



DESAFIOS E OPORTUNIDADES DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO A DISTÂNCIA: ESTRATÉGIAS PARA ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

CLÍCIA RHAYANNY DE SOUZA FIGUEIREDO OLIVEIRA; ELOÍSA KARINE BRAGA
LOPES; MICHELLY COSTA DE MENDONCA

Introdução: Com o avanço da tecnologia e a popularização da educação a distância (EAD), surge a necessidade de explorar estratégias inovadoras para manter o engajamento dos alunos em ambientes virtuais de aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma ferramenta promissora para promover o envolvimento e a motivação dos estudantes no EAD, utilizando elementos de jogos em contextos não lúdicos. **Objetivos:** Este artigo objetiva compreender como a gamificação pode influenciar o comportamento dos alunos, aumentando sua participação e motivando-os a alcançar melhores resultados acadêmicos. **Metodologia:** A metodologia adotada foi a revisão integrativa da literatura, que consiste na análise ampla e sistemática de estudos relevantes sobre o tema. Foram consultadas bases de dados acadêmicas e bibliotecas virtuais, selecionando artigos científicos, teses e dissertações que abordam o uso da gamificação na EAD. A revisão integrativa permite uma síntese abrangente das evidências disponíveis, oferecendo uma visão holística do assunto. **Resultados:** Os resultados da revisão integrativa demonstram que a gamificação tem um impacto positivo no engajamento dos alunos no ensino a distância. A introdução de elementos de jogos, como recompensas, desafios e feedback imediato, motiva os alunos a participarem ativamente das atividades de aprendizagem. Além disso, a gamificação estimula a competição saudável, promove a colaboração entre os alunos e aumenta a retenção de informações. **Conclusão:** Conclui-se que a gamificação é uma ferramenta eficaz para aumentar o engajamento dos alunos no ensino a distância. Ao tornar o processo de aprendizagem mais interativo e dinâmico, a gamificação contribui para uma experiência educacional mais envolvente e satisfatória, promovendo melhores resultados de aprendizagem e incentivando a permanência dos alunos nos cursos online.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; ENSINO A DISTÂNCIA; ENGAJAMENTO;
ESTRATÉGIAS EDUCACIONAIS; TECNOLOGIA EDUCACIONAL**