SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital

REVISTA ACADÊMICA
DIGITAL

ISSN 2595-5934

ABR 2025 EDIÇÃO Nº 84



REVISTA ACADÊMICA
DIGITAL

PERIODICIDADE
MENSAL

IDIOMAS
PORTUGUÊS E INGLÊS

www.souzaeadrevistaacademica.com.br

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO EDUCATIVO

GAMIFICATION IN EDUCATION: THE INFLUENCE OF GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

PEREIRA, Thaimy Luiza da Silva[1]

RESUMO
A gamificação tem sido utilizada nos ambientes escolares como um alicerce fundamental diante da vivência escolar que muitas vezes possuem experiências cotidianas evidenciadas pelas pessoas que estão presentes no ambiente escolar. Com isso, a dificuldade de o docente aplicar o uso da gamificação em sala de aula está cada vez mais frequente e uma forma de solucionar este problema é por meio de aprender mais sobre a gamificação como ferramenta essencial no aprendizado. A metodologia consiste numa revisão de literatura onde buscamos analisar artigos e livros a respeito da temática abordada. A justificativa decorre da relevância de abordar elementos essenciais que fazem parte do nosso cotidiano escolar e que deve ser utilizado de forma mais constante como a gamificação. Contudo, torna-se importante evidenciar os dias atuais da educação escolar e de como esta favorece o aprendizado do aluno no decorrer do processo educacional.
Palavras-chave: Gamificação. Ambiente escolar. Docente. Sala de aula. Cotidiano.

ABSTRACT
The gamification has been used in school environments as a fundamental foundation in the school experience, which often has everyday experiences evidenced by people present in the school environment. As a result, the difficulty for teachers to apply the use of gamification in the classroom is becoming more and more frequent and one way to solve this problem is by learning more about gamification as an essential tool in learning. The methodology consists of a literature review that seeks to analyze articles and books regarding the topic addressed. how this favors student learning throughout the educational process.
Keywords: Gamification. School environment. Teacher. Classroom. Daily life.

INTRODUÇÃO

[1] Graduada em História (UNOPAR), Geografia (UERJ), Filosofia (UniÚnica), Ciências Sociais (UNIFRAN) e Pedagogia (UniÚnica). Especialização em Orientação, Supervisão e Inspeção Escolar, Gestão Escolar: Orientação e Supervisão, Metodologia do ensino de Filosofia e Sociologia, Metodologia do ensino de Arte, Psicopedagogia Clínica, Institucional e TGD, Orientação Educacional, Tecnologias Digitais e Inovação na Educação , Educação Especial, Ensino Religioso, Tutoria em Educação a Distância, Geografia e Meio Ambiente, Geopolítica, Gestão e Coordenação Pedagógica, História e Cultura Afro-brasileira, Mestra em Tecnologias emergentes em Educação pela Must University e Doutoranda em Ciências da Educação pela Ivy Enber Christian University. E-mail: thaimypereira@hotmail.com.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

A pesquisa tem como objetivo geral esclarecer a importância dos principais jogos no aprendizado escolar e sua relação com a gamificação. Como objetivos específicos, compreender a contribuição da gamificação para o aprendizado dos alunos e identificar os principais aspectos que envolvem a gamificação.

As problematizações envolvidas com a temática são: Como os jogos contribuem com a gamificação? Como a gamificação contribui para o aprendizado dos alunos? A gamificação possui sua importância no ambiente escolar?. Por meio destes questionamentos pode-se chegar as principais contribuições da gamificação no ambiente escolar.

Cabe mencionar que o desenvolvimento retrata a respeito da aula gamificada e de como esta possui importância no ambiente escolar. Também no desenvolvimento no capítulo 1, sobre os jogos como um elemento essencial na educação, aborda sobre a importância dos jogos serem utilizados como elementos que contemplam a gamificação. Além disso, retrata sobre as teorias do construtivismo e do sociointeracionismo que servem de base para a gamificação diante da realidade escolar vivenciada pelo docente. No capítulo 2 sobre a gamificação e sua forma de estimular os alunos para a aprendizagem, expressa sobre a definição de gamificação e gamificar, o uso das experiências no contexto educacional, além do feedback realizado pelo professor no ambiente escolar. No capítulo 3, fala sobre a forma de avaliar a gamificação e retrata a respeito da avaliação de eficácia da gamificação e de como a metodologia, a motivação e o engajamento dos alunos são alicerces principais para que ocorra a avaliação.

Ao pensar sobre gamificação, deparamos com diversos elementos de jogos que são aplicados em sala de aula de maneira significativa. A aula gamificada estimula o estudante a ter diversas habilidades, como também leva este a ter uma criatividade maior em desenvolver por meio do método aplicado no jogo diferentes rimas de músicas, diferentes estilos de jogar e a liberdade de execução do jogo. Com isso, a gamificação não é o jogo propriamente dito, pois esta são elementos de jogos que podem usar como base o jogo. Desta forma, o professor que conduz a aula deve obter esta reflexão e saber aplicar uma aula gamificada.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

Conforme diz Domínguez et al. (2013 apud SANTAELLA, NESTERIUK, FAVA, 2018, p. 178):

> apontam que a gamificação é comumente aplicada à tecnologia para computadores pessoais, para versões na internet ou em aplicativos para dispositivos móveis. Dessa forma, o conceito de gamificação é adotado pelos autores como a incorporação de elementos de jogos em *softwares* que não são jogos, para aumentar o engajamento e a experiência do usuário.

1. OS JOGOS COMO UM ELEMENTO ESSENCIAL NA EDUCAÇÃO

Os jogos tidos como elementos desenvolvidos na educação que nitidamente é a gamificação vem como parte fundamental para esclarecimentos da vida pedagógica atual. A gamificação é presente como uma ferramenta que não se relaciona com os outros jogos. Mas é por meio deste que tem-se percebido que a gamificação é uma técnica que não é relacionada com jogos, mas que propicia uma forma mais eficaz de combater determinados lúdicos fornecidos pelo ambiente escolar.

A gamificação tem como sustentação diversas teorias de forma pedagógica como, por exemplo, a visão construtivista e socointeracionista. Estas teorias procuram abordar sobre as experiências e interações que acabam por colaborar para a aprendizagem rotineira de sala de aula. O construtivismo é aplicado quando o educando constrói seu próprio conhecimento por meio das vivências que este possui. E o sociointeracionismo tem como base o social e a interação entre alunos e professores para obter a construção do conhecimento de forma rica e transparente.

> Hoje em dia, a gamificação tem encontrado um terreno bastante propício para sua implementação na educação formal. Isso ocorre porque é nesse ambiente que ela se depara com indivíduos que acumularam uma riqueza de conhecimentos através de suas interações com jogos. Além disso, a educação formal é uma área que está em constante necessidade de novas estratégias para atender a indivíduos que estão cada vez mais imersos no mundo das mídias e tecnologias digitais e que demonstram desinteresse pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem que são comumente utilizados na maioria das escolas (FARDO, 2013, p. 03).

Fardo (2013) em sua citação retrata sobre a importância da educação formal, pois está se debruça em novas estratégias que possibilitam o aluno conviver com as mídias e tecnologias digitais, como também a maioria das escolas permanecem com métodos passivos não utilizando de métodos mais eficazes, duradouros e

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

significativos que fazem com que incluam a gamificação e sua interação em sala de aula por meio de uma aula gamificada, por exemplo.

A gamificação motiva os educandos de estudarem e aperfeiçoarem o aprendizado. Com isso, ela se torna uma ferramenta significativa para melhoria das experiências e vivências na educação.

> A gamificação aparece como uma estratégia para estabelecer uma conexão entre a escola e o universo dos jovens, com foco no aprendizado. Isso é feito através de práticas como sistemas de classificação e fornecimento de recompensas. No entanto, em vez de se concentrar em efeitos tradicionais, como notas, esses elementos são utilizados em alinhamento com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem os alunos tanto emocionalmente quanto cognitivamente (ALVES; MINHO, DINIZ, 2014, p. 83).

Segundo Alves, Minho e Diniz (2014), a gamificação se constitui como estratégia estabelecendo um laço ou uma ligação entre jovens e a escola, mas tendo como concentração o aprendizado. Isto é significativo, pois propicia elementos essenciais como os jogos que potencializam o ambiente que o cerca. Desta forma, o aluno desenvolve o seu cognitivo e desempenha tarefas que são pedidas pelos docentes de forma mais produtiva.

Contudo, a gamificação na educação também enfrenta desafios e limitações. Um dos principais desafios é garantir que os elementos de jogo estejam alinhados com os objetivos educacionais (KAPP, 2012 apud MEROTO et al. 2024, p. 6).

Por meio do que foi abordado na citação acima, torna-se necessário por parte do docente um planejamento eficiente de forma a garantir que a gamificação seja aplicada em sala de aula de maneira eficaz. Com isso, existem muitos desafios e limitações ao trabalhar com esta ferramenta, mas os jogos ao serem inseridos em uma aula gamificada com um bom planejamento do professor desperta a curiosidade do aluno para novos saberes.

O processo de ensino e aprendizagem nas escolas acontecem quando há a presença de jogos e seus elementos na educação. A gamificação quando trabalha com a ludicidade e as interações entre alunos, estimula a motivação dos alunos na busca pelo aprender. Com isso, o planejamento deve ser bem alinhado aos objetivos para que o aprendizado aconteça de forma que o aluno amplie e construa seu próprio conhecimento.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

> É importante destacar o papel do feedback imediato, que é um elemento fundamental nos jogos e tem um impacto significativo na aprendizagem. O feedback imediato nos jogos fornece aos alunos uma resposta rápida sobre seu desempenho, permitindo-lhes ajustar suas estratégias e entender melhor os conceitos (GEE, 2003, apud MEROTO et al. 2024, p. 6).

De acordo com GEE (2003), o feedback é uma forma fundamental para a aplicação dos jogos em sala de aula. É por meio do feedback que o docente percebe os equívocos e os acertos dos alunos o que leva a este a sanar as dúvidas dos estudantes. Ao ver os equívocos, o docente percebe que existem formas de melhorar este aprendizado pôr meio de novos métodos ativos e de teorias significativas de aprendizado.

> Desta forma, a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades do século XXI, como resolução de problemas, pensamento crítico, criatividade e trabalho em equipe. Ao enfrentar desafios e resolver problemas dentro de um contexto de jogo, os alunos têm a oportunidade de aplicar e aprimorar essas habilidades de maneira prática e envolvente. Isso é particularmente relevante em um mundo onde a capacidade de pensar de forma crítica e colaborativa é cada vez mais valorizada (GRIFFIN; MCGAW, CARE, 2012, apud MEROTO et al. 2024, p. 6).

De acordo com a citação acima, a gamificação no século XXI ao trabalhar de modo crítico e que desperte a curiosidade do aluno estimula diversas habilidades nele fazendo com que os jogos sejam incluídos na sala de aula como um instrumento construtivo e que impulsiona o aluno para o ensino. Com isso, os problemas enfrentados pela gamificação são superados na medida em que o aluno se depara com uma boa aula oferecida pelo docente.

Portanto, a gamificação é uma ferramenta que faz melhorar a aprendizagem e o empenho dos alunos em sala de aula. Com um bom planejamento aplicado pelo docente, o aluno consegue ficar mais criativo, curioso e acaba por desempenhar diversos saberes incluídos numa mesma temática abordada pelo docente. Os jogos desenvolvem a motivação dos alunos e sua curiosidade em saber diferentes conteúdos.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

2 A GAMIFICAÇÃO E SUA FORMA DE ESTIMULAR OS ALUNOS PARA A APRENDIZAGEM

Segundo Kapp (2012 apud SANTAELLA, NESTERIUK, FAVA, 2018, p. 178), tem-se a seguinte definição de gamificação:

> gamificação como o uso de elementos de jogo ou diversão para promover aprendizagem e engajamento em outros contextos. Gamificar é usar mecânica e estéticas baseadas em jogos e pensamento de jogo para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizagem e resolver problemas. Segundo o autor, a gamificação exige uma aplicação cuidadosa, que considere o pensamento e os elementos de jogos que são apropriados a cada situação. Neste contexto, os resultados positivos e a mudança de comportamento são decorrentes do processo de gamificação.

A gamificação por meio dos jogos, conforme citação acima, promove o engajamento e a aprendizagem dos alunos para outros contextos. Neste sentido, gamificar possibilita a engajar as pessoas de forma que esta tenha uma motivação maior em estudar e acaba por ter aprendizagem como sustentação fazendo com que os problemas sejam resolvidos. Isto traz diversos resultados positivos e o comportamento e a disciplina do aluno é modificada através do uso da gamificação em sala de aula.

A gamificação na educação ocorre quando as atividades baseadas no aprendizado são desenvolvidas no cenário educacional e também é visto as necessidades e as escolhas dos alunos quando envolvem tais atividades, que estão integradas no meio digital. Os educandos se encontram muitas vezes tendo conhecimento mais aprofundado de jogos digitais o que possibilita o estudante ter experiências e o lúdico inserido na sua realidade escolar.

> Um aspecto interessante que foi notado é que a maioria das escolas já emprega, desde a sua criação, muitos dos elementos encontrados nos jogos. Assim, um estudante ingressa na escola no primeiro nível, o mais básico (jardim de infância ou maternal), e a partir desse ponto começa a progredir para níveis mais difíceis, um por ano. Se falhar em algum deles, tem a oportunidade de repetir, mas repete uma grande parte do processo (geralmente um ano inteiro). Para poder avançar nos níveis, precisa obter uma certa quantidade de pontos (notas) em um número determinado de desafios (provas e testes escolares). Após cada teste, o aluno recebe feedback sobre seu desempenho (quando o professor corrige a prova e retorna o resultado ao aluno). Essa dinâmica pode parecer familiar ao leitor que esteja familiarizado com o mundo dos jogos. No entanto, se o contrário fosse feito e os elementos da escola fossem transpostos para um jogo, o

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

> resultado certamente seria um grande fracasso, tanto em termos de público quanto comercial (FARDO, 2014, p.18-19).

A citação acima aborda sobre os jogos e o ensino tradicional. Ambas trabalham com feedback e desafios de forma semelhantes. Porém, o ensino tradicional não consegue acompanhar o que foi sugerido nos jogos, pois ao engajar os jogadores no campo educativo, o tradicional deixou de ser semelhante ao jogo. Isto ocorre devido a diversas vertentes. Os jogos desenvolvem nos jogadores a autonomia, as habilidades e competências e o aluno fica liberto para jogar diversas partidas e desempenha a melhora de suas habilidades conforme o tempo vai passando.

Cabe salientar que a gamificação no ambiente educacional com a aplicação de jogos em sala de aula permite caracterizar por diversas vezes o jogo, como também desempenha sua aplicação na sala de aula. Os jogos levam ao envolvimento de classificação e recompensas, mas possuem a possibilidade de possuir um melhor esclarecimento da motivação e o envolvimento dos jogadores no processo educativo. Ao estabelecer isso, a gamificação desenvolve diversas experiências que são desenvolvidas na aprendizagem.

Segundo Santaella, Nesteriuk e Fava (2018, p. 178):

> O objetivo da gamificação é transmitir conteúdos e adicionar elementos baseados em jogos (história, desafios, feedback, recompensas etc.) para criar uma oportunidade de aprendizagem gamificada sob uma forma de um jogo educativo ou de uma experiência em sala de aula.

Conforme os autores acima, tem-se o objetivo da gamificação inserido de forma clara e evidente, pois esta envolve conteúdos a serem transmitidos e elementos que se sustentam em jogos como os desafios, os feedbacks e as recompensas o que acaba por criar uma oportunidade rica na aprendizagem do educando no decorrer do percurso, como também através do jogo ou de sua experiência que acaba sendo produzida em sala de aula.

3 FORMA DE AVALIAR A GAMIFICAÇÃO

A avaliação do desempenho da gamificação no ambiente educacional utilizando-se de elementos de jogos é de fundamental importância no cenário

contemporâneo. Esta forma de avaliar leva ao engajamento dos alunos de maneira eficiente e possibilita os meios mecânicos e dinamizar os jogos em sala de aula. Avaliar o desempenho tem como significado estabelecer uma análise tendo como foco o engajamento, a motivação do alunos, quando os educandos não conseguem seguir com o conhecimento e as habilidades dos alunos no decorrer do percurso.

O engajamento e a motivação dos alunos são elementos essenciais para que a gamificação ocorra em sala de aula. Outro fator predominante para avaliar a gamificação é a sua metodologia conforme diz Gibson et al. (2015 apud MEROTO et al. 2024, p. 12):

> A metodologia de pesquisa também desempenha um papel crucial na avaliação da eficácia da gamificação. Muitos estudos dependem de autoavaliações dos alunos sobre sua motivação e engajamento, o que pode introduzir viéses. Portanto, é importante utilizar uma variedade de métodos de avaliação, incluindo medidas objetivas de desempenho e observações comportamentais, para obter uma compreensão mais precisa do impacto da gamificação.

A avaliação de eficácia da gamificação, conforme citação acima, é uma forma eficaz quando se usa a metodologia. È necessários diversos métodos de avaliação para que se tenha o entendimento do impacto da gamificação e para que o planejamento do professor tenha mais validade e competência ao desenvolver diferentes formas de aprendizagem. Com isso, torna-se necessário vários métodos e estratégias a serem utilizadas pelo docente como forma de impulsionar a aprendizagem do aluno.

4 OS PRINCIPAIS PONTOS POSITIVOS DE UTILIZAR A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM

Um dos pontos positivos é que: “gamificação pode ser aplicada a atividades em que é preciso estimular o comportamento e competências socioemocionais do indivíduo” (ULBRITCHT, FADEL, 2014 p. 16).

Conforme citação acima, é preciso aplicar atividades que estimulem o comportamento dos alunos, pois estes muitas vezes não possuem o despertar da curiosidade para desenvolver competências necessárias para seu aprendizado. Nesta

situação, o docente pode orientar e ser o mediador de forma que o educando tenha a capacidade de desenvolver suas competências.

> A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014, p. 83).

De acordo com a citação acima, a gamificação se torna uma ferramenta para jovens nas escolas e o uso dela leva a aprendizagem. Desta forma, o tradicional não é mais utilizado tornando a mecânica de jogos mais eficiente e prazerosa para a construção de experiências o que acaba tendo resultados positivos nas diferentes temáticas abordadas pelos docentes, como também estimula o emocional e o cognitivo de jovens que muitas vezes dispersam com facilidade.

> A linguagem e o método aplicado nos games são populares e eficazes na resolução de problemas no ambiente virtual, além de serem aceitas pelas atuais gerações, pois estas cresceram interagindo com este tipo de entretenimento. Assim o uso da gamificação também se justifica por fazer parte do conhecimento prévio já integrado ao dia a dia dos estudantes, o que a torna interessante também do ponto de vista sociocultural (FARDO, 2014, apud RODRIGUES, NETTO, 2022, p. 11-12).

De acordo com Fardo (2014) o método utilizado nos games possibilita a resolução de problemas no ambiente virtual de maneira eficaz, pois isto faz com que a gamificação tenha o uso do conhecimento prévio do educando devido ao cotidiano, pois é através deste que o aluno possui melhor entendimento do conteúdo assimilado em sala de aula.

Cabe salientar que os principais pontos positivos de se utilizar a gamificação estão presentes em algumas escolas e poderia ser utilizado nas mais diferentes escolas o que levaria aos alunos a assimilarem melhor os conteúdos e as várias temáticas trabalhadas pelos docentes. Com isso, o aluno teria melhores condições de adquirir e produzir conhecimentos.

SOUZAEAD®
Revista Acadêmica Digital
ISSN 2595-5934
REVISTA ACADÊMICA DIGITAL
ABR 2025 EDIÇÃO Nº84

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, os objetivos foram alcançados no sentido de que os jogos e a gamificação possuem sua relevância no processo de ensino-aprendizagem. Desta forma, as principais contribuições da gamificação no ambiente escolar é que esta possui a característica de motivar e engajar os alunos, como também leva a estes a terem a curiosidade de saber sobre determinada temática trabalhada pelo docente.

Desta forma, os jogos contribuem com a gamificação, pois o processo de ensinar e aprender se torna mais dinâmico e gratificante. Isto estimula. Com a gamificação atrelada aos jogos, tem-se a motivação quando o aluno se torna protagonista na aprendizagem e inserido dentro de sua realidade escolar. Os jogos estimulam os alunos a assimilar a temática trabalhada pelo docente, como também faz superar as dificuldades existentes por certos estudantes.

Neste sentido, a gamificação contribui para o aprendizado dos alunos por meio de fornecer habilidades suficientes como fazer com que este aluno tenha uma forma crítica e construtiva de pensar. Além disso, o feedback do professor é fundamental com o uso da gamificação, pois através dele possui os equívocos e os acertos dos alunos ao longo da trajetória escolar.

Portanto, a gamificação possui sua importância no ambiente escolar, pois proporciona um ensino envolvendo elementos de jogos. Além disso, a gamificação supera um ambiente não atrativo e tradicional e estimula uma realidade mais inovadora, atraente e estimulante para o aluno.

REFERÊNCIAS:

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 83, 2014.

DOMÍNGUEZ, A.; SAENZ-DE-NAVARRETE, J.; DE-MARCOS, L.; FERNÁNDEZ-SANZ, L.; PAGÉS, C.; MARTÍNEZ-HERRÁIZ, J. J. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380-392, 2013.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, p. 03. 2013.

FARDO, Marcelo Luís. 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, 2014.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2003.

GIBSON, D.; OSTASHEWSKI, N.; FLINTOFF, K.; GRANT, S.; KNIGHT, E. Digital badges in education. Education and Information Technologies, 20(2), 403-410, 2015.

GRIFFIN, P.; MCGAW, B.; CARE, E. Assessment and Teaching of 21st Century Skills. Dordrecht: Springer, 2012.

MEROTO, Monique Bolonha das Neves et al. Jogando Para Aprender: Como A Gamificação Está Mudando A Educação. Revista Foco. v. 17, n.1, e4122 p. 01-18, 2024.

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. São Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.

RODRIGUES, A. P.; NETTO, C. Gamificação: A Aplicabilidade Como Estratégia Didática E Construção Do Conhecimento De Forma Lúdica. Revista Panorâmica Online, 37. 2022. Recuperado de https://periodicoscientificos.ufmt.br/revistapanoramica/index.php/revistapanoramica/article/view/1573

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. Gamificação em debate. São Paulo: Blucher, 2018, 212 p.

ULBRITCHT, V. R.; FADEL, L. M. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, L. M. Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 6-15, 2014.