



MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM: COMO A GAMIFICAÇÃO ESTIMULA *SOFT SKILLS* NA EDUCAÇÃO

DOI: 10.56579/eduinterpe.v1i2.2328

Roger Giovane Rodrigues¹; Kayque Figueiredo Machado²; Hanns-Muller Marques Lopes³; Dhiene Jessica Storch⁴; Emanuelly da Costa Moura Oliveira de Paula⁵; João Guilherme Dobbins Couto⁶

¹ Professor do Curso de Psicologia da Faculdade de Rolim de Moura – FAROL. Mestrando em Ensino de Ciências da Natureza (PGEEN) pela Universidade Federal de Rondônia - UNIR. E-mail: roger.rodrigues@farol.edu.br

² Acadêmico do Curso de Psicologia da FAROL e de Física da Universidade Cruzeiro do Sul. E-mail: machado.kayquef@gmail.com

³ Professor do Curso de Psicologia da Faculdade de Rolim de Moura – FAROL. Mestre em Saúde e Educação. E-mail: hanns-muller.lopes@farol.edu.br

⁴ Graduada em Pedagogia e Letras-Inglês. Acadêmica do Curso de Psicologia da FAROL. E-mail: dhienystorch342@gmail.com

⁵ Acadêmica do Curso de Psicologia da FAROL. E-mail: emanuellydacosta@gmail.com

⁶ Acadêmico do Curso de Direito da FAROL. E-mail: joaoguilk8@gmail.com

RESUMO: A gamificação tem se consolidado como uma abordagem inovadora no ensino, promovendo o engajamento e competências fundamentais para a vida acadêmica e profissional. Este estudo investiga o impacto da gamificação na motivação dos estudantes e no desenvolvimento de *soft skills*, como colaboração, resiliência, pensamento crítico e resolução de problemas. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica baseada em autores que exploram a relação entre estratégias gamificadas e aprendizado significativo. Os resultados indicam que a implementação de elementos de jogos na educação potencializa não apenas o desempenho acadêmico, mas também o desenvolvimento de competências socioemocionais, essenciais no século XXI. A aplicação dessas estratégias contribui para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos. A discussão reforça a importância da gamificação como ferramenta para tornar o ensino mais atrativo e eficiente. Quando bem aplicada, essa metodologia contribui para a formação de alunos mais motivados, autônomos e preparados para os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Gamificação; Motivação; *Soft Skills*; Aprendizagem Ativa; Educação.

INTRODUÇÃO

A gamificação tem ganhado espaço como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de reinventar o ensino tradicional, tornando-o mais dinâmico e envolvente. Com o avanço da tecnologia e a crescente necessidade de preparar os alunos para um mundo em constante mudança, as metodologias ativas têm se tornado cada vez mais relevantes. Entre elas, a gamificação se destaca por sua capacidade de promover um aprendizado mais interativo e significativo, incentivando a participação ativa dos estudantes no processo educacional.

Além do engajamento, um dos aspectos mais relevantes da gamificação é seu potencial para desenvolver *soft skills*, habilidades fundamentais no contexto educacional e profissional. Essas



competências, que incluem colaboração, criatividade, resiliência e pensamento crítico, são cada vez mais valorizadas no mercado de trabalho e na sociedade como um todo.

Quando fala-se em *Soft Skills*, está se referindo a um conjunto de habilidades comportamentais aplicadas no dia a dia, desenvolvidas por meio de experiências pessoais e profissionais. Entre elas, destacam-se a empatia, inteligência emocional, ética, liderança e flexibilidade, entre outras. O termo surgiu em 1972 nos manuais de treinamento do Exército Americano, com o objetivo de tornar os soldados mais humanizados e adaptáveis ao atender a população (Zonta et al., 2020).

Dessa forma, compreender como a gamificação pode contribuir para o fortalecimento dessas habilidades é essencial para otimizar sua aplicação no ambiente educacional e garantir que os alunos estejam preparados para os desafios do século XXI. Como destacado por Hungria (2024, p. 1) “A educação contemporânea enfrenta desafios significativos na preparação dos estudantes não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a eficácia em um mundo cada vez mais complexo e interconectado”.

De acordo com Gomes *et al.* (2025) é entendido que as aprendizagens criativas são entendidas como estratégias educativas inovadoras que os mediadores de aprendizagem podem implementar em suas práticas nos espaços educativos, visando promover uma intervenção eficaz no processo de aprendizagem dos indivíduos.

A gamificação consiste na aplicação de elementos e dinâmicas dos jogos em diferentes contextos, visando engajar os usuários e promover experiências mais envolventes. No ambiente educacional, essa estratégia busca estimular a motivação e melhorar o desempenho acadêmico por meio de recursos como pontos, rankings e distintivos. No entanto, apesar do seu potencial, os estudos sobre gamificação na educação ainda são limitados e distribuídos entre diferentes áreas, como pedagogia e tecnologia (Ratinho, 2021).

Este estudo tem como objetivo analisar como a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de *soft skills* no ambiente educacional, explorando seus impactos na motivação e no aprendizado dos estudantes. Para isso, foi realizada uma revisão bibliográfica baseada em artigos, livros e publicações acadêmicas que discutem a relação entre gamificação e habilidades socioemocionais.

METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma revisão bibliográfica, fundamentada em estudos que abordam a gamificação no ensino e sua relação com o desenvolvimento de *soft skills*. Foram



consultadas bases de dados acadêmicas para a seleção de artigos, livros e priorizando publicações recentes (2021-2025). Assim, através dos descritores “gamificação”, “*soft skills*”, “educação” e “motivação” encontrou-se um total de oito (8) trabalhos que estivessem de acordo com o objetivo desta pesquisa.

A análise dos materiais selecionados possibilitou a identificação de práticas, benefícios e desafios relacionados à gamificação, além de sua influência na motivação e no aprendizado dos alunos. Para a seleção das fontes, foram consultadas bases de dados acadêmicas reconhecidas, como *SciELO*, Google Acadêmico e Periódicos CAPES, priorizando artigos científicos e dissertações.

A seleção das referências seguiu critérios como relevância para a temática, atualidade das publicações e impacto acadêmico. Os dados extraídos das fontes foram analisados de maneira qualitativa, permitindo uma compreensão aprofundada sobre a influência deste engajamento na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Nesse sentido, o eixo "Educação, tecnologias digitais e inovação nas escolas" destaca a importância de adotar estratégias pedagógicas inovadoras que utilizem os avanços tecnológicos para tornar o ensino mais dinâmico e significativo. Nesse contexto, a gamificação se apresenta como uma abordagem promissora para transformar a experiência educacional e preparar os estudantes para os desafios do século XXI.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização de atividades gamificadas no ambiente escolar configura-se como uma estratégia relevante para o processo de ensino e aprendizagem, favorecendo tanto o engajamento quanto a assimilação dos conteúdos pelos estudantes. O caráter lúdico dessa abordagem contribui para uma experiência mais dinâmica e interativa, possibilitando a incorporação de recursos que tornam as aulas mais envolventes e eficazes (Fernandes, 2022).

Conforme discutido por Hurtado *et al.* (2022), o uso de estratégias ativas, especialmente quando combinadas, favorece o desenvolvimento de *soft skills*, com destaque para habilidades interpessoais, autocontrole e enfrentamento de desafios. No entanto, competências como tomada de decisão, pensamento crítico e comunicação ainda precisam ser aprimoradas. Além disso, para um desenvolvimento equilibrado de conhecimentos, valores e atitudes, bem como para a ampliação da aprendizagem autônoma e em múltiplos contextos.

Foram testadas, ao longo de dois semestres, no projeto denominado *Solitaire*, atividades como Torre de Hanói, Xadrez, Cubo Mágico e *Snake Cube*, com o objetivo de promover o engajamento



dos estudantes. Ficou evidente que essas atividades, relacionadas a jogos, resultaram em um processo de aprendizagem mais eficaz e em maior motivação por parte dos alunos. Além disso, observou-se que os estudantes compreendiam as estratégias para resolver os jogos de antemão, estudando-os fora do ambiente de sala de aula e abordando suas resoluções e conceitos de forma estruturada (Tabuti, 2024).

Os estudos analisados indicam que a gamificação, ao integrar elementos como recompensas, desafios, feedback imediato e progressão, fortalece a motivação dos alunos e estimula o aprendizado ativo (Tabela 01). Além disso, diversas pesquisas apontam que a introdução de mecânicas de jogo no ambiente educacional favorece o desenvolvimento de *soft skills* essenciais para a formação integral dos estudantes.

Tabela 01 – Relação entre Gamificação e *Soft Skills*.

Elementos da gamificação	<i>Soft Skills</i> desenvolvidos	Descrição/Exemplo
Desafios em grupo	Colaboração, comunicação	Estímulo à interação e cooperação entre os estudantes.
Feedback imediato	Resiliência, autocontrole	Auxilia os alunos a aprenderem com os erros e tentarem novamente.
Recompensas e progressão	Motivação, pensamento crítico	Motiva os alunos a se empenharem mais ao longo das atividades.
Missões Cooperativas	Empatia, trabalho em equipe	Desafios em grupo que incentivam a empatia e a colaboração.

Fonte: Próprios autores (2025).

A tabela 01 exemplifica de que maneira diferentes elementos da gamificação favorecem o desenvolvimento de *soft skills* essenciais no contexto educacional. Cada linha da tabela descreve uma atividade gamificada específica, como desafios em grupo ou feedback imediato, e as *soft skills* que são mais intensamente trabalhadas por essas práticas. As diversas estratégias gamificadas impactam diretamente nas competências socioemocionais dos estudantes, evidenciando a variedade de habilidades que podem ser aprimoradas em um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e engajador.

A colaboração, por exemplo, é estimulada por meio de desafios em grupo e missões cooperativas, incentivando a interação e a troca de conhecimentos entre os participantes. A resiliência, por sua vez, é trabalhada ao permitir que os alunos aprendam com os erros e tentem novas



estratégias para superar obstáculos, promovendo uma mentalidade de crescimento. O pensamento crítico e a tomada de decisões também são aprimorados, pois os jogos frequentemente apresentam problemas complexos que exigem análise e planejamento estratégico.

As *soft skills* não possuem uma definição única, mas são compreendidas como um conjunto de competências, traços de personalidade e habilidades interpessoais que influenciam tanto o desenvolvimento pessoal quanto o sucesso profissional. Por serem não técnicas, essas habilidades são essenciais para a carreira, além de serem versáteis e aplicáveis em diferentes contextos ao longo da vida, impactando diretamente o desempenho no ambiente de trabalho (Franco *et al.* 2023).

Como observado por Ratinho (2021), ao abordar a gamificação em diversas áreas sem um foco específico no campo de conhecimento, ocorre uma dispersão nos estudos, o que resulta em diferentes perspectivas sobre o tema. Isso dificulta a criação de um modelo único e consolidado para a aplicação da gamificação no ensino.

Entretanto, apesar dos benefícios observados, a implementação da gamificação na educação enfrenta desafios. Alguns estudos apontam que a falta de capacitação dos professores e a necessidade de recursos tecnológicos adequados podem dificultar a aplicação dessa metodologia. Além disso, há o risco de uma abordagem gamificada mal planejada resultar em competição excessiva ou desmotivação, caso os elementos de jogo não estejam alinhados aos objetivos pedagógicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação se mostra uma ferramenta eficaz para promover a motivação dos estudantes e o desenvolvimento de *soft skills* fundamentais para o século XXI. A revisão bibliográfica analisada evidenciou que estratégias gamificadas potencializam o engajamento e tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e interativo. No entanto, para que seus benefícios sejam plenamente aproveitados, é essencial que sua implementação seja bem planejada e alinhada às necessidades pedagógicas.

Recomenda-se que futuras pesquisas explorem formas de otimizar a aplicação da gamificação na educação, investigando práticas que maximizem seus impactos positivos e minimizem os desafios identificados. Além disso, destaca-se a importância da formação docente para que os educadores possam integrar essa abordagem de maneira eficaz em suas práticas pedagógicas.

A relação entre gamificação e *soft skills* é intrínseca, uma vez que a gamificação, ao incorporar elementos lúdicos no processo educacional, cria um ambiente propício para o desenvolvimento dessas habilidades essenciais. A dinâmica dos jogos favorece a vivência de situações que exigem



colaboração, tomada de decisões, resiliência e comunicação, competências que são cruciais tanto no ambiente acadêmico quanto no profissional. Dessa forma, ao integrar essas duas abordagens, a educação torna-se mais completa e eficaz na formação de indivíduos capazes de se adaptar e prosperar em contextos multifacetados.

REFERÊNCIAS

FERNANDES, Maria Aparecida. **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL II: USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTAS DE MOTIVAÇÃO À APRENDIZAGEM**. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional UNINTER. Curitiba, 2022.

FRANCO, Vitor; VAZ, Leonor; LEAL, Sandrina. A importância das soft skills no trabalho dos profissionais de intervenção precoce na infância. **Revista Portuguesa de Educação**. V. 36. N. 1. 2023. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/374/37474597013/37474597013.pdf>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2025.

GOMES, Jardiel de Moura; JÚNIOR, Fernando Gomes de Paiva; SILVA, Ítalo da. **EDUCAÇÃO PARA O EMPREENDEDORISMO NA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL: INTEGRANDO AS METODOLOGIAS ATIVAS DE GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS**. **Revista PPC – Políticas Públicas e Cidades**. V. 14. N. 1. 2025. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/1489/936>. Acesso em: 12 de fev. 2025.

HUNGRIA, Felício Julio de Azevedo; VICTOR, Renata. Conectando soft skills ao processo pedagógico: desafios e tendências na educação do século XXI. **Vox Humana: Joournal of Social Affairs**. V. 3. N. 1. 2024. Disponível em: <https://voxjournal.sapienzaeditorial.com/index.php/VOX/article/view/638>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2025.

HURTADO, María Elena Zepeda; RUÍZ, Jéssica Alhelí Cortes; ESPINOSA, Edgar Oliveira Cardoso. Estratégias para o desenvolvimento de soft skills a partir da aprendizagem baseada em projetos e gamificação. **Revista Iberoamericana para la investifacion y el Desarrollo Educativo**. V. 13. N. 25. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v13n25/2007-7467-ride-13-25-e057.pdf>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

RATINHO, José Elias Gonçalves. **Os Efeitos da Gamificação na Motivação dos Alunos do Ensino Secundário e do Ensino Superior: Revisão Sistemática**. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Educação. Faculdade de Ciências Humanas e Sociais. 2021.

TABUTI, Lucy Mari. **INOVANDO O ENSINO DE ESTRUTURAS DE DADOS COM O PROJETO SOLITAIRE E DESENVOLVIMENTOS SOCIOEMOCIONAIS E DE SOFT SKILLS**. **RISUS – Journal on Innovation and Sustainability**. V. 15. N.2. 2024. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/risus/article/view/67220/45717>. Acesso em: 04 de março de 2025.



ZONTA, Pedro Jarros; MAGNAGO, Patrícia Flores; ETGES, Ana Paula Beck da Silva; FERREIRA, Paulo Francisco Gomes. Inovação nas relações universidade-empresa no desenvolvimento de projetos. **Brazilian Journal of Development**. V. 6. N. 2. 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/6712/5923>. Acesso em 04 de março de 2025.