



IMPULSIONANDO A INOVAÇÃO NO APRENDIZADO: GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

RENAN NUNES AGUIAR; ADRIANA ASSIS FERREIRA

Introdução: A incorporação de aulas gamificadas no ambiente educacional representa uma abordagem para estimular o engajamento no processo de ensino e aprendizagem. Integrando tecnologias interativas, a gamificação transforma o aprendizado em uma experiência dinâmica e motivadora, sendo uma estratégia que permite aos estudantes participarem ativamente, aumentando o interesse e a produção do conteúdo. **Objetivo:** Explorar o impacto das aulas gamificadas na promoção da inovação educacional. **Metodologia:** Realizou-se uma revisão integrativa da literatura nas bases de dados Scielo e Portal de periódicos da CAPES. Elencou-se os seguintes termos para conduzir a busca: gamificação e inovação, combinados entre si pelo termo booleano AND. Foram selecionados artigos científicos originais que tratassem do tema das aulas gamificadas e inovação, indexados nas bases de dados escolhidas, que estivessem disponíveis na íntegra em formato digital, estudos nos idiomas inglês, espanhol e português, publicados entre janeiro de 2021 e outubro de 2024. Foram excluídos artigos de revisões, relatos de casos e duplicados. **Resultados:** Na aplicação das palavras-chave nas plataformas de dados, foram encontrados 63 artigos. Após, aplicou-se os critérios de inclusão e exclusão, sendo elegidos 10 artigos. Os estudos abordaram os usos de estratégias de gamificação no ensino fundamental, superior e em aulas de matemática. **Considerações finais:** Os artigos destacam a gamificação como uma metodologia ativa promissora para o ambiente educacional, integrando tecnologias digitais para engajar alunos e facilitar a construção do conhecimento de maneira interativa e motivadora. Em diferentes contextos (desde o ensino fundamental até o ensino superior), a aplicação de ferramentas gamificadas como o Kahoot e o desenvolvimento de jogos específicos têm mostrado eficácia em melhorar a motivação e o envolvimento dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais colaborativa e personalizada. Além disso, os desafios técnicos e os conflitos iniciais enfrentados pelos alunos ao criar conteúdos gamificados contribuíram para o amadurecimento do trabalho em equipe e a complexificação do conhecimento.

Palavras-chave: **EDUCAÇÃO; GAMIFICAÇÃO; INTERATIVIDADE; METODOLOGIA; AULAS**