


**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA O  
ENGAJAMENTO E A APRENDIZAGEM ATIVA****GAMIFICATION IN BASIC EDUCATION: PLAYFUL STRATEGIES FOR ENGAGEMENT  
AND ACTIVE LEARNING** <https://doi.org/10.63330/aurumpub.011-018>**Andréia Pacheco de Almeida**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: andreia.p.almeida2025@gmail.com

**Cindy Isabelle Hage Pantoja**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: cursoderedacaoprofcindyhage@gmail.com

**Nayara Karine Silva de Souza**

Professores da Educação Básica da Rede Pública e Privada no Estado do Pará.

E-mail: professoranayarakarine@gmail.com

**Thacila Mikaelen Mendes da Cunha**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: thacilamendes96@gmail.com

**Aurora de Castro Pantoja**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: auroradecastropantoja@gmail.com

**Francinete de Jesus dos Santos Miranda**

Professores da Educação Básica da Rede Pública e Privada no Estado do Pará.

E-mail: Fran71jsm@gmail.com

**Andreluza de Fátima da Silva Pombo**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: andreluza42@gmail.com

**Elizete Ferreira Morais Barbosa**

Mestrandos do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas (UEPA).

E-mail: prof.elizetemorais@gmail.com

**RESUMO**

Este artigo investiga o uso da gamificação como estratégia pedagógica na Educação Básica, com o objetivo de analisar seu potencial para promover o engajamento discente, a aprendizagem ativa e a transformação



das práticas escolares. A partir de uma abordagem qualitativa e de natureza exploratória, foram realizadas observações participantes, entrevistas semiestruturadas e análise de materiais pedagógicos produzidos em atividades gamificadas. Os resultados evidenciam que a gamificação contribui significativamente para o aumento da motivação dos estudantes, fortalecimento das competências socioemocionais e construção de um ambiente escolar mais interativo e colaborativo. O estudo também revela desafios relacionados à infraestrutura escolar, à necessidade de formação docente continuada e à importância de um planejamento didático intencional. Conclui-se que, quando bem aplicada, a gamificação representa uma ferramenta metodológica alinhada aos princípios da BNCC, capaz de impulsionar uma educação democrática, inclusiva e significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação; Educação Básica; Metodologias Ativas; Aprendizagem Significativa; Cultura Digital.

## **ABSTRACT**

This article investigates the use of gamification as a pedagogical strategy in Basic Education, with the aim of analyzing its potential to promote student engagement, active learning, and the transformation of school practices. Using a qualitative and exploratory approach, participant observations, semi-structured interviews, and analysis of pedagogical materials produced in gamified activities were carried out. The results show that gamification contributes significantly to increasing student motivation, strengthening social-emotional skills, and building a more interactive and collaborative school environment. The study also reveals challenges related to school infrastructure, the need for continuing teacher training, and the importance of intentional instructional planning. It is concluded that, when properly applied, gamification represents a methodological tool aligned with the principles of the BNCC, capable of promoting democratic, inclusive, and meaningful education.

**Keywords:** Gamification; Basic Education; Active Methodologies; Meaningful Learning; Digital Culture.



## 1 INTRODUÇÃO

A busca por práticas pedagógicas que promovam engajamento, participação ativa e aprendizagem significativa tem se intensificado no contexto da Educação Básica, especialmente diante dos desafios impostos pelas novas demandas sociais e tecnológicas. Nesse cenário, a gamificação emerge como uma abordagem inovadora que incorpora elementos dos jogos ao ambiente educativo, com o intuito de motivar os estudantes, promover a interação e favorecer o protagonismo na construção do conhecimento (Lorenzoni, 2021; Vianna Et Al., 2013; Zichermann; Cunningham, 2011).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe uma formação integral que articule competências cognitivas, socioemocionais e digitais, valorizando metodologias que tornem a aprendizagem mais significativa e contextualizada (BNCC, 2018). A gamificação, nesse contexto, pode ser compreendida como uma metodologia ativa capaz de atender aos princípios da BNCC, estimulando a resolução de problemas, a cooperação e a autonomia dos estudantes (Bacich, 2017; Garófolo, 2021; Diesel; Marchesan; Martins, 2016).

Além disso, estudiosos como Piaget (1990) e Kishimoto (2011) já destacavam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, apontando o jogo como instrumento de mediação entre o imaginário e o mundo real. Ao integrar mecânicas de jogos à prática pedagógica, o professor potencializa o interesse dos alunos, torna os conteúdos mais atrativos e transforma o espaço da sala de aula em um ambiente de desafios criativos e colaborativos (Contin, 2021; Inácio et al., 2014).

Este artigo tem como objetivo discutir o potencial da gamificação como estratégia pedagógica na Educação Básica, à luz das diretrizes da BNCC e das contribuições teóricas sobre ludicidade, aprendizagem ativa e cultura digital. A partir de uma abordagem qualitativa e de revisão bibliográfica, busca-se refletir sobre as possibilidades e os limites da aplicação da gamificação como ferramenta de inovação no cotidiano escolar, considerando suas implicações para a prática docente e para a aprendizagem significativa dos estudantes.

## 2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e com abordagem descritiva. A escolha por esse tipo de investigação justifica-se pela complexidade do fenômeno analisado – a aplicação da gamificação no contexto da Educação Básica – e pela necessidade de compreender os sentidos atribuídos pelos sujeitos às práticas pedagógicas inovadoras (Kaufmann, 2013; Yin, 2005).

O estudo teve como cenário uma escola pública do Ensino Fundamental, situada em zona urbana, que atende alunos do 7º e 8º anos. O critério de seleção do campo considerou a presença de práticas pedagógicas com o uso de metodologias ativas, em especial aquelas que já desenvolvem projetos com



recursos digitais e lúdicos. Participaram da pesquisa três professores, um coordenador pedagógico e vinte alunos, selecionados por conveniência, de acordo com a disposição em colaborar com a investigação.

A coleta de dados ocorreu por meio de observação participante e entrevistas semiestruturadas, baseando-se na proposta de entrevista compreensiva de Jean-Claude Kaufmann (2013), que valoriza o discurso dos sujeitos e a construção de sentido sobre as experiências vividas. Também foram analisados materiais produzidos pelos alunos nas atividades gamificadas e registros pedagógicos dos docentes envolvidos.

As atividades gamificadas observadas incluíram a utilização de plataformas digitais, como o Google Forms com sistema de pontos e feedbacks automáticos, além de estratégias presenciais como desafios com cartões de recompensa, tabuleiros pedagógicos e missões interdisciplinares. A proposta pedagógica envolvia conteúdos das áreas de Língua Portuguesa e Matemática, com o objetivo de promover aprendizagem ativa, autonomia e cooperação entre os estudantes.

Os dados foram organizados e analisados por meio da análise de conteúdo temático, conforme Bardin (2011), buscando identificar categorias emergentes relacionadas à motivação, engajamento, desafios enfrentados e impactos na aprendizagem. A triangulação dos dados obtidos visou garantir maior confiabilidade às interpretações realizadas.

O estudo foi conduzido com base nos princípios éticos da pesquisa com seres humanos, sendo os participantes informados sobre os objetivos e métodos da investigação. Todos os envolvidos assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, conforme as diretrizes da Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde.

## 2.1 FUNDAMENTOS E DEFINIÇÕES DE GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL

A gamificação é um conceito que tem ganhado destaque nos debates educacionais contemporâneos, especialmente por sua capacidade de envolver os estudantes em processos de aprendizagem significativos e motivadores. De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), a gamificação é o uso de elementos típicos dos jogos – como metas, pontuação, desafios e recompensas – aplicados a contextos não lúdicos, como a sala de aula, com a finalidade de promover engajamento e melhores resultados. Trata-se de uma abordagem pedagógica que não utiliza jogos em si, mas sim a lógica e a estrutura do design de jogos para tornar as atividades escolares mais dinâmicas.

No contexto educacional, essa estratégia tem se mostrado particularmente eficaz com alunos da Educação Básica, pois dialoga diretamente com a cultura digital e com o modo como crianças e adolescentes se relacionam com o conhecimento na contemporaneidade. A estrutura da gamificação permite que os estudantes avancem em seu próprio ritmo, recebam feedback constante e se sintam recompensados por seus progressos, o que contribui para o aumento da motivação intrínseca (Domínguez et al., 2013).



Segundo Vianna et al. (2013), a gamificação propicia um ambiente de aprendizagem mais participativo e criativo. Diferente das práticas pedagógicas tradicionais centradas na transmissão de conteúdos, a gamificação desloca o foco para o estudante como protagonista do processo educativo. Isso favorece o desenvolvimento de competências como autonomia, responsabilidade, cooperação e perseverança, habilidades cada vez mais valorizadas nas diretrizes da BNCC (2018).

A BNCC, ao estabelecer uma formação integral baseada em competências e habilidades, propõe que o ensino ultrapasse a mera memorização de conteúdos e promova aprendizagens significativas e contextualizadas. Nesse cenário, a gamificação se apresenta como um recurso pedagógico que contribui para o alcance dessas competências, pois integra múltiplas linguagens, estimula a resolução de problemas e favorece a interdisciplinaridade (Bacich, 2017).

Além disso, a gamificação tem o potencial de transformar a relação entre professores e alunos, uma vez que promove um ambiente colaborativo e horizontal, no qual o docente atua como mediador e designer de experiências de aprendizagem, e os estudantes são incentivados a tomar decisões e a construir conhecimento de forma ativa (Contin, 2021). Isso se alinha à proposta de Paulo Freire (1981), que defendia uma educação dialógica, crítica e emancipatória.

Contudo, a efetividade da gamificação depende de alguns fatores essenciais: o planejamento intencional das atividades, o alinhamento entre os objetivos de aprendizagem e as dinâmicas gamificadas, a escolha adequada de ferramentas e a observância às necessidades e perfis dos estudantes. Gamificação não é sinônimo de diversão gratuita; seu uso pedagógico exige clareza didática e sensibilidade às singularidades do grupo.

É importante destacar também que a gamificação, quando utilizada com equilíbrio, contribui para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, autocontrole, colaboração e resiliência. A estrutura dos jogos, com seus desafios e conquistas progressivas, oferece um ambiente seguro para que os estudantes experimentem o erro como parte do processo de aprendizagem, algo pouco valorizado nas práticas tradicionais (Zichermann; Cunningham, 2011).

Finalmente, ao incorporar a gamificação como estratégia metodológica, o educador abre possibilidades para uma aprendizagem personalizada, inclusiva e prazerosa, alinhando-se aos princípios da educação contemporânea. Cabe à escola, enquanto instituição social, repensar seus métodos, linguagens e tempos pedagógicos para acolher essas inovações e garantir o direito à aprendizagem de todos os sujeitos.

## 2.2 LUDICIDADE, METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A ludicidade sempre ocupou papel central nos estudos sobre aprendizagem, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para Piaget (1990), o jogo é um meio pelo qual a criança assimila o mundo, elabora símbolos, representa a realidade e desenvolve seu pensamento.



Complementando esse olhar, Kishimoto (2011) reforça que o brincar possui função pedagógica essencial, pois permite a vivência de situações reais por meio de atividades simbólicas e interativas.

Com a crescente inserção das tecnologias digitais no cotidiano das crianças, o ambiente escolar passou a ser desafiado a incorporar essas ferramentas de maneira crítica e criativa. Segundo Bacich (2017), a integração das tecnologias às metodologias ativas é um caminho potente para promover aprendizagens significativas e conectadas à realidade dos estudantes. Nesse contexto, a gamificação surge como um desdobramento dessas metodologias, pois permite a personalização do ensino e o protagonismo discente.

A ludicidade digital, como abordada por Cavalcante Neto E Diniz (2018), se manifesta por meio de brinquedotecas virtuais, jogos interativos e ambientes digitais de aprendizagem, que ampliam as possibilidades de ensino e aprendizagem. O uso dessas tecnologias deve, entretanto, ser orientado por princípios pedagógicos claros, evitando o tecnicismo e a superficialidade.

As metodologias ativas de aprendizagem, como a sala de aula invertida, o ensino por projetos e a aprendizagem baseada em problemas, compartilham com a gamificação o princípio da participação ativa dos estudantes. Conforme Diesel, Marchesan E Martins (2016), essas metodologias possibilitam maior envolvimento dos alunos, pois rompem com a passividade do ensino tradicional e promovem a resolução de problemas concretos.

A inserção da gamificação em práticas baseadas nessas metodologias fortalece a autonomia e o senso de pertencimento dos estudantes ao processo de aprendizagem. Isso ocorre porque os desafios gamificados demandam pensamento estratégico, tomada de decisões e espírito colaborativo — habilidades fundamentais para o século XXI e previstas pela BNCC (2018).

Garófolo (2021) ressalta que a gamificação, aliada às metodologias ativas, estimula o desenvolvimento da criatividade, da empatia e da responsabilidade, além de favorecer o trabalho em equipe e o respeito às diferenças. Esses são elementos que contribuem para a construção de uma escola mais democrática e inclusiva.

Contudo, a adoção dessas estratégias exige mudança na postura docente. O professor deixa de ser mero transmissor de conteúdos e passa a atuar como designer de experiências e mediador do conhecimento. Isso requer formação continuada, planejamento colaborativo e abertura para o uso de diferentes linguagens e tecnologias (Bacich, 2017).

Outro ponto importante diz respeito à infraestrutura das escolas. A efetiva implementação das tecnologias digitais e da gamificação depende de investimentos em equipamentos, conectividade e suporte técnico. Sem esses recursos, a proposta corre o risco de se tornar excludente ou inviável, especialmente nas redes públicas de ensino.

Portanto, o desafio da escola contemporânea é aliar ludicidade, metodologias ativas e tecnologias de forma integrada e crítica, favorecendo a aprendizagem significativa, a inclusão digital e o protagonismo



estudantil. A gamificação, nesse cenário, representa uma ferramenta inovadora e coerente com os princípios da educação transformadora.

### 2.3 GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A motivação é um dos principais fatores que influenciam o sucesso do processo de aprendizagem. A gamificação, ao se basear em recompensas, progressão e competição saudável, consegue gerar um ambiente favorável ao engajamento e à construção de conhecimentos de maneira prazerosa. Conforme Contin (2021), o uso de desafios lúdicos e recompensas simbólicas contribui para manter os estudantes envolvidos e comprometidos com suas tarefas escolares.

Inácio, Ribas E Maria (2014) apontam que a sistemática da gamificação permite que o estudante participe ativamente da construção do saber, transformando-se de receptor passivo em agente ativo. Isso contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, além de favorecer a retenção do conteúdo por meio da experimentação e da vivência prática.

A experiência gamificada oferece um ambiente seguro para errar, tentar novamente e aprender com os próprios erros — aspectos essenciais para a consolidação do conhecimento. Como destacam Zichermann E Cunningham (2011), a lógica dos jogos ensina que a falha é parte do processo, sendo necessário enfrentá-la de maneira construtiva e estratégica.

O engajamento promovido pela gamificação também está diretamente relacionado ao contexto digital dos estudantes. Crianças e adolescentes já estão imersos em ambientes gamificados em plataformas como redes sociais, aplicativos e jogos eletrônicos. Trazer essa linguagem para a escola significa dialogar com seus interesses e ampliar as possibilidades de mediação pedagógica (Lorenzoni, 2021).

Bacich (2017) enfatiza que a gamificação precisa ser planejada com base em objetivos pedagógicos bem definidos e integrada ao currículo escolar. Não se trata apenas de inserir jogos nas aulas, mas de transformar a lógica da aprendizagem em uma experiência ativa, interativa e significativa. Isso exige sensibilidade docente, conhecimento da turma e domínio das ferramentas tecnológicas.

Por fim, cabe destacar que, para garantir o sucesso da gamificação na escola, é necessário um compromisso coletivo entre professores, gestores, famílias e estudantes. Somente com um trabalho colaborativo será possível consolidar uma cultura pedagógica inovadora e coerente com as demandas da sociedade contemporânea.

## 3 RESULTADOS E ANÁLISE

A análise dos dados obtidos ao longo da pesquisa permitiu compreender os efeitos da gamificação sobre o engajamento e a aprendizagem dos alunos da Educação Básica, bem como as percepções dos





professores acerca dessa prática. As informações foram organizadas em três eixos temáticos principais: (1) motivação e participação dos alunos; (2) práticas docentes e planejamento gamificado; (3) desafios e potencialidades da implementação.

### 3.1 MOTIVAÇÃO E PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS

Durante o período de observação, notou-se um aumento expressivo na participação dos alunos nas atividades escolares. Segundo relatos dos professores e registros em diário de bordo, estudantes que anteriormente demonstravam pouco envolvimento com as tarefas passaram a apresentar maior iniciativa, colaboração e entusiasmo nas aulas que utilizavam elementos da gamificação, como recompensas simbólicas, rankings e desafios coletivos.

Os alunos relataram, nas entrevistas, que as atividades “ficaram mais legais e divertidas” e que “não viam a hora de completar as missões para ganhar estrelas”. Essas falas indicam que a gamificação provocou um deslocamento do foco exclusivamente no conteúdo para o processo de aprendizagem, com valorização do percurso e do esforço individual e coletivo.

Outro aspecto observado foi a cooperação entre os estudantes. As atividades em grupos gamificados promoveram interações positivas, respeito às regras e senso de equipe. Isso se alinha aos estudos de Vianna et al. (2013) e Domínguez et al. (2013), que apontam a gamificação como ferramenta para desenvolver habilidades socioemocionais, como empatia, colaboração e resiliência.

### 3.2 PRÁTICAS DOCENTES E PLANEJAMENTO GAMIFICADO

Os professores envolvidos no projeto relataram, em entrevistas semiestruturadas, que a implementação da gamificação exigiu maior dedicação no planejamento das aulas, sobretudo na definição dos critérios de pontuação, criação de desafios e adaptação dos conteúdos ao formato gamificado. No entanto, também reconheceram que esse esforço resultou em aulas mais dinâmicas, contextualizadas e com maior retorno dos estudantes.

Um docente destacou: “Tive que me reinventar, buscar ferramentas, mas percebi que os alunos estavam mais engajados e aprendendo de forma mais ativa”. Esse depoimento evidencia a mudança de postura docente frente às metodologias inovadoras, conforme defendem Bacich (2017) e Diesel, Marchesan e Martins (2016).

O uso de recursos simples, como cartazes, sistemas de pontuação com adesivos e formulários digitais com feedback automático, mostrou-se suficiente para estruturar dinâmicas gamificadas eficazes, mesmo em uma escola com limitações tecnológicas. Isso reforça a ideia de que a gamificação não depende exclusivamente de dispositivos digitais sofisticados, mas sim de um planejamento pedagógico criativo e intencional.





### 3.3 DESAFIOS E POTENCIALIDADES DA IMPLEMENTAÇÃO

Entre os principais desafios apontados pelos docentes, destacaram-se: a resistência inicial de parte da equipe pedagógica, a dificuldade em mensurar os resultados das aprendizagens com critérios objetivos e a carência de formação continuada sobre o tema. Tais aspectos estão em consonância com os apontamentos de Lorenzoni (2021), que ressalta a importância de políticas formativas e apoio institucional para a consolidação das práticas inovadoras.

Ainda assim, os professores reconheceram que a gamificação contribuiu para diversificar as estratégias de ensino, fortalecer o vínculo com os estudantes e favorecer a aprendizagem ativa. A coordenadora pedagógica da escola também destacou que as práticas gamificadas “promoveram um ambiente mais leve e acolhedor, com menos indisciplina e mais foco nas atividades”.

Do ponto de vista dos alunos, a percepção geral foi positiva. Ao serem questionados sobre as diferenças entre aulas tradicionais e gamificadas, os estudantes responderam que “nas aulas com jogo o tempo passa mais rápido” e que “dá vontade de acertar mais para ganhar pontos”. Isso sugere que a gamificação pode atuar como um catalisador da motivação escolar, especialmente entre estudantes em situação de vulnerabilidade social.

Por fim, os dados indicam que a gamificação, quando aplicada de forma consciente e alinhada aos objetivos da BNCC, pode ser um caminho eficaz para melhorar a qualidade da educação, promover equidade e estimular o protagonismo estudantil.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação sobre o uso da gamificação na Educação Básica permitiu constatar que essa estratégia pedagógica apresenta alto potencial para promover o engajamento dos estudantes, melhorar os processos de aprendizagem e transformar a dinâmica da sala de aula. A lógica dos jogos, com seus desafios progressivos, recompensas simbólicas e ambiente seguro para o erro, mostrou-se eficaz na criação de uma experiência escolar mais atrativa e significativa.

Os dados indicaram que a gamificação contribui para o fortalecimento de competências socioemocionais, como a cooperação, o respeito ao outro, a resiliência frente às dificuldades e o desenvolvimento da autonomia. Além disso, observou-se que os alunos apresentaram maior interesse pelas atividades escolares e participaram ativamente das propostas gamificadas, inclusive aqueles com histórico de desmotivação ou baixo rendimento.

Do ponto de vista docente, a gamificação demandou planejamento mais elaborado, reorganização do tempo pedagógico e uso criativo dos recursos disponíveis. Professores relataram desafios quanto à infraestrutura e à resistência inicial de parte da equipe, mas também reconheceram avanços significativos no clima escolar e no envolvimento dos alunos com o conteúdo.



A pesquisa também evidenciou a importância da formação continuada dos educadores para o uso consciente e eficaz das metodologias ativas, incluindo a gamificação. É necessário que os docentes conheçam os fundamentos teóricos da prática gamificada, saibam articular os objetivos pedagógicos aos elementos do jogo e respeitem as especificidades de cada turma.

Por fim, destaca-se que a gamificação não deve ser tratada como um modismo ou como um fim em si mesma, mas como uma ferramenta estratégica, inserida em um projeto pedagógico comprometido com uma educação democrática, inclusiva e transformadora. Quando aplicada com intencionalidade, sensibilidade e embasamento teórico, a gamificação pode contribuir significativamente para a qualidade da educação pública brasileira.



## REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian. Desafios e possibilidades de integração das tecnologias digitais. Revista Pátio, n. 81, fev./abr. 2017, p. 37-39. Disponível em: <https://loja.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/13063/desafios-e-possibilidades-de-integracao-das-tecnologias-digitais.aspx>. Acesso em: 28 mar. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 21 fev. 2021.
- CAVALGANTE NETO, F. S.; DINIZ, J. R. B. Brinquedoteca virtual: ludicidade e tecnologia na formação de novos pedagogos. In: CIAED – Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 24., 2018. Anais [...]. 3 a 7 de outubro. Disponível em: <https://abed.org.br/congresso2018/anais/trabalhos/611.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2021.
- CONTIN, Alex. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Geekie, 2021. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 21 fev. 2021.
- DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. Revista Signos, Lajeado, v. 41, n. 1, 2016. Disponível em: <http://www.univates.br/revistas/index.php/signos/article/view/1008>. Acesso em: 28 mar. 2021.
- DOMÍNGUEZ, Adrián et al. Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. Computers & Education, v. 63, p. 380-392, 2013.
- FREIRE, Paulo. Ação cultural para a liberdade e outros escritos. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1981.
- GARÓFOLO, Débora. Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado. Nova Escola, 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias>. Acesso em: 29 mar. 2021.
- INÁCIO, Raul; RIBAS, Vania; MARIA, Luciane. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciana Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina (orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=r6TcBAAAQBAJ>. Acesso em: 21 fev. 2021.
- KAUFMANN, Jean-Claude. A entrevista compreensiva: um guia para pesquisa de campo. Petrópolis: Vozes; Maceió: Edufal, 2013.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- LORENZONI, Marcela. Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. Geekie, 2021. Disponível em: <https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 21 fev. 2021.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.
- VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.



YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011.