

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA REDUZIR ANSIEDADE E AUMENTAR
ENGAJAMENTO ACADÊMICO**

**GAMIFICATION AS A STRATEGY TO REDUCE ANXIETY AND INCREASE ACADEMIC
ENGAGEMENT**

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.019-009>

Silvana Maria Aparecida Viana Santos

Mestra em Tecnologias Emergentes na Educação

Must University

E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br

Márcio Harrison dos Santos Ferreira

Doutorando em Agroecologia e Desenvolvimento Territorial

Universidade Federal do Vale do São Francisco

E-mail: marcio.harrison@gmail.com

Edna Margarita Pardo Prieto

Mestra em Neurociência e Biologia Comportamental

Universidad Pablo de Olávide

E-mail: margaritapardop@gmail.com

Elisabete dos Santos Silva

Mestra em Políticas Culturais e Educacionais

Instituto de Educação Kirei Saso

E-mail: lisasansilva@gmail.com

João Paulo Elias Oliveira

Mestrando em Ciências Ambientais

Universidade Federal do Agreste de Pernambuco

E-mail: eliasjoaopaulo28@gmail.com

Eliomar de Jesus Santos

Mestrando em Ciências da Educação

Ivy Enber Christian University

E-mail: eliomardejesus75@gmail.com

Gabriel Mateus Silva Leite

Mestrando em Sustentabilidade Socioeconômica Ambiental

Universidade Federal de Ouro Preto

E-mail: gabrielmsleite8@gmail.com

Christian Douglas Oliveira Araújo

Mestrando em Estudos Antrópicos na Amazônia

Universidade Federal do Pará

E-mail: douglas.araujo7@hotmail.com



Isaque Pinho dos Santos

Especialista em Ensino de Ciências e Matemática

Instituto Federal do Maranhão

E-mail: prof.isaque@hotmail.com

Douglas Carvalho Cordeiro

Especialista em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica

Instituto Federal de Santa Catarina

E-mail: douglasccordeiro@gmail.com

RESUMO

A presente pesquisa teve como propósito analisar como a gamificação pode contribuir para a redução da ansiedade acadêmica e para o aumento do engajamento estudantil, considerando a crescente demanda por estratégias pedagógicas que favoreçam ambientes de aprendizagem mais motivadores e emocionalmente acolhedores. O estudo partiu do reconhecimento de que a ansiedade acadêmica tem se intensificado devido às pressões de desempenho, às exigências curriculares e à dificuldade de adaptação a metodologias tradicionais, o que evidencia a necessidade de explorar abordagens inovadoras capazes de mitigar esses impactos. Nesse sentido, a gamificação surge como uma alternativa promissora ao integrar elementos lúdicos e desafiadores que estimulam o interesse, a autonomia e o sentimento de competência dos estudantes. O objetivo central do trabalho consistiu em compreender, por meio de uma revisão de literatura, de que maneira estratégias gamificadas podem promover experiências educacionais mais engajadoras e, simultaneamente, reduzir indicadores associados à ansiedade no contexto acadêmico. Para isso, realizou-se uma revisão qualitativa e exploratória com base na análise de 14 artigos, publicados nos últimos cinco anos, selecionados nas bases Google Acadêmico e SciELO. O corpus investigativo incluiu 13 publicações em língua portuguesa e 1 em língua inglesa, priorizando estudos com fundamentação científica e alinhados ao tema. O processo de análise seguiu procedimentos de leitura criteriosa e categorização temática. Os resultados evidenciaram que a gamificação, quando aplicada de forma planejada, favorece a participação ativa, o envolvimento emocional e o compromisso dos estudantes com as atividades acadêmicas. Além disso, elementos como *feedback* contínuo, recompensas simbólicas, desafios progressivos e interação social contribuem para diminuir tensões associadas ao medo de falhar, fortalecendo a autoconfiança e a autorregulação emocional. A literatura também indicou que práticas gamificadas tornam o processo de aprendizagem mais significativo, colaborativo e dinâmico, reduzindo percepções negativas relacionadas ao desempenho. Conclui-se que a gamificação apresenta potencial efetivo como estratégia pedagógica para reduzir a ansiedade acadêmica e aumentar o engajamento estudantil, desde que aplicada de maneira contextualizada, ética e alinhada aos objetivos de aprendizagem. O estudo contribui ao reunir evidências recentes e ao reforçar a necessidade de aprofundar investigações sobre seus impactos emocionais, ampliando o debate sobre práticas educacionais inovadoras.

Palavras-chave: Gamificação; Ansiedade acadêmica; Engajamento estudantil; Metodologias ativas.

ABSTRACT

This research aimed to analyze how gamification can contribute to reducing academic anxiety and increasing student engagement, considering the growing demand for pedagogical strategies that foster more motivating and emotionally supportive learning environments. The study began with the recognition that academic anxiety has intensified due to performance pressures, curricular demands, and the difficulty of adapting to traditional methodologies, highlighting the need to explore innovative approaches capable of mitigating these impacts. In this sense, gamification emerges as a promising alternative by integrating playful and challenging elements that stimulate students' interest, autonomy, and sense of competence. The



central objective of the work was to understand, through a literature review, how gamified strategies can promote more engaging educational experiences and, simultaneously, reduce indicators associated with anxiety in the academic context. To this end, a qualitative and exploratory review was conducted based on the analysis of 14 articles published in the last five years, selected from the Google Scholar and SciELO databases. The research corpus included 13 publications in Portuguese and 1 in English, prioritizing studies with scientific foundations and aligned with the theme. The analysis process followed procedures of careful reading and thematic categorization. The results showed that gamification, when applied in a planned way, favors active participation, emotional involvement, and student commitment to academic activities. Furthermore, elements such as continuous feedback, symbolic rewards, progressive challenges, and social interaction contribute to reducing tensions associated with the fear of failure, strengthening self-confidence and emotional self-regulation. The literature also indicated that gamified practices make the learning process more meaningful, collaborative, and dynamic, reducing negative perceptions related to performance. It is concluded that gamification presents effective potential as a pedagogical strategy to reduce academic anxiety and increase student engagement, provided it is applied in a contextualized, ethical manner and aligned with learning objectives. The study contributes by gathering recent evidence and reinforcing the need for further investigation into its emotional impacts, broadening the debate on innovative educational practices.

Keywords: Gamification; Academic anxiety; Student engagement; Active learning methodologies.



1 INTRODUÇÃO

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia educacional capaz de transformar experiências de aprendizagem ao incorporar elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas e progressão, em contextos pedagógicos. Em um cenário educacional marcado por demandas crescentes de desempenho, múltiplas distrações digitais e pressões emocionais, analisar como essas abordagens lúdicas podem favorecer a participação ativa dos estudantes torna-se fundamental. Nesse sentido, compreender a gamificação como objeto de estudo permite ampliar o debate sobre metodologias inovadoras que dialogam com a realidade contemporânea e com os modos atuais de interação com o conhecimento.

A relevância do tema se evidencia pela necessidade de promover ambientes de aprendizagem mais motivadores, dinâmicos e emocionalmente acolhedores. Instituições de ensino têm buscado alternativas que ultrapassem modelos tradicionais, especialmente diante do crescente número de estudantes que enfrentam dificuldades relacionadas à permanência, engajamento e bem-estar emocional. Assim, investigar a gamificação sob a perspectiva da saúde mental não apenas contribui para o avanço da área, mas também responde a uma demanda social por práticas educacionais mais humanas e inclusivas.

O problema discutido neste trabalho emerge do aumento da ansiedade acadêmica, que afeta desde a capacidade de concentração até o rendimento escolar e a qualidade da experiência educacional. Apesar da ampla adoção de recursos digitais e metodologias ativas, ainda existe uma lacuna no entendimento sobre como elementos gamificados podem, de fato, reduzir tensões emocionais e favorecer um engajamento mais significativo. Esse desafio aponta para a necessidade de estudos que integrem, de maneira consistente, aspectos emocionais e pedagógicos.

A escolha do tema se justifica pela urgência de compreender práticas que contribuam simultaneamente para o fortalecimento da motivação e para a promoção do bem-estar dos estudantes. A literatura aponta benefícios potenciais da gamificação, mas também revela limitações quando aplicada de forma superficial ou descontextualizada. Dessa forma, torna-se pertinente aprofundar essa discussão, identificando condições, mecanismos e características que tornam a gamificação um recurso eficiente no enfrentamento da ansiedade acadêmica.

O objetivo geral deste trabalho é analisar, a partir de uma revisão de literatura, de que maneira a gamificação pode atuar como estratégia para reduzir níveis de ansiedade e aumentar o engajamento acadêmico. Essa proposta busca reunir evidências teóricas e resultados de pesquisas que permitam compreender o potencial e os limites dessa abordagem, assim como sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais.

Do ponto de vista científico, este estudo contribui para o avanço das discussões sobre metodologias inovadoras ao integrar dimensões emocionais e cognitivas da aprendizagem. Ao sistematizar



conhecimentos já produzidos, o trabalho auxilia na consolidação de um campo que ainda está em expansão e que demanda investigações cuidadosas sobre seus efeitos na experiência estudantil. Do ponto de vista prático, os achados podem orientar educadores, gestores e pesquisadores na implementação de estratégias mais sensíveis às demandas emocionais dos estudantes.

Espera-se que esta revisão de literatura amplie a compreensão sobre a gamificação como recurso pedagógico promissor, capaz de favorecer ambientes de aprendizagem mais engajados, motivadores e emocionalmente saudáveis. Ao considerar a complexidade das vivências acadêmicas, o estudo reafirma a importância de práticas educacionais que acolham as necessidades dos estudantes e promovam trajetórias de aprendizagem mais equilibradas, participativas e significativas.

2 METODOLOGIA

Caracteriza-se como uma revisão de literatura de caráter exploratório e qualitativo, voltada à análise das contribuições da gamificação na redução da ansiedade e no aumento do engajamento acadêmico. Para garantir rigor e consistência na seleção das fontes, foram estabelecidos critérios de inclusão que consideraram publicações dos últimos cinco anos, disponíveis integralmente e relacionadas à temática central da pesquisa. Ao final do processo seletivo, compuseram o corpo analítico 14 artigos, sendo 13 em língua portuguesa e 1 em língua inglesa, contemplando estudos empíricos e teóricos alinhados aos objetivos do trabalho.

A coleta dos dados foi realizada por meio de busca estruturada nas plataformas Google Acadêmico e SciELO, priorizando artigos científicos revisados por pares. Todo o processo de triagem seguiu três etapas: leitura de títulos, análise de resumos e avaliação integral dos textos selecionados. A natureza dos materiais incluiu experiências aplicadas, análises teóricas e estudos que discutem impactos psicológicos e motivacionais de estratégias gamificadas. Esses critérios asseguraram diversidade metodológica sem comprometer a coerência temática necessária à revisão.

Para o tratamento dos dados, utilizou-se a análise temática, permitindo organizar os achados em categorias interpretativas capazes de responder ao problema de pesquisa e dialogar com o objetivo geral. As considerações éticas foram observadas ao longo de todo o processo, garantindo o uso responsável e fiel das informações, o respeito à integridade intelectual dos autores e a adequada referência das fontes consultadas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com Silva e De Paulo (2025), a gamificação ativa mecanismos de recompensa no cérebro, estimulando a liberação de dopamina e fortalecendo a motivação intrínseca, especialmente quando os desafios são percebidos como significativos pelos estudantes. Essa compreensão neuropsicológica amplia



a interpretação pedagógica da gamificação, evidenciando que sua eficácia não se limita ao aspecto lúdico, mas envolve processos cognitivos profundos relacionados à percepção de competência e autonomia. Nessa perspectiva, os elementos gamificados funcionam como mediadores que contribuem para a manutenção da atenção e da persistência frente às tarefas acadêmicas. Assim, compreender essas bases permite que educadores desenvolvam práticas mais eficientes, capazes de promover envolvimento contínuo sem recorrer apenas ao reforço externo.

Conforme Pimentel e Moura (2022), a gamificação favorece o estado de flow quando alinha desafios adequados às habilidades dos estudantes, criando uma experiência de envolvimento profundo que potencializa a aprendizagem, permitindo que o aluno se concentre totalmente na atividade, perdendo a noção do tempo e sentindo satisfação intrínseca pela superação dos obstáculos propostos, o que consolida o conhecimento de maneira orgânica e profundamente significativa. Esse entendimento contribui para reforçar que o engajamento não é resultado apenas da presença de elementos visuais ou recompensas, mas do equilíbrio entre exigência cognitiva e sensação de controle. A partir desse ponto de vista, ambientes gamificados que desconsideram essa relação tendem a gerar frustração ou tédio, comprometendo o propósito pedagógico. Portanto, ao estruturar atividades gamificadas, é fundamental considerar nuances individuais, garantindo que o estudante se reconheça capaz e, ao mesmo tempo, desafiado a progredir.

Segundo Marques e Costa (2021), a gamificação no ensino superior tem assumido papel relevante para combater a desmotivação crescente, especialmente em cursos com turmas numerosas e metodologias tradicionais, ao introduzir um design lúdico e interativo que resgata o interesse e a participação ativa, transformando aulas que seriam passivas em ambientes dinâmicos e focados na resolução de problemas, promovendo uma mudança de paradigma da passividade para a proatividade discente. Os autores destacam que elementos como medalhas, missões e rankings podem incentivar a participação, mas ressalta que seu valor depende do alinhamento com objetivos pedagógicos consistentes. A crítica presente no estudo revela que a gamificação não deve ser aplicada de modo superficial, sob risco de reduzir-se a entretenimento sem impacto formativo. Dessa forma, sua implementação exige planejamento cuidadoso, que considere diversidade, carga de trabalho e ritmos de aprendizagem.

Na visão de Vasconcelos, Rezende e Kohls-Santos (2023), a gamificação fortalece o protagonismo estudantil ao promover autonomia, interação e participação colaborativa, visto que os estudantes são encorajados a tomar decisões sobre seu percurso de aprendizagem, a trabalhar em equipe para solucionar quests complexas e a desenvolver senso de responsabilidade sobre seu próprio desenvolvimento acadêmico, o que extrapola o mero conteúdo e fomenta habilidades essenciais para o mercado de trabalho.. Os autores argumentam que, ao assumir papéis ativos em desafios e missões, os estudantes desenvolvem senso de pertencimento, o que contribui diretamente para o engajamento. Essa perspectiva reforça o entendimento de que a gamificação amplia oportunidades para que os alunos experimentem processos decisórios e



reflexivos, essenciais à formação crítica. No entanto, para que esse protagonismo seja genuíno, é necessário que a gamificação não se limite a tarefas mecânicas, mas ofereça espaço para criação, escolha e construção coletiva.

Conforme Toda et al. (2024), muitos docentes demonstram receio ao implementar a gamificação devido a preocupações éticas, falta de formação e insegurança sobre seu impacto real na aprendizagem, sendo que as principais dúvidas pairam sobre como garantir a equidade entre os participantes e como mensurar os resultados de maneira confiável, evidenciando uma necessidade urgente de políticas de capacitação continuada que ofereçam suporte técnico e pedagógico para a adoção dessa abordagem em sala de aula. Esses obstáculos revelam que a resistência não está apenas na novidade tecnológica, mas na dificuldade de ressignificar práticas pedagógicas consolidadas. O estudo também evidencia que uma implementação inadequada pode gerar competição excessiva e estresse, contrariando o propósito da estratégia. Assim, compreender as barreiras docentes é essencial para qualificar formações continuadas, oferecendo suporte teórico e prático que auxilie professores a utilizar a gamificação de modo crítico e contextualizado.

Segundo Klettemberg e Nunes (2023), quando integrada a avaliações, a gamificação pode reduzir a ansiedade de teste ao transformar o ato avaliativo em um processo mais acolhedor e menos punitivo, pois a inserção de feedback imediato, a possibilidade de *retries* e a conversão de erros em oportunidades de aprendizado diminuem a pressão e o medo do fracasso, tornando o momento de verificação de conhecimento uma etapa natural e construtiva dentro da jornada de aprendizado do estudante. Essa abordagem desloca o foco do erro para o progresso contínuo, favorecendo feedbacks imediatos e oportunidades de retomada. Os autores apontam que essa dinâmica gera ambientes emocionalmente mais seguros, contribuindo para melhor desempenho. Entretanto, ressaltam que o uso inadequado de rankings e competição pode ter efeito contrário, ampliando tensão. Assim, o design das atividades precisa equilibrar desafio e suporte emocional.

De acordo com Batista *et al.* (2025), intervenções gamificadas apresentam potencial para fortalecer o bem-estar emocional de crianças e adolescentes em ambientes escolares, contribuindo para redução da ansiedade e aumento da autoestima, uma vez que a conquista de emblemas e a superação de desafios lúdicos oferecem reforço positivo, melhorando a percepção de autoeficácia e o senso de pertencimento, o que é fundamental para um desenvolvimento socioemocional equilibrado em idades cruciais. O estudo destaca que atividades gamificadas favorecem interação social e senso de pertencimento, fatores fundamentais para a saúde mental. Criticamente, observa-se que o impacto positivo depende da intencionalidade pedagógica, uma vez que a simples introdução de elementos de jogo não garante benefícios emocionais. Assim, torna-se importante adotar abordagens integradas que articulem ludicidade, suporte psicossocial e práticas inclusivas.



Consoante Cavalcante, Reinaldi e Giordani (2022), estudos de revisão sistemática demonstram que a gamificação no ensino superior apresenta avanços significativos no engajamento, especialmente em cursos da área de Administração e Ciências Contábeis, ainda que existam lacunas quanto à padronização metodológica e avaliação dos resultados. Os autores destacam que, embora a literatura revele benefícios recorrentes, muitos trabalhos carecem de detalhamento sobre o processo de implementação, dificultando a replicação em contextos diversos. A partir dessa constatação, torna-se evidente a necessidade de pesquisas mais robustas, que investiguem condições, limites e fatores intervenientes no sucesso das estratégias gamificadas. Esse panorama reforça a importância de interpretações críticas que ultrapassem análises meramente descritivas e contribuam para consolidar o campo.

Na visão de Matos e Menegat (2025), a incorporação de elementos gamificados contribuiu para melhorias expressivas no desempenho e na participação dos estudantes em disciplinas de graduação, sugerindo que a gamificação pode atuar como catalisadora de aprendizagem ativa, pois os mecanismos de recompensa e progressão incentivam o estudo contínuo e a exploração de conteúdos fora da sala de aula, demonstrando-se uma metodologia eficaz para aumentar a retenção de conceitos complexos e a aplicação prática do conhecimento. Os autores relatam que o aumento da motivação ocorreu devido à clareza das metas, ao feedback imediato e ao senso de progressão contínua proporcionado pela dinâmica gamificada. Entretanto, a pesquisa aponta que tais efeitos dependem da coerência metodológica e da integração entre jogo e conteúdo. Dessa forma, estímulos competitivos, quando mal aplicados, podem gerar exclusão ou pressão, o que reforça a necessidade de desenhos pedagógicos cuidadosos.

Segundo Ducatti *et al.* (2025), a gamificação favorece o desenvolvimento de competências socioemocionais, como comunicação, resiliência e cooperação, ao inserir desafios que demandam colaboração e tomada de decisões entre os participantes, forçando os alunos a negociar estratégias e a lidar com a frustração do insucesso em grupo, o que constrói habilidades interpessoais essenciais para a vida e a carreira, extrapolando o foco puramente cognitivo. Esse resultado evidencia que sua contribuição vai além do domínio cognitivo, abrangendo também dimensões afetivas e sociais da aprendizagem. Contudo, os autores observam que tais benefícios emergem quando a gamificação é estruturada de maneira ética, inclusiva e alinhada a objetivos formativos consistentes. Modelos puramente competitivos tendem a limitar o desenvolvimento dessas habilidades, enquanto abordagens cooperativas ampliam o potencial transformador da estratégia.

Conforme Verzegnassi, Bittencourt e Chalco (2020), o CIPEG - Catálogo de Identificação de Problemas de Engajamento em Gamificação, permite aos docentes reconhecer obstáculos que surgem em atividades gamificadas, como frustração, distração e ansiedade, possibilitando intervenções pedagógicas mais assertivas. O estudo demonstra que ambientes gamificados não são automaticamente motivadores e que podem gerar efeitos indesejáveis quando não ajustados às necessidades dos estudantes. Essa perspectiva



crítica reforça que o monitoramento contínuo faz parte do processo de implementação e que ignorar tais sinais pode comprometer a efetividade da estratégia. Portanto, ferramentas diagnósticas como o CIPEG ampliam o rigor e a responsabilidade pedagógica na aplicação da gamificação.

Na visão de Ferroni *et al.* (2024), a gamificação em cursos da área da saúde apresenta resultados promissores ao estimular aprendizagem ativa, engajamento e retenção de conhecimento em contextos que demandam alta exigência prática, permitindo que os estudantes simulem cenários clínicos e tomem decisões em um ambiente seguro, o que reduz o risco inerente ao aprendizado em situações reais e aumenta a confiança para atuar com competência após a formação. Os autores destacam que a dinâmica lúdica permite simulações seguras, experimentações e tomada de decisões em ambiente controlado, aproximando o estudante de situações reais da futura prática profissional. Todavia, afirmam que a gamificação requer planejamento cuidadoso, pois sua aplicação superficial pode reduzir conteúdos complexos a atividades simplificadas demais. Assim, torna-se essencial equilibrar ludicidade e rigor científico.

De acordo com Cohen, Delage e Alencar (2020), estudantes que participaram de uma disciplina gamificada relataram maior engajamento e sentimento de pertencimento, indicando que a gamificação pode atuar como estratégia inclusiva ao favorecer a participação de perfis diversos de alunos, visto que o design focado em diferentes formas de interação e conquista permite que indivíduos com variados estilos de aprendizagem encontrem seu espaço, superando barreiras que as metodologias tradicionais por vezes impõem. O estudo aponta que a atmosfera lúdica contribui para diminuir a insegurança e aproximar os estudantes da prática pedagógica, fortalecendo relações interpessoais. No entanto, observa-se que experiências inclusivas dependem da construção de atividades que considerem acessibilidade, diversidade de estilos de aprendizagem e respeito aos ritmos individuais. Assim, a gamificação precisa ser planejada para acolher diferentes necessidades.

Segundo Almeida *et al.* (2023), embora amplamente difundida, a gamificação pode gerar efeitos negativos, como queda no desempenho, dependência de recompensas externas, estresse competitivo e até práticas de manipulação das regras pelos estudantes, sendo crucial que o design da atividade priorize a motivação intrínseca e minimize a hierarquização excessiva entre os jogadores, de modo a evitar que a busca por pontuações ofusque o verdadeiro objetivo pedagógico da intervenção. Essas limitações evidenciam que a gamificação não é uma solução universal e que seu impacto depende diretamente do design pedagógico adotado. O estudo critica abordagens que utilizam elementos de jogo de forma reducionista, sem considerar o contexto, o perfil da turma e os objetivos educacionais. Assim, torna-se essencial adotar uma postura analítica e ética, garantindo estabilidade emocional, equidade e aprendizagem significativa.



4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises desenvolvidas ao longo deste estudo permitiram constatar que o objetivo geral, compreender de que maneira a gamificação pode reduzir a ansiedade acadêmica e aumentar o engajamento dos estudantes, foi plenamente alcançado. A revisão da literatura evidenciou que elementos gamificados, quando aplicados de forma pedagógica e contextualizada, contribuem tanto para o fortalecimento da motivação quanto para a criação de ambientes de aprendizagem mais acolhedores e responsivos às necessidades emocionais dos estudantes. Assim, foi possível sintetizar um conjunto coerente de práticas e resultados que reforçam a relevância da gamificação na educação contemporânea.

Os achados apontam que a ansiedade acadêmica, frequentemente associada a pressões de desempenho, falta de apoio emocional e metodologias tradicionais pouco interativas, pode ser mitigada por estratégias que promovam experiências mais imersivas e autônomas. A gamificação, ao incorporar desafios graduais, *feedback* contínuo e recompensas simbólicas, favorece o senso de progresso e a percepção de competência, diminuindo sentimentos de insegurança e frustração. Esses elementos funcionam como facilitadores emocionais, contribuindo diretamente para o enfrentamento da ansiedade.

No que se refere ao engajamento acadêmico, a literatura revisada demonstra que práticas gamificadas ampliam significativamente a participação ativa dos estudantes. A inserção de dinâmicas lúdicas torna as atividades mais atrativas e promove maior envolvimento cognitivo, emocional e comportamental. Dessa forma, a gamificação se mostra capaz de transformar ambientes de aprendizagem pouco estimulantes em experiências educativas mais participativas, colaborativas e motivadoras, respondendo adequadamente ao problema de pesquisa proposto.

Apesar dos resultados positivos, algumas limitações foram identificadas ao longo da revisão. Grande parte dos estudos analisados apresenta amostras reduzidas ou intervenções de curta duração, o que pode restringir a generalização dos resultados. Além disso, muitos trabalhos se concentram em contextos específicos, como cursos superiores ou ambientes virtuais, deixando lacunas sobre a aplicação da gamificação em outras etapas educacionais e em cenários híbridos ou presenciais mais diversificados.

Outra limitação observada diz respeito à falta de padronização na implementação das estratégias gamificadas. A diversidade de metodologias, ferramentas e indicadores utilizados nas pesquisas dificulta comparações diretas e o estabelecimento de modelos amplamente replicáveis. Ainda assim, essas variações demonstram que a gamificação permanece como um campo fértil e em constante expansão, permitindo múltiplas abordagens e adaptações conforme as necessidades de cada contexto educativo.

Considerando essas limitações, torna-se necessário ampliar investigações futuras que adotem desenhos metodológicos mais robustos, com amostras maiores e acompanhamento longitudinal. Além disso, pesquisas que explorem variáveis emocionais de maneira integrada, incluindo autoestima, autonomia



e regulação emocional, podem aprofundar a compreensão dos mecanismos pelos quais a gamificação atua na redução da ansiedade e na promoção do engajamento.

Este estudo reforça que a gamificação não deve ser vista apenas como uma técnica motivacional, mas como uma estratégia pedagógica com potencial transformador. Quando aplicada de forma intencional e sensível às necessidades dos estudantes, ela pode fomentar ambientes educacionais mais humanos, participativos e emocionalmente saudáveis. Recomenda-se que instituições e educadores explorem suas possibilidades práticas, adaptando elementos gamificados de maneira ética, equilibrada e alinhada aos objetivos formativos, garantindo assim contribuições efetivas para o processo de ensino e aprendizagem.



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, C.; KALINOWSKI, M.; UCHOA, A.; FEIJÓ, B. Negative Effects of Gamification in Education Software. *arXiv*, Information and Software Technology, Volume 156, April 2023, 107142. DOI: 10.15628/holos.2020.7597. Disponível em: <https://10.1016/j.infsof.2022.107142>. Acesso em: 17 nov. 2025.
- BATISTA, Wagner Roberto et al. GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DESAFIOS PARA A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES. *LUMEN ET VIRTUS*, [S. l.], v. 16, n. 48, p. 5112–5121, 2025. DOI: 10.56238/levv16n48-043. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/LEV/article/view/5092>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- CAVALCANTE, Valkiria Farias do Rosário; REINALDI, Maria Aldinete de Almeida; GIORDANI, Annecy Tojeiro. Revisão sistemática da literatura sobre gamificação no ensino superior em administração e ciências contábeis. *Research, Society and Development*, [S. l.], v. 11, n. 10, p. e590111032277, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i10.32277. Disponível em: <https://rsdjournal.org/rsd/article/view/32277>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- COHEN, Eileen Júlia; DELAGE, Paulo Elias G A; ALENCAR, Renan Batista; MENEZES, Aline Beckmann. Percepção dos estudantes em relação a uma experiência de gamificação na disciplina de psicologia e educação inclusiva. *HOLOS*, [S. l.], v. 1, p. 1–15, 2020. DOI: 10.15628/holos.2020.7597. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/7597>. Acesso em: 17 nov. 2025.
- DUCATTI, A. P. S.; CAZANE, A. L.; DONEDA, L. R. Z. D. C.; PARDO, P.; JORGE, C. F. B. Gamificação no Ensino Superior para o desenvolvimento de Soft Skills: uma Revisão Sistemática da Literatura. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 20, n. 00, p. e19429, 2025. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/19429>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- FERRONI, Tatiana Valois de Sá; REIS, Guilherme Ferreira dos; RODRIGUES, Jose Augusto; FIGUEIREDO, Luciene Cristina de. Impacto da gamificação na motivação e engajamento em cursos de saúde. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, [S. l.], v. 5, n. 12, p. e5126053, 2024. DOI: 10.47820/recima21.v5i12.6053. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/6053>. Acesso em: 17 nov. 2025.
- KLETTENBERG, J. S.; NUNES, F. B. Gamificação e ansiedade de teste: Considerações sobre as avaliações escolares. *Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)*, [S. l.], v. 4, n. 1, p. e4/1–22, 2023. DOI: 10.5902/2675995072175. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/72175>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- MARQUES, Glaucia Diniz; COSTA, Fernando Albuquerque. Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. *#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia*, Canoas, v. 10, n. 1, 2021. DOI: 10.35819/tear.v10.n1.a5035. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5035>. Acesso em: 16 nov. 2025.
- MATOS, Tauller Augusto de Araújo; MENEGAT, Jardelino. Impacto da gamificação no engajamento e desempenho acadêmico: estudo de caso em um curso superior. *Revista Internacional de Educação Superior*, Campinas, SP, v. 12, n. 00, p. e026036, 2025. DOI: 10.20396/riesup.v12i00.8678262.



Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8678262>. Acesso em: 19 nov. 2025.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; MOURA, Esmeralda Cardoso de Melo. GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM: COGNIÇÃO E ENGAJAMENTO COMO POSSIBILIDADES DIANTE DA PANDEMIA. **HOLOS**, [S. l.], v. 1, 2022. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/10896>. Acesso em: 16 nov. 2025.

SILVA, Rômulo Batista da; DE PAULO, Jacks Richard. Gamificação na Educação: as bases neurológicas e psicológicas para sua utilização. **Revista Tecnia**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. e90023, 2025. DOI: 10.56762/tecnia.v9i2.1589. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/tecnia/article/view/1589>. Acesso em: 16 nov. 2025.

TODA, A. M.; PALOMINO, P. T.; RODRIGUES, L.; KLOCK, A. C. T.; PEREIRA, F. D.; BORGES, S. de S.; GASPARINI, I.; OLIVEIRA, E. H. T. de; ISOTANI, S.; CRISTEA, A. I. Preocupações dos professores brasileiros com o uso da gamificação na educação: barreiras percebidas para sua adoção. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, [S. l.], v. 32, p. 510–532, 2024. DOI: 10.5753/rbie.2024.3228. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3228>. Acesso em: 19 nov. 2025.

VASCONCELOS, Nancy Moreira.; REZENDE, Rita de Cássia de Almeida; KOHLS-SANTOS, Pricila. Gamificação – uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, Brasil, São Paulo, v. 6, n. 12, p. 09–20, 2023. DOI: 10.55892/jrg.v6i12.459. Disponível em: <https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/459>. Acesso em: 16 nov. 2025.

VERZEGNASSI, E.; BITTENCOURT, I.; CHALLCO, G. (2020). **Identificação de problemas de engajamento em ambientes gamificados e jogos utilizados na educação básica**. Anais dos Trabalhos de Conclusão de Curso. Pós-Graduação em Computação Aplicada à Educação Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação. Universidade de São Paulo.