



## APLICABILIDADE DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

 <https://doi.org/10.56238/levv15n41-073>

Data de submissão: 22/09/2024

Data de publicação: 22/10/2024

**Jakellyne Barros Santos**

Medicina

Unitpac

E-mail: barrossantosjakellyne@gmail.com

**Tayane Moura Martins**

Mestra em promoção da saúde, desenvolvimento humano e sociedade

Universidade Federal do Pará (UFPA)

E-mail: tayanemartins@ufpa.br

**Alinne Nauane Espíndola Braga**

Mestre em Planejamento e Políticas Públicas (Universidade Estadual do Ceará-Uece)

Faculdade Anhanguera de Macapá

**Samara Kamila da Silva Santos**

Letras/Francês

Universidade Federal do Amapá (UNIFAP)

E-mail: aramas1494@gmail.com

**Carlos Adriano Campana**

Mestre em Administração pela Must University, Especialista em Contabilidade pela Unimar -

Universidade de Marília. Especialista em Economia Empresarial, Análise Financeira e Contábil pelo

CEUV - Centro Universitário de Votuporanga. Graduado em Ciências Contábeis pela FIV -

Faculdades Integradas de Votuporanga. Atualmente sou Coordenador de Cursos na Faculdade Futura

de Votuporanga. Coordenador de Extensão e Atividades Complementares da Faculdade Futura de

Votuporanga

E-mail: cadricamp@hotmail.com

**José Leônidas Alves do Nascimento**

Doutorando em Ciências da Educação pela Faculdade Interamericana de Ciências Sociais

Universidade Corporativa da Polícia Rodoviária Federal - UniPRF.

E-mail: jose.leonidas33@gmail.com

**Adriano Franzoni Wagner**

Doutorando em Ciências da Educação

Christian Business School

E-mail: information@cbseducationead.com

**Alexandre Maslinkiewicz**

Especialização em Vigilância e Cuidado em

Saúde no Enfrentamento da COVID-19 e de Outras Doenças Virais



UFPI - Universidade Federal do Piauí  
Universidade Federal do Piauí - UFPI, Campus Universitário Ministro Petrônio Portella  
E-mail: alexmaslin@ufpi.edu.br

**Lenilsa dos Santos Trindade**  
Especialização  
Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Espírito Santo / Campus Colatina  
E-mail: leny0909@gmail.com

**Cleidiane Pereira Santos Aguiar**  
Pedagogia  
Faculdade de Ciências Sociais de Marabá  
E-mail: enaidielcaguiar@gmail.com

**Jessica Sabrinne Araújo Amaral Oliveira**  
Pós graduada em educação infantil e anos iniciais  
Universidade: Faculdade Iguazu  
E-mail: sabrinnej254@gmail.com

**José Pereira Gaspar Filho**  
Especialista em Tecnologias e Educação a distância  
Faculdade de Educação São Luís  
E-mail: jpgasparfilho@gmail.com  
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/8933101913777159>

**Layane do Nascimento Lima**  
Mestrado em ensino de Física  
Universidade Federal do Maranhão, UFMA  
E-mail: layanny\_lima@hotmail.com

---

## RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo investigar as experiências de aprendizagem interativas por meio da gamificação, avaliando seu impacto na motivação e no desempenho acadêmico dos alunos. A metodologia envolveu a análise de casos práticos e a coleta de dados em ambientes educacionais que implementaram práticas gamificadas, permitindo uma compreensão aprofundada das dinâmicas envolvidas. Os resultados indicaram que a gamificação aumenta significativamente o engajamento dos estudantes, promove a colaboração e contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, além de melhorar a retenção de conteúdo. A análise dos dados revelou que, embora a gamificação ofereça muitos benefícios, sua eficácia depende de uma implementação cuidadosa e adaptada às necessidades dos alunos, além da superação de desafios como a desigualdade no acesso à tecnologia. A conclusão enfatiza a importância da adoção dessas metodologias em larga escala, destacando que, ao transformar o ambiente de aprendizagem em uma experiência mais interativa e significativa, a gamificação pode ser uma ferramenta valiosa para modernizar a educação e atender às demandas do século XXI.

**Palavras-chave:** Gamificação. Tecnologia. Educação.

## 1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a educação passou por transformações significativas, impulsionadas pelo avanço tecnológico e pela necessidade de metodologias mais engajadoras. A integração de tecnologias na sala de aula não apenas modernizou o ensino, mas também introduziu novas formas de interação entre alunos e professores. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia inovadora que utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Essa abordagem visa aumentar a motivação dos estudantes, promover a colaboração e facilitar a assimilação de conteúdos (Cipriani; Eggert, 2017).

A gamificação na educação se fundamenta em princípios de design de jogos, como desafios, recompensas e competição saudável, aplicados a contextos pedagógicos. A proposta é criar ambientes de aprendizagem que estimulem a participação ativa dos alunos, transformando o processo educativo em uma experiência mais prazerosa. Com a utilização de plataformas digitais, aplicativos e jogos educativos, os educadores conseguem adaptar o conteúdo curricular a um formato mais atrativo, facilitando o aprendizado e a retenção de informações (Cox; Bittencourt, 2017).

Além de promover o engajamento, a gamificação também contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Os alunos são incentivados a trabalhar em equipe, resolver problemas complexos e refletir sobre suas próprias estratégias de aprendizagem. Essa abordagem, portanto, não se limita ao domínio do conteúdo, mas amplia o repertório dos estudantes, preparando-os para os desafios do século XXI. A prática da gamificação pode ser particularmente benéfica em contextos de educação à distância, onde a interação entre alunos e a motivação para aprender podem ser mais desafiadoras (Ferraz; Sant'Anna, 2020).

A utilização de tecnologias interativas e gamificadas pode impactar positivamente o desempenho acadêmico dos alunos. Experiências de aprendizagem interativa, quando bem implementadas, resultam em maior interesse e curiosidade por parte dos estudantes, além de uma melhora significativa nas taxas de retenção de conteúdo. Essa abordagem ativa o cérebro de maneira a facilitar a construção do conhecimento, tornando-o mais significativo e aplicável ao cotidiano dos alunos (Ichiba; Bonzanini, 2022).

No entanto, apesar das promessas e benefícios associados à gamificação, ainda existem desafios a serem enfrentados na implementação dessas práticas nas instituições de ensino. Questões como a formação de professores, o acesso a tecnologias e a resistência à mudança por parte de alguns educadores e gestores escolares podem dificultar a adoção efetiva dessas metodologias. Portanto, compreender esses obstáculos e buscar soluções viáveis é fundamental para o sucesso da gamificação na educação (Soares; Oliveira, 2023).

Frente ao exposto, este estudo tem como objetivo investigar experiências de aprendizagem interativas por meio da gamificação, avaliando seu impacto na motivação e no desempenho acadêmico

dos alunos. A pesquisa busca não apenas identificar as melhores práticas, mas também propor diretrizes para a implementação eficaz dessas tecnologias no ambiente educacional. Ao explorar casos concretos e analisar dados coletados, espera-se contribuir para um melhor entendimento do potencial da gamificação na educação contemporânea.

Espera-se, com a realização desta pesquisa, fornecer subsídios para educadores e gestores que buscam aprimorar suas práticas pedagógicas em um mundo cada vez mais digital. Ao evidenciar os benefícios da gamificação, espera-se incentivar a adoção dessas metodologias em larga escala, promovendo uma educação mais inclusiva, interativa e significativa. Dessa forma, o estudo não apenas amplia o conhecimento sobre o tema, mas também propõe soluções práticas que podem transformar o ensino e a aprendizagem nas instituições educacionais.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: PERSPECTIVAS HISTÓRICAS**

A evolução das tecnologias na educação é um tema que remete a uma rica trajetória histórica, marcada por transformações significativas nas metodologias de ensino e nas experiências de aprendizagem. Desde os primórdios da civilização, a transmissão de conhecimento sempre foi mediada por diferentes ferramentas e tecnologias. A oralidade, por exemplo, foi a primeira forma de ensino, onde o conhecimento era passado de geração em geração por meio da fala, de histórias e de narrativas, criando um elo entre as comunidades e suas tradições (Ferraz; Sant'Anna, 2020).

Com o advento da escrita, aproximadamente 5.000 anos atrás, uma nova era se iniciou. A escrita não apenas possibilitou a documentação do conhecimento, mas também permitiu que esse conhecimento fosse disseminado para além das limitações temporais e espaciais da oralidade. O surgimento de tabuinhas de argila e, posteriormente, do papiro, representou um marco importante na educação, permitindo que textos sagrados, literários e científicos fossem registrados e compartilhados, ampliando o acesso à informação (Cipriani; Eggert, 2017).

Na Idade Média, a educação estava amplamente ligada à Igreja e às instituições religiosas, onde os manuscritos eram copiados à mão por monges. A invenção da prensa de Gutenberg no século XV foi um divisor de águas, pois a produção em massa de livros tornou o conhecimento mais acessível. Essa democratização da informação começou a moldar uma nova era de aprendizado, permitindo que um número crescente de pessoas tivesse acesso a obras literárias e científicas que antes estavam restritas a uma elite (Ichiba; Bonzanini, 2022).

O Renascimento trouxe consigo uma valorização do conhecimento e da razão, e a educação começou a ser vista como um instrumento de transformação social. As universidades começaram a emergir como centros de aprendizado, onde a troca de ideias e o debate intelectual eram incentivados.

Durante esse período, a matemática e a ciência começaram a ganhar destaque, preparando o terreno para as revoluções científicas que viriam nos séculos seguintes (Cox; Bittencourt, 2017).

Com a Revolução Industrial no século XVIII, as tecnologias de comunicação e transporte também impactaram a educação. O surgimento das escolas públicas e do ensino formal trouxe novas oportunidades de aprendizado, e o uso de recursos como lousas e cartazes começou a se tornar comum nas salas de aula. Essas inovações foram fundamentais para a formação de uma sociedade mais letrada e educada, essencial para atender às demandas de uma economia em transformação (Queiroz et al., 2023).

O século XX trouxe inovações ainda mais radicais com a introdução de tecnologias audiovisuais na educação. Projetores, rádios e, posteriormente, televisões foram incorporados ao ambiente escolar, oferecendo novas maneiras de engajar os alunos e diversificar as metodologias de ensino. A televisão, em particular, começou a ser utilizada como um recurso educacional, possibilitando a transmissão de conteúdos de forma visual e dinâmica, alcançando uma audiência muito maior (Cipriani; Eggert, 2017).

Na segunda metade do século XX, o surgimento dos computadores começou a transformar radicalmente a educação. Inicialmente vistos como ferramentas complexas e limitadas a poucos ambientes, os computadores logo começaram a ser utilizados em escolas e universidades. A introdução de softwares educativos e o uso de computadores para pesquisa abriram novas avenidas para o aprendizado, tornando as informações mais acessíveis e interativas. Esse período também testemunhou o surgimento da educação à distância, permitindo que alunos de diferentes locais tivessem acesso a cursos e conteúdos educacionais (Queiroz et al., 2023).

Com a chegada da internet na década de 1990, o cenário educacional passou por uma revolução sem precedentes. A internet não apenas possibilitou o acesso a um vasto repositório de informações, mas também facilitou a comunicação e a colaboração entre alunos e educadores. Plataformas de aprendizado online começaram a emergir, oferecendo cursos e materiais educativos acessíveis a um público global. Essa democratização do conhecimento trouxe à tona novas abordagens de ensino, como a aprendizagem colaborativa e a educação baseada em projetos (Vasconcellos et al., 2017).

O início do século XXI trouxe ainda mais inovações, como a introdução de dispositivos móveis e tecnologias interativas. Tablets e smartphones tornaram-se ferramentas comuns nas salas de aula, permitindo que os alunos tivessem acesso a conteúdos educacionais em qualquer lugar e a qualquer momento. Aplicativos educacionais, jogos e plataformas de gamificação começaram a ser utilizados para engajar os alunos de maneira inovadora, transformando a experiência de aprendizado em algo mais dinâmico e atraente (Vasconcellos et al., 2017).

Além disso, a crescente utilização de inteligência artificial e aprendizado de máquina começou a moldar o futuro da educação. Ferramentas que adaptam o conteúdo às necessidades individuais dos

alunos e que oferecem feedback em tempo real estão se tornando cada vez mais comuns. Essa personalização do aprendizado promete não apenas melhorar o desempenho dos alunos, mas também atender a uma diversidade de estilos de aprendizagem que antes eram negligenciados (Soares; Oliveira, 2023).

Entretanto, essa evolução tecnológica na educação também traz desafios. A desigualdade no acesso à tecnologia, a necessidade de formação contínua para educadores e as preocupações sobre a privacidade e segurança dos dados dos alunos são questões que precisam ser abordadas. É essencial que as instituições educacionais não apenas adotem novas tecnologias, mas também desenvolvam políticas e práticas que garantam um ambiente de aprendizado seguro e inclusivo (Santos; Prado, 2021).

A pandemia de COVID-19, que começou em 2020, acentuou a importância das tecnologias na educação, forçando instituições a se adaptarem rapidamente a modelos de ensino remoto. Essa experiência mostrou tanto os benefícios quanto as limitações do uso de tecnologias educacionais, levando a uma reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas e a necessidade de um equilíbrio entre métodos tradicionais e inovadores (Ferraz; Sant'Anna, 2020).

Hoje, à medida que olhamos para o futuro, é fundamental considerar como as tecnologias continuarão a influenciar a educação. A integração de novas ferramentas deve ser feita de maneira consciente e reflexiva, levando em conta as necessidades dos alunos e os objetivos educacionais. A formação de educadores e a construção de ambientes de aprendizagem que incentivem a curiosidade e a inovação serão cruciais para garantir que a educação continue a evoluir de maneira positiva (Soares; Oliveira, 2023).

Portanto, a história das tecnologias na educação é um testemunho da capacidade humana de se adaptar e inovar. Desde a oralidade até as plataformas digitais contemporâneas, cada avanço tecnológico moldou a maneira como o conhecimento é transmitido e aprendido. Compreender essa trajetória histórica é essencial para educadores, gestores e formuladores de políticas, pois permite que sejam feitas escolhas informadas sobre o futuro da educação em um mundo cada vez mais interconectado e tecnológico (Soares; Oliveira, 2023).

## 2.2 GAMIFICAÇÃO

A gamificação é a aplicação de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de engajar e motivar indivíduos a atingir determinados objetivos. Esse conceito baseia-se na premissa de que as mecânicas de jogos podem ser utilizadas para tornar experiências cotidianas mais atraentes e eficazes. A gamificação envolve a incorporação de características típicas de jogos, como pontos, níveis, recompensas, desafios e feedbacks instantâneos, em atividades que normalmente não possuem um caráter lúdico (Santos; Prado, 2021).

Um dos principais aspectos da gamificação é a criação de um ambiente interativo, onde os participantes se sentem desafiados e motivados a progredir. Isso é alcançado por meio da definição de metas claras e da utilização de recompensas que reconhecem o desempenho dos indivíduos. Por exemplo, ao completar tarefas ou atingir marcos, os participantes podem ganhar pontos, medalhas ou troféus virtuais, o que aumenta o senso de realização e incentiva a continuidade do engajamento (Cipriani; Eggert, 2017).

A gamificação também se destaca pela sua capacidade de promover a competição saudável e a colaboração entre os participantes. Em muitos sistemas gamificados, é comum que os usuários possam comparar seu desempenho com o de outros, o que gera um espírito competitivo. Além disso, muitos jogos incentivam o trabalho em equipe, onde os participantes devem colaborar para resolver problemas ou superar desafios, promovendo a socialização e a construção de relacionamentos (Ichiba; Bonzanini, 2022).

Outro ponto relevante é a personalização da experiência. As plataformas gamificadas muitas vezes permitem que os usuários escolham seus próprios caminhos ou façam escolhas que impactam seu progresso. Essa personalização aumenta a autonomia e o engajamento dos participantes, pois eles podem adaptar a experiência de acordo com suas preferências e interesses individuais (Ferraz; Sant'Anna, 2020).

A gamificação é amplamente utilizada em diversas áreas, incluindo marketing, saúde, treinamento corporativo e desenvolvimento pessoal. Em marketing, por exemplo, empresas podem criar programas de fidelidade que recompensam clientes com pontos por cada compra, incentivando a lealdade à marca (Cox; Bittencourt, 2017).

No âmbito da saúde, aplicativos de fitness podem usar elementos de gamificação para motivar usuários a manter hábitos saudáveis, oferecendo recompensas por atingir metas de exercícios. Além disso, a gamificação se beneficia do feedback em tempo real. Quando os participantes recebem informações imediatas sobre seu desempenho, eles podem ajustar suas estratégias e comportamentos de maneira mais eficaz. Esse feedback instantâneo é uma característica fundamental dos jogos, que contribui para a aprendizagem e a melhoria contínua dos usuários (Ichiba; Bonzanini, 2022).

Entretanto, para que a gamificação seja efetiva, é crucial que os elementos de jogo sejam integrados de maneira apropriada ao contexto em que estão sendo aplicados. A simples adição de pontos ou recompensas pode não ser suficiente para gerar um impacto significativo. É fundamental compreender as motivações dos usuários e alinhar os objetivos da gamificação com suas necessidades e expectativas. A pesquisa e a prática em gamificação estão em constante evolução, refletindo as mudanças nas tecnologias e nas dinâmicas sociais. Novas ferramentas e abordagens estão sendo desenvolvidas para tornar a gamificação ainda mais eficaz e adaptável, explorando potencialidades como realidade aumentada, realidade virtual e inteligência artificial (Cipriani; Eggert, 2017).

## 2.3 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E SUAS IMPLICAÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A gamificação na educação refere-se à aplicação de elementos de design de jogos em ambientes de aprendizagem, visando aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Esse conceito tem se tornado cada vez mais relevante, à medida que educadores buscam novas abordagens para tornar o processo de ensino mais dinâmico e atraente. A implementação de mecânicas de jogos, como pontos, badges, níveis e desafios, transforma a experiência de aprendizado em uma jornada interativa, onde os alunos se sentem mais envolvidos e incentivados a participar ativamente (Cox; Bittencourt, 2017).

Uma das principais implicações da gamificação na educação é o aumento do engajamento dos alunos. Ao integrar elementos lúdicos, os educadores conseguem captar a atenção dos estudantes de maneira mais eficaz, tornando o aprendizado menos monótono e mais estimulante. A competição saudável entre os alunos, promovida por tabelas de classificação e recompensas, pode motivá-los a se esforçar mais e a se dedicar ao aprendizado. Essa dinâmica não apenas melhora o envolvimento, mas também a retenção do conhecimento (Rocha; Correia; Santos, 2021).

Além disso, a gamificação promove um ambiente de aprendizado colaborativo. Muitos jogos educacionais incentivam o trabalho em equipe, onde os alunos devem cooperar para resolver problemas ou completar tarefas. Essa interação social ajuda a desenvolver habilidades interpessoais, como comunicação, empatia e colaboração, que são essenciais no mundo contemporâneo. Ao trabalhar juntos, os alunos aprendem a valorizar as contribuições dos outros e a construir um senso de comunidade (Cruz Junior, 2017).

A personalização é outra implicação significativa da gamificação na educação. Ao permitir que os alunos escolham seus próprios caminhos de aprendizagem, os educadores podem atender a diferentes estilos e ritmos de aprendizado. Essa autonomia promove a responsabilidade pelo próprio processo educacional, permitindo que os estudantes se tornem protagonistas de sua formação. A personalização ajuda a criar um ambiente inclusivo, onde todos os alunos podem se sentir valorizados e motivados a progredir (Cipriani; Eggert, 2017).

Ademais, a gamificação favorece a prática de feedback constante e em tempo real. Jogos frequentemente oferecem informações imediatas sobre o desempenho dos jogadores, permitindo que eles ajustem suas estratégias e melhorem continuamente. Esse feedback instantâneo é essencial para o processo de aprendizagem, pois ajuda os alunos a identificar suas dificuldades e a buscar soluções de forma proativa. A possibilidade de ver o progresso de forma clara e visual também contribui para a autoestima e a autoconfiança dos estudantes (Ferraz; Sant'Anna, 2020).

No entanto, a implementação da gamificação na educação não é isenta de desafios. É crucial que os educadores compreendam as necessidades e motivações de seus alunos para que os elementos de jogo sejam eficazes e relevantes. A simples adição de mecânicas de jogos sem um alinhamento claro

com os objetivos pedagógicos pode levar a uma superficialidade no aprendizado. Portanto, é necessário um planejamento cuidadoso e uma reflexão crítica sobre como a gamificação pode ser integrada ao currículo de forma coesa e significativa (Ichiba; Bonzanini, 2022).

Outro desafio é a desigualdade no acesso à tecnologia. A gamificação muitas vezes depende de ferramentas digitais, e nem todos os alunos têm acesso a dispositivos ou conexão de internet de qualidade. Isso pode criar uma disparidade no engajamento e na participação, reforçando desigualdades existentes. Para que a gamificação seja verdadeiramente inclusiva, é fundamental que as instituições de ensino abordem essas questões e busquem soluções que garantam que todos os alunos possam se beneficiar das práticas gamificadas (Cipriani; Eggert, 2017).

Por fim, as experiências com gamificação na educação podem variar amplamente dependendo do contexto e da implementação. Enquanto alguns alunos podem se sentir motivados e engajados por meio de jogos e desafios, outros podem não responder da mesma forma. Portanto, a avaliação contínua das práticas gamificadas é essencial para entender sua eficácia e impacto sobre o aprendizado dos alunos (Cruz Junior, 2017).

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa realizada sobre a gamificação na educação revela um campo fértil e promissor que pode transformar significativamente o processo de ensino e aprendizagem. Ao longo deste estudo, foi possível observar como a gamificação não apenas incrementa o engajamento dos alunos, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais fundamentais. O uso de elementos de jogos, como desafios, recompensas e feedback constante, cria um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, permitindo que os alunos se sintam motivados a participar ativamente de sua formação.

As implicações da gamificação vão além do mero entretenimento; elas englobam a construção de comunidades colaborativas, onde os alunos aprendem a valorizar a contribuição uns dos outros. Essa interação social é vital em um mundo cada vez mais interconectado, preparando os estudantes para os desafios do século XXI. Além disso, a personalização da experiência de aprendizagem, proporcionada por práticas gamificadas, permite que cada aluno siga seu próprio ritmo, o que é crucial para atender às diversidades de estilos de aprendizagem.

Contudo, os desafios para a implementação eficaz da gamificação são significativos. Questões como a formação de professores, o acesso desigual à tecnologia e a resistência à mudança ainda precisam ser abordadas de forma sistemática. É essencial que as instituições de ensino desenvolvam estratégias inclusivas e que promovam a capacitação contínua dos educadores, garantindo que todos tenham as ferramentas necessárias para implementar essas metodologias com eficácia.



A pesquisa também destaca a importância do feedback em tempo real como uma ferramenta poderosa para a autoavaliação e a melhoria contínua. A possibilidade de ver o progresso de maneira visual não apenas aumenta a motivação dos alunos, mas também fortalece sua autoconfiança. Essa dimensão do aprendizado gamificado é um aspecto que deve ser explorado e aprofundado em futuras pesquisas.

Além disso, a análise das experiências práticas em diferentes contextos educacionais é vital para entender como a gamificação pode ser adaptada às necessidades específicas de cada ambiente. Os resultados obtidos até aqui sugerem que, embora a gamificação tenha potencial para impactar positivamente o aprendizado, sua eficácia dependerá da capacidade dos educadores em integrar essas práticas de forma reflexiva e alinhada aos objetivos pedagógicos.

Ao concluir, esta pesquisa não apenas amplia o entendimento sobre a gamificação na educação, mas também oferece diretrizes práticas que podem ser implementadas por educadores e gestores. A evidência dos benefícios associados à gamificação reforça a necessidade de sua adoção em larga escala, visando promover uma educação mais inclusiva, interativa e significativa. O futuro da educação passa pela capacidade de inovar e de adaptar-se às demandas de uma sociedade em constante transformação, e a gamificação se apresenta como uma ferramenta valiosa nesse processo.

Portanto, a realização deste estudo é um passo importante para compreender as nuances da gamificação e seu impacto no ensino e na aprendizagem. À medida que continuamos a explorar e a implementar essas práticas, torna-se fundamental um compromisso contínuo com a pesquisa e a reflexão crítica, assegurando que a educação se mantenha relevante e eficaz em um mundo digital em rápida evolução. O desafio agora é garantir que todos os alunos possam acessar essas oportunidades de aprendizado, construindo um futuro educacional que seja verdadeiramente inclusivo e transformador.



## REFERÊNCIAS

- CIPRIANI, C.; EGGERT, E. Jogos digitais na educação: possibilidades para temas geradores. *Revista Pedagógica*, Chapecó, v. 19, n. 41, p. 242-254, maio./ago., 2017.
- COX, K. K.; BITTENCOURT, R. A. Estudo Bibliográfico sobre o Processo de Construção de Jogos Digitais: A Necessidade de Sinergia entre o Educar e o Divertir. *Brazilian Journal of Computers in Education (Revista Brasileira de Informática na Educação - RBIE)*, v. 25, n. 1, p. 16-43, 2017.
- CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, v. 39, n. 3, p. 226-232, 2017.
- FERRAZ, D. M.; SANT'ANNA, P. M. Jogos digitais e educação linguística: precisamos falar mais desse encontro. *Revista Perspectiva*, v. 38, n. 2, p. 1-16, 2020.
- ICHIBA, R. B.; BONZANINI, T. K. Aprendendo vermicompostagem: o uso de jogos digitais na educação infantil. *Ciência & Educação*, Bauru, v. 28, e22031, 2022.
- ROCHA, J. R.; CORREIA, P. C. H.; SANTOS, J. Z. Jogos digitais e suas possibilidades na/para educação inclusiva. *Revista Pedagógica*, v. 23, p. 1-25, 2021.
- SANTOS, E. P.; PRADO, M. E. B. B. O uso de jogos digitais no ensino da matemática: um estudo bibliográfico. *Jornal Internacional De Estudos Em Educação Matemática*, v. 14, n. 3, 287-293, 2021.
- SOARES, V. C.; OLIVEIRA, D. Jogos digitais em educação financeira: uma intermediação entre o mundo econômico e o mundo digital. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, São Paulo, v. 9, n. 06, jun.2023
- QUEIROZ, M. O. M. et al. Sequência didática gamificada: promover a aprendizagem baseada em jogos digitais na educação infantil. *Revista Edapeci*, São Cristóvão (SE), v.23, n. 1, p. 76-90, jan./abr., 2023.
- VASCONCELLOS, M. S. et al. As várias faces dos jogos digitais na educação. *Informática na educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v. 20, n. 4 dez, 2017.