

**JOGOS DIGITAIS E GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**DIGITAL GAMES AND GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL RESOURCE IN
THE TEACHING-LEARNING PROCESS**

**JUEGOS DIGITALES Y GAMIFICACIÓN COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**



10.56238/sevened2026.001-026

Tamires Almeida Bezerra

Especialista em Gestão Pública

Instituição: Universidade Federal do Piauí

E-mail: tamialmeida10@gmail.com

Ângela Zenúbia Pereira de Araújo Moraes

Especialista em Tecnologias e Educação Aberta Digital

Instituição: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

E-mail: angelazpam2007@gmail.com

Angélica Benetaci de Aquino Gandra

Mestra em Ensino em Saúde

Instituição: Faculdade de Medicina de Marília (FAMEMA)

E-mail: abenetaci@gmail.com

Eltania Azevedo de Carvalho

Especialista em Ensino de Biologia

Instituição: Instituto Federal do Piauí (IFPI)

E-mail: eltaniaazevedo@hotmail.com

Flaviano Palmeira dos Santos

Mestre em Engenharia Biomédica

Instituição: Universidade Federal do Pernambuco (UFPE)

E-mail: flavianopalmeira@gmail.com

Márcio Carneiro de Almeida

Especialista em Ensino da Educação à Distância

Instituição: Faculdade de Tecnologia e Ciência (FTC)

E-mail: dehoc4@hotmail.com

Maria Luiza de Carvalho Correia

Mestra em Saúde Única

Instituição: Centro Universitário do Rio São Francisco (UNIRIOS)

E-mail: mluisaccorreia@gmail.com

Robson Albano Simão

Especialista em Tecnologias e Educação Aberta Digital
Instituição: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)
E-mail: rasimao1@yahoo.com

Suely Maria do Nascimento Viana

Especialista em Biomedicina Estética
Instituição: Instituto Vital Brasil
E-mail: suelymnviana@hotmail.com

RESUMO

Ao proporcionarem situações que desafiam e envolvem, os jogos digitais estimulam os alunos para a aprendizagem. É neste contexto que o presente trabalho apresenta uma reflexão sobre os jogos digitais e a gamificação como recurso pedagógico motivacional no processo de ensino-aprendizagem. O trabalho aborda a origem e evolução dos jogos digitais, a gamificação como estratégia de ensino baseada em jogos digitais, os jogos digitais como uma nova maneira de ensinar. Para tanto, foi realizado uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, onde realizou um levantamento de trabalhos já publicados. Esta pesquisa tem o objetivo de discutir as contribuições do uso de jogos digitais no contexto escolar, evidenciando de que maneira os jogos e a gamificação estão sendo utilizados na educação. Os resultados possibilitaram compreender que os jogos digitais e a gamificação estão a cada dia mais presentes no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação. Jogos Digitais. Educação. Aprendizagem.

ABSTRACT

By providing challenging and engaging situations, digital games stimulate students' learning. It is in this context that this work presents a reflection on digital games and gamification as a motivational pedagogical resource in the teaching-learning process. The work addresses the origin and evolution of digital games, gamification as a teaching strategy based on digital games, and digital games as a new way of teaching. To this end, a qualitative bibliographic research was carried out, surveying previously published works. This research aims to discuss the contributions of the use of digital games in the school context, highlighting how games and gamification are being used in education. The results made it possible to understand that digital games and gamification are increasingly present in the teaching-learning process.

Keywords: Gamification. Digital Games. Education. Learning.

RESUMEN

Al ofrecer situaciones desafiantes y atractivas, los juegos digitales estimulan el aprendizaje del alumnado. En este contexto, este trabajo presenta una reflexión sobre los juegos digitales y la gamificación como recurso pedagógico motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El trabajo aborda el origen y la evolución de los juegos digitales, la gamificación como estrategia didáctica basada en juegos digitales y los juegos digitales como una nueva forma de enseñar. Para ello, se realizó una investigación bibliográfica cualitativa, mediante un análisis de trabajos ya publicados. Esta investigación busca discutir las contribuciones del uso de los juegos digitales en el contexto escolar, destacando cómo se utilizan los juegos y la gamificación en la educación. Los resultados permitieron

comprender que los juegos digitales y la gamificación están cada vez más presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación. Juegos Digitales. Educación. Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

Na segunda década do século XXI a sociedade vive uma realidade tecnológica a qual se torna um pilar fundamental para diversos setores da sociedade. Para a educação a realidade da tecnologia não é diferente. Ancorado nessa realidade virtual tem o uso dos jogos digitais e da gamificação enquanto recurso desafiador ao processo de ensino-aprendizagem. A popularidade dos jogos digitais vem crescendo rapidamente nos últimos anos e junto a isso surgiram ideias de aplicação dos mesmos para fins que vão além do entretenimento. Nesse sentido, surgiu o termo gamificação, que está relacionado ao uso dos jogos para despertar o interesse em um grupo específico. O uso de tais recursos enquanto estratégias pedagógicas motivacionais aos alunos estão ganhando força no contexto educacional devido ao seu potencial de desenvolver no aluno o seu poder de decisão, o planejamento, a atenção a um desafio e também o desenvolvimento de estratégias que possibilitem o alcance de seus objetivos.

Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) normalmente são utilizados em cursos na modalidade de educação à distância (EaD). A gamificação é utilizada como estratégia para atrair e motivar os alunos, pois a mesma caracteriza-se pelo uso das tecnologias aplicadas no contexto educacional (Fardo, 2013). Sobre a gamificação Fardo (2013) advoga que o emprego da gamificação exige a participação espontânea do aluno, o alcance de metas, observância às regras, ganho de recompensas, espírito de competição e um ciclo de respostas como feedback. Já nas palavras de Fadel *et al.* (2014), existem alguns motivos para adotar metodologias de gamificação e jogos na EaD como por exemplo: introduzir desafios no processo de ensino- aprendizagem, construir vínculos afetivos e aumento da aproximação do aluno com seu curso. Por outro lado, Savi e Ulbricht (2008) discorre que os sujeitos veem os jogos apenas como brincadeira e não apenas como uma atividade espontânea que pode melhorar o processo de aprendizado.

O desenvolvimento da gamificação provém de uma constatação óbvia: “seres humanos sentem-se fortemente atraídos por jogos” (Viana *et al.*, 2013, p. 14). E quando empregada corretamente, a gamificação proporciona uma experiência inerentemente envolvente e, mais importante ainda, promove aprendizagem. Nos últimos anos, a gamificação surgiu como uma tendência dentro dos setores comerciais e de *marketing* (como cartões de pontos e recompensas associações, estruturas educativas e produtividade no local de trabalho) e, recentemente, ganhou a atenção de acadêmicos, educadores e de profissionais das mais diversas áreas (Seaborn; Fels, 2015). Várias características são comuns entre a gamificação, *serious games* (jogos educativos) e *games* (jogos): a fidelidade do usuário, realizações (por exemplo, pontos, moeda virtual, níveis etc.), recrutar usuários a partir de outro usuário da rede social (Simões, Redondo, Vilas; 2013).

Desde o seu surgimento, os jogos digitais (também nomeados como videogames ou *games*) se apresentam como uma mídia emergente que explora a tecnologia, criando experiências e narrativas

únicas. Segundo Zimmerman (2012), jogos digitais são definidos como um sistema que motiva o usuário a participar de um conflito com entradas e saídas restritas, delimitado por regras, com interatividade imediata e automação, auxiliando na comunicação em rede. Já Newman (2013) observa e conceitua jogo digital como artefato exploratório, interativo e aberto, composto por enigmas e regras, cuja experiência interativa é complexa, com diferentes níveis e modos de interação.

Objetivo geral o trabalho apresenta: Desvelar a importância e as potencialidades do uso dos *games* nos processos de ensino-aprendizagem. E como objetivos específicos têm-se: Analisar o referencial teórico de jogos digitais e gamificação aplicados ao processo de ensino-aprendizagem e conhecer as metodologias que permitem a utilização de elementos de jogos digitais e gamificação na EAD. A pesquisa consiste em um levantamento bibliográfico de natureza qualitativa que nas palavras de Lakatos e Marconi (2013) a mesma acontece pelo levantamento de referências teóricas já publicadas, e este trabalho baseia-se nessa única fonte de pesquisa. Foram realizadas buscas, durante o período compreendido entre os meses de novembro e dezembro de 2019, em plataformas de pesquisas e bases de dados como Google Acadêmico utilizando-se os seguintes descritores: Jogos digitais e gamificação na educação. Os textos foram organizados e separados por familiaridade com o assunto e em seguida realizou-se a análise crítica dos conteúdos para assim dar embasamento as reflexões que norteiam este trabalho.

O trabalho está organizado da seguinte forma: inicialmente apresenta a origem e evolução dos jogos digitais, desde a criação dos primeiros jogos até o surgimento dos novos jogos digitais e educacionais. Em seguida, aborda a gamificação como estratégia de ensino baseada em jogos digitais, apresenta o conceito de gamificação, aponta os desafios que o processo educacional está enfrentando, e mostra como a gamificação auxilia os profissionais de educação enquanto um instrumento de intervenção nos desafios enfrentados pela escola. Posteriormente o trabalho explana os jogos educacionais como uma maneira de ensinar, abordando os principais conceitos sobre os jogos educacionais, os principais desafios para o desenvolvimento dos jogos educacionais na sala de aula, ainda apresenta alguns exemplos de jogos educacionais que se tornaram sucesso. Por fim, tem-se a conclusão a partir do desenvolvimento do trabalho, trazendo possibilidades de trabalhos a serem realizados abordagem no futuro sobre a área.

2 ORIGEM E EVOLUÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

Quando do surgimento dos primeiros jogos desenvolvidos pelos egípcios, o termo jogar era visto apenas como distração, o que com o passar do tempo e as transformações advindas a partir da revolução tecnológica, transformou os mesmos em poderosos instrumentos didáticos, que colaboram com várias áreas de estudo, como a ciências, história, português, inglês entre outros Lorenzoni (2016). Existem relatos desde a antiguidade de diferentes formas de jogos e em diversas partes do mundo.

Nesse prisma o autor Huizinga (2007) advoga que o jogo por si só não é algo novo, não apenas para os homens que vivencia a prática de jogos desde o princípio como modo de convívio com os demais. À vista disso, o autor sintetiza as características formais do jogo da seguinte maneira:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem (sic) sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (Huizinga, 2007, p. 16.)

A utilidade dos jogos vai além de entretenimento, porém, a maior parte da sociedade percebe o jogo apenas como um instrumento de distração ou diversão. Assim, o simples ato de jogar tem um grande potencial enquanto instrumento para auxiliar o processo educacional, pois o “jogo é sinônimo de atividade lúdica” (Mendes, 2006, p. 18). Concernente a isso, Arruda (2004, p. 82), discorre que o “aprender com as mídias traz novos significados ao nosso cérebro, uma nova leitura do mundo”, o que no entendimento de Alves (2005, p. 17) o uso dos jogos eletrônicos:

Poderá levar o aluno a ter acesso às diversas áreas do conhecimento, facilitando o seu aprendizado e contribuindo para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, podendo ser denominados tecnologias intelectuais.

O uso dos jogos no contexto educacional poderá contribuir para melhorar o processo de ensino aprendizagem, levando em consideração que a cada dia cresce o número de jovens que buscam passar mais tempo diante de computador ou outro meio digital acessível aos jogos em seus momentos livres, e assim associar lazer e aprendizado. Com isso, esse hábito que os jovens têm de passar um longo período diante desses recursos tecnológicos, se torna um grande aliado à disposição do professor para usá-los nas mais diferentes possibilidades pedagógicas.

A origem certa dos jogos ainda é desconhecida, devido alguns terem surgidos em tempos remotos ou foram criados e expandidos popularmente, difundindo-se de tempos em tempos e evoluindo de acordo com a realidade em que estavam submetidos Kishimoto (1993). No Egito surgiu o mais antigo e conhecido jogo de tabuleiro chamado Senet (ver figura 1) que funcionava a partir de dois jogadores movimentando suas peças em um tabuleiro de 03 por 10 casas, peças que eram fabricadas a partir de ossos ou gravetos, com objetivos parecidos com os dados e o participante que movesse a maior quantidade de peça era declarado vencedor (Kumoto, 2011).

Figura 1 - Jogo de tabuleiro Senet (Greca, 2010)



Fonte: Google, 2023

Sobre o desenvolvimento dos jogos no mercado, Santos e Santos (2012) lembra que esse processo evoluiu a parti da década de 70, ancorado no sucesso e popularização da informática, assim como na baixa dos preços dos equipamentos. Os jogos digitais que temos passaram por processos de evolução, surgiram por volta dos anos 50, e são frutos de experiências de IA (Inteligência Artificial), como estratégias militares em computadores, realizadas por cientistas americanos durante a Guerra Fria (Monteiro, 2010). Os jogos digitais estão com seu mercado de produção em grande ascensão pois” se constituem num dos produtos da indústria cultural mais proeminente, que nos últimos anos tem expandido e conquistado bastante destaque no cenário mundial” (Neves *et. al.*, 2010, pag. 01).

3 GAMIFICAÇÃO: ESTRATÉGIA DE ENSINO BASEADA EM JOGOS DIGITAIS

Na contemporaneidade, o processo educacional enfrenta alguns desafios como evasão escolar, baixo rendimento, desmotivação e outros que, para Fernandes e Ribeiro (2018, p. 02) “grande parte das instituições de ensino, em diferentes modalidades e níveis, [...] está com dificuldades para engajar seus alunos utilizando os recursos educacionais tradicionais” Fernandes e Ribeiro (2018, p. 02). Assim, a gamificação pode ser considerada um objeto de intervenção para enfrentamento desses problemas levando em consideração sua maneira inovadora que desperta a atenção do indivíduo. No entanto “é importante destacar que gamificar não produz jogos, mas sim atividades que possuem elementos característicos de jogos” Fernandes e Ribeiro (2018, p. 13).

A gamificação proporciona adaptar ideias do cenário de jogos para o mundo real, objetivando a realização de atividades, proporcionando aprendizagens lúdicas com efetividade. Além disso, a gamificação ajuda a resolver problemas e atrai um público com características diferenciadas devido aos seus potenciais. Alves (2014) lembra que a gamificação por proporcionar atividades divertidas envolve pessoas diferentes, de idades variadas sendo que o envolvimento está diretamente relacionado à importância que os conteúdos têm para os jogadores e também a maneira que esses jogadores se sentem motivados. A usabilidade dos jogos não está mais restrita apenas aos jovens educandos, pois ela vai além desse público, incluindo profissionais e outros interessados.

É uma ilusão imaginar que apenas jovens jogam games hoje: pessoas de diversas faixas etárias incluindo, por exemplo, diretores de empresas também jogam. Por isso, os métodos tradicionais de ensino não conseguem mais envolver os alunos em nenhum nível, nem mesmo na educação on-line. (Mattar, 2010 pág. 31).

A palavra gamificação tem sua origem pautada na indústria da mídia digital (Deterding *et. al.*, 2011). Com a crescente popularidade dos jogos digitais, os mesmos tornaram-se personagens de movimentos em defesa de sua extensão e aplicabilidade além apenas de entretenimento (Menezes; Bortoli, 2018), pois uma das várias possibilidades da gamificação é a oportunidade de aprender atingindo o objetivo e propósito traçado Santos e Santos (2012). Segundo Quadros (2013), ao contrário dos games, a gamificação não tem como obrigatoriedade apenas o ato de jogar, mesmo usando os mesmos elementos. No entanto, a gamificação se tivesse apenas como limite a prática de jogar para obtenção de pontos, ela seria uma estratégia puramente de diversão. Assim, para uma gamificação efetivamente aplicada no processo de ensino aprendizagem deve ter em seus componentes muito mais que recompensas (Quadros, 2013).

Uma característica dos jogos é capacidade de manter a concentração dos jogadores na mesma atividade durante um longo período. No dia a dia, a prática laboral é vista como uma coisa difícil, que exige esforço, é entediante e principalmente é feito por obrigação. Diferente disso, os jogos tornam o trabalho uma prática prazerosa, devido as metas cumpridas gerarem benefícios e gratificações, que no geral exigem concentração e inteligência Bissoloti, Garcia, Pereira; (2015). A gamificação pode ter seu conceito ampliado para serem usados além da sala de aula como em ambientes empresariais para treinamento de recursos humanos Caetano (2016). A gamificação tem como objetivo primordial manter o usuário focado no processo, com os índices de aproveitamento e participação altos. Quando a gamificação tem seu objetivo atingido ela gera status, placares de colocação e recompensas que acabam reforçando um comportamento satisfatório ao usuário e assim disponibilizar a sensação de missão cumprida Figueiredo, Paz e Junquiera (2015).

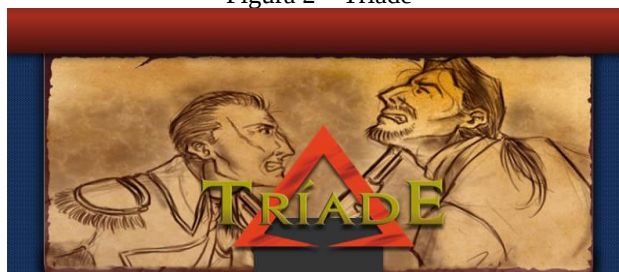
Porém apesar dos benefícios que a gamificação proporciona, a mesma ainda é pouco utilizada conforme estudo realizado por Borges *et. al.* (2013) onde desvelou que no Brasil, existe uma carência de pesquisas que relacionem o uso da gamificação na educação. O mesmo estudo ainda constatou que 46% dos estudos realizados eram voltados para a aplicação da gamificação no ensino superior, 8% para o ensino fundamental e 23% com outro nível educacional. Diante dos resultados da pesquisa sentiu-se a ausência de estudos abordando o ensino médio, a educação inclusiva e também a pré- escola.

4 JOGOS EDUCACIONAIS: UMA NOVA MANEIRA DE ENSINAR

No geral, os jogos fazem parte da nossa vida desde os tempos mais remotos, estando presentes não só na infância, mais em outras fases da vida. Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de

retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador, assim o uso dos jogos pode colaborar na obtenção do conhecimento em sala de aula, como um desafio lançado, de forma lúdica e o contexto do ambiente (Newman, 2013). Na atualidade, com o uso da tecnologia se aliando a novas formas de aprendizagem, podemos citar diversos exemplos de aplicações de sucesso, pois os jogos segundo Lévy (1993) são tecnologias intelectuais, como membros que acomodam e mudam o ambiente compreensivo dos sujeitos, o que proporciona a criação ou reestruturação de atividades cognitivas para contribuir e ajustar o modo de acuidade e inaptidão pelo qual o sujeito percebe o objeto. Assim, o jogo estabelece uma prática mundial “[...] mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana [...]” (Huizinga, 2001, p.3). Um exemplo de jogo é o Tríade, produzido pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no contexto de uma chamada pública para financiamento governamental de jogos digitais com destinações educacionais, criado para abordar a Revolução Francesa, ocorrida no século XVIII, com repercussões internacionais Newman (2013). O jogo tríade tem 09 fases que se dividem em duas partes, ordenadas em sequências lineares e arbitrarias que são requisitos obrigatórios para chegar ao final do jogo, que se enquadra na categoria aventura / Role Playing Game (RPG). Usar o jogo para trabalhar esse contexto histórico dentro de um ambiente eletrônico é interessante por apresentar criatividade no modo de ensinar os alunos a aprenderem e se interessarem pela disciplina de história. Ao desbravar o jogo, o aprendiz consegue entender esse contexto por meio de interações e roteiro da história (Oliveira; Zangalo, 2014).

Figura 2 – Tríade

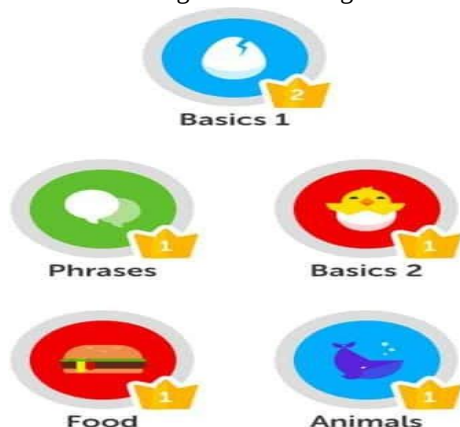


Fonte: Google, 2019

Outro recurso é a plataforma Duolingo, que através de um aplicativo na forma de um jogo, possibilita o aprendizado de idiomas, de forma totalmente diferente, atrativa e interativa, obtendo os fatores essenciais: combinar o aprendizado de qualidade com o entretenimento. Esse jogo no geral tem boa aceitação, sendo que dispõe de componentes lúdicos que auxilia no processo de ensino aprendizagem. “O Duolingo é uma ferramenta que proporciona o ensino de forma gratuita, e também é possível fazer uso do mesmo em forma de aplicativo mobile para celulares com sistemas” (Silva, Santana, Alves; 2016, p. 02). O aplicativo dispõe em sua plataforma, dois ambientes sendo um para os alunos e o outro voltado para a escola, onde através desta o professor cria turmas, atividades, adiciona

alunos, realizada acompanhamento do aprendizado e o desenvolvimento de cada aluno de maneira individual.

Figura 3 - Duolingo



Fonte: Google, 2019

Rodrigues (2014), defende que com a atual evolução tecnológica no contexto dos jogos digitais, os mesmos apresentam possibilidades variadas que atraem o público e desenvolve habilidades e potencialidades que irão contribuir para o processo educativo. Assim, os jogos proporcionam mais que distração e passa tempo, que na visão de Piana (2016, pag. 16):

Os jogos são instrumentos que quando utilizados, não apenas para o descontrair, estes vão ajudar no desempenho de habilidades durante o processo de aprendizagem, os desafios os quais proporcionam fazem com que aconteça situações diferenciadas, onde o jogador tenha que tomar suas próprias decisões por tentativas e faça com que tenha novas reflexões construindo durante esse processo novos saberes.

Nesta perspectiva, é notável a expansão e a variedade os jogos digitais, que vem a cada dia enaltecendo ainda mais o processo de aprendizagem dos educandos no ambiente escolar interno e externo, fazendo uso dos recursos tecnológicos constantemente usados por diferentes públicos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho abordou os jogos digitais e a gamificação na educação, tendo como objetivo geral evidenciar de que maneira os jogos e a gamificação estão sendo utilizados na educação, onde realizou um levantamento de trabalhos já publicados para embasar a discussão, pois, é inegável que no contexto atual da educação a contribuição da utilização dos jogos eletrônicos na sala de aula para tornar o ensino mais inovador e com melhores resultados, atraindo os alunos com imagens, personagens e novas percepções.

Esta pesquisa proporcionou compreender que os jogos digitais e a gamificação estão a cada dia mais presentes no processo de ensino e aprendizagem assim como a tecnologia torna-se cada vez mais comum nos mais diversos setores da sociedade e que a mesma não deve ser vista como um entrave e

sim como um potencial a somar com a educação. No decorrer do trabalho foi possível perceber que a tecnologia pode ser usada como um atrativo, como um desafio ao modo tradicional de educar e tornando-a assim mais atrativa e menos repetitiva aos modelos de ensino já implantados há muito tempo, atraindo os alunos motivando-os para aprender de uma maneira diferente e com isso talvez até atuando frente ao problema da evasão escolar.

Através da pesquisa foi possível notar outros possíveis objetos de estudos para pesquisas futuras como a percepção dos professores sobre o uso dos jogos digitais na educação, a dificuldade dos professores em aceitar os jogos enquanto recurso pedagógico e os desafios da implantação de uma educação híbrida. Foi possível concluir que embora os jogos estão sendo usados em sala de aula, essa prática ainda caminha em passos lentos, e também e ainda não adquiriram a atenção necessária em relação às suas potencialidades de uso pedagógico e disseminação de informações voltadas para o contexto educacional.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: Dvs Editora, 2014.
- ALVES, Lynn. **Game Over** – Jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Editora Futura, 2005.
- ARRUDA, Eucídio. **Ciberprofessor** – Novas tecnologias, ensino e trabalho. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004.
- BISSOLOTI, Katielen; GARCIA NOGUEIRA, Hamilton; THERESINHA CYBIS PEREIRA, Alice. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **RENOTE**, v. 12, n. 2, 16 fev. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.53511>. Acesso em: 10 nov. 2023.
- BORGES, Simone de S. *et al.* Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2013. p. 234.
- CAETANO, HENRIQUE ALMEIDA. Gamificação em ambientes de treinamento para empresas: um estudo de caso utilizando o Enterprise University. 2016.
- DETERDING, Sebastian *et al.* From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments**. 2011. p. 9-15.
- FADEL, Luciane Maria *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.
- FARDO, Marcelo Luis. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **RENOTE**, v. 11, n. 1, 5 ago. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>. Acesso em: 11 dez. 2025.
- FERNANDES, Carlos Wilson Ribeiro; RIBEIRO, Erick Luiz Pereira. GAMES, GAMIFICAÇÃO E O CENÁRIO EDUCACIONAL BRASILEIRO. **CIET: EnPED**, 2018.
- FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2015. p. 1154.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- KISHIMOOT, Tizuko M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KUMOTO, Rafael Togo. **Criação de um jogo de tabuleiro inserido em um universo fantástico**. 2011. 93 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2011.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas. 2013. 289 p.
- LÈVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 34. ed. Rio de Janeiro: Instituto Piaget, 1993. 263 p.

LORENZONI, Marcela. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. **InfoGeekie**, Disponível em: < <http://info.geekie.com.br/gamificacao>, 2016.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010. 208 p.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônico**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006. 155 p.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius. Gamificação: surgimento e consolidação. **Comunicação & Sociedade**, v. 40, n. 1, p. 267, 28 maio 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v40n1p267-297>. Acesso em: 29 nov. 2025.

MONTEIRO, Christiano Britto. Videogames, II guerra mundial e a comparação entre o military-industrial complex e o military-nintendo complex. **Encontro regional da anpuh-rio-memória e patrimônio**, v. 14, p. 1-9, 2010.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz *et al.* História e Jogos Digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. 2010.

NEWMAN, J. **Videogames**. Nova Iorque: Routledge, 2013.

OLIVEIRA, Sandra Cristina Gomes. Perspectivas sobre a Gamificação: um fenômeno que quer gerar envolvimento. 2014.

PIAIA, Adriana Maria Tonial *et al.* Os jogos digitais: quais suas contribuições para a aprendizagem? 2016. 49f. Especialização (Monografia). Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Educação e Cultura Digital, Universidade Federal de Santa-Catarina –UFSC, 2016.

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini. Gamificando os processos de ensino na rede. In: **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**. 2012.

RODRIGUES, Cassilda. O potencial educativo dos jogos digitais. **Revista Linha Direta**, v. 35, n. 5, 2014.

SANTOS, . S.; SANTOS, . O. CIBERCULTURA: REDES EDUCATIVAS E PRÁTICAS COTIDIANAS. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDEUCA**, [S. l.], v. 4, n. 7, p. 159–183, 2012. Disponível em: <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/226>. Acesso em: 13 dez. 2019.

SEABORN, Katie; FELS, Deborah I. Gamification in theory and action: A survey. **International Journal of human-computer studies**, v. 74, p. 14-31, 2015.

SILVA, Josenaldo de Souza; SANTANA, Jionath Santos; ALVES, Vera Lúcia Santos. Uso do aplicativo Duolingo: uma forma inclusiva de ensinar e aprender línguas. **Realize**, v. 1, 2016.

SIMÕES, Jorge; REDONDO, Rebeca Díaz; VILAS, Ana Fernández. A social gamification framework for a K-6 learning platform. **Computers in Human Behavior**, v. 29, n. 2, p. 345-353, mar. 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007>. Acesso em: 17 dez. 2025.

ULBRICHT, Vania Ribas. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **RENOTE**, v. 6, n. 1, 30 jun. 2008b. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14405>. Acesso em: 23 nov. 20219.

VIANNA, YSMAR *et al.* **Gamification, Inc.: Como reinventar Empresas a partir de jogos** (E-book). Rio de Janeiro: MJVPress, 2013. p. 13-14 e 54.

ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 4)**. Editora Blucher, 2012.