

# **O IMPACTO DA GAMIFICAÇÃO NA MOTIVAÇÃO E ENGAJAMENTO DE ESTUDANTES EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM**

Everton Paes de Melo<sup>1</sup>

## **RESUMO**

Este trabalho investiga de forma crítica o impacto da gamificação na motivação e engajamento dos estudantes em ambientes educacionais, por meio de uma revisão sistemática da literatura. A gamificação, compreendida como a utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos (Deterding et al., 2011), tem se mostrado uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, interativo e personalizado (Kapp, 2012). Os resultados revelam que a aplicação de mecânicas como desafios, recompensas e sistemas de pontuação pode contribuir significativamente para o aumento do desempenho acadêmico (Domínguez et al., 2013), do engajamento e da colaboração entre os alunos (Barata et al., 2013). O estudo também evidencia a importância do feedback imediato (Gee, 2003), da personalização das atividades e do estímulo à motivação intrínseca, conforme os princípios da Teoria da Autodeterminação (Ryan & Deci, 2000) e do estado de flow (Csikszentmihalyi, 1990). No entanto, desafios como a resistência docente à inovação pedagógica e a falta de infraestrutura tecnológica adequada ainda limitam a aplicação ampla dessa abordagem no contexto brasileiro. O estudo conclui que, quando planejada com intencionalidade pedagógica e fundamentação teórica, a gamificação representa uma ferramenta promissora para a transformação da educação e a promoção de uma aprendizagem mais significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação; Motivação; Engajamento; Tecnologias Educacionais; Aprendizagem Ativa.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Ciências Sociais Interamericana, Coordenador Geral de Ensino Médio e Profissional da GRE SMI Arcoverde. [everton.pmelo@adm.educacao.pe.gov.br](mailto:everton.pmelo@adm.educacao.pe.gov.br)

