



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO  
PERNAMBUCANO  
TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO-  
APRENDIZAGEM**

**Petrolina-PE**

**(2024)**

**MARTA GOMES FEITOSA**

**UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO-  
APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador (a): Prof(a). Janaine Juliana Vieira de Almeida Mendes

Linha de Pesquisa: XXXX

PETROLINA - PE

(2024)

F311 Feitosa, Marta Gomes.

UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO-  
APRENDIZAGEM / Marta Gomes Feitosa. - Petrolina, 2024.  
34f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais  
Aplicadas à Educação) -  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambuco,  
Campus Petrolina, 2024.  
Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Janaine Juliana Vieira de Almeida Mendes.

1. Tecnologia educacional. 2. Gamificação. 3. Aprendizagem. 4. Estratégias  
Pedagógicas. I. Título.

CDD371.334



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO  
PERNAMBUCANO  
CAMPUS PETROLINA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

**MARTA GOMES FEITOSA**

## **UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO- APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 25 de outubro de 2024.

### **BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente

gov.br

JANAINE JULIANA VIEIRA DE ALMEIDA MENDES

Data: 05/11/2024 20:41:42-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Profa. Dra. Janaine Juliana Vieira de Almeida Mendes (Orientadora)**

**IFSertãoPE – Campus Salgueiro**

Documento assinado digitalmente

gov.br

JEAN LUCIO SANTOS EVANGELISTA

Data: 08/11/2024 11:09:14-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Prof. Me. Jean Lúcio Santos Evangelista – Avaliador Interno**

**IFSertãoPE – Campus Petrolina**

Documento assinado digitalmente

gov.br

LUCÉLIO MENDES FERREIRA

Data: 05/11/2024 20:34:54-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

**Dr. Lucélio Mendes Ferreira – Avaliador Externo**

**UFPB – Campus Bananeiras**

## UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM

### RESUMO

A gamificação pode ser considerada um fenômeno que vem sendo utilizado por várias esferas no âmbito social, tais como marketing, treinamentos corporativos, educação, entre outras. Neste estudo serão abordadas perspectivas teóricas a fim de demonstrar como o uso das tecnologias através de elementos gamificação pode contribuir para um melhor aproveitamento do ensino-aprendizado. Utilizou-se no presente artigo um mapeamento sistemático da literatura, que para construir elementos teóricos e embasar o presente projeto de pesquisa, percorrendo o caminho metodológico de abordagem qualitativa de periódicos *online* e bancos de teste sendo as principais fontes Google Acadêmico, Periódico Capes e Scielo. Por meio dos strings de busca: “gamificação e aprendizagem” or “ensino com estratégia de games” or gamificação na educação” or “gamificação na escola” or Games e educação.” Foram localizados trinta e um artigos dos quais foram selecionados seis. A estratégia de seleção dos arquivos se deu pela leitura dos títulos e resumos com um critério de seleção, artigos que tratassem do assunto gamificação relacionado à educação, e excluindo trabalhos duplicados; trabalhos que não se encontrassem na língua portuguesa e artigos que não fossem possíveis o acesso ou *download*. A gamificação pode ser encarada como uma estratégia de ensino para combater a desmotivação e discente, mesmo que jogos e educação, em algumas situações andem em caminhos opostos, o primeiro sobre diversão e o último sobre responsabilidade, ambos podem caminhar lado a lado em função do ensino-aprendizagem. Fica evidenciado que a gamificação não se trata de mera inserção de joguinhos na sala de aula, mas sim, de uma metodologia ativa que pretende buscar mais engajamento e interesse por parte discente, transformando o discente em figura central do seu aprendizado.

**Palavras-chave:** Gamificação, aprendizagem, estratégias pedagógicas

## **ABSTRACT**

The Gamification can be considered a phenomenon that has been used in various spheres of society, such as marketing, corporate training, education, among others. This study will address theoretical perspectives in order to demonstrate how the use of technologies through gamification elements can contribute to a better use of teaching and learning. This article used a systematic mapping of the literature to build theoretical elements and support this research project, following the methodological path of a qualitative approach to online journals and test banks, the main sources being Google Scholar, Periódico Capes and Scielo. Through the search strings: “gamification and learning” or “teaching with game strategy” or “gamification in education” or “gamification in school” or “Games and education.” Thirty-one articles were located, of which six were selected. The file selection strategy was based on reading the titles and abstracts with a selection criterion, articles that dealt with the subject of gamification related to education, and excluding duplicate works; works that were not in Portuguese and articles that could not be accessed or downloaded. Gamification can be seen as a teaching strategy to combat student demotivation, even though games and education go in opposite directions, the former about fun and the latter about responsibility, both can go hand in hand in terms of teaching and learning. It is clear that gamification is not just about inserting games in the classroom, but rather an active methodology that aims to seek more engagement and interest on the part of students, transforming the student into a central figure in their learning.

**Keywords:** Gamification, learning, pedagogical strategies

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>2</b>	<b>REVISÃO DA LITERATURA</b> .....	9
2.1	Contexto histórico .....	9
2.2	Gamificação e educação .....	11
2.3	O processo de aprendizagem e o facilitador lúdico (gamificação) .....	13
2.4	Definindo gamificação e compreendendo o seu uso .....	11
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	15
	<b>RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	16
4.1	Análise do artigo 1 - A gamificação como Estratégia de engajamento e motivação na Educação .....	21
4.2	Análise do artigo 2- Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas .....	22
4.3	Análise do artigo 3 - Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações .....	23
4.4	Análise do artigo 4- Gamificação na educação infantil .....	24
4.5	Análise do artigo 5 - As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem .....	25
4.6	Análise do artigo 6 - Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação. ....	26
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	27
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	29
	<b>APÊNDICE A- COMPROVANTE DE SUBMISSÃO</b> .....	32
	<b>APÊNDICE B- ARTIGO NO MODELO SUBMETIDO</b> .....	33

## 1 INTRODUÇÃO

Em uma sociedade cada vez mais digitalizada acreditamos está vivenciando uma quebra do paradigma o qual vem sendo, de uma forma ou outra, impulsionado pelo uso rotineiro e em massa das Tecnologias Digitais (TD) o que implica nas mudanças na concepção do que sejam os processos educacionais e sua organização (Martins e Giraffa, 2016).

Antunes e Rodrigues (2022) afirmam que, na atualidade, temos os games como parte do cotidiano da população tanto em celulares quanto em outros dispositivos eletrônicos, existindo, portanto, as mais diversas iniciativas e estudos sobre a sua utilização em espaços educativos formais e informais.

Em especial, no contexto escolar é um desafio para os docentes manter os estudantes envolvidos, engajados e motivados nos estudos, é um desafio para os docentes que pode ser superado com estratégias modernas que fazem parte do cotidiano e da realidade discente.

É notório o desinteresse dos discentes pelos métodos tradicionais de ensino, uma vez que hoje, as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas independente de classe social. Com isso, se faz necessário tornar a escola um ambiente atrativo para o melhor desenvolvimento discente, então se torna de extrema importância voltar o processo de ensino-aprendizagem para a realidade discente, percebendo-se que jovens e crianças mantêm focos nas tecnologias utilizando plataformas e aplicativos na sua vida cotidiana, a estratégia da gamificação tende a chamar a atenção dos discentes para o foco no processo de ensino-aprendizagem.

No cenário atual, especialmente no período pós-pandemia de Covid-19, observou-se um aumento significativo no uso de tecnologias e um avanço constante dos métodos tecnológicos. Durante o afastamento social, foi evidente a grande dificuldade enfrentada pelas instituições de ensino, tanto por discentes quanto por docentes. Esse contexto destaca a necessidade de mudanças e aperfeiçoamento nas metodologias educacionais, com a incorporação de tecnologias digitais. Nesse sentido, a gamificação surge como uma abordagem atrativa e eficaz para o uso dessas tecnologias. Portanto, este trabalho é relevante para futuras pesquisas e estudos que explorem e consolidem essa importância.

A gamificação por ser originária de jogos pode ser rejeitada por muitos docentes por aparentemente remeter-se a brincadeira e diversão, porém deve-se ressaltar que não se trata apenas de jogos e brincadeiras, trata-se de um processo de ensino-aprendizagem como outro qualquer, mesmo que, para que se compreenda esse processo, necessita-se entrar no universo dos jogos, já que esse processo tem sua vertente originária no *design* de jogos. Neste contexto, faz-se necessário entender o que é um jogo e suas funções para se poder estabelecer sua empregabilidade e funcionalidade no meio educacional.

Na sociedade em rede, a grande quantidade de informações disponíveis torna necessário encontrar novas formas de superar os métodos tradicionais de ensino, assim como alternativas para incentivar os discentes a participarem ativamente das atividades pedagógicas (Castells, 2007).

A partir deste contexto é importante estudar qual o impacto do uso dos games e da gamificação na educação. Para tanto, o presente artigo pretende apresentar uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games na educação e analisar o impacto desta ferramenta no desenvolvimento e desempenho discente, além da motivação no que tange o ensino-aprendizagem em face dessa nova abordagem.

A relevância acadêmica do presente estudo, não só, sob o fato de descrever e analisar esse fenômeno, propondo assim, indicadores para possíveis pesquisas futuras, mas também, neste contexto, tentar fazer isso sob a ótica de uma perspectiva já sistematizada no ambiente acadêmico.

## **2 REVISÃO DA LITERATURA**

### **2.1 Contexto histórico**

O uso das tecnologias sempre esteve presente em toda a história da humanidade, mas este efeito é perceptível no cenário educacional, tão somente no século passado e principalmente com o advento da internet (Otta e Rodrigues, 2021).

No Brasil, nas décadas de 80 e 90, as escolas e universidades passaram a utilizar as tecnologias como ferramentas de ensino-aprendizagem, criando novas

possibilidades e gerando mudanças metodológicas nas interfaces docentes e discentes e desenvolvimento de conteúdo (Brito e Purificação, 2011).

Entende-se que a internet e seus serviços se configuram como um marco histórico, o qual teve início nas últimas quatro décadas, alicerçando-se nos anos 90, com sua expansão (Martins e Giraffa, 2016).

Outro acontecimento que impulsionou o uso das tecnologias nos diversos âmbitos, em especial, no espaço escolar, foi a pandemia do Covid-19, levando ao afastamento social, devido à letalidade do vírus. Dessa maneira, as instituições de ensino foram forçadas a alterar estratégias educativas, e incluir esse modelo de ensino como forma mais viável para manter as atividades escolares, durante o ano letivo (UNICEF, 2020).

Nas palavras de Domingues (2023) a gamificação, apesar de um termo recente, sua origem é antiga, remetendo-se a 1902, com o início das práticas de escoteirismo nos EUA, ali os escoteiros mirins, poderiam ser premiados com medalhas e insígnias por se especializarem em determinadas atividades ou presença de eventos.

Ainda nas palavras do autor supracitado, em 1972 Charles A Coonradt, considerado o “avô da gamificação” pela Forbes, escreveu ‘*The Game of Work, best-seller*’, que sugeriu que diversão e jogos poderia ser a resposta para a retomada do engajamento dos funcionários na empresa. Na década seguinte, a *América Airlines* criou o primeiro programa de fidelidade contínuo do mundo, o qual incentivava as pessoas a continuarem comprando passagens com eles enquanto acumulavam pontos, podendo ser trocados por recompensas.

Em 2002, o programador inglês Nick Pelling foi o primeiro a introduzir o termo 'gamificação'. No entanto, foi somente em 2008 que o conceito ganhou popularidade, principalmente após Bret Terrill, em seu blog, mencionar que um dos temas mais discutidos em conferências era a aplicação de elementos e mecânicas de jogos a outros contextos, com o objetivo de aumentar o engajamento.

Embora a gamificação não tenha se originado no contexto educacional, ela foi adotada e incorporada nessa área devido à percepção de seu potencial para promover um ambiente de aprendizagem mais envolvente para os discentes. Nesse sentido, é essencial realizar um planejamento cuidadoso e adequado da gamificação no contexto educacional. (Cardoso, 2021).

## 2.2 Definindo gamificação e compreendendo o seu uso

Deterding et al. (2011), Fardo (2013) e Martins et al. (2014) apontam que a gamificação (do inglês, *gamification*) pode ser compreendida como o uso das técnicas, métodos, recursos, lógicas e estéticas de jogos, em cenários que não sejam de jogos, objetivando promover a interação, engajamento, interesse e mudança de comportamento. Esses autores também destacam as diferenças entre jogos (*games*) e brincadeiras (*playing*) “jogos são caracterizados por competições, conflitos ou regras, direcionando os participantes a alcançarem objetivos específicos, por sua vez, brincadeiras remetem a comportamentos mais improvisados, expressivos e livres”. Os mesmos pesquisadores evidenciam que a utilização desta ferramenta não deve se restringir apenas às tecnologias digitais (Deterding et al., 2011; Fardo, 2013; Martins et al., 2014).

Segundo Fardo (2013), os games são uma forma de entretenimento, bastante popular entre jovens há pelo menos duas décadas, tal popularidade parece aumentar cada vez mais com o passar dos anos e não abrange tão somente os jovens, mas também pessoas das diversas faixas etárias. O autor supracitado ainda ressalta que os games são produtos midiáticos advindos da cultura digital, e por sua vez, por ser um tipo de entretenimento bastante acessível à população, acaba que influenciando no modo de viver e de pensar deste, público, o autor ainda, afirma que existem métodos e elementos usados nos games que podem servir para proporcionar aprendizagens bastante úteis em vários âmbitos da vida de forma eficiente, efetiva e prazerosa.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento do senso de ordem e organização entre os participantes. Cada jogador precisa esperar sua vez para participar, o que faz com que o jogo ensine lições como: a espera pela vez de falar, a paciência em filas e o respeito às regras estabelecidas (Guimarães *et al*, 2023).

A ideia da aplicação da gamificação na educação surge da prerrogativa de que, percebe-se, de uma forma geral, está havendo uma crise motivacional no que tange o cenário educacional, independente da nacionalidade ou nível de educação, grande parte das instituições de ensino estão encontrando dificuldades em engajar seus alunos no contexto educacional utilizando os métodos tradicionais de ensino (Tolomei, 2017).

Conforme Lima e Barbosa (2024) quando um discente chega a uma escola que lhe proporcione atividades dinâmicas e lúdicas, proporcionando seu entretenimento, provavelmente haverá um maior aprendizado. O objetivo da aplicação dos games é atingir o aluno, com empolgação, na resolução de atividades. Para tanto, sugere-se a utilização de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos discentes como elementos desafiadores e prazerosos, tornando o ambiente favorável para o engajamento discente.

Para a consolidação da inclusão da gamificação houve a evolução constante da própria educação em si, as divulgações e as capacitações. Percebe-se neste contexto, que não só a educação aderiu a essa nova estratégia. A cibercultura trouxe um novo modo de conhecer e conviver com novas atitudes e fluxo de pensar, o indivíduo dessa geração não se contenta apenas em receber a informação, necessita, por sua vez, de experimentar, vivenciar, testar (Tolomei, 2017). São os chamados nativos digitais que não se satisfazem em ler instruções ou manuais técnicos, dando preferência ao “aprender fazendo”, pois já o fazem de modo natural, como por exemplo, quando descobrem como funciona um novo jogo, aparelho ou vídeo game. (Prensky, 2002).

Nativos digitais foi um conceito criado pelo pesquisador e educador Marc Prensky para definir a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade rápida e acessível na grande rede de computadores a ‘Web’ (Pescador, 2010). O mesmo autor define as pessoas que não nasceram nessa geração tecnológica como imigrantes digitais. Neste contexto, os docentes podem ser considerados imigrantes digitais que podem aprender com os nativos digitais (discentes) qual a melhor alternativa para uma aprendizagem e assimilação eficaz de conteúdos. Acredita-se que está se vivenciando uma quebra de paradigma sócio-cultural impulsionado pelo uso cotidiano e massivo das tecnologias digitais (TD), isso implica em mudanças na concepção do processo de aprendizagem. Tecnologias digitais são usadas como recortes do conjunto de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), aquelas que são associadas à rede de internet e seus serviços (Martins e Giraffa, 2016).

### **2.3 Gamificação e educação**

Nas palavras de Possato *et al.* (2022) O processo de ensino-aprendizagem

demanda uma inovação constante, técnica e metodológica, tendo em vista que, a internet e seus recursos pautam a vida de muitas pessoas no contexto atual. Neste contexto, a gamificação pode evidenciar-se como uma nova metodologia de ensino-aprendizagem, no que tange o cenário das metodologias ativas (Possato, *et al*, 2022).

Ainda segundo os autores supracitados, a educação é uma área bastante propícia para a inserção da gamificação no contexto atual, uma vez que, se depara com indivíduos que possuem diferentes conhecimentos acerca da utilização dos games. Além disso, considerando que os métodos passivos de ensino têm se mostrado cada vez mais ineficientes para impactar a aprendizagem dos discentes no cenário atual, a gamificação se apresenta com uma estratégia que vai de encontro à desmotivação discente, uma vez que o discente é inserido como protagonista do seu aprendizado.

Segundo Antunes e Rodrigues (2022) os estudos sobre games na educação contemplam uma variedade, como também dizem respeito à interação lúdica, promovida através dos jogos para propiciar o engajamento dos estudantes em tarefas educativas, tais estudos se perfazem através de pesquisas teóricas e empíricas que tentam compreender, para além do game como entretenimento e sua relação com a educação (Antunes, Rodrigues, 2022).

Kishimoto (2010) desenvolve a concepção de jogos como sendo representações multidimensionais que se manifestam em diferentes contextos e formas, proporcionando experiências significativas, para jogadores, compreendo o jogo como um fenômeno cultural e intergeracional, a autora supracitada é considerada como sendo uma das autoras de referência sobre jogos e educação.

Gamificar a educação tem se apresentado como sendo uma estratégia de ensino bastante eficaz para atrair a atenção dos discentes, estimulando assim, a autonomia e a competitividade colaborativa, qualidades estas preconizadas na formação discente. (Possato *et al*, 2020)

## **2.4 O processo de aprendizagem e o facilitador lúdico (gamificação)**

Nas palavras de Piaget (1974), a aprendizagem trata-se do processo de aquisição de habilidades, conhecimentos e ou atitudes por parte do aprendiz, o autor

supracitado, ainda ressalta que o aprendizado se dá pela relação da criança com mundo, objetos e pessoas, neste contexto com base no mundo de hoje, em que as pessoas se encontram cada vez mais expostas às tecnologias, e principalmente em jogos, que é o objetivo desse estudo, se faz por interessante, expor discentes ao aprendizado que vai se basear no ensino através da perspectiva dos games.

Segundo Lima e Barbosa (2024) o ambiente escolar pode ser um espaço acolhedor proporcionando o aprimoramento do universo discente para gerar aprendizados que ajudem o discente em seu desenvolvimento integral, para tanto é de suma importância que o discente sinta-se bem e goste do espaço escolar, pois seu aprendizado pode ser de forma lúdica e prazerosa, com o uso de metodologias ativas, como a gamificação.

Com as mudanças que acontecem na sociedade, as crianças têm contato com dispositivos tecnológicos para entretenimento lazer e comunicação desde muito cedo, elas aprendem a lidar muito cedo com jogos digitais, assistem vídeos animados, neste contexto, atraí-las para o universo lúdico dos jogos digitais pode ser uma estratégia bastante eficaz (Lima e Barbosa, 2024).

Nas palavras de Silva *et al* (2022), todo mundo se atrai por jogos desde a infância, ainda mais quando se mostram divertidos, atraentes e envolventes, pode-se dessa forma, através do uso dos elementos dos jogos tornar as atividades educacionais desenvolvidas em sala de aula tão emocionantes, prazerosas e gratificantes quanto está no universo dos jogos. A gamificação está relacionada à inserção de programação visual em games, ou seja, são adicionados componentes semelhantes aos jogos, mesmo não sendo um jogo.

Nas palavras de Guimarães *et al.* (2023) os discentes não podem compreender o jogo tão somente, como uma parte da aula que seria uma brincadeira, deixando de fora as atividades tradicionais, ou que não necessitaria ter atenção ao docente quanto à parte explicativa, tendo em vista que tal pensamento discente acarretaria à indisciplina, levando à total desordem. Pelo contrário, tais discentes precisam entender que o momento do jogo, se faz como sendo um momento importante para o seu desempenho e conseqüentemente desenvolvimento, tendo em vista que ele usará todo seu conhecimento para poder participar, questionando, sugerindo, argumentando, chegando, enfim, aos resultados.

### 3 METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de um mapeamento sistemático da literatura, que para construir elementos teóricos e embasar o presente projeto de pesquisa, percorrendo o caminho metodológico de abordagem qualitativa de periódicos *online* e bancos de teste sendo as principais fontes *Google Acadêmico*, bem como o portal Periódico Capes e Scielo. Por meio dos strings de busca: “gamificação e aprendizagem” or “ensino com estratégia de games” or gamificação na educação” or “gamificação na escola” or Games e educação.”

Foram encontrados trinta e um artigos dos quais foram selecionados seis. A estratégia de seleção dos arquivos se deu pela leitura dos títulos e resumos com os seguintes critérios de seleção: artigos que tratassem do assunto gamificação relacionada à educação, e excluindo trabalhos duplicados; trabalhos que não se encontrassem na língua portuguesa e artigos que não fossem possíveis o acesso ou *download*. Dando prioridades a artigos científicos e revisões bibliográficas da literatura.

Dentre os seis arquivos escolhidos, pode-se informar que a escolha não se deu por modalidade de ensino, pelo contrário nos estudos escolhidos, há propostas no universo dos cursos on line e presenciais, como também na educação infantil, entre outras modalidades de ensino.

A ideia de desenvolver a pesquisa em questão deu-se pela percepção do interesse da maioria dos jovens em idade escolar, pelas tecnologias, uma vez que, quando os jovens interessam-se cada vez mais por elementos tecnológicos e jogos, cada vez afastam-se dos métodos tradicionais de ensino. Na ânsia de adentrar esse mundo de jogos do qual os jovens estão cada vez mais inseridos, busca-se trazer esta realidade em questão para a sala de aula, e voltá-la em favor do ensino-aprendizagem.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após pesquisa no Google Acadêmico, Portal Periódico Capes e Scielo foram escolhidos seis artigos conforme a Tabela 1.

**Tabela 1** – Descrição dos artigos selecionados

<b>TÍTULO</b>	<b>Autores/ Ano</b>	<b>Revista</b>
Artigo 1:A Gamificação como Estratégia e Engajamento e Motivação na Educação	Bianca Vargas Tolomei(2017)	Revista Científica em Educação à Distância
Artigo 2:Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas	Cristina Martins; Lúcia Maria Martins Giraffa(2016)	Obra digital
Artigo 3: Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações	Míriam Lúcia Barbosa; Sérgio Ferreira do Amaral (2021)	BrazilianJournalofDevelopment
Artigo 4: Gamificação na educação infantil	Débora Cristina Pardinho de Oliveira Silva; Grazielli Alves do Carmo Silva Albuquerque; Magali Maciel dos Santos. (2022)	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação
Artigo 5: As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem.	Ueudison Alves Guimarães; Daniel Nunes Ribeiro; Elizabete Rodrigues da Silva; Roseli de Brito Cabral; Hugo Ronnan Luna Esteves; Hosana da Silva Soares; Simônica Maria de Oliveira. (2023)	Revista Acadêmica Multidisciplinar
Artigo 6:do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.	Jeferson Antunes; Eduardo Santos Junqueira Rodrigues (2022)	Educ. Pesqui.

**Fonte:** Elaborada pela autora (2024).

**Tabela 2** – Detalhamento dos artigos selecionados:

Artigo	Estudo/objetivo	Tipo de artigo	Resultados
Artigo 1: A gamificação como Estratégia e engajamento e motivação na Educação	Apresenta uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games na educação, provendo conceitos a serem empregados em cursos <i>online</i> e presenciais para incentivar o aluno durante as atividades.	Revisão bibliográfica	Através das fortes relações do uso de <i>designer</i> de games podem-se trazer soluções para a vida real, gerando novas possibilidades e promovendo a aprendizagem.
Artigo 2: Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas	Apresentar um modelo para a construção de práticas pedagógicas que incluam atividades gamificadas associadas a elementos dos jogos digitais	Artigo Científico	Segundo esse estudo, o resultado da investigação gerou um modelo para o desenvolvimento de jogos digitais em atividades gamificadas com a intenção de apoiar práticas educacionais, criativas e com potencial inovador.

<p>Artigo 3: Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações</p>	<p>Aproximar e discutir o uso de jogos digitais na educação, apresentando suas possibilidades de uso na sala de aula</p>	<p>Revisão bibliográfica</p>	<p>Segundo este estudo a utilização dos softwares na sala de aula pode favorecer os professores no ensino, porém, estes precisam estar aptos para a utilização de tais ferramentas, evitando o mau uso e o desperdício de tempo, já que o uso de tais ferramentas pode trazer benefícios que poderiam ser adicionados em sala de aula. Em outros casos a falta de investimento na educação impossibilita o acesso a tais ferramentas, não dependendo apenas do docente.</p>
--	--	------------------------------	---

Artigo 4: Gamificação na educação infantil	Apresenta uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games no cenário educacional, em especial na educação infantil.	Revisão bibliográfica	Segundo este estudo, é possível afirmar que a gamificação permite a conexão de professores e alunos por meio das tecnologias disponíveis na atualidade. Docentes recebem <i>feedback</i> instantâneo dos discentes, ajustando seus métodos de ensino de acordo com eles. Usando os elementos típicos dos jogos, os docentes aprenderam como construir aulas que incorporam a gamificação, aumentando o interesse e engajamento dos discentes.
--	---	-----------------------	---

<p>Artigo 5: As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem</p>	<p>Apresentar a gamificação como um modelo usado como solução e método de ensino-aprendizagem, evidenciando ainda, a gamificação, como sendo primordial para o uso pedagógico interdisciplinar.</p>	<p>Revisão bibliográfica da literatura</p>	<p>De acordo com os estudos realizados neste artigo, conclui-se que a gamificação na educação trata-se da junção de dois elementos: aprendizagem (atividade séria) e elementos dos jogos (atividade de lazer) Neste Contexto, de acordo com os estudos realizados, foi observado que os jogos são um padrão de recurso de cunho didático acentuado de simplificada aceitação simplificado cumprimento</p>
<p>Artigo 6: Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.</p>	<p>Analisar a produção científica de alto impacto relacionado ao games na educação; descrever a relação dos campos envolvidos na construção do conhecimento de alto impacto na educação e compreender os principais elementos da construção do conhecimento de alto impacto sobre os games na educação</p>	<p>Artigo Científico</p>	<p>De acordo com esses estudos fica evidente no campo da educação a escolha dos autores em subsidiar seus aportes sobre games na educação através de engajamento em detrimento da teoria da motivação</p>

Fonte:

Elaborada

pela

autora

(2024).

#### **4.1 Análise do artigo 1 - A gamificação como Estratégia de engajamento e motivação na Educação**

Tolomei (2017) fala inicialmente de uma crise motivacional, ela ressalta que a falta de motivação é geral, destacando a falta de interesse discente, a autora destaca ainda que essa falta de motivação não se resume ao Brasil, e sim como sendo um problema geral das instituições de ensino. Destacando, assim que, com a cibercultura nasce também um novo modo de agir, conhecer e conviver com novas atitudes e novos fluxos de pensar e assim conseqüentemente mudou-se a maneira de aprender. Neste contexto percebe-se que, a leitura tradicional, já não faz mais parte da realidade dessa nova geração e os discentes preferem aprender com o uso das “máquinas”, o que faz com que, necessite-se de novas estratégias de aprendizado no ambiente escolar.

O artigo supracitado tem como objetivo apresentar uma abordagem do uso da gamificação, provendo conceitos a serem empregados em cursos *online* e presenciais para que os alunos sejam incentivados para um melhor engajamento nos conteúdos, e ainda analisar como a gamificação pode aumentar a motivação e participação dos alunos. Para se chegar aos objetivos a autora perpassa pela história dos games e a fundamentação dos seus elementos com o processo de aprendizagem. A produção do artigo, como é de cunho bibliográfico a autora cita os autores os quais ela escolheu para dar embasamento à pesquisa, ela ainda cita plataformas internacionais como exemplo de que o ensino-aprendizagem foi facilitado pelo uso da gamificação.

O artigo em análise traz uma pesquisa bibliográfica e documental que deseja apresentar o pressuposto de que o uso das técnicas da gamificação será eficaz no ensino-aprendizagem (Tolomei, 2017).

A autora do artigo em análise destaca que as atividades tradicionais não chamam mais atenção dos discentes, e ainda mais com o professor como único detentor e transmissor do conhecimento, e destaca ainda que, os jogos não voltados para a educação, se apresentam como sendo uma ameaça aos ambientes de aprendizagem, e que o jogo, por sua vez, se perfaz como sendo uma atividade cultural de interação, podendo assim, ter seus elementos inseridos no ambiente de

aprendizagem (Tolomei, 2017).

A autora ainda cita projetos no Brasil e fora dele, que evidenciam positividade quanto ao ensino-aprendizado ligado à gamificação. E que segundo esses projetos pode-se perceber melhor engajamento e participação discente do que nos métodos tradicionais. E por fim, chega à conclusão de que, embora o uso da gamificação esteja no início no campo da educação e ainda necessite de mais estudos, esse é um recurso que pode ser um grande aliado no engajamento, participação e motivação nos cursos presenciais e *online*. Apresentam uma proposta inovadora, transformando elementos dos games como um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades. Evidenciando relações sociais, tornando o discente autor e agente do seu aprendizado (Tolomei, 2017).

#### **4.2 Análise do artigo 2- Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**

Martins e Giraffa (2015) também na construção da sua obra evidenciam a cibercultura e o contexto atual para favorecer a inserção de elementos dos jogos digitais e atividades gamificadas associadas a eles, no intuito de melhorar o ensino-aprendizagem, apresentando um modelo de construção de práticas pedagógicas. O trabalho das autoras supracitadas trata-se de um artigo de metodologia de natureza qualitativa. Cujo resultado possibilitou propor um modelo que a aplicação pretende que seja uma alternativa para o uso da gamificação nos processos de ensino-aprendizagem.

As autoras ressaltam a questão cultural como o primeiro artigo:

“Acreditamos vivenciar uma quebra de paradigma sócio-cultural. Impulsionada pelo uso massivo e cotidiano das tecnologias digitais (TD), implicando em mudanças na concepção e organização dos processos educacionais. Usamos Tecnologias Digitais (TD) como recorte do conjunto de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) àquelas associadas à rede de internet e seus serviços”. (Martins, Giraffa, 2015).

Segundo as autoras o advento da internet e seus serviços digitais, atuam como sendo um marco histórico, divisor de águas no tocante a questões sócio-

culturais. Neste contexto, as mesmas abordam que discentes e docentes caminham em perspectivas diferentes, aqueles nascidos na era digital e estes com pouco conhecimento ou capacitação sobre o assunto (Martins, Giraffa, 2015).

Essas autoras destacam que dentre os elementos dos jogos, consideram significativos no contexto educacional aqueles que desenvolvidos em atividades gamificadas possam contribuir para aprimorar competências relevantes para o discente, tais como: autonomia, cooperação, reflexão (pensamento crítico), hábito de estudos, limites, colaboração, domínio de conteúdo, entre outros e as mesmas consideram alguns elementos dos jogos como sendo efetivos e adequados a serem inseridos no processo de ensino-aprendizagem. São eles: enredo, pontuação, desempenho, itens, recursos, *help*, personagens, níveis/desafios, recursos, colaboração, missão, objetivos específicos (Martins, Giraffa, 2015).

As autoras chegam à conclusão de que estratégias pedagógicas com o uso da gamificação podem se tornar um diferencial nos processos de ensino-aprendizagem, considerando as oportunidades e desafios impostos no contexto da cibercultura. Destacam ainda que a principal contribuição da pesquisa seja o modelo proposto e para dar continuidade aos estudos buscam evidências empíricas de ganhos do uso dos elementos dos jogos, na perspectiva da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem. Ainda deixam a perspectiva de o trabalho das mesmas venha a servir como embasamento para trabalhos futuros, pois as autoras acreditam que a gamificação se evidencia como sendo relevante e traz resultados satisfatórios para no contexto da educação (Martins, Giraffa, 2015).

#### **4.3 Análise do artigo 3 - Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações**

Barbosa e Amaral (2021) em sua obra iniciam com a definição de gamificação, tratando-se de uma revisão bibliográfica, considerando a sua essencialidade para a busca, análise e entendimento para as contribuições de autores e pesquisadores sobre o tema em questão, os autores supracitados vem a sugerir o uso adequado de dispositivos e o material didático apropriado para aprimorar a aproximação e discussão do uso dos elementos dos jogos digitais na

educação, foi perceptível pelos autores que aplicativos e games digitais estão disponíveis para o uso na educação, porém os mesmos para serem utilizados eficazmente, necessitam de uma aprofundada avaliação por parte docente para saber qual jogo ou aplicativo se adequa melhor a sua aula planejada. Tais autores destacam que atualmente tem se feito muito para a disseminação do conhecimento por meios eletrônicos (Barbosa, Amaral, 2021).

Esses autores na sua obra fazem uma abordagem de quais os melhores *softwares* a serem utilizados para o desempenho da gamificação. Defendem ainda que a escolha desse ou daquele *software* esteja relacionado ao que o educador busca e ao interesse político pedagógico da escola dentro do contexto do PPP (Plano Político Pedagógico) da escola, uma vez que o *software* deve ser pensado como sendo um instrumento de colaboração no ensino-aprendizagem como possibilidade de facilitador do fazer no ambiente escolar (Barbosa, Amaral, 2021).

Neste estudo, os autores concluem que apesar do uso desenfreado de dispositivos digitais e aplicativos no contexto social da atualidade, no contexto educacional, na prática, ainda se vive uma realidade paralela.

Os autores do estudo em análise traçam um panorama sobre o uso de aplicativos e gamificação na educação, bem como, as possibilidades de uso para melhor apropriação, então essa obra, em relação às outras duas analisadas tem um diferencial na inserção dos aplicativos que já existem feitos para o processo de ensino-aprendizagem, então esta obra analisa e o propõe o uso de tais aplicativos como facilitador do ensino-aprendizagem, e ainda evidenciam a preparação dos professores para lidar com as tecnologias em especial com a gamificação e o uso de aplicativos criados para o processo de ensino-aprendizagem (Barbosa, Amaral, 2021).

#### **4.4 Análise do artigo 4- Gamificação na educação infantil**

Silva et al (2022) iniciam seu estudo, afirmando que a gamificação já existia na educação, não é algo novo, porém se sabe que não era usado esse termo, nem tão pouco, existiam tecnologias digitais. As autoras ainda destacam que na atualidade o acesso às informações estava restrito aos professores e às bibliotecas

e na atualidade o cenário é outro em que qualquer pessoa tem informação no tempo que queira, na palma da mão, literalmente, sem ter que se deslocar a espaços específicos. As autoras definem a informação como onipresente. As autoras destacam que o interesse em assistir as aulas tradicionais tem caído devido às aulas não condizerem com a realidade atual dos discentes, as autoras em seu estudo também destacam o conceito de gamificação e ainda falam do interesse por jogos por parte das pessoas desde a infância. E que apesar de considerarem que as atividades gamificadas são bem mais proveitosas, elas destacam que o profissional de educação necessita de formação para aplicar essas atividades. Essas autoras ainda destacam que ainda são pequenos os debates sobre o efetivo benefício da prática da gamificação no ensino-aprendizagem. E além do mais os autores discutem bem mais essa prática em ambientes virtuais e pouco em sala de aulas presenciais tradicionais (Silva *et al.*, 2022).

As autoras ainda apresentam um plano de aula gamificada, para alunos do terceiro ano, fundamental, com um jogo antigo, chamado *Stop*. Elas encerram seu estudo afirmando que a gamificação é um meio de conexão entre discentes e docentes, através de tecnologias atuais disponíveis, ressaltando que os docentes recebem o *feedback* instantâneo dos discentes,ajustando seus métodos de ensino.Destacam ainda que os docentes ao usarem os elementos típicos dos jogos, aprenderão como construir aulas que incorporam a gamificação para aumentar o interesse e a interação dos discentes, utilizando esses recursos (Silva *et al.*, 2022).

#### **4.5 Análise do artigo 5 - As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem**

O estudo de Guimarães *et al.* (2023) trata de uma revisão bibliográfica da literatura, uma análise aprofundada de publicações recentes,destacam também um pouco do contexto histórico da introdução dos games no meio social.

Guimarães *et al.* (2023) ressaltam a oposição que se tem entre a aprendizagem e os jogos, esta tida como uma atividade de lazer, entretenimento, distração e etc. impulsionadores de alegria, sinônimo de liberdade e de poder,aquela

por sua vez tratada como uma atividade séria, responsável por preparar uma criança para a vida adulta. Esses autores defendem que essa fusão desses dois elementos opostos deve ser aplicada sem que se perca o verdadeiro desígnio da aprendizagem.

Os autores supracitados ainda ressaltam que de acordo com a fundamentação dos artigos pesquisados que usar os elementos dos jogos na educação é tido como um padrão de recurso didático acentuado, e de simplificada aceitação e cumprimento. Tais autores ainda concluem que a gamificação trata-se de uma ferramenta bastante benéfica para que haja uma competição de conteúdos fundamentais (Guimarães *et al.*, 2023).

Guimarães *et al.* (2023), ainda ressaltam que mesmo que o uso da gamificação não seja tão utilizado em conteúdo mais aprofundados, não se pode descartar essa percepção, pois não existem ainda relatos acadêmicos científicos acerca da concepção e do desenvolvimento de jogos que abordam o aprendizado de conteúdos especializados e mais aprofundados. Neste contexto, entretanto, não se pode rejeitar a seriedade do processo do uso da gamificação para a obtenção do conhecimento fundamental, sendo essa matriz tratada como a coluna central para que o aluno consiga realmente chegar ao aprendizado dos mais diversos conteúdos, por mais específicos que sejam.

Tais autores ainda partem do pressuposto que a gamificação caminha de mãos dadas com a multidisciplinaridade e com a interdisciplinaridade (Guimarães *et al.*, 2023).

#### **4.6 Análise do artigo 6 - Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.**

Antunes e Rodrigues (2022) objetivam com a obra por eles construída analisar a produção científica de alto impacto relacionado aos games na educação; descrever as relações dos campos envolvidos na construção do conhecimento de alto impacto sobre games na educação e compreender os principais elementos da construção do conhecimento de alto impacto sobre games na educação. Os autores

salientam também games como fenômenos culturais, que necessitam ser analisados, criticados e compreendidos, ressaltam também que produções científicas que falam de elementos dos jogos na educação não são tão recentes quanto os jogos digitais.

Na introdução do referido projeto em análise os autores também salientam contextos históricos em que já se adotava a gamificação, afirmando que se tem evidências que a ideia de criar jogos para trabalhar conteúdos disciplinares não é uma ideia nascida no século XX (Antunes, Rodrigues, 2022).

No estudo, os autores após as consultas bibliográficas concluem que é no campo da educação que se concentra a maioria dos estudos de alto impacto sobre os games estando relacionada diretamente às áreas de psicologia, saúde, matemática, ciências sociais, direito, entre outros campos da educação, e no campo da educação os principais temas são gamificação, *based learning design* de jogos e *serious games*. Sendo que esses dois últimos têm contribuído nos últimos anos para experiências mais exitosas apresentando melhor resultados entre performance, impacto e engajamento (Antunes, Rodrigues, 2022).

Nessa contextura os autores mencionados constataram após analisaram as temáticas de campo a escolha deliberada de autores em subsidiar seus aportes teóricos sobre games na educação através do conceito de engajamento em detrimento das teorias da motivação. Na conclusão deste artigo os autores também destacam a ubiquidade relacionada aos usos de games na educação (Antunes, Rodrigues, 2022).

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os trabalhos embasados evidenciam que o contexto histórico da gamificação não é algo novo, apesar do termo ser recente. Isto é perceptível quando os docentes, mesmo inconscientemente, já faziam o uso da gamificação, por exemplo, o ganho de estrelinhas para o aluno mais aplicado, mais comportado, também a exibição dos melhores alunos do mês em quadros, isso evidencia elementos dos jogos, ou seja, a gamificação, caracterizada pela premiação e classificação, respectivamente. Apesar de que jogos na sociedade e elementos de jogos no

ambiente escolar já existiam remotamente, o advento da internet e do uso das tecnologias vem somar a esse cenário como sendo um divisor de águas, um marco histórico, nas mais diversas esferas, na esfera social pode-se citar o uso das tecnologias como sendo um aspecto cultural, a cibercultura. Percebeu-se que os autores das obras analisadas pensam de forma semelhante quando tratam os jogos como um fenômeno cultural.

A autora do artigo 1, destaca a crise motivacional e a falta de interesse discente, o que não se resume ao Brasil, mas é perceptível no mundo todo.

Percebeu-se nos artigos analisados que unanimemente, os autores defendem que o engajamento e o interesse ficarão cada vez mais aguçados com a implementação da gamificação.

Fica evidenciado que a gamificação não se trata de mera inserção de joguinhos na sala de aula, mas sim, de uma metodologia ativa que pretende buscar mais engajamento e interesse por parte discente. Já que os jovens da geração atual se interessam cada vez mais pelo meio tecnológico, deixando de lado o interesse pelos métodos tradicionais de ensino, onde o docente é figura central detentora do conhecimento.

Percebeu-se, além do que já fora supracitado, uma inquietação quanto à formação de professores para lidar com esse público que já nasceu na era digital, onde muitos docentes detêm muito pouco conhecimento das tecnologias e os discentes a possuem e dominam. Ainda se faz uma abordagem da onipresença da informação, que ela está em qualquer lugar a qualquer hora, a nossa disposição na palma de nossa mão, literalmente.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, J.; RODRIGUES, E. S. J. **Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação**, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/yNF75cDVNZzbYnQTHhstZtG/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em 19 Set. 2024.
- ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO**: casos bem-sucedidos. Revista Observatório, [S. l.], v. 4, n. 4, p. 246–283, 2018. DOI: 10.20873/uft.2447-4266.2018v4n4p246. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periódicos/index.php/observatório/article/view/4078>>. Acesso em: 07 Set. 2024.
- BRITO G. S.; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e novas tecnologias**: um (re) pensar. 3. Ed. Rev. atual. E ampl. Curitiba: IBPEX, 2011, p. 139. Disponível em: <<HTTPS://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163626004>>. Acesso em: 07 de Set. 2024.
- CARDOSO, O. A. D. O. **Reflexo epistemológico no desenvolvimento do planejamento da gamificação no contexto educacional**. Universidade Federal de Alagoas - Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação, 2021. Disponível em: <<http://www.repositorio.oral.br/jspui/handle/123456789/894>>. Acesso em: 19 de Set. de 2024
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification**: Toward a Definition. (2011) CHI2011, May7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. 4p. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em 06 Set. 2024.
- DOMINGUES, Y. **A história da Gamificação**, 2023. Disponível em: <<https://antlia.com.br/artigos/historia-da-gamificacao/>>. Acesso em: 19 Set. 2024.
- FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de 26 elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação. Mestrado em Educação. Universidade de Caxias do Sul, p.106, 2013. Disponível em <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 07 Set. 2024.
- GUIMARÃES, U. A. *et al.* **As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem**: As vantagens do uso da gamificação na aprendizagem, (2023), RECIMA21-Revista científica multidisciplinar, vol.4 n.12, disponível em <<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/4347/3262>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 105-128.

LIMA, J. R.; BARBOSA, E. R. **A gamificação na Educação infantil em uma escola do município de José da Penha**, 2024. Revista Educação e Infâncias, Natal, v.3, n. 24. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/educacaoinfancia/article/view/34460/18595>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

MARTINS, T.; *et al.* **A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência de diversidade cultural brasileira**. In: X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2014, Salvador. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.

Martins, C., Giraffa, L. M. M. **Design de práticas pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**. *Obra Digital*, (10), 56–67. Disponível em: <<https://doi.org/10.25029/od.2016.69.10>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

OTA, G. S. G.; RODRIGUES, G. S. **Tecnologia e Educação: Aproximações, Possibilidades e Reflexões**. Diadema SP: V&V Editora, 2021, p. 400. Disponível em: <<https://www.circonteudo.com/livraria/tecnologia-e-educacao-aproximacoes-possibilidades-e-reflexoes-digital/>>. Acesso em: 23 Set 2024.

PESCADOR, C. M. **Tecnologias Digitais e Ações de Aprendizagem dos Nativos Digitais**, Disponível em: <[https://www.ucs.br/ucs/tp/cinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo\\_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf](https://www.ucs.br/ucs/tp/cinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf)>. Acesso em: 08 Set. 2024.

PIAGET, J.; GRECO, P. **Aprendizagem e conhecimento**. São Paulo: Freitas Bastos, 1974.

POSSATO, A. B.; *et al.* **O uso de games: uma prática discutida como inovadora na educação 5.0**. *Interação - Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão*, v. 24, n. 3, p. 23 - 41, 26 dez. 2022. Disponível em: <<https://www.periodicos.unis.edu.br/index.php/interacao/article/view/722/497>>. Acesso em: 19 Set. 2024.

PRENSKY, M. **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. *On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em: <[www.marcprensky.com/writing](http://www.marcprensky.com/writing)>. Acesso em: 08 Set. 2024.

SILVA, F. B.; BAX, M. P. **Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa**. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, [S. l.], v. 22, n. 50, p. 144–160, 2017. DOI: 10.5007/1518-2924.2017v22n50p144. Disponível em: <<https://periodicos>.

ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2017v22n50p144>. Acesso em: 8 Set. 2024.

SILVA, D. C. P. O. *et al.* **Gamificação na educação infantil**. REASE( Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. 2022, Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6391/2461>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

Tolomei, B. V. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. EaD Em Foco, 7 (2). Disponível em: <<https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>>. Acesso em: 28 Set 2024.

UNICEF. Covid-19: **Mais de 95% das crianças estão fora da escola na América Latina e no Caribe, estima o UNICEF**. Site: unicef.org, 2020. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/covid-19-mais-de-95-porcento-das-criancas-fora-da-escola-na-america-latina-e-caribe>>. Acesso em: 09 Fev. 2024.

YANAZE, L. K. H.; MALHEIRO, C. A. L. **Games educacionais acessíveis: estruturação e práticas investigativas**. TICs& EaD em Foco, São Luís, v. 8, n. 2, p. 170–184, 2022. DOI: 10.18817/ticseademfoco. v8i2.634. Disponível em: <<https://www.uemanet.uema.br/revista/index.php/ticseadfoco/article/view/634>>. Acesso em: 19 Set. 2024.

## APÊNDICE A- COMPROVANTE DE SUBMISSÃO



### Comprovante de submissão

Prezada Marta Feitosa,

Grato por submeter o manuscrito: "UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO-APRENDIZAGEM" para publicação no periódico Cadernos Cajuína Com o sistema de gerenciamento de periódicos on-line que estamos usando, você poderá acompanhar seu progresso através do processo editorial por meio do sistema da revista.

URL da

Submissão: <https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/cadernoscajuina/authorDashboard/submission/2041>

Se você tiver alguma dúvida, entre em contato conosco. Agradecemos por considerar este periódico para publicar o seu trabalho.

Atenciosamente,

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Gabriel Kafure da Rocha'. The signature is fluid and cursive.

Gabriel Kafure da Rocha

Editor-Chefe

E-mail: [cadernoscajuina.editor@gmail.com](mailto:cadernoscajuina.editor@gmail.com) / [gabriel.rocha@ifsertoape.edu.br](mailto:gabriel.rocha@ifsertoape.edu.br)

Cadernos Cajuína – Revista Interdisciplinar Qualis A4 (ISSN: 2448-0916)

<http://v3.cadernoscajuina.pro.br/>

## APÊNDICE B- ARTIGO NO MODELO SUBMETIDO



V. X N. X ANO 2024

e249XXX

### UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO COMO FACILITADOR DO ENSINO- APRENDIZAGEM

### USING GAMIFICATION AS A TEACHING-LEARNING FACILITATOR

Marta Gomes Feitosa<sup>1</sup>

Janaína Juliana Vieira de Almeida Mendes<sup>2</sup>

**RESUMO:** A gamificação pode ser considerada um fenômeno que vem sendo utilizado por várias esferas no âmbito social, tais como *marketing*, treinamentos corporativos, educação, entre outras. Neste estudo serão abordadas perspectivas teóricas a fim de demonstrar como o uso das tecnologias através de elementos gamificação pode contribuir para um melhor aproveitamento do ensino-aprendizado. Utilizou-se no presente artigo um mapeamento sistemático da literatura, que para construir elementos teóricos e embasar o presente projeto de pesquisa, percorrendo o caminho metodológico de abordagem qualitativa de periódicos *online* e bancos de teste sendo as principais fontes Google Acadêmico, Periódico Capes e Scielo. Por meio dos strings de busca: “gamificação e aprendizagem” or “ensino com estratégia de games” or gamificação na educação” or “gamificação na escola” or Games e educação.” Foram localizados trinta e um artigos dos quais foram selecionados seis. A estratégia de seleção dos arquivos se deu pela leitura dos títulos e resumos com um critério de seleção, artigos que tratassem do assunto gamificação relacionado à educação, e excluindo trabalhos duplicados; trabalhos que não se encontrassem na língua portuguesa e artigos que não fossem possíveis o acesso ou *download*. A gamificação pode ser encarada como uma estratégia de ensino para combater a desmotivação e discente, mesmo que jogos e educação andarem em caminhos opostos, o primeiro sobre diversão e o último sobre responsabilidade, ambos podem caminhar lado a lado em função do ensino-aprendizagem. Fica evidenciado que a gamificação não se trata de mera inserção de joguinhos na sala de aula, mas sim, de uma metodologia ativa que pretende buscar mais engajamento e interesse por parte discente, transformando o discente em figura central do seu aprendizado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação, aprendizagem, estratégias pedagógicas

<sup>1</sup> Pós - Graduada em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação pelo Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia do Sertão Pernambucano, IPPE- Sertão, Campus petrolina - PE. ORCID/ E-mail: [martinhafcitosa1104@gmail.com](mailto:martinhafcitosa1104@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora/Agroindústria pelo Instituto Federal de Educação Ciências e Tecnologia do Sertão Pernambucano, IPPE- Sertão, Campus petrolina - PE. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4024-8962> /E-mail:





**ABSTRACT:** The Gamification can be considered a phenomenon that has been used in various spheres of society, such as marketing, corporate training, education, among others. This study will address theoretical perspectives in order to demonstrate how the use of technologies through gamification elements can contribute to a better use of teaching and learning. This article used a systematic mapping of the literature to build theoretical elements and support this research project, following the methodological path of a qualitative approach to online journals and test banks, the main sources being Google Scholar, Periódico Capes and Scielo. Through the search strings: "gamification and learning" or "teaching with game strategy" or "gamification in education" or "gamification in school" or "Games and education." Thirty-one articles were located, of which six were selected. The file selection strategy was based on reading the titles and abstracts with a selection criterion, articles that dealt with the subject of gamification related to education, and excluding duplicate works; works that were not in Portuguese and articles that could not be accessed or downloaded. Gamification can be seen as a teaching strategy to combat student demotivation, even though games and education go in opposite directions, the former about fun and the latter about responsibility, both can go hand in hand in terms of teaching and learning. It is clear that gamification is not just about inserting games in the classroom, but rather an active methodology that aims to seek more engagement and interest on the part of students, transforming the student into a central figure in their learning.

**KEYWORDS:** Gamification, learning, pedagogical strategies.

## INTRODUÇÃO

Em uma sociedade cada vez mais digitalizada acreditamos está vivenciando uma quebra do paradigma o qual vem sendo de uma forma ou outra, impulsionado pelo uso rotineiro e em massa das Tecnologias Digitais (TD) o que implica nas mudanças na concepção do que sejam os processos educacionais e sua organização (Martins e Giraffa, 2016).

Antunes e Rodrigues (2022) afirmam que, na atualidade, temos os *games* como parte do cotidiano da população tanto em celulares quanto em outros dispositivos eletrônicos, existindo portanto, as mais diversas iniciativas e estudos sobre a sua utilização em espaços educativos formais e informais.

Em especial, no contexto escolar é um desafio para os docentes manter os estudantes envolvidos, engajados e motivados nos estudos, é um desafio para os docentes que pode ser superado com estratégias modernas que fazem parte do cotidiano e da realidade discente.

É notório o desinteresse dos discentes pelos métodos tradicionais de ensino, uma vez que hoje, as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, independente de classe





social. Com isso, se faz necessário tornar a escola um ambiente atrativo para o melhor desenvolvimento discente, então se torna de extrema importância voltar o processo de ensino-aprendizagem para a realidade discente, percebendo-se que jovens e crianças mantêm focos nas tecnologias utilizando plataformas e aplicativos na sua vida cotidiana, a estratégia da gamificação tende a chamar a atenção dos discentes para o foco no processo de ensino-aprendizagem.

No cenário atual, especialmente no período pós-pandemia de Covid-19, observou-se um aumento significativo no uso de tecnologias e um avanço constante dos métodos tecnológicos. Durante o afastamento social, foi evidente a grande dificuldade enfrentada pelas instituições de ensino, tanto por discentes quanto por docentes. Esse contexto destaca a necessidade de mudanças e aperfeiçoamento nas metodologias educacionais, com a incorporação de tecnologias digitais. Nesse sentido, a gamificação surge como uma abordagem atrativa e eficaz para o uso dessas tecnologias. Portanto, este trabalho é relevante para futuras pesquisas e estudos que explorem e consolidem essa importância.

A gamificação por ser originária de jogos pode ser rejeitada por muitos docentes por aparentemente remeter-se a brincadeira e diversão, porém deve-se ressaltar que não se trata apenas de jogos e brincadeiras, trata-se de um processo de ensino-aprendizagem como outro qualquer, mesmo que para que se compreenda esse processo, necessita-se entrar no universo dos jogos, já que esse processo tem sua vertente originária no *design* de jogos. Neste contexto, faz-se necessário entender o que é um jogo e suas funções para se poder estabelecer sua empregabilidade e funcionalidade no meio educacional.

Na sociedade em rede, a grande quantidade de informações disponíveis torna necessário encontrar novas formas de superar os métodos tradicionais de ensino, assim como alternativas para incentivar os discentes a participarem ativamente das atividades pedagógicas (Castells, 2007).

Com base no contexto supracitado qual o impacto do uso dos games e da gamificação na educação?

O presente artigo pretende apresentar uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games na educação e analisar o impacto desta ferramenta no desenvolvimento e desempenho discente, além da motivação no que tange o ensino-aprendizagem em face dessa nova abordagem.

A relevância acadêmica do presente estudo, não só, sob o fato de descrever e analisar esse fenômeno, propondo assim, indicadores para possíveis pesquisas futuras, mas também, neste





contexto, tentar fazer isso sob a ótica de uma perspectiva já sistematizada no ambiente acadêmico.

## REVISÃO DA LITERATURA

### Contexto histórico

O uso das tecnologias sempre esteve presente em toda a história da humanidade, mas este efeito é perceptível no cenário educacional, tão somente no século e principalmente com o advento da internet (Otta e Rodrigues, 2021).

No Brasil, nas décadas de 80 e 90, as escolas e universidades passaram a utilizar as tecnologias como ferramentas de ensino-aprendizagem, criando novas possibilidades e gerando mudanças metodológicas na interface docente, discente e desenvolvimento de conteúdo (Brito e Purificação, 2011).

Entende-se que a internet e seus serviços se configuram como um marco histórico, o qual teve início nas últimas quatro décadas, alicerçando-se nos anos 90, com sua expansão (Martins e Giraffa, 2016).

Outro acontecimento que impulsionou o uso das tecnologias nos diversos âmbitos, em especial, no espaço escolar, foi a pandemia do Covid-19, levando ao afastamento social, devido à letalidade do vírus. Dessa maneira, as instituições de ensino foram forçadas a alterar estratégias educativas, e incluir esse modelo de ensino como forma mais viável para manter as atividades escolares, durante o ano letivo (UNICEF, 2020).

Nas palavras de Domingues (2023) a gamificação, apesar de um termo recente, sua origem é antiga, remetendo-se a 1902, com o início das práticas de escoteirismo nos EUA, ali os escoteiros mirins, poderiam ser premiados com medalhas e insígnias por se especializarem em determinadas atividades ou presença de eventos.

Ainda nas palavras do autor supracitado, em 1972 Charles A Coonradt, considerado o “avô da gamificação” pela Forbes, escreveu *‘The Game of Work, best-seller’*, que sugeriu que diversão e jogos poderiam ser a resposta para a retomada do engajamento dos funcionários na empresa. Na década seguinte, a *América Airlines* criou o primeiro programa de fidelidade contínuo do mundo, o qual incentivava as pessoas a continuarem comprando passagens com eles enquanto acumulavam pontos,





podendo ser trocados por recompensas.

Em 2002, o programador inglês Nick Pelling foi o primeiro a introduzir o termo 'gamificação'. No entanto, foi somente em 2008 que o conceito ganhou popularidade, principalmente após Bret Terrill, em seu blog, mencionar que um dos temas mais discutidos em conferências era a aplicação de elementos e mecânicas de jogos a outros contextos, com o objetivo de aumentar o engajamento.

Embora a gamificação não tenha se originado no contexto educacional, ela foi adotada e incorporada nessa área devido à percepção de seu potencial para promover um ambiente de aprendizagem mais envolvente para os discentes. Nesse sentido, é essencial realizar um planejamento cuidadoso e adequado da gamificação no contexto educacional. (Cardoso, 2021).

### Gamificação e educação

Nas palavras de Possato *et al.* (2022) O processo de ensino-aprendizagem demanda uma inovação constante, técnica e metodológica, tendo em vista que, a internet e seus recursos pantam a vida de muitas pessoas no contexto atual. Neste contexto, a gamificação pode evidenciar como uma nova metodologia de ensino-aprendizagem, no que tange o cenário das metodologias ativas (Possato, *et al.*, 2022).

Ainda segundo os autores supracitados, a educação é uma área bastante propícia para a inserção da gamificação no contexto atual, uma vez que, se depara com indivíduos que possuem diferentes conhecimentos acerca da utilização dos games. Além disso, considerando que os métodos passivos de ensino têm se mostrado cada vez mais ineficientes para impactar a aprendizagem dos discentes no cenário atual, a gamificação se apresenta com uma estratégia que vá de encontro à desmotivação discente, uma vez que o discente é inserido como protagonista do seu aprendizado.

Segundo Antunes e Rodrigues (2022) os estudos sobre games na educação contemplam uma variedade, como também dizem respeito à interação lúdica, promovida através dos jogos para propiciar o engajamento dos estudantes em tarefas educativas, tais estudos se perfaz através de pesquisas teóricas e empíricas que tentam compreender, para além do game como entretenimento e sua relação com a educação (Antunes, Rodrigues, 2022).

Kishimoto (2010) desenvolve a concepção de jogos como sendo representações multidimensionais que se manifestam em diferentes contextos e formas, proporcionando experiências





significativas, para jogadores, compreendo o jogo como um fenômeno cultural e intergeracional, a autora supracitada é considerada como sendo uma das autoras de referência sobre jogos e educação.

Gamificar a educação tem se apresentado como sendo uma estratégia de ensino bastante eficaz para atrair a atenção dos discentes, estimulando assim, a autonomia e a competitividade colaborativa, qualidades estas preconizadas na formação discente. (Possato *et al*, 2020).

### O processo de aprendizagem e o facilitador lúdico (gamificação)

Nas palavras de Piaget (1974), a aprendizagem trata-se do processo de aquisição de habilidades, conhecimentos e ou atitudes por parte do aprendiz, o autor supracitado, ainda ressalta que o aprendizado se dá pela relação da criança com mundo, objetos e pessoas, neste contexto com base no mundo de hoje, em que as pessoas se encontram cada vez mais expostas às tecnologias, e principalmente em jogos, que é o objetivo desse estudo, se faz por interessante, expor discentes ao aprendizado que vai se basear no ensino através da perspectiva dos games.

Segundo Lima e Barbosa (2024) o ambiente escolar pode ser um espaço acolhedor proporcionando o aprimoramento do universo discente para gerar aprendizados que ajudem o discente em seu desenvolvimento integral, para tanto é de suma importância que o discente sinta-se bem e goste do espaço escolar, pois seu aprendizado pode ser de forma lúdica e prazerosa, com o uso de metodologias ativas, como a gamificação.

Com as mudanças que acontecem na sociedade, as crianças têm contato com dispositivos tecnológicos para entretenimento lazer e comunicação desde muito cedo, elas aprendem a lidar muito cedo com jogos digitais, assistem vídeos animados, neste contexto, atraí-las para o universo lúdico dos jogos digitais pode ser uma estratégia bastante eficaz (Lima e Barbosa, 2024).

Nas palavras de Silva *et al* (2022), todo mundo se atrai por jogos desde a infância, ainda mais quando se mostram divertidos, atraentes e envolventes, pode-se dessa forma, através do uso dos elementos dos jogos tornar as atividades educacionais desenvolvidas em sala de aula tão emocionantes, prazerosas e gratificantes quanto está no universo dos jogos. A gamificação está relacionada à inserção de programação visual em games, ou seja, são adicionados componentes semelhantes aos jogos, mesmo não sendo um jogo.

Nas palavras de Guimarães *et al* (2023) os discentes não podem compreender o jogo tão





somente, como uma parte da aula que seria uma brincadeira, deixando de fora as atividades tradicionais, ou que não necessitaria ter atenção ao docente quanto à parte explicativa, tendo em vista que tal pensamento discente acarretaria à indisciplina, levando a total desordem. Pelo contrário, tais discentes precisam entender que o momento do jogo, se faz como sendo um momento importante para o seu desempenho e conseqüentemente desenvolvimento, tendo em vista que ele usará todo seu conhecimento para poder participar, questionando, sugerindo, argumentando, chegando enfim aos resultados.

### Definindo gamificação e compreendendo o seu uso

Detetding et al. (2011), Fardo (2013) e Martins et al. (2014) apontam que a gamificação (do inglês, *gamification*) pode ser compreendida como o uso das técnicas, métodos, recursos, lógicas e estéticas de jogos, em cenários que não sejam de jogos, objetivando promover a interação, engajamento, interesse e mudança de comportamento. Esses autores também destacam as diferenças entre jogos (*games*) e brincadeiras (*playing*) "jogos são caracterizados por competições, conflitos ou regras, direcionando os participantes a alcançarem objetivos específicos, por sua vez, brincadeiras remetem a comportamentos mais improvisados, expressivos e livres". Os mesmos pesquisadores evidenciam que a utilização desta ferramenta não deve se restringir apenas às tecnologias digitais (Detetding et al., 2011; Fardo, 2013; Martins et al., 2014).

Segundo Fardo (2013), os games são uma forma de entretenimento, bastante popular entre jovens e pelo menos, há duas décadas, tal popularidade parece aumentar cada vez mais com o passar dos anos e não abrange tão somente os jovens, mas também pessoas das diversas faixas etárias. O autor supracitado ainda ressalta que os games são produtos midiáticos advindos da cultura digital, e por sua vez, por ser um tipo de entretenimento bastante acessível à população, acaba que influenciando no modo de viver e de pensar deste público, o autor ainda, afirma que existem métodos e elementos usados nos games que podem servir para proporcionar aprendizagens bastante úteis em vários âmbitos da vida de forma eficiente, efetiva e prazerosa.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento do senso de ordem e organização entre os participantes. Cada jogador precisa esperar sua vez para participar, o que faz com que o jogo ensine lições como a espera pela vez de falar, a paciência em filas e o respeito às regras estabelecidas





(Guimarães *et al.*, 2023).

A ideia da aplicação da gamificação na educação surge da prerrogativa de que, percebe-se, de uma forma geral, está havendo uma crise motivacional no que tange o cenário educacional, independente da nacionalidade ou nível de educação, grande parte das instituições de ensino estão encontrando dificuldades em engajar seus alunos no contexto educacional utilizando os métodos tradicionais de ensino (Tolomei, 2017).

Conforme Lima e Barbosa (2024) quando um discente chega a uma escola que lhe proporcione atividades dinâmicas e lúdicas, proporcionando seu entretenimento, provavelmente haverá um maior aprendizado. O objetivo da aplicação dos games é atingir o aluno, com empolgação, na resolução de atividades. Para tanto, sugere-se a utilização de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos discentes como elementos desafiadores e prazerosos, tomando o ambiente favorável para o engajamento discente.

Para a consolidação da inclusão da gamificação houve a evolução constante da própria educação em si, as divulgações e as capacitações. Percebe-se neste contexto, que não só a educação aderiu a essa nova estratégia. A cibercultura trouxe um novo modo de conhecer e conviver com novas atitudes e fluxo de pensar, o indivíduo dessa geração não se contenta apenas em receber a informação, necessita, por sua vez, de experimentar, vivenciar, testar (Tolomei, 2017). São os chamados nativos digitais que não se satisfazem em ler instruções ou manuais técnicos, dando preferência ao "aprender fazendo", pois já o fazem de modo natural, como por exemplo, quando descobrem como funciona um novo jogo, aparelho ou vídeo game. (Prensky, 2002).

Nativos digitais foi um conceito criado pelo pesquisador e educador Marc Prensky para definir a geração de jovens nascidos a partir da disponibilidade de rápidas e acessíveis na grande rede de computadores a 'Web' (Pescador, 2010). O mesmo autor define as pessoas que não nasceram nessa geração tecnológica como imigrantes digitais. Neste contexto, os docentes podem ser considerados imigrantes digitais que podem aprender com os nativos digitais (discentes) qual a melhor alternativa para uma aprendizagem e assimilação de conteúdos eficaz.

Acredita-se que está se vivenciando uma quebra de paradigma sócio-cultural impulsionado pelo uso cotidiano e massivo das tecnologias digitais (TD), isso implica em mudanças na concepção do processo de aprendizagem. Tecnologias digitais são usadas como recortes do conjunto de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), aquelas que são associadas à rede de internet e seus





serviços (Martins e Giraffa, 2016).

## METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de um mapeamento sistemático da literatura, que para construir elementos teóricos e embasar o presente projeto de pesquisa, percorrendo o caminho metodológico de abordagem qualitativa de periódicos *online* e bancos de teste sendo as principais fontes *Google Acadêmico*, bem como o portal Periódico Capes e Scielo. Por meio das strings de busca: “gamificação e aprendizagem” or “ensino com estratégia de games” or gamificação na educação” or “gamificação na escola” or Games e educação.”

A estratégia de seleção dos arquivos se deu pela leitura dos títulos e resumos com um critério de seleção, artigos que tratassem do assunto gamificação relacionado à educação, e excluindo trabalhos duplicados; trabalhos que não se encontrassem na língua portuguesa e artigos que não fossem possíveis o acesso ou *download*.

A ideia de desenvolver a pesquisa em questão deu-se pela percepção do interesse da maioria dos jovens em idade escolar, pelas tecnologias, uma vez que, quando os jovens interessam-se cada vez mais por elementos tecnológicos e jogos, cada vez afastam-se dos métodos tradicionais de ensino. Na ânsia de adentrar esse mundo de jogos do qual os jovens estão cada vez mais inseridos, busca-se trazer esta realidade em questão para a sala de aula, e voltá-la em favor do ensino-aprendizagem.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após pesquisa no *Google Acadêmico*, Portal Periódico Capes e Scielo foram escolhidos seis artigos conforme a Tabela 1.

Tabela 1 – Descrição dos artigos selecionados

ARTIGOS	TÍTULO	Autores/ Ano	Revista
1	A Gamificação como Estratégia e Engajamento e Motivação na Educação	Bianca Vargas Tolomei(2017)	Revista Científica em Educação à Distância



2	Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas	Cristina Martins; Lúcia Mazi Martins Giraffa(2016)	OBRA DIGITAL
3	Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações	Miriam Lúcia Barbosa; Sérgio Ferreira do Amaral (2021)	BrazilianJournalofDevelopment
4	Gamificação na educação infantil	Deborah Cristina Pardini de Oliveira Silva; Grazieli Alves do Carmo Silva Albuquerque; Magali Maciel dos Santos (2022)	Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação
5	As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem.	Uendison Alves Guimarães; Daniel Nunes Ribeiro; Elizabete Rodrigues da Silva; Roseli de Brito Cabral; Hugo Roman Luna Esteves; Hosana da Silva Soares; Simônica Maria de Oliveira (2023)	Revista Acadêmica Multidisciplinar
6	Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.	Jefferson Antunes, Eduardo Santos Junqueira Rodrigues (2022)	Educ. Pesqui.

Fonte: Elaborada pela autora (2024).

Tabela 2 – Detalhamento dos artigos selecionados

ARTIGOS	TÍTULO	Estudo/objetivo	Tipo de artigo	Resultados
1	A gamificação como Estratégia e engajamento e motivação na Educação	Apresenta uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games na educação, propondo conceitos a serem empregados em cursos <i>online</i> e presenciais para incentivar o aluno durante as atividades.	Revisão bibliográfica	Através das fortes relações do uso de <i>design</i> de games podem-se trazer soluções para a vida real, gerando novas possibilidades e promovendo a aprendizagem.
2	Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas	Apresentar um modelo para a construção de práticas pedagógicas que incluam atividades gamificadas associadas a elementos dos jogos digitais	Artigo Científico	Segundo esse estudo, o resultado da investigação gerou um modelo para o desenvolvimento de jogos digitais para em atividades gamificadas com a intenção de apoiar práticas educacionais, criativas e com potencial inovador.
	Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações	Aproximar e discutir o uso de jogos digitais na educação, apresentando suas	Revisão bibliográfica	Segundo este estudo a utilização dos softwares na sala de aula pode favorecer os



3		possibilidades de uso na sala de aula		professores no ensino, porém, estes precisam estar aptos para a utilização de tais ferramentas, evitando o mau uso e o desperdício de tempo, já que o uso de tais ferramentas pode trazer benefícios que poderiam ser adicionados em sala de aula. Em outros casos a falta de investimento na educação impossibilita o acesso a tais ferramentas, não dependendo apenas do docente.
4	Gamificação na educação infantil	Apresenta uma abordagem sobre o uso dos elementos dos games no cenário educacional, em especial na educação infantil.	Revisão bibliográfica	Segundo este estudo, é possível afirmar que a gamificação permite a conexão de professores e alunos por meio das tecnologias disponíveis na atualidade. Docentes recebem feedback instantâneo dos discentes, ajustando seus métodos de ensino de acordo com eles. Usando os elementos típicos dos jogos, os docentes aprenderam como construir aulas que incorporam a gamificação, aumentando o interesse e engajamento dos discentes.
5	As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem	Apresenta a gamificação como um modelo usado como solução e método de ensino-aprendizagem, evidenciando ainda, a gamificação, como sendo primordial para o uso pedagógico interdisciplinar.	Revisão bibliográfica da literatura	De acordo com os estudos realizados neste artigo, conclui-se que a gamificação na educação trata-se da junção de elementos opostos: aprendizagem (atividade séria) e elementos dos jogos (atividade de lazer). Neste contexto, de acordo com os estudos realizados, foi observado que os jogos



				são um padrão de recurso de cunho didático acentuado de simplificada aceitação simplificado cumprimento
6	Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.	Analisar a produção científica de alto impacto relacionada ao games na educação; descrever a relação dos campos envolvidos na construção do conhecimento de alto impacto na educação e compreender os principais elementos da construção do conhecimento de alto impacto sobre os games na educação	Artigo Científico	De acordo com esses estudos fica evidente no campo da educação a escolha dos autores em subsidiar seus aportes sobre games na educação através de engajamento em detrimento da teoria da motivação

Fonte: Elaborada pela autora (2024).

#### Análise do artigo 1 - A gamificação como Estratégia de engajamento e motivação na Educação

Tolomei (2017) fala inicialmente de uma crise motivacional, ela ressalta que a falta de motivação é geral, mas destaca a falta de interesse discente, a autora destaca ainda que essa falta de motivação não se resume ao Brasil, e sim como sendo um problema geral das instituições de ensino. Destacando, assim que, com a cibercultura nasce também um novo modo de agir, conhecer e conviver com novas atitudes e novos fluxos de pensar e assim consequentemente mudou-se a maneira de aprender. Neste contexto percebe-se que, a leitura tradicional, já não faz mais parte da realidade dessa nova geração e com as "máquinas", eles preferem aprender com o uso das mesmas, o que faz com que, necessite-se de novas estratégias de aprendizado no ambiente escolar.

O artigo supracitado tem como objetivo apresentar uma abordagem do uso da gamificação, provendo conceitos a serem empregados em cursos *online* e presenciais para que os alunos sejam incentivados para um melhor engajamento nos conteúdos, e ainda analisar como a gamificação pode aumentar a motivação e participação dos alunos. Para se chegar aos objetivos a autora perpassa pela história dos games e a fundamentação dos seus elementos com o processo de aprendizagem. A produção do artigo, como é de cunho bibliográfico a autora cita os autores os quais ela escolheu para



dar embasamento à pesquisa, ela ainda cita plataformas internacionais como exemplo de que o ensino-aprendizagem foi facilitado pelo uso da gamificação.

O artigo em análise traz uma pesquisa bibliográfica e documental que deseja apresentar o pressuposto de que o uso das técnicas da gamificação será eficaz no ensino-aprendizagem (Tolomei, 2017).

A autora do artigo em análise destaca que as atividades tradicionais não chamam mais atenção dos discentes, e com o professor como detentor e transmissor do conhecimento e os jogos em si, se apresentam como uma ameaça aos ambientes de aprendizagem, e que o jogo se perfaz como sendo uma atividade cultural de interação, podendo assim, ter seus elementos inseridos no ambiente de aprendizagem (Tolomei, 2017).

A autora ainda cita projetos no Brasil e fora dele, que evidenciam positividade quanto ao ensino-aprendizado ligado à gamificação. E que segundo esses projetos pode-se perceber melhor engajamento e participação discente do que nos métodos tradicionais. E por fim, chega a conclusão de que, embora o uso da gamificação esteja no início no campo da educação e ainda necessite de mais estudos, esse é um recurso que pode ser um grande aliado no engajamento, participação e motivação nos cursos presenciais e *online*. Apresenta uma proposta inovadora, transformando elementos dos games como um meio de comprometer seus participantes e tornar mais prazerosas as atividades. Evidenciando relações sociais, tornando o discente autor e agente do seu aprendizado (Tolomei, 2017).

#### **Análise do artigo 2- Design de práticas Pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**

Martins e Giraffa (2015) também na construção da sua obra evidenciam a cibercultura e o contexto atual para favorecer a inserção de elementos dos jogos digitais e atividades gamificadas associadas a eles, no intuito de melhorar o ensino-aprendizagem, apresentando um modelo de construção de práticas pedagógicas. O trabalho das autoras supracitadas trata-se de um artigo de metodologia de natureza qualitativa. Cujo resultado possibilitou propor um modelo que a aplicação pretende-se que seja uma alternativa para o uso da gamificação nos processos de ensino-aprendizagem.

As autoras ressaltam a questão cultural como o primeiro artigo:



"Acreditamos vivenciar uma quebra de paradigma sócio-cultural. Impulsionada pelo uso massivo e cotidiano das tecnologias digitais (TD), implicando em mudanças na concepção e organização dos processos educacionais. Usamos Tecnologias Digitais (TD) como recorte do conjunto de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) àquelas associadas à rede de internet e seus serviços". (Martins, Giraffa, 2015).

Segundo as autoras o advento da internet e seus serviços digitais, atuam como sendo um marco histórico, divisor de águas no tocante a questões sócio-culturais. Neste contexto, as mesmas abordam que discentes e docentes caminham em perspectivas diferentes, aqueles nascidos na era digital e estes com pouco conhecimento ou capacitação sobre o assunto (Martins, Giraffa, 2015).

Essas autoras destacam que dentre os elementos dos jogos, consideram significativos no contexto educacional aqueles que desenvolvidos em atividades gamificadas possam contribuir para aprimorar competências relevantes para o discente, tais como: autonomia, cooperação, reflexão (pensamento crítico), hábito de estudos, limites, colaboração, domínio de conteúdo, entre outros e as mesmas consideram alguns elementos dos jogos como sendo efetivos e adequados a serem inseridos no processo de ensino-aprendizagem. São eles: enredo, pontuação, desempenho, itens, recursos, *bofs*, personagens, níveis/desafios, recursos, colaboração, missão, objetivos específicos (Martins, Giraffa, 2015).

As autoras chegam à conclusão de que estratégias pedagógicas com o uso da gamificação podem se tornar um diferencial nos processos de ensino-aprendizagem, considerando as oportunidades e desafios impostos no contexto da cibercultura. Destacam ainda que a principal contribuição da pesquisa é o modelo proposto e para dar continuidade aos estudos buscam evidências empíricas de ganhos do uso dos elementos dos jogos, na perspectiva da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem. Ainda deixam a perspectiva de o trabalho das mesmas servir como embasamento para trabalhos futuros pois as mesmas acreditam que a gamificação se evidencia como sendo relevante e traz resultados satisfatórios para no contexto da educação (Martins, Giraffa, 2015).

### **Análise do artigo 3 - Aplicativos e gamificação na educação: possibilidades e considerações**

Barbosa e Amaral (2021) em sua obra iniciam com a definição de gamificação, tratando-se de uma revisão bibliográfica, considerando a sua essencialidade para a busca, análise e entendimento para



as contribuições de autores e pesquisadores sobre o tema em questão, os autores acima vem a sugerir o uso adequado de dispositivos e o material didático apropriado para aprimorar a aproximação e discussão do uso dos elementos dos jogos digitais na educação, foi perceptível pelas autoras que aplicativos e games digitais estão disponíveis para o uso na educação, porém os mesmos para serem utilizados eficazmente, necessitam de uma aprofundada avaliação por parte docente para saber qual jogo ou aplicativo se adequa melhor a sua aula planejada. Tais autores destacam que atualmente tem se feito muito para a disseminação do conhecimento por meios eletrônicos (Barbosa, Amaral, 2021).

Esses autores na sua obra fazem uma abordagem de quais os melhores *softwares* a serem utilizados para o desempenho da gamificação. Defendem ainda que a escolha desse ou daquele *software* está relacionado ao que o educador busca e ao interesse político pedagógico da escola dentro do contexto do PPP (Plano Político Pedagógico) da escola, uma vez que o *software* deve ser pensado como sendo um instrumento de colaboração no ensino-aprendizagem como possibilidade de facilitador do fazer no ambiente escolar (Barbosa, Amaral, 2021).

Neste estudo, os autores concluem que apesar do uso desenfreado de dispositivos digitais e aplicativos no contexto social da atualidade, no contexto educacional, na prática, ainda se vive uma realidade paralela.

Os autores do estudo em análise traçam um panorama sobre o uso de aplicativos e gamificação na educação, bem como, as possibilidades de uso para melhor apropriação, então essa obra, em relação às outras duas analisadas tem um diferencial na inserção dos aplicativos que já existem feitos para o processo de ensino-aprendizagem, então ele analisa e o propõe o uso de tais aplicativos como facilitador do ensino-aprendizagem, e ainda evidenciam a preparação dos professores para lidar com as tecnologias em especial com a gamificação e o uso de aplicativos criados para o processo de ensino-aprendizagem (Barbosa, Amaral, 2021).

#### **Análise do artigo 4- Gamificação na educação infantil**

Silva et al (2022) iniciam seu estudo, afirmando que a gamificação já existia na educação, não é algo novo, porém se sabe que não era usado esse termo, nem tão pouco, existiam tecnologias digitais. As autoras ainda destacam que na atualidade o acesso às informações estavam restritas aos professores e às bibliotecas e na atualidade o cenário é outro em que qualquer pessoa tem informação no tempo





que queria, na palma da mão, literalmente, sem ter que se deslocar a espaços específicos. As autoras definem a informação como onipresente. As autoras destacam que o interesse em assistir as aulas tradicionais tem caído devido às aulas não condizem com a realidade atual dos discentes, as autoras em seu estudo também destacam o conceito de gamificação e ainda falam do interesse por jogos por parte das pessoas desde a infância e apesar de considerar que as atividades gamificadas são bem mais proveitosas, elas destacam que o profissional de educação necessita de formação para aplicar essas atividades. Essas autoras ainda destacam que ainda são pequenos os debates sobre o efetivo benefício da prática da gamificação no ensino-aprendizagem. E além do mais os autores discutem mais essa prática em ambientes virtuais e pouco em sala de aulas presenciais tradicionais (Silva *et al.*, 2022).

As autoras ainda apresentam um plano de aula gamificada, para alunos do terceiro ano, fundamental, com um jogo antigo, chamado *Stoq*. Elas encerram seu estudo afirmando que a gamificação é um meio de conexão entre discentes e docentes, através de tecnologias atuais disponíveis, ressaltando que os docentes recebem o feedback instantâneo dos discentes, ajustando seus métodos de ensino. Destacam ainda que os docentes ao usarem os elementos típicos dos jogos, aprendem como construir aulas que incorporam a gamificação para aumentar o interesse e a interação dos discentes, utilizando esses recursos (Silva *et al.*, 2022).

#### **Análise do artigo 5 - As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: as vantagens do uso da gamificação na aprendizagem**

O estudo de Guimarães *et al.* (2023) trata-se uma revisão bibliográfica da literatura, uma análise aprofundada de publicações recentes, destacam também um pouco do contexto histórico da introdução dos games no meio social.

Guimarães *et al.* (2023) ressaltam a oposição que se tem entre a aprendizagem e os jogos, esta tida como uma atividade de lazer, entretenimento, distração e etc. impulsionadores de alegria, sinônimo de liberdade e de poder, aquela por sua vez tratada como uma atividade séria, responsável por preparar uma criança para a vida adulta. Esses autores defendem que essa fusão desses dois elementos opostos deve ser aplicada sem que se perca o verdadeiro designio da aprendizagem.

Os autores supracitados ainda ressaltam que de acordo com a fundamentação dos artigos pesquisados que usar os elementos dos jogos na educação é tido como um padrão de recurso didático





acentuado, e de simplificada aceitação e cumprimento. Tais autores ainda concluem que a gamificação trata-se de uma ferramenta bastante benéfica para que haja uma competição de conteúdos fundamentais (Guimarães *et al.*, 2023).

Guimarães *et al.* (2023), ainda ressaltam que mesmo que o uso da gamificação não seja tão utilizado em conteúdo mais aprofundados, não se pode descartar essa percepção, pois não existem ainda relatos acadêmicos científicos acerca da concepção e do desenvolvimento de jogos que abordam o aprendizado de conteúdos especializados e mais aprofundados. Neste contexto, entretanto, não se pode rejeitar a seriedade do processo do uso da gamificação para a obtenção do conhecimento fundamental, sendo essa matriz tratada como a coluna central para que o aluno consiga realmente chegar ao aprendizado dos mais diversos conteúdos, por mais específicos que sejam.

Tais autores ainda partem do pressuposto que a gamificação caminha de mãos dadas com a multidisciplinaridade e com a interdisciplinaridade (Guimarães *et al.*, 2023).

#### **Análise do artigo 6 - Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre game na educação.**

Antunes e Rodrigues (2022) objetivam com a obra por eles construída analisar a produção científica de alto impacto relacionado aos games na educação; descrever as relações dos campos envolvidos na construção do conhecimento de alto impacto sobre games na educação e compreender os principais elementos da construção do conhecimento de alto impacto sobre games na educação. Os autores salientam também games como fenômenos culturais, que necessitam ser analisados, criticados e compreendidos, ressaltam também que produções científicas que falam de elementos dos jogos na educação não são tão recentes quanto os jogos digitais.

Na introdução do referido projeto em análise os autores também salientam contextos históricos em que já se adotava a gamificação, afirmando que se tem evidências que a ideia de criar jogos para trabalhar conteúdos disciplinares não é uma ideia nascida no século XX (Antunes, Rodrigues, 2022).

No estudo, os autores após as consultas bibliográficas concluem que é no campo da educação que se concentra a maioria dos estudos de alto impacto sobre os games estando relacionados diretamente às áreas de psicologia, saúde, matemática, ciências sociais, direito, entre outros campos da





educação, e no campo da educação os principais temas são gamificação, *based learning design* de jogos e *serious games*. Sendo que esses dois últimos têm contribuído nos últimos anos para experiências mais exitosas apresentando melhor resultados entre performance, impacto e engajamento (Antunes, Rodrigues, 2022).

Nessa contextura os autores mencionados constataram após analisaram as temáticas de campo a escolha deliberada de autores em subsidiar seus aportes teóricos sobre games na educação através do conceito de engajamento em detrimento das teorias da motivação. Na conclusão deste artigo os autores também destacam a ubiquidade relacionada aos usos de games na educação (Antunes, Rodrigues, 2022).

Contudo, eles concluem que a análise no estudo trata da produção científica de alto impacto que relaciona games à educação, ao contrário dos demais estudos, analisada este defende mesmo o uso de games e em análise de um dos trabalhos analisados pelos autores diz ser a gamificação ineficaz no ensino-aprendizagem, e nas próprias palavras dos autores desta obra, tal autor foi muito criticado por isso (Antunes, Rodrigues, 2022).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os trabalhos embasados evidenciam que o contexto histórico da gamificação não é algo novo, apesar do termo ser recente. Nota-se que os docentes, mesmo não propositalmente, já faziam o uso da gamificação, por exemplo, o ganho de estrelinhas para o aluno mais aplicado, mais comportado, também a exibição dos melhores alunos do mês em quadros, isso evidencia elementos dos jogos, ou seja, a gamificação, caracterizada pela premiação e classificação.

Fica evidenciado que a gamificação não se trata de mera inserção de joguinhos na sala de aula, mas sim, de uma metodologia ativa que pretende buscar mais engajamento e interesse por parte discente. Já que os jovens da geração atual se interessam cada vez mais pelo meio tecnológico, deixando de lado o interesse pelos métodos tradicionais de ensino, onde o docente é figura central detentora do conhecimento.

Percebeu-se, além do que já fora supracitado, uma inquietação quanto à formação de professores para lidar com esse público que já nasceu na era digital, onde muitos docentes detêm muito pouco conhecimento das tecnologias e os discentes a possuem e dominam. Ainda se faz uma





abordagem da onipresença da informação, que ela está em qualquer lugar a qualquer hora, a nossa disposição na palma de nossa mão, literalmente.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, J.; RODRIGUES, E. S. J. **Análise do desenvolvimento temático dos estudos sobre games na educação**, 2022. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/yNF75cDVNZzbYnQTHstZtG/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em 19 Set. 2024.

ARAÚJO, I.; CARVALHO, A. A. **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: casos bem-sucedidos**. Revista Observatório, [S. l.], v. 4, n. 4, p. 246–283, 2018. DOI: 10.20873/ufc.2447-4266.2018v4n4p246. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/4078>>. Acesso em: 07 Set. 2024.

BRITO G. S.; PURIFICAÇÃO, I. **Educação e novas tecnologias: um (re) pensar**. 3. Ed. Rev. atual. E ampl. Curitiba: IBPEX, 2011, p. 139. Disponível em: <[HTTPS://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163626004](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163626004)>. Acesso em: 07 de Set. 2024.

CARDOSO, O. A. D. O. **Reflexo epistemológico no desenvolvimento do planejamento da gamificação no contexto educacional**. Universidade Federal de Alagoas - Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação, 2021. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/ispui/handle/123456789/894>>. Acesso em: 19 de Set. de 2024.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification: Toward a Definition**. (2011) CHI2011, May7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. 4p. Disponível em: <<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>>. Acesso em: 06 Set. 2024.

DOMINGUES, Y. **A história da Gamificação**, 2023. Disponível em: <<http://antlia.com.br/artigos/historia-da-gamificacao/>>. Acesso em: 19 Set. 2024.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de 26 elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação. Mestrado em Educação. Universidade de Caxias do Sul, p.106, 2013. Disponível em <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 07 Set. 2024.

GUIMARÃES, U. A. *et al.* **As tecnologias digitais para a prática da aprendizagem: As vantagens do uso da gamificação na aprendizagem**, (2023), RECIMAR21-Revista científica multidisciplinar, vol.4 n.12, disponível em <<https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/4347/3262>>. Acesso em: 15 Set. 2024.



KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 105-128.

LIMA, J. R.; BARBOSA, E. R. **A gamificação na Educação infantil em uma escola do município de José da Penha, 2024.** *Revista Educação e Infâncias, Natal, v.3, n. 24.* Disponível em: <<https://periodicos.ufin.br/educacaoinfanzia/article/view/34460/18595>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

MARTINS, T.; *et al.* **A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência de diversidade cultural brasileira.** In: X Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2014, Salvador. *Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação.*

Martins, C., Giraffa, L. M. M. **Design de práticas pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas.** *Obra Digital, (10), 56–67.* Disponível em: <<https://doi.org/10.25029/od.2016.69.10>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

OTA, G. S. G.; RODRIGUES, G. S. **Tecnologia e Educação: Aproximações, Possibilidades e Reflexões.** Diadema SP: V&V Editora, 2021, p. 400. Disponível em: <<https://www.cixconteudo.com/livraria/tecnologia-e-educacao-aproximacoes-possibilidades-e-reflexoes-digital/>>. Acesso em: 23 Set 2024.

PESCADOR, C. M. **Tecnologias Digitais e Ações de Aprendizagem dos Nativos Digitais,** Disponível em: <[http://www.uces.br/ucs/tpc/infe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo\\_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf](http://www.uces.br/ucs/tpc/infe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/TECNOLOGIAS%20DIGITAIS%20E%20ACOES%20DE%20APRENDIZAGEM%20DOS%20NATIVOS%20DIGITAIS.pdf)>. Acesso em: 08 Set. 2024.

PIAGET, J.; GRECO, P. **Aprendizagem e conhecimento.** São Paulo: Freitas Bastos, 1974.

POSSATO, A. B.; *et al.* **O uso de games: uma prática discutida como inovadora na educação 5.0.** *Interação - Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 24, n. 3, p. 23 - 41, 26 dez. 2022.* Disponível em: <<https://www.periodicos.unis.edu.br/index.php/interacao/article/view/722/497>>. Acesso em: 19 Set. 2024.

PRENSKY, M. **Digital Natives Digital Immigrants.** In: PRENSKY, Marc. *On the Horizon.* NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001a). Disponível em: <[www.marcprensky.com/writing](http://www.marcprensky.com/writing)>. Acesso em: 08 Set. 2024.

SILVA, F. B.; BAX, M. P. **Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa.** *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, [S. l.], v. 22, n. 50, p. 144–160, 2017.* DOI: 10.5007/1518-2924.2017v22n50p144. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2017v22n50p144>>. Acesso em: 8 Set. 2024.



SILVA, D. C. P. O. *et al.* Gamificação na educação infantil. REASE( Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, 2022, Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6391/2461>>. Acesso em: 15 Set. 2024.

Tolomei, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD Em Foco, 7 (2). Disponível em: <<https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>>. Acesso em: 28 Set 2024.

UNICEF. Covid-19: Mais de 95% das crianças estão fora da escola na América Latina e no Caribe, estima o UNICEF. Site: [unicef.org](http://unicef.org), 2020. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/comunicados-de-imprensa/covid-19-mais-de-95-por-cento-das-criancas-fora-da-escola-na-america-latina-e-caribe>>. Acesso em: 09 Fev. 2024.

YANAZE, L. K. H.; MALHEIRO, C. A. L. Games educacionais acessíveis: estruturação e práticas investigativas. TICs& EaD em Foco, São Luís, v. 8, n. 2, p. 170–184, 2022. DOI: 10.18817/ticseadefoco.v8i2.634. Disponível em: <<https://www.uemanet.uema.br/revista/index.php/ticseadefoco/article/view/634>>. Acesso em: 19 Set. 2024.

