

# **Gamificação e Motivação na Aprendizagem: Uma Abordagem a Partir do Framework Octalysis**

## ***Gamification and Motivation in Learning: An Approach Based on the Octalysis Framework***

**Priscila Monteiro Nogueira Paim**

Instituto Prisara  
São Gonçalo, BRASIL

**Igor de Moraes Paim**

Instituto Prisara  
São Gonçalo, BRASIL

**Resumo.** Este estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação para o engajamento educacional, considerando seus principais elementos, potencialidades e limitações no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa caracteriza-se como uma revisão de literatura de abordagem qualitativa, realizada a partir de buscas sistematizadas em bases de dados acadêmicas como Google Scholar, SciELO e Periódicos CAPES. Foram definidos critérios de inclusão e exclusão para seleção dos estudos, resultando na análise de produções científicas relevantes sobre o tema. Os resultados indicam que a gamificação, quando aplicada de forma planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos, contribui significativamente para o aumento do engajamento dos estudantes, favorecendo a motivação, a participação ativa e a construção do conhecimento. Observou-se que elementos como desafios, recompensas e feedback imediato são amplamente utilizados como estratégias motivacionais. Por outro lado, verificou-se que a aplicação superficial da gamificação pode limitar seus efeitos, evidenciando a necessidade de fundamentação teórica consistente. Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia pedagógica promissora, desde que utilizada de maneira intencional e contextualizada, contribuindo para práticas educacionais mais dinâmicas e eficazes.

**Palavras-chave:** *Educação. Gamificação. Engajamento Educacional. Motivação. Tecnologias Digitais.*

**Abstract.** This study aims to analyze the contributions of gamification to educational engagement, considering its main elements, potentialities, and limitations in the teaching and learning process. The research is characterized as a qualitative literature review, conducted through systematic

searches in academic databases such as Google Scholar, SciELO and Periódicos CAPES. Inclusion and exclusion criteria were defined for the selection of studies, resulting in the analysis of relevant scientific productions on the topic. The results indicate that gamification, when applied in a planned manner and aligned with pedagogical objectives, significantly contributes to increasing student engagement, promoting motivation, active participation, and knowledge construction. It was observed that elements such as challenges, rewards, and immediate feedback are widely used as motivational strategies. On the other hand, superficial application may limit its effectiveness, highlighting the need for consistent theoretical grounding. It is concluded that gamification represents a promising pedagogical strategy when used intentionally and contextually, contributing to more dynamic and effective educational practices.

**Keywords:** *Education. Gamification. Educational Engagement. Motivation. Digital Technologies.*

## 1. Introdução

O avanço das tecnologias digitais tem provocado mudanças significativas nas formas de ensinar e aprender, exigindo a adoção de estratégias pedagógicas mais dinâmicas, interativas e centradas no estudante. Nesse contexto, a gamificação emerge como uma abordagem inovadora que utiliza elementos típicos de jogos em ambientes não lúdicos, com o objetivo de promover maior engajamento, motivação e participação dos alunos no processo educacional.

A crescente desmotivação discente, especialmente em ambientes tradicionais de ensino, tem levado educadores a buscar alternativas que tornem a aprendizagem mais significativa. A gamificação, ao incorporar mecanismos como desafios, recompensas, feedback imediato e progressão, possibilita a criação de experiências mais envolventes. De acordo com o modelo proposto por Yu-kai Chou, a motivação humana pode ser compreendida a partir de diferentes fatores, denominados Core Drives, que influenciam diretamente o comportamento dos indivíduos em atividades gamificadas.

Estudos como os de Abrão *et al.* (2022), a literatura científica aponta que o engajamento dos estudantes está diretamente relacionado à forma como o conteúdo é apresentado e às estratégias pedagógicas utilizadas. Nesse sentido, a gamificação não deve ser entendida apenas como a inserção de elementos de jogos, mas como uma metodologia que requer planejamento, intencionalidade pedagógica e alinhamento com os objetivos de aprendizagem.

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão de literatura, as contribuições da gamificação para o engajamento educacional, identificando seus principais elementos, potencialidades e limitações. Busca-se, ainda, compreender como os aspectos motivacionais, tanto intrínsecos quanto extrínsecos, influenciam o processo de aprendizagem em contextos gamificados.

Por fim, este trabalho se justifica pela necessidade de aprofundar o debate sobre práticas pedagógicas inovadoras, contribuindo para a construção de ambientes educacionais mais atrativos, inclusivos e eficazes, especialmente em um contexto marcado pela crescente integração entre educação e tecnologias digitais.

### **1.1. Framework de Gamificação Octalysis**

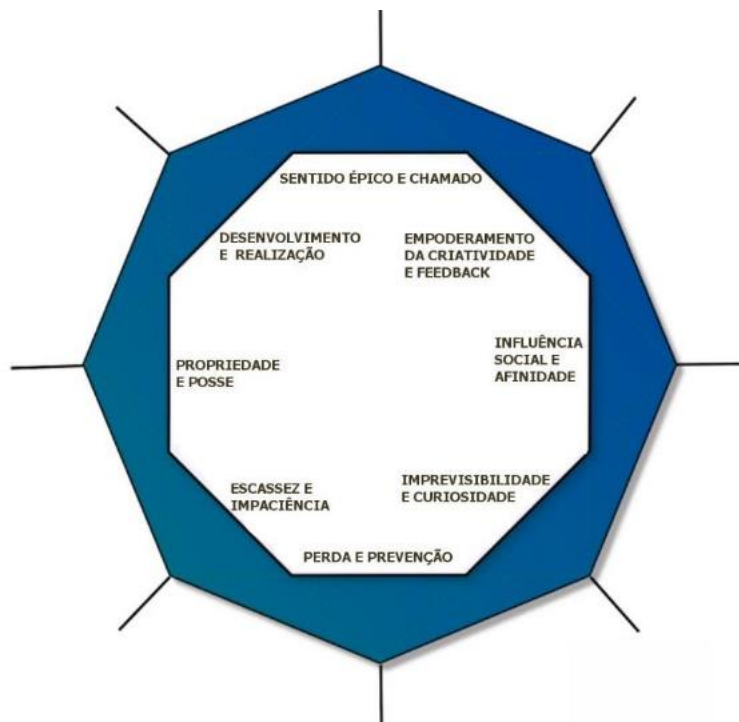
A utilização da gamificação no contexto educacional vem ganhando destaque como uma abordagem inovadora, capaz de estimular o interesse, manter a atenção e aumentar a motivação dos estudantes, ao integrar elementos lúdicos aos objetivos de aprendizagem (Corrêa, 2021).

Na literatura acadêmica brasileira, bem como na tradução da obra de Chow (2023), o termo Core Drives é frequentemente mantido em sua forma original, sem tradução oficial. Contudo, para facilitar a compreensão do conceito, pode-se interpretá-lo como “Motivações Centrais” (tradução nossa). Apesar da manutenção do termo em inglês por consistência com a produção científica, a compreensão de seu equivalente em português contribui para maior clareza conceitual.

Segundo Chow (2023), os jogos bem-sucedidos se destacam por sua capacidade de compreender e direcionar a motivação dos jogadores, influenciando suas decisões e comportamentos em diferentes contextos. Essa motivação é impactada por diversas técnicas de design de jogos, que atuam de maneiras distintas. Nesse cenário, foi desenvolvido o framework de gamificação denominado Octalysis, estruturado em formato octogonal e composto por oito Core Drives.

Esse modelo possibilita uma análise mais aprofundada dos fatores que impulsionam o comportamento dos usuários, funcionando como um guia estratégico para a criação de experiências gamificadas. A Figura 1 ilustra o framework Octalysis, representado graficamente por um octógono que reúne os oito Core Drives.

**Figura 1** – Octalysis apresentando os 8 core drives.



Fonte: Chow (2023, p. 44)

De acordo com Chow (2023), o Core Drive denominado Sentido Épico e Chamado está relacionado à construção de narrativas envolventes, nas quais os jogadores se percebem inseridos em uma jornada significativa, orientada por objetivos que transcendem interesses imediatos e apontam para um propósito maior.

Sob outra perspectiva, Christopher e Waworuntu (2021) associam esse Core Drive a comportamentos de natureza altruísta, destacando que ele incentiva a realização de ações que não necessariamente geram recompensas imediatas, mas que são motivadas pela percepção de pertencimento a uma missão relevante.

No que se refere ao Core Drive de Desenvolvimento e Realização, Chow (2023) o define como a experiência de progresso, crescimento pessoal e conquista, resultante da superação de desafios e do alcance de metas dentro do contexto do jogo. Esse elemento está diretamente relacionado ao desejo de superação, sendo que as recompensas só adquirem significado quando associadas a desafios previamente estabelecidos.

Complementando essa abordagem, Christopher e Waworuntu (2021) destacam que esse Core Drive é especialmente relevante em dinâmicas que envolvem sistemas de pontuação, distintivos e rankings. Tais elementos contribuem para o desenvolvimento contínuo e para a manutenção do

engajamento, uma vez que o desafio constitui um componente essencial para atribuir valor às recompensas obtidas.

O Core Drive de Empoderamento da Criatividade e Feedback, conforme descrito por Chow (2023), manifesta-se quando o indivíduo se envolve em processos criativos, experimentando novas possibilidades e estratégias para alcançar seus objetivos.

De forma semelhante, Christopher e Waworuntu (2021) ressaltam que esse Core Drive incentiva a exploração de soluções inovadoras, estimulando os indivíduos a abordarem problemas de maneira criativa e diferenciada, em busca de melhores resultados.

Outro elemento relevante é o Core Drive de Propriedade e Posse, que, segundo Chow (2023), está associado ao sentimento de controle sobre recursos adquiridos, o que fortalece o vínculo emocional dos jogadores com o sistema. Esse senso de pertencimento incentiva o investimento contínuo de tempo e esforço na acumulação e aprimoramento desses recursos.

Corroborando essa ideia, Christopher e Waworuntu (2021) afirmam que a percepção de posse desperta nos indivíduos o desejo de evolução constante, sendo frequentemente representada, em contextos gamificados, por elementos como bens virtuais e avatares, que reforçam o engajamento e a continuidade da participação.

O Core Drive de Influência Social e Afinidade, conforme discutido por Chow (2023), está relacionado ao impacto das interações sociais no comportamento dos jogadores, incentivando o engajamento por meio de relações como cooperação, competição e pertencimento a grupos.

Nesse sentido, Christopher e Waworuntu (2021) destacam que fatores como aprovação social, senso de comunidade e relações interpessoais desempenham papel fundamental na motivação dos indivíduos. Assim, as interações sociais não apenas sustentam o engajamento, mas também enriquecem a experiência ao incorporar dimensões coletivas ao processo.

No que diz respeito ao Core Drive de Escassez e Impaciência, Chow (2023) aponta que ele se baseia na limitação de recursos ou na disponibilidade restrita no tempo, o que gera nos indivíduos o desejo de aquisição e participação contínua.

Estudos complementares, como os de Christopher e Waworuntu (2021), indicam que essa tendência não se restringe ao contexto dos jogos, sendo observada também em diferentes situações da vida cotidiana, nas quais elementos escassos ou exclusivos tendem a ser mais valorizados.

O Core Drive de Imprevisibilidade e Curiosidade, segundo Chow (2023), refere-se ao interesse despertado por elementos inesperados, que mantêm o envolvimento dos usuários ao introduzir estímulos contínuos e situações surpreendentes.

Pesquisas adicionais reforçam essa perspectiva, evidenciando que a incerteza quanto aos resultados futuros tende a atrair a atenção dos indivíduos, uma vez que rompe padrões previsíveis e estimula a curiosidade (Christopher; Waworuntu, 2021).

Por fim, o Core Drive de Perda e Prevenção, conforme descrito por Chow (2023), está relacionado à motivação para evitar perdas ou consequências negativas, sendo frequentemente associado a sentimentos de medo ou receio.

De acordo com Christopher e Waworuntu (2021), esse mecanismo atua como um forte estímulo comportamental, especialmente em contextos educacionais, nos quais a possibilidade de perda de progresso ou de resultados previamente alcançados pode incentivar a participação contínua e o comprometimento dos usuários.

## **1.2. A conexão entre o Framework Octalysis e a Motivação Intrínseca e Extrínseca**

A Esta seção tem como objetivo analisar a relação entre o framework Octalysis e a Teoria da Autodeterminação, evidenciando como essa articulação contribui para a compreensão e promoção das motivações intrínseca e extrínseca.

De acordo com Chow (2023), a organização dos Core Drives nos hemisférios esquerdo e direito do Octalysis pode ser interpretada à luz das teorias clássicas da motivação, permitindo estabelecer um diálogo com diferentes abordagens teóricas da área.

A Teoria da Autodeterminação, amplamente utilizada em estudos sobre aprendizagem e comportamento, classifica a motivação em três categorias principais: desmotivação, motivação extrínseca e motivação intrínseca. Essas categorias se diferenciam conforme o grau em que fatores externos influenciam e são internalizados pelos indivíduos (Lopes *et al.*, 2023).

Nesse contexto, a motivação intrínseca é compreendida como aquela que emerge do próprio interesse e da satisfação associada à realização da atividade, independentemente de recompensas externas. Conforme destacam Karnop *et al.* (2024), esse tipo de motivação não depende das condições externas, sendo sustentado pelo prazer inerente à ação. De forma convergente, Mariuzzo, Godoi e Fernandes (2023) ressaltam que o envolvimento direto na atividade e o interesse pessoal são elementos centrais para o desenvolvimento de um desempenho mais eficaz, reforçando a importância da satisfação interna como fator motivador.

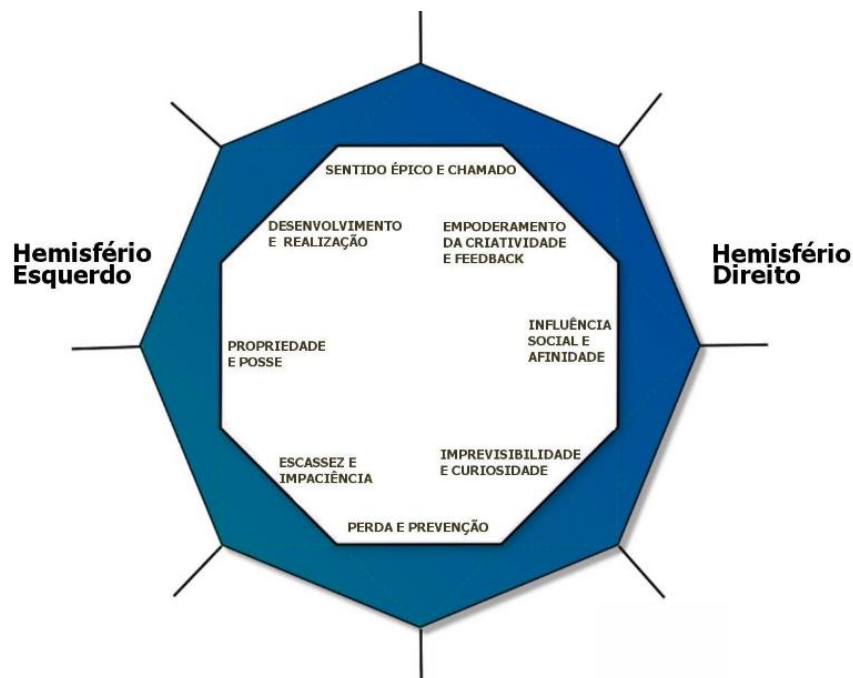
Por outro lado, a motivação extrínseca refere-se à realização de atividades orientadas por estímulos externos, como recompensas, reconhecimento ou outras formas de incentivo. Segundo Chow (2023), esse tipo de motivação ocorre quando o indivíduo é impulsionado por fatores externos que o levam a atingir determinados objetivos, evidenciando a influência de elementos externos sobre o comportamento.

De acordo com Chow (2023), o comportamento humano, no contexto da gamificação, é impulsionado pelos oito *Core Drives* que compõem o framework *Octalysis*. A ausência de qualquer um desses elementos pode comprometer o engajamento, resultando na falta de motivação para a realização de determinadas ações. Esse cenário pode ser associado ao conceito de desmotivação descrito na Teoria da Autodeterminação (Lopes *et al.*, 2023), caracterizado pela ausência de estímulos que orientem ou sustentem o comportamento do indivíduo.

Chow (2023) também explica que os Core Drives são organizados no modelo *Octalysis* a partir de uma divisão entre dois hemisférios. No lado direito do octógono concentram-se aqueles relacionados à criatividade, à expressão pessoal e às interações sociais, sendo denominados *Core Drives* do Hemisfério Direito. Por outro lado, os elementos vinculados à lógica, ao pensamento analítico e ao senso de domínio são posicionados no lado esquerdo, recebendo a denominação de *Core Drives* do Hemisfério Esquerdo.

Ainda segundo o autor, a disposição desses oito elementos em formato octogonal não ocorre de forma aleatória, mas sim com o propósito de evidenciar como a localização de cada *Core Drive* está associada ao tipo de motivação que ele tende a estimular. Conforme ilustrado na Figura 2, essa organização gráfica permite visualizar claramente a divisão entre os hemisférios esquerdo e direito, facilitando a compreensão das dinâmicas motivacionais presentes no framework.

**Figura 2** – Core Drives de Hemisfério Esquerdo e Hemisfério Direito



Fonte: Chow (2023, p. 48)

Conforme descrito por Chow (2023), os Core Drives posicionados no hemisfério esquerdo do *framework Octalysis* estão, em sua maioria, associados à motivação extrínseca, na qual o comportamento do indivíduo é orientado pela busca por recompensas externas. Em contrapartida, os *Core Drives* localizados no hemisfério direito relacionam-se predominantemente à motivação intrínseca, caracterizada pela satisfação inerente à própria atividade, seja por meio da criatividade, das interações sociais ou do envolvimento com elementos de imprevisibilidade, independentemente de recompensas externas.

Essa distinção entre motivações intrínseca e extrínseca, observada na organização dos *Core Drives*, estabelece um paralelo direto com os princípios da Teoria da Autodeterminação. De acordo com Lopes *et al.* (2023), essa teoria busca compreender de que maneira fatores externos — como recompensas, punições, necessidade de aprovação social e autoestima — influenciam o comportamento humano e os diferentes tipos de motivação.

A partir dessa perspectiva, é possível identificar uma convergência entre as proposições de Chow (2023) e os pressupostos da Teoria da Autodeterminação. Enquanto o modelo *Octalysis* associa os Core Drives dos hemisférios esquerdo e direito às motivações extrínseca e intrínseca, respectivamente, Lopes *et al.* (2023) reforçam a ideia de que o comportamento humano é moldado tanto por estímulos externos quanto por fatores internos relacionados à satisfação pessoal.

Dessa forma, ambas as abordagens evidenciam a importância de compreender as múltiplas dimensões da motivação, reconhecendo que o engajamento dos indivíduos pode ser influenciado tanto por incentivos externos quanto pelo interesse e realização inerentes à atividade.

O Quadro 2 apresenta a organização dos *Core Drives* do *framework Octalysis*, distribuídos entre os hemisférios esquerdo e direito.

**Quadro 1** – Core Drives do framework Octalysis distribuídos por hemisférios

| <b>Core Drivers do hemisfério esquerdo</b>        | <b>Core Drivers do hemisfério esquerdo</b>                           |
|---|--|
| <i>Core Drive</i> 2: Desenvolvimento e Realização | <i>Core Drive</i> 3: Empoderamento da Criatividade e <i>Feedback</i> |
| <i>Core Drive</i> 4: Propriedade e Posse          | <i>Core Drive</i> 5: Influência Social e Afinidade                   |
| <i>Core Drive</i> 6: Escassez e Impaciência       | <i>Core Drive</i> 7: Imprevisibilidade e curiosidade                 |

Conforme discutido por Karnop *et al.* (2024), tanto a motivação intrínseca quanto a extrínseca exercem influência significativa no nível de envolvimento dos indivíduos em diferentes atividades. Nesse contexto, a gamificação, ao integrar elementos característicos dos jogos, apresenta-se como uma estratégia eficaz para incentivar a participação ativa. Dessa forma, sua aplicação

contribui para a construção de ambientes mais dinâmicos, nos quais o engajamento tende a ser sustentado de maneira contínua.

Por outro lado, Raposo Neto *et al.* (2023) ressaltam que a gamificação no ensino não deve ser reduzida à simples utilização de jogos digitais ou videogames em sala de aula. Segundo os autores, essa prática envolve uma perspectiva mais abrangente, fundamentada em diferentes estratégias pedagógicas que incorporam princípios e elementos do design de jogos ao ambiente educacional. Nessa visão, evidencia-se a necessidade de um planejamento intencional, no qual a gamificação seja utilizada de forma consciente para favorecer a construção de aprendizagens significativas pelos estudantes.

## 2. Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, com caráter exploratório, fundamentado na análise de produções científicas disponíveis em bases de dados e portais de periódicos acadêmicos. A coleta de dados foi realizada por meio de buscas sistematizadas em plataformas como Google Scholar, SciELO e Periódicos CAPES, utilizando descritores relacionados à gamificação, motivação e engajamento educacional.

Foram definidos critérios de inclusão e exclusão para seleção dos estudos. Inicialmente, foram identificados 37 trabalhos. Após leitura dos títulos e resumos, 12 foram descartados por não apresentarem aderência ao tema. Em seguida, procedeu-se à leitura completa dos textos selecionados, resultando no aproveitamento final de 25 estudos que compuseram o corpus da análise.

A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa, buscando identificar padrões, conceitos centrais e contribuições teóricas relevantes para a compreensão do fenômeno investigado. Os estudos selecionados foram organizados e analisados à luz das categorias temáticas emergentes, permitindo uma interpretação crítica dos resultados.

Como referencial teórico complementar, foi utilizado o livro “*Octalysis: Complete Gamification Framework*”, de Yu-kai Chou, que fundamenta a compreensão dos mecanismos de motivação presentes na gamificação, especialmente no que se refere aos Core Drives propostos pelo modelo Octalysis.

Por se tratar de uma pesquisa de revisão bibliográfica, sem envolvimento direto com seres humanos, não houve necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP). Ainda assim, foram respeitados os princípios éticos da pesquisa científica, garantindo a correta citação das fontes e o uso responsável das informações analisadas.

### 3. Resultados e Discussão

A partir do levantamento realizado nas bases de dados Google Scholar, SciELO e Periódicos CAPES, foram identificados 37 estudos relacionados à temática da gamificação e engajamento educacional. Após aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 12 trabalhos foram descartados, resultando em um total de 25 estudos selecionados para análise.

Os resultados evidenciam que a gamificação tem sido amplamente utilizada como estratégia pedagógica para aumentar o engajamento dos estudantes, especialmente em ambientes digitais e híbridos. Observou-se que elementos como recompensas, desafios, feedback imediato e progressão são frequentemente destacados como fatores que contribuem para a motivação dos alunos. Esses achados estão alinhados com o modelo teórico proposto por Yu-kai Chou, especialmente no que se refere aos *Core Drives* relacionados à realização, criatividade e influência social.

Além disso, os estudos analisados apontam que a combinação entre motivação intrínseca e extrínseca desempenha papel fundamental no processo de aprendizagem. Enquanto a motivação extrínseca está associada a recompensas externas, a motivação intrínseca relaciona-se ao interesse e satisfação pessoal do estudante. Nesse sentido, a gamificação se mostra eficaz ao integrar ambas as dimensões, promovendo experiências mais significativas no contexto educacional.

No entanto, também foram identificadas limitações em alguns estudos, como a aplicação superficial de elementos gamificados, sem um alinhamento pedagógico consistente. Esses resultados indicam que a simples inserção de elementos de jogos não garante, por si só, o engajamento dos estudantes, sendo necessário um planejamento pedagógico estruturado e intencional.

A análise comparativa com a literatura científica revela que os resultados encontrados corroboram estudos anteriores que destacam o potencial da gamificação como ferramenta de apoio ao ensino. Contudo, também se observam divergências quanto à sua eficácia em diferentes contextos educacionais, o que sugere a necessidade de investigações mais aprofundadas e contextualizadas.

Dessa forma, os resultados desta pesquisa reforçam a importância da gamificação como estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem, desde que utilizada de forma planejada, alinhada aos objetivos educacionais e fundamentada em referenciais teóricos consistentes.

### 4. Conclusão

A presente pesquisa permitiu ampliar a compreensão acerca do papel da gamificação no contexto educacional, evidenciando seu potencial como estratégia pedagógica capaz de promover maior engajamento e participação dos estudantes. No entanto, mais do que reafirmar seus benefícios,

os achados deste estudo apontam para a necessidade de um uso mais consciente, planejado e fundamentado dessa abordagem, evitando práticas superficiais que não dialoguem com os objetivos de aprendizagem.

Observa-se que a gamificação, quando alinhada a princípios pedagógicos sólidos e a teorias motivacionais consistentes, pode contribuir significativamente para a construção de experiências educacionais mais significativas. Contudo, sua eficácia depende diretamente da intencionalidade do educador, do contexto em que é aplicada e da forma como os elementos de jogos são integrados ao processo de ensino.

Como perspectiva futura, destaca-se a importância de investigações empíricas que avaliem, de forma mais aprofundada, os impactos da gamificação em diferentes níveis de ensino e áreas do conhecimento. Além disso, torna-se relevante explorar a relação entre gamificação e outras metodologias ativas, bem como o uso de tecnologias emergentes, como inteligência artificial e ambientes imersivos, potencializando ainda mais as experiências educacionais.

Por fim, espera-se que este estudo contribua para o avanço das discussões sobre inovação pedagógica, incentivando educadores e pesquisadores a refletirem criticamente sobre o uso da gamificação, não apenas como uma tendência, mas como uma possibilidade concreta de transformação no processo de ensino-aprendizagem.

## Biodados e contatos dos autores

Após o artigo aprovado, os autores serão solicitados a incluir seus Biodados, conforme o modelo abaixo. Essa área do artigo é opcional, mas caso haja interesse, todos os autores deverão consentir a autorização. Recomenda-se que, ao incluir o dados e resumo do autor, seja citado qual foi a sua participação na pesquisa ou redação do artigo.

Igor de Moraes Paim é professor de cursos livres nas áreas de Tecnologia, Gestão e Educação no Instituto Prisara. É mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação, com formação em Ciência da Computação e especialização em Engenharia de Software. Seus interesses de pesquisa incluem tecnologias digitais na educação, educação inclusiva, tecnologias assistivas e metodologias inovadoras de ensino, com destaque para a aplicação de tecnologias digitais no processo de aprendizagem significativa. Atuou na concepção do estudo, análise teórica, organização metodológica e redação final deste artigo.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3349-7734>

E-mail: [igorpaim@institutoprisara.com.br](mailto:igorpaim@institutoprisara.com.br).

Priscila Monteiro Nogueira Paim é psicóloga, com atuação nas áreas de neuropsicologia, aprendizagem e desenvolvimento humano. Possui especialização em Neuropsicologia, em Transtornos de Aprendizagem e em Terapia Cognitivo-Comportamental. Atua como professora de cursos na área de Psicologia no Instituto Prisara. Seus interesses de pesquisa incluem neuropsicologia, transtornos do neurodesenvolvimento, processos de aprendizagem e intervenções psicopedagógicas, com destaque para a interface entre psicologia e educação Inclusiva. Atuou na análise teórica, revisão da literatura e contribuição na redação científica deste artigo.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1691-4484>

E-mail: [psi.priscilapaim@gmail.com](mailto:psi.priscilapaim@gmail.com)

## Referências Bibliográficas

ABRÃO, R. K.; SANTOS, L.C.; QUIXABEIRA, A.P.S.; MUNIZ, A.G.C. Jogos eletrônicos e a educação física: entre lazer e as possibilidades pedagógicas. *Revista Humanidades e Inovação*, v. 9, n. 11, p. 286–296, 2022. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/6317>. Acesso em: 14 jan. 2026.

CORRÊA, F. T. G. **Gamificação escolar de bolso**. São Paulo: Arco 43 Editora, 2021.

CHOW, Y. **O método Octalysis – gamificação: para além dos pontos, medalhas e rankings**. 23. ed. Veranópolis: Diálogo Freiriano, 2023.

CHRISTOPHER, L.; WAWORUNTU, A. **Java programming language learning application based on Octalysis gamification framework. IJNMT (International Journal of New Media Technology)**, v. 8, n. 1, p. 65–69, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.31937/ijnmt.v8i1.2049>. Acesso em: 15 jan. 2026.

KARNOFF, B.; PEREIRA, S. O.; SERAFIM, G.; NOSVITZ, K. M.; WIESE, L. P. L. **Psychology as a foundation for motivation strategies in the modulation of behavior through gamification**. Seven Editora, [S. l.], p. 390–403, 2024. DOI: 10.56238/sevened2024.002-029. Disponível em: <https://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/article/view/3761>. Acesso em: 12 mar. 2026.

LOPES, C. L.; GOMES, D. G.; FERNANDEZ, R. N.; QUINTANA, A.C. **Teoria da autodeterminação: um estudo da motivação dos estudantes do curso de Ciências Contábeis em relação ao hábito de leitura.** Revista Capital Científico – Eletrônica (RCCe), Guarapuava, PR, v. 21, n. 2, 2023. DOI: 10.5935/2177-4153.20230009. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/capitalcientifico/article/view/7227>. Acesso em: 17 mar. 2026.

MARIUZZO, M. C.; GODOI, R. C.; FERNANDES, P. T. **Teoria da autodeterminação e paixão para o esporte: revisão narrativa.** Conexões, Campinas, SP, v. 21, p. e023042, 2024. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8675195>. Acesso em: 17 mar. 2026.

RAPOSO NETO, T. L.; PENTEADO, C. de F. de O.; CARVALHO, L. A. de. **Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa.** Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade, v. 10, n. 22, p. 313-327, 2023.