

# TOOLKIT PEDAGÓGICO GAMIIFICAÇÃO

2025

utad

UTAD+  
SUCESSO



### O que é?

A gamificação é uma abordagem que consiste no uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos (e.g., sala de aula) com o objetivo de motivar e envolver os estudantes de forma ativa no seu processo de aprendizagem. Existem diferentes técnicas de jogos que podem ser aplicadas através da gamificação, sendo que o exemplo mais conhecido é o de PBL (Points, Badges and Leaderboards).

### Objetivos

- Aumentar o envolvimento dos estudantes;
- Fomentar a colaboração e a competição saudável;
- Estimular a resolução de desafios;
- Promover a aprendizagem através de experiências interativas e desafiantes.

### Perguntas e respostas

- É indicado para que tipo de turma?
  - Qualquer tipo de turma pode beneficiar dessa abordagem, inclusive turmas grandes;
- Quais as competências transversais que os estudantes podem trabalhar?
  - Competências como a autonomia, comunicação, liderança, planeamento estratégico, tomada de decisão e trabalho em equipa;

## Vantagens

- Aumento do envolvimento dos estudantes;
- Desenvolvimento de competências transversais;
- Feedback imediato;
- Aprendizagem personalizada;
- Promoção da colaboração ou competição saudável.

## Desvantagens

- Pode promover uma competição excessiva, se não bem planeada;
- Risco de diferentes níveis de envolvimento;
- Custo e tempo de implementação dependendo do nível de imersão pretendido.

## Dicas para a implementação

Existem diferentes frameworks de gamificação, sendo uma das mais conhecidas a Octalysis.

Seguem alguns exemplos de técnicas de jogos incluídas nesta framework:

1. Narrativa: e.g., começar com uma história sobre salvar o mundo ou um ente querido, motivando os estudantes a agir em prol dessa causa maior;
2. Símbolos de conquista: e.g., os estudantes ganham medalhas ou pontos após completar determinadas tarefas, simbolizando o domínio do conteúdo ou competência;
3. Boosters: e.g., dar poderes temporários aos estudantes (usar a inteligência artificial, consultar recursos) que os ajudam a realizar a tarefa mais facilmente, criando uma sensação de empoderamento;
4. Missões em grupo: e.g., criar desafios que dependem do trabalho em equipa, sendo que os mesmos não podem ser alcançados sem o contributo individual de cada estudante;
5. Lootboxes: equivale aos “easters eggs” dos jogos, e.g., em que o docente seleciona elementos surpresa para que os estudantes possam conseguir “prémios extras” (prolongamento na entrega de trabalhos, obter mais tempo para a realização de uma atividade).

## Dados sobre eficácia

- Efeitos positivos no envolvimento e atitudes dos estudantes (Sailer & Homner, 2020; Subhash & Cudney, 2018);
- Efeitos positivos na aquisição de conhecimento declarativo e procedimental (Sailer & Homner, 2020);
- Efeitos positivos no desenvolvimento de competências transversais dos estudantes, como comunicação, trabalho em equipe e resolução de conflitos (Slamet & Meng, 2025).

## Para saber mais

- Visualize o seguinte vídeo  
<https://www.youtube.com/watch?v=1CZtIly7tRU>

## Referências bibliográficas

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.

<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Slamet, T. I., & Meng, C. (2025). Gamification in collaborative learning: synthesizing evidence through meta-analysis. *Journal of Computers in Education*, 1-37.

<https://doi.org/10.1007/s40692-024-00349-4>

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>