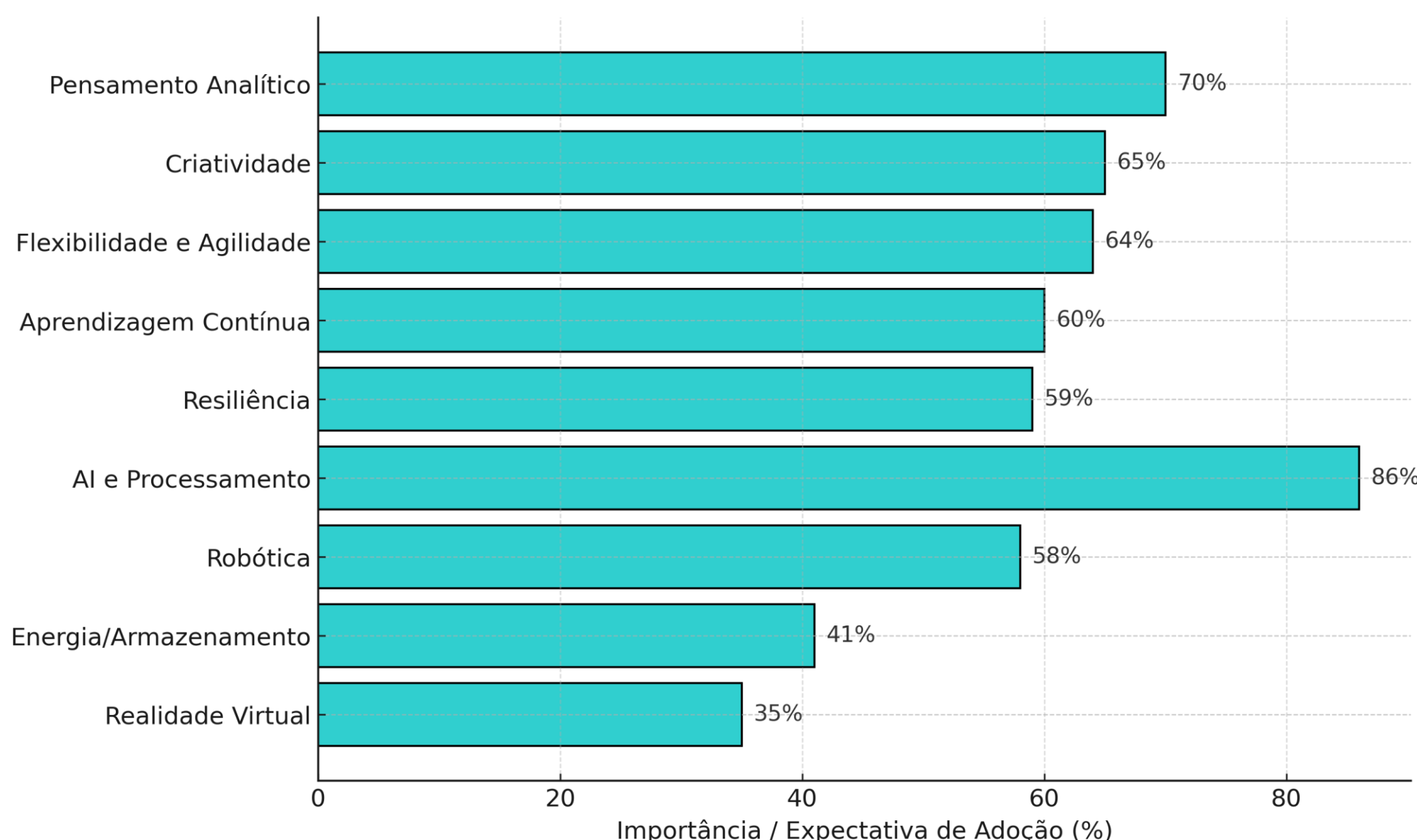


Gráfico 1 – Combinação das competências mais valorizadas para o futuro e das tecnologias com maior impacto esperado até 2030.
Fonte: World Economic Forum (2025).

2. Docência, Gamificação e Inovação Pedagógica

A eficácia destas abordagens depende em grande medida da preparação e envolvimento dos docentes. É necessário assegurar formação pedagógica e tecnológica para implementar estratégias gamificadas de forma intencional. A gamificação deve basear-se em fundamentos sólidos de motivação e aprendizagem experiencial.

Quando integrados de forma crítica, os videojogos e gamificação tornam-se motores de inovação pedagógica, alinhando a educação com as exigências de um mundo em constante mudança.

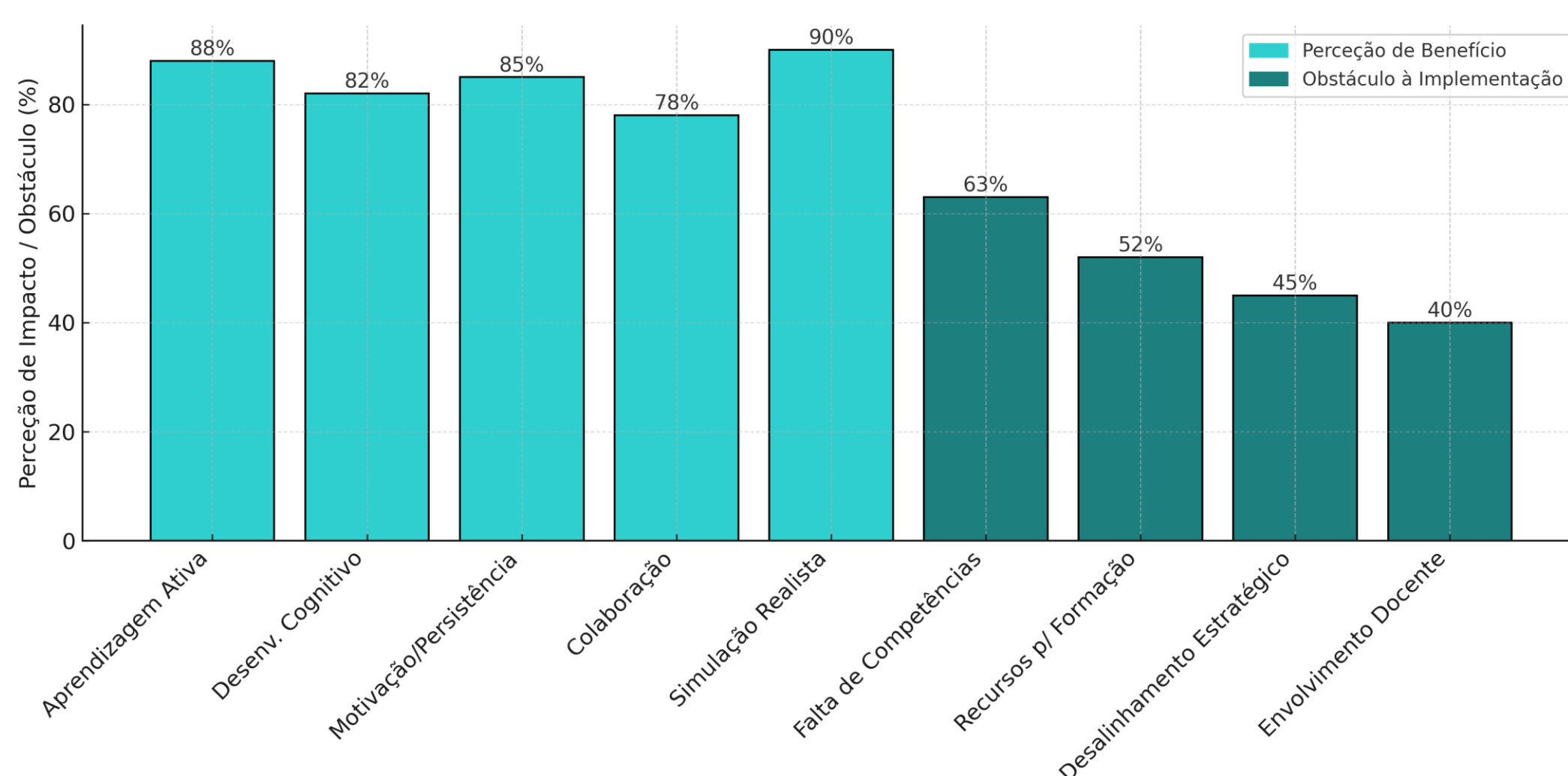


Gráfico 2 – Perceção dos benefícios da gamificação e principais barreiras à sua aplicação. Inclui indicadores de impacto educativo e obstáculos organizacionais reportados por empregadores.
Fonte: World Economic Forum (2025).

3. Exemplos de Competências Desenvolvidas com Videojogos

A utilização pedagógica de videojogos permite integrar, de forma estruturada e envolvente, o desenvolvimento de competências transversais essenciais no século XXI. Cada tipo de jogo oferece oportunidades únicas para trabalhar diferentes capacidades cognitivas, emocionais e colaborativas, adaptadas a contextos educativos diversos.

A tabela seguinte apresenta uma seleção de competências-chave que podem ser promovidas através de videojogos representativos, ilustrando como diferentes géneros e mecânicas de jogo contribuem para a aprendizagem ativa e significativa dos alunos.

Competência	Tipo de Jogo	Exemplo de Jogo
Pensamento Crítico	Simuladores	Kerbal Space Program
Criatividade	Mundo Aberto	Minecraft
Trabalho Colaborativo	Multiplayer Cooperativo	Overcooked
Resolução de Problemas	Estratégia	Civilization VI
Autonomia	Narrativas Interativas	Life is Strange

Tabela – Exemplo de competências transversais que podem ser desenvolvidas através de diferentes tipos de videojogos, com aplicações pedagógicas específicas e adaptáveis ao contexto educativo.

REFERÊNCIAS

World Economic Forum. (2025). The Future of Jobs Report 2025. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2025>



SCAN ME