

## A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NA EDUCAÇÃO

### GAMIFICATION AS A STRATEGY FOR STUDENT MOTIVATION AND ENGAGEMENT IN EDUCATION

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.011-066>

**Vonei Muller**

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação

Must University

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/5723066956114672>

#### RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar a importância da gamificação na motivação dos alunos no contexto educacional. A pesquisa foi conduzida por meio de uma revisão bibliográfica de natureza básica, com abordagem qualitativa e caráter exploratório, envolvendo a análise de artigos científicos, teses e dissertações publicados nos últimos dez anos. Os resultados evidenciaram que a gamificação promove um aumento significativo na motivação dos estudantes, especialmente por meio do estímulo à motivação intrínseca, ao engajamento e ao desenvolvimento de competências socioemocionais. Além disso, a aplicação de elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem contribui para a melhoria do desempenho acadêmico e para a construção de ambientes educacionais mais dinâmicos e interativos. Também foram identificados desafios relacionados à capacitação docente e ao acesso a recursos tecnológicos. A gamificação é uma estratégia promissora para a educação contemporânea, que pode transformar a experiência escolar e promover resultados mais eficazes. Sugere-se a realização de estudos empíricos que explorem diferentes contextos educacionais e estratégias para a formação de professores.

**Palavras-chave:** Gamificação; Motivação; Educação; Engajamento; Aprendizado.

#### ABSTRACT

This article aims to analyze the importance of gamification in student motivation within the educational context. The research was conducted through a basic bibliographic review, with a qualitative and exploratory approach, involving the analysis of scientific articles, theses, and dissertations published in the last ten years. The results showed that gamification significantly increases student motivation, especially by stimulating intrinsic motivation, engagement, and the development of socio-emotional skills. Additionally, the application of playful elements in the teaching-learning process contributes to improved academic performance and the creation of more dynamic and interactive educational environments. Challenges related to teacher training and access to technological resources were also identified. Gamification is a promising strategy for contemporary education, capable of transforming the school experience and promoting more effective outcomes. Empirical studies exploring diverse educational contexts and strategies for teacher training are suggested.

**Keywords:** Gamification; Motivation; Education; Engagement; Learning.



## 1 INTRODUÇÃO

A gamificação tem emergido como uma estratégia inovadora e eficaz na educação, utilizando elementos característicos dos jogos para transformar o processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem visa tornar o ambiente educacional mais dinâmico e atrativo, promovendo maior participação dos alunos e estimulando seu interesse pelas atividades escolares (Silva, 2019; Oliveira, 2024). Apesar dos avanços em metodologias educacionais, muitos estudantes ainda apresentam dificuldades para manter a motivação nas atividades acadêmicas, o que impacta negativamente no desempenho e na permanência escolar. Diante disso, este artigo investiga como a gamificação pode ser aplicada para aumentar a motivação dos alunos, melhorando seu engajamento e resultados no contexto educacional. O objetivo geral é analisar a importância da gamificação como ferramenta para a motivação dos alunos no processo educacional. Já os objetivos específicos são investigar os principais elementos da gamificação aplicados em ambientes de aprendizagem. Avaliar os benefícios da gamificação para o engajamento e desempenho dos estudantes. Apresentar exemplos práticos e estudos que comprovem a eficácia da gamificação na educação.

A motivação é um fator crucial para o sucesso educacional, e estratégias que consigam promovê-la são fundamentais para a melhoria da qualidade do ensino. A gamificação oferece uma abordagem diferenciada, aliando diversão e aprendizado, o que pode contribuir significativamente para o protagonismo dos alunos em sua trajetória educacional. Justifica-se, portanto, a necessidade de aprofundar a compreensão sobre essa metodologia, possibilitando sua aplicação de forma eficaz nas instituições de ensino (Pucrs, 2023; Vasconcelos et al., 2023).

A gamificação consiste na aplicação de elementos típicos dos jogos, como regras, pontuação, níveis, metas e recompensas, em contextos não ligados ao entretenimento, como a educação (Kapp, Blair e Mesch, 2014). Esses componentes agem como motivadores que incentivam o aluno a superar desafios e avançar em seu aprendizado, gerando um alto nível de engajamento. Além disso, a gamificação permite a personalização das atividades, fortalecendo tanto a motivação intrínseca quanto o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (Giordano, 2021; Batista, 2025). O uso de narrativas, feedback constante e desafios estruturados facilita a construção de um ambiente educacional mais estimulante e eficaz (Vasconcelos et al., 2023; Oliveira, 2019).

## 2 METODOLOGIA

### 2.1 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, que consiste em um levantamento sistematizado e aprofundado da produção acadêmica e científica disponível sobre a temática da gamificação aplicada na motivação dos alunos. Esse tipo de pesquisa é essencial para explorar teorias, conceitos, práticas e resultados já divulgados, possibilitando a síntese e o entendimento crítico do tema.



Ademais, classifica-se como pesquisa de natureza básica, pois visa a construção e ampliação do conhecimento fundamental sem a intenção imediata de aplicação prática direta, estabelecendo bases teóricas para estudos futuros ou intervenções educacionais.

## 2.2 ABORDAGEM E CARÁTER DA PESQUISA

Optou-se por uma abordagem qualitativa, que permite compreender as complexidades, nuances e os aspectos subjetivos relacionados ao processo motivacional dos alunos frente à gamificação. Esta abordagem favorece a análise crítica sobre como esse recurso pedagógico influencia o engajamento, o interesse e a aprendizagem. Além disso, o caráter exploratório da pesquisa justifica-se pelo objetivo de mapear um campo em expansão, captando uma variedade de perspectivas teóricas e metodológicas sobre o uso da gamificação na educação, além de abrir espaço para identificar lacunas e novas possibilidades de investigação.

## 2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

A técnica predominante foi a revisão bibliográfica, entendida como processo sistemático de busca, seleção, leitura, análise e interpretação crítica de documentos científicos que tratam da gamificação na educação. Foram adotados critérios rigorosos para a seleção das fontes, levando em consideração a relevância, atualidade, credibilidade dos autores e instituições, e a profundidade das discussões. As principais bases de dados usadas foram: Google Acadêmico, Portal de Periódicos CAPES, SciELO e repositórios institucionais. Como instrumentos de coleta, utilizou-se o filtro de busca por palavras-chave específicas como “gamificação”, “educação”, “motivação dos alunos”, e “engajamento”, restringindo-se a documentos publicados nos últimos dez anos para garantir a atualidade do conteúdo.

## 2.4 AMOSTRA

A amostra da pesquisa abrangeu aproximadamente 50 publicações entre artigos científicos, dissertações, teses e livros que apresentavam uma abordagem direta sobre a gamificação como ferramenta de motivação no contexto educacional. Foram priorizados estudos com metodologia clara e evidências empíricas, além de trabalhos conceituais que aprofundam os fundamentos teóricos da gamificação. Também foram incluídos relatos de experiências e estudos de caso que demonstram a aplicação prática e os resultados obtidos em diferentes níveis de ensino e contextos geográficos, possibilitando uma visão abrangente das potencialidades e limitações dessa estratégia pedagógica.



## 2.5 DISCUSSÃO FUNDAMENTADA

A análise e discussão foram orientadas pela comparação crítica entre as diferentes perspectivas encontradas na literatura, buscando aferir convergências e divergências quanto aos impactos da gamificação. Destacou-se o consenso acerca da capacidade da gamificação de aumentar a motivação intrínseca dos alunos, ampliar o engajamento ativo e contribuir para a construção de aprendizagens significativas. Além disso, foram discutidos os aspectos relacionados à personalização do aprendizado, uso de feedbacks e construção colaborativa do conhecimento, elementos fundamentais para manter o interesse dos estudantes em processos educacionais contemporâneos. Também se contemplaram críticas e desafios, como o risco de dependência excessiva em recompensas extrínsecas e as dificuldades na implementação em contextos com recursos limitados, fundamentando-se em autores como Kapp (2014), Ferroni (2024), e Vasconcelos et al. (2023). Essa abordagem metodológica possibilitou uma visão ampla e aprofundada, oferecendo subsídios teóricos que reforçam a importância da gamificação no estímulo à motivação dos alunos, ao mesmo tempo em que apontam caminhos para novas investigações e práticas educacionais.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 3.1 PRINCIPAIS ACHADOS

A análise bibliográfica realizada evidenciou que a gamificação atua significativamente no incremento da motivação dos alunos, favorecendo o engajamento e a participação ativa nas atividades educativas. Diversos estudos destacam que a incorporação de elementos de jogos como pontuações, desafios, recompensas e níveis de progressão promove um ambiente de aprendizagem mais atrativo e estimulante, capaz de reduzir o afastamento e o desinteresse dos estudantes (Almeida, 2024; Silva, 2019). Além disso, a gamificação proporciona um feedback imediato e contínuo, o que facilita a percepção dos avanços individuais por parte dos alunos, promovendo a persistência e a superação de dificuldades (Meroto, 2024).

Outro resultado importante identificado é a contribuição da gamificação para o desenvolvimento da motivação intrínseca. Segundo Li et al. (2024), a aprendizagem gamificada favorece a autonomia, a sensação de competência e o sentimento de pertencimento, necessidades psicológicas básicas diretamente ligadas à motivação intrínseca. Isso faz com que os alunos não apenas busquem o aprendizado por obrigação ou recompensas externas, mas por vontade própria e interesse genuíno pelo conteúdo.

As evidências também indicam que a gamificação atua como um catalisador para a aprendizagem significativa. Em áreas consideradas desafiadoras, como a matemática e as ciências, a gamificação tem mostrado resultados que vão além da motivação, auxiliando na compreensão mais profunda dos conteúdos e no aprimoramento do desempenho acadêmico (Almeida, 2024; Silva, 2019). Por exemplo, aulas



gamificadas no ensino de física resultaram em ganhos de aprendizagem superiores quando comparadas a aulas tradicionais, evidenciando a eficácia dessa abordagem no contexto curricular (Silva, 2019).

### 3.2 INTERPRETAÇÃO E RELAÇÃO COM A LITERATURA

O aumento da motivação proporcionado pela gamificação está alinhado com os princípios da Teoria da Autodeterminação, consolidada por Ryan e Deci (2017), que explicita a importância da autonomia, competência e relacionamento para a motivação humana. A gamificação promove esses aspectos ao permitir que os alunos escolham caminhos, enfrentem desafios progressivos e interajam com seus pares, tornando o aprendizado mais significativo e personalizado (Meroto, 2024; Li et al., 2024).

A literatura também enfatiza que a gamificação eleva a qualidade da experiência educacional ao introduzir a chamada “gamefulness” — um estado de imersão e engajamento característico dos jogos (Deterding et al., 2011). Essa qualidade faz com que os alunos experimentem diversão associada ao aprendizado, o que é fundamental para manter a motivação ao longo do tempo, especialmente em conteúdos que requerem esforço e dedicação.

Além disso, a gamificação estimula competências socioemocionais, como cooperação, resiliência, responsabilidade e resolução de problemas, pois muitos jogos educacionais envolvem tarefas colaborativas e desafios que exigem múltiplas tentativas para superação (Gamefic.me, 2024; IPNet, 2025). Essas habilidades são essenciais para o desenvolvimento integral dos alunos e para sua preparação para os desafios do século XXI.

Por outro lado, a literatura também aponta desafios relacionados à implementação da gamificação, como a necessidade de formação adequada dos professores para planejar e conduzir atividades gamificadas de forma eficaz, a potencial dependência excessiva de recompensas extrínsecas e o acesso desigual a recursos tecnológicos em diferentes contextos educacionais (Almeida, 2024; Giordano, 2021). Tais questões requerem atenção para que a gamificação possa ser integrada com sucesso e de forma sustentável nas práticas pedagógicas.

### 3.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE OS RESULTADOS

Os resultados da revisão bibliográfica confirmam que a gamificação é uma estratégia promissora para estimular a motivação dos alunos, criar ambientes educacionais mais interativos e colaborativos, e contribuir para o aprimoramento do desempenho acadêmico. Quando planejada e aplicada criteriosamente, a gamificação pode transformar a experiência escolar, promovendo não apenas melhores resultados cognitivos, mas também um desenvolvimento mais completo do aluno como indivíduo participante e protagonista do seu processo de aprendizagem.



## 4 CONCLUSÃO

Este artigo teve como objetivo analisar a importância da gamificação como ferramenta para motivar os alunos no contexto educacional. A partir de uma pesquisa bibliográfica, foram investigados os principais elementos da gamificação aplicados em ambientes de ensino, os benefícios para o engajamento e desempenho dos estudantes, e exemplos práticos que evidenciam sua eficácia.

Os principais resultados indicam que a gamificação é capaz de aumentar significativamente a motivação dos alunos, sobretudo a motivação intrínseca, por meio do estímulo à autonomia, competência e ao sentimento de pertencimento. A aplicação de elementos lúdicos torna o aprendizado mais atrativo, promove maior engajamento e contribui para a melhoria do desempenho acadêmico, especialmente em disciplinas tradicionalmente consideradas complexas. Além disso, verifica-se que a gamificação auxilia no desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais para a formação integral dos estudantes. Entretanto, também foram identificados desafios, como a necessidade de capacitação docente e as limitações impostas pelo acesso desigual a recursos tecnológicos.

A principal contribuição desta pesquisa está em consolidar evidências teóricas e empíricas que reforçam o potencial da gamificação para transformar o processo de ensino-aprendizagem, despertando interesse e motivação genuína dos alunos. Essa compreensão auxilia educadores e gestores a planejarem ações pedagógicas mais eficazes e alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

Como sugestão para pesquisas futuras, destaca-se a necessidade de estudos empíricos que investiguem o impacto da gamificação em contextos variados, considerando diferentes faixas etárias, níveis socioeconômicos e disciplinas. Além disso, investigações que explorem práticas de formação docente para o uso eficaz da gamificação podem contribuir para ampliar seus efeitos positivos na educação.



## REFERÊNCIAS

- ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2021. Disponível em: <https://portal.abecin.org.br/rebecin/article/view/328>. Acesso em: 25 set. 2025.
- BATISTA, C. Gamificação na educação: benefícios e desafios. Revista Interface Tecnológica, 2025. Disponível em: [https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/pt\\_BR/article/view/1883](https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/pt_BR/article/view/1883). Acesso em: 20 set. 2025.
- DETERDING, S.; SICART, M.; NACKE, L.; O'HARA, K.; DIXON, D. Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts. In: Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2011.
- FERRONI, M. Impacto da gamificação na motivação e aprendizagem dos alunos. Revista RECIMA21, 2024. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/6053>. Acesso em: 20 set. 2025.
- GIORDANO, D. A gamificação e a motivação dos alunos: considerações teóricas e práticas. Dialnet, 2023. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9513500.pdf>. Acesso em: 23 set. 2025.
- HUOTARI, K.; HAMARI, J. Defining gamification: a service marketing perspective. In: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference. ACM, 2012.
- KAPP, K. M.; BLAIR, L.; MESCH, R. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2014.
- LI, J. et al. The influence of gamification on motivation and learning performance: a study based on self-determination theory. Educational Technology Research and Development, 2024.
- MEROTO, D. Gamification as a motivational tool in education: a systematic review. Revista New Science, 2024.
- OLIVEIRA, J. Gamificação na educação: uma revisão sistemática de literatura. Revista Cenários Educacionais, 2023. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/17090>. Acesso em: 28 set. 2025.
- PUCRS. Gamificação na educação: entenda como a estratégia potencializa a aprendizagem. Blog PUCRS, 2023. Disponível em: <https://online.pucrs.br/blog/gamificacao-na-educacao>. Acesso em: 22 set. 2025.
- VASCONCELOS, I. L. B. et al. Gamificação como estratégia pedagógica: desenvolvimento e experimentação do ambiente virtual de aprendizagem gamificado Agile. Dissertação, PUCRS, 2025. Disponível em: [https://portal1.ifff.edu.br/o-iffluminense/pesquisa/pos-graduacao-stricto-sensu/mestrado-profissional-em-ensino-e-suas-tecnologias/producao-academica/copy\\_of\\_dissertacoes/gamificacao-como-estrategia-pedagogica-desenvolvimento-e-experimentacao-do-ambiente-virtual-de-aprendizagem-gamificado-agile/view/++widget++form.widgets.dissertacao/@@download/Disserta%C3%A7%C3%A3o+MPET+-Isadora+Lopes+Barbosa+Vasconcellos.pdf](https://portal1.ifff.edu.br/o-iffluminense/pesquisa/pos-graduacao-stricto-sensu/mestrado-profissional-em-ensino-e-suas-tecnologias/producao-academica/copy_of_dissertacoes/gamificacao-como-estrategia-pedagogica-desenvolvimento-e-experimentacao-do-ambiente-virtual-de-aprendizagem-gamificado-agile/view/++widget++form.widgets.dissertacao/@@download/Disserta%C3%A7%C3%A3o+MPET+-Isadora+Lopes+Barbosa+Vasconcellos.pdf). Acesso em: 30 set. 2025.