A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

Kauan Marques Melo [1]
Priscila Siqueira da Silva [2]
Monique Lima da Silva [3]
Gerviz Fernandes de Lima Damasceno [4]
Kátia Maria de Aguiar Freire [5]

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão integrativa da literatura, como a gamificação tem sido utilizada no processo de ensino-aprendizagem, identificando seus impactos no engajamento, na participação e na construção do conhecimento dos estudantes em diferentes contextos educacionais. A relevância do estudo justifica-se pela crescente necessidade de inovação nas práticas pedagógicas, diante de um cenário educacional marcado pelo uso de tecnologias e pela dificuldade de manter os alunos motivados e envolvidos nas atividades escolares. Nesse sentido, a gamificação apresenta-se como uma estratégia promissora, ao incorporar elementos de jogos no ambiente educacional, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. A pesquisa parte do seguinte problema: de que forma a gamificação contribui para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes? Como hipótese, considera-se que a utilização de elementos lúdicos no ensino favorece maior interesse, participação ativa e melhor assimilação dos conteúdos. A metodologia adotada caracteriza-se como qualitativa, de caráter descritivo, baseada em revisão integrativa da literatura, realizada a partir da análise de estudos acadêmicos que abordam a temática da gamificação na educação. A coleta de dados ocorreu por meio de levantamento bibliográfico em fontes digitais confiáveis, seguido de leitura, seleção e interpretação das informações relevantes. Os resultados indicam que a gamificação tem contribuído significativamente para o aumento do engajamento dos estudantes, estimulando sua participação nas atividades e favorecendo a construção do conhecimento de forma mais significativa. Observa-se que essa estratégia promove maior motivação, interação e autonomia no processo de aprendizagem, evidenciando seu potencial como ferramenta pedagógica inovadora.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino-aprendizagem. Engajamento.

ABSTRACT

This research aims to analyze, through an integrative literature review, how gamification has been used in the teaching-learning process, identifying its impacts on student engagement, participation,

[1] Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Inta-Uninta Tianguá - CE, kauan18marques19@icloud.com;
[2] Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Inta-Uninta Tianguá - CE, psiqueira576@gmail.com;
[3]Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Inta-Uninta Tianguá - CE, limamonique739@gmail.com;
[4] Professor orientador: Mestre, Centro Universitário Inta - Uninta Tianguá - CE, gervizfernandes@gmail.com.
[5] Professor orientador: Mestre, Centro Universitário Inta - Uninta Tianguá - CE, katiafreire@fied.edu.br

and knowledge construction in different educational contexts. The relevance of this study is justified by the growing need for innovation in pedagogical practices, considering an educational scenario marked by the increasing use of technologies and the challenge of keeping students motivated and engaged in school activities. In this context, gamification emerges as a promising strategy, as it incorporates game elements into the educational environment, making the learning process more dynamic and interactive. The study is guided by the following research problem: how does gamification contribute to student engagement and learning? As a hypothesis, it is assumed that the use of playful elements in teaching promotes greater interest, active participation, and better content assimilation. The adopted methodology is qualitative, descriptive in nature, based on an integrative literature review carried out through the analysis of academic studies addressing gamification in education. Data collection was conducted through a bibliographic survey of reliable digital sources, followed by reading, selection, and interpretation of relevant information. The results indicate that gamification significantly contributes to increasing student engagement, encouraging participation in activities and enhancing knowledge construction in a more meaningful way. Furthermore, it promotes greater motivation, interaction, and autonomy in the learning process, highlighting its potential as an innovative pedagogical tool.

Keyworks: Gamification. Teaching-learning process. Engagement.

INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, observa-se um crescimento significativo no uso de tecnologias digitais como ferramentas de apoio ao ensino, refletindo as transformações da sociedade e as novas formas de acesso à informação. Nesse contexto, torna-se cada vez mais necessária a adoção de metodologias ativas que promovam maior participação dos estudantes no processo de aprendizagem. No entanto, um dos principais desafios enfrentados pelas instituições de ensino está relacionado ao engajamento dos alunos, especialmente diante de práticas pedagógicas tradicionais que, muitas vezes, não dialogam com suas realidades. Diante disso, a gamificação surge como uma estratégia inovadora, capaz de tornar o ensino mais dinâmico e atrativo.

A gamificação pode ser compreendida como a aplicação de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, como a educação. No ambiente educacional, essa abordagem utiliza recursos como pontuação, níveis, desafios, recompensas e rankings, com o objetivo de estimular a motivação, o interesse e a participação dos estudantes. Ao incorporar esses elementos, a gamificação favorece a construção do conhecimento de forma mais interativa, proporcionando experiências de aprendizagem mais envolventes e significativas (Domingues, 2018).

Dessa forma, este estudo parte da seguinte questão norteadora: de que maneira a gamificação tem sido utilizada no processo de ensino-aprendizagem e quais são seus impactos no engajamento, na participação e na construção do conhecimento dos estudantes?

A relevância desta pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender estratégias pedagógicas que contribuam para a melhoria da prática docente, especialmente em um contexto marcado por constantes mudanças tecnológicas e educacionais.

Nesta pesquisa, os materiais foram coletados e analisados de maneira analógica, considerando-se apenas publicações com texto completo disponível gratuitamente na internet e classificadas como revisões de literatura. Foram selecionados estudos publicados entre 2020 e 2025, presentes em periódicos e livros brasileiros indexados no Google Acadêmico. Para a realização das buscas, utilizaram-se os descritores “gamificação”, “ensino-aprendizagem”, “educação” e “engajamento”, com o operador boleano “*AND*”, em português, associados a filtros relacionados ao

recorte temporal dos últimos cinco anos. Como critérios de inclusão, consideraram-se pesquisas que abordavam a gamificação aplicada à educação e ao processo de ensino-aprendizagem. Já os critérios de exclusão envolveram trabalhos duplicados, teses, dissertações, publicações sem acesso ao texto completo, estudos provenientes de anais de eventos científicos, revistas sem classificação no sistema Qualis/CAPES e pesquisas voltadas à gamificação na reabilitação motora ou na educação a distância. A busca ocorreu em abril de 2026 e resultou inicialmente em 23 trabalhos acadêmicos. Após a remoção dos estudos duplicados, a leitura dos títulos, resumos e a análise integral dos textos, apenas quatro estudos atenderam aos critérios estabelecidos e foram incluídos na pesquisa.

Trata-se de uma revisão integrativa que cumpriu algumas etapas previamente estabelecidas: 1) seleção de uma questão norteadora; 2) definição das características das pesquisas primárias da amostra; 3) selecionado as pesquisas que compuseram a amostra da revisão; 4) análise dos achados dos artigos incluídos; 5) interpretação dos resultados; 6) relato da revisão (Moretto *et al*, 2019).

A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA

A gamificação pode ser compreendida como a utilização de elementos típicos dos jogos em contextos que não são, originalmente, lúdicos, com o objetivo de promover maior engajamento e motivação dos indivíduos. No campo educacional, essa estratégia vem sendo amplamente discutida como uma alternativa inovadora para tornar o processo de ensino mais atrativo e significativo. De acordo com Karl Kapp (2012), a gamificação consiste na aplicação de mecânicas, dinâmicas e estética de jogos para engajar pessoas, motivar ações e promover a aprendizagem.

Nesse sentido, a gamificação utiliza elementos como pontuação, desafios, níveis, recompensas e rankings, incorporando-os em atividades educacionais com o intuito de estimular a participação ativa dos estudantes. Para Sebastian Deterding *et al*. (2011), essa abordagem não se resume ao uso de jogos em si, mas à integração de características dos jogos em diferentes contextos, proporcionando experiências mais envolventes e interativas, especialmente no ambiente escolar.

No contexto educacional, a gamificação tem sido utilizada como uma ferramenta pedagógica que favorece a implementação de metodologias ativas de ensino. Por meio dessa abordagem, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, enquanto o aluno passa a atuar como protagonista do seu próprio processo de aprendizagem. Assim, as aulas tornam-se mais dinâmicas, interativas e centradas no estudante.

Além disso, a gamificação contribui para transformar a sala de aula em um ambiente mais participativo, no qual os alunos são incentivados a resolver problemas, cumprir desafios e colaborar entre si. Essa perspectiva rompe com o modelo tradicional de ensino, baseado na passividade, promovendo maior envolvimento e autonomia dos estudantes no desenvolvimento das atividades propostas.

No que se refere à relação entre gamificação e ensino-aprendizagem, diversos estudos apontam que essa estratégia favorece o aumento da motivação dos alunos, uma vez que desperta o interesse e a curiosidade por meio de elementos lúdicos. Dessa forma, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo, pois o aluno se envolve ativamente na construção do conhecimento. (Orlandi *et al*, 2018).

Ademais, a utilização da gamificação pode contribuir para a melhoria da atenção e do desempenho dos estudantes, estimulando o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a persistência diante de desafios. Nesse contexto, observa-se que a aprendizagem ocorre de maneira mais efetiva, uma vez que os alunos se sentem mais motivados e engajados nas atividades propostas.

Diante desse contexto, a gamificação destaca-se como uma estratégia pedagógica significativa na educação contemporânea, ao integrar elementos lúdicos ao processo de ensino-aprendizagem de maneira dinâmica e intencional. Sua utilização favorece a construção de ambientes educacionais mais atrativos, participativos e interativos, contribuindo para o engajamento dos estudantes e aproximando as práticas pedagógicas das necessidades e demandas da sociedade atual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudos analisados evidenciam que a gamificação tem se consolidado como uma importante estratégia metodológica no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo por favorecer o engajamento, a motivação e a participação ativa dos estudantes. Segundo Silva e Santos (2023), a utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas e rankings, contribui para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo, estimulando a autonomia discente e a interação em sala de aula. De forma semelhante, Oliveira e Lima (2024) apontam que a gamificação no ensino superior promove maior envolvimento dos estudantes, favorecendo o protagonismo acadêmico e o desenvolvimento de competências colaborativas e críticas.

Corroborando essas discussões, Ferreira *et al*. (2022) evidenciam que a aplicação da gamificação no ensino médio amplia o interesse dos alunos pelos conteúdos escolares, tornando as aulas mais atrativas e contribuindo para a melhoria do desempenho acadêmico. Os autores também ressaltam que a presença das tecnologias digitais potencializa os resultados da gamificação, especialmente em contextos nos quais os estudantes já possuem familiaridade com recursos tecnológicos. Em contrapartida, Souza e Almeida (2025) apresentam uma análise mais crítica ao destacarem que a simples inserção de elementos lúdicos não assegura, por si só, uma aprendizagem significativa. Para os autores, a gamificação precisa estar vinculada a objetivos pedagógicos claros e a um planejamento didático consistente, evitando que a prática se restrinja apenas ao entretenimento.

Ao comparar os estudos, observa-se consenso quanto ao potencial da gamificação para tornar o ensino mais interativo, motivador e significativo. Contudo, as pesquisas também demonstram que a efetividade dessa metodologia depende diretamente da mediação docente, da intencionalidade pedagógica e da integração adequada entre tecnologia, metodologia e objetivos educacionais. Assim, conclui-se que a gamificação representa uma estratégia inovadora e promissora para a educação contemporânea, desde que utilizada de forma crítica, planejada e alinhada às necessidades formativas dos estudantes.

A gamificação contribui para o engajamento e a aprendizagem dos estudantes ao incorporar elementos característicos dos jogos, como desafios, metas, recompensas, pontuações e feedbacks imediatos, ao contexto educacional. Essa dinâmica torna as atividades mais atrativas e interativas, estimulando a participação ativa dos alunos no processo de construção do conhecimento. Além disso, a gamificação favorece o desenvolvimento da autonomia, da cooperação e do pensamento crítico, uma vez que incentiva a resolução de problemas e a tomada de decisões. Conforme apontam os estudos analisados, o uso de estratégias gamificadas também fortalece a motivação intrínseca dos estudantes, reduzindo a passividade frequentemente presente nos modelos tradicionais de ensino e promovendo experiências de aprendizagem mais significativas e alinhadas às demandas da educação contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação apresenta-se como uma alternativa promissora tanto para professores, que buscam inovar suas metodologias, quanto para estudantes, que tendem a se envolver mais em atividades interativas. Assim, discutir esse tema torna-se fundamental para o desenvolvimento de práticas educacionais mais eficazes e alinhadas às demandas atuais. A pesquisa realizada demonstrou que a gamificação se constitui como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de ressignificar os ambientes tradicionais de aprendizagem ao torná-los mais interativos, dinâmicos e compatíveis com as exigências da educação contemporânea. A integração entre recursos digitais, elementos lúdicos e metodologias diferenciadas favorece práticas educativas mais atrativas, refletindo positivamente no engajamento e no desenvolvimento dos estudantes.

Ao longo do estudo, observou-se que a utilização de recursos gamificados estimula a participação ativa dos alunos, uma vez que desafios progressivos e sistemas de recompensas contribuem para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, colaborativo e significativo. Dessa maneira, os estudantes deixam de ocupar uma posição passiva diante do conhecimento, assumindo um papel mais protagonista na construção da aprendizagem.

O emprego de mecânicas inspiradas nos jogos, como objetivos definidos, feedbacks imediatos e atividades personalizadas, favorece a criação de um ambiente escolar mais estimulante ao desenvolvimento integral dos estudantes. Esses elementos potencializam habilidades como pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas, promovendo aprendizagens mais contextualizadas, reflexivas e alinhadas às necessidades educacionais da atualidade.

REFERÊNCIAS

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. New York: ACM, 2011.

DOMINGUES, Delmar. "O sentido da gamificação". In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio; FAVA, Fabricio (Orgs.) Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018.

FERREIRA, A.; SOUSA, T.; ALMEIDA, C. O uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem do ensino médio: uma revisão sistemática da literatura. In: *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2022. Disponível em: SBGames. Acesso em: 10 maio 2026.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. Biblios, Brasília, n.70, 2018. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf. Acesso em 18 abr 2026.

OLIVEIRA, R.; LIMA, P. A gamificação como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior. *Revista Valore*, v. 9, 2024. Disponível em: Revista Valore. Acesso em: 10 maio 2026.

SILVA, J.; SANTOS, M. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, v. 10, n. 22, p. 313-327, 2023. Disponível em: Portal da Revista. Acesso em: 10 maio 2026.

SOUZA, L.; ALMEIDA, F. Gamificação e aprendizagem: entre a inovação pedagógica e o risco da superficialidade. *Revista de Educação da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia*, 2025. Disponível em: Revista REDUPA. Acesso em: 10 maio 2026.