


TUTORIA E GAMIFICAÇÃO: EXPERIÊNCIAS INOVADORAS PARA O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

 <https://doi.org/10.56238/arev7n4-306>

Data de submissão: 30/03/2025

Data de publicação: 30/04/2025

Joelson Miranda Ferreira

Doutor em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS), Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela MUST UNIVERSITY, Universidade Aberta do Brasil – UAB, Rua Castro Alves, S/N-Centro, CAL/BA.
E-mail: joelsonfsaba@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9470397824342088>
Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-0349-6966>

Danubia da Costa Teixeira

Doutora em Estudos Linguísticos, Faculdade Única de Ipatinga e Faculdade Prominas de Montes Claros, Av. Pres. Antônio Carlos, 6627 - Pampulha, Belo Horizonte - MG, 31270-901.
E-mail: tutoradanubia@unicaead.com.br

Alex Cesário de Oliveira

Graduado em Licenciatura em Matemática pelo Centro Universitário Internacional Uninter e Licenciatura em Pedagogia pelo Centro Universitário Católico Ítalo Brasileiro, Especialista em Matemática, suas tecnologias e o mundo do trabalho e Especialista Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ambas pela Universidade Federal do Piauí.
E-mail: alex.cesario@educacao.mg.gov.br
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4958789130834575>

Leomara Coelho Damasceno

Mestre em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Rua Edgar Chastinet, S/N, São Geraldo, Juazeiro (BA). Pedagoga e Analista em Gestão Educacional.
E-mail: leomaracoelho@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/5554513391214273>

Francisco Cláudio Costa de Freitas

Mestre em Climatologia- UECE 2018, Local de trabalho: Seduc Ceará, Av. Gen. Afonso Albuquerque Lima - Cambé, Fortaleza - CE, 60822-325.
E-mail: claudiofreitasgeo@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0599108726800788>

Renato Rodrigues da Silva

Mestre em Gestão de Serviços de Saúde, Universidade Federal de Minas Gerais, Av. Alfredo Balena, 190, Santa Efigênia - Belo Horizonte/MG - CEP 30130-100.
E-mail: renatocolega@gmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9049482480674032>

Jozilene Coutinho Alves

Especialista em Gestão Escolar, Instituto Superior de Educação Profº Aldo Muylaert-ISEAPAM,
Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro, Brasil.
E-mail: jozicoutinhoo@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8497481840252664>

Géssica Araújo Nunes Calvi

Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS),
Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação, Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo
(SEDU), Avenida Mateus Toscano, 163 Nova Venécia-ES.
E-mail: gessicanunes1991@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1122275931592261>

Bruno Pires Sombra

Mestre em Ciências Físicas Aplicadas pela Universidade Estadual do Ceará, Av. Dr. Silas Munguba,
1700 - Campus do Itaperi, Fortaleza, CE, Professor EBTT no Instituto Federal de Educação, Ciência
e Tecnologia do Piauí.
E-mail: brunosombra@ifpi.edu.br
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8830451194486054>

Antônio Washington de Oliveira Júnior

PHD in education science pela Word University Ecumenical, Flórida - USA (2022). Professor em
Educação Especial, na Secretaria do Estado do RN - SEEC, desde (2023).
E-mail: juba.treinador.rn@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9039261328601415>

George Dias Ferreira

Mestre em Educação, Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC -CE), Av. General
Afonso Albuquerque Lima, s/n - Cambéba, Fortaleza - CE, 60822-325.
E-mail: georgediasprof@gmail.com
Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0442903388577220>

RESUMO

A integração entre tutoria e gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para potencializar o engajamento dos alunos na Educação a Distância (EaD). Ao utilizar elementos lúdicos como pontuação, rankings, desafios e recompensas, a gamificação contribui para tornar a experiência de aprendizagem mais atrativa e motivadora. Nesse contexto, a figura do tutor ganha protagonismo ao mediar as interações pedagógicas, acompanhar o desempenho dos alunos e estimular a participação ativa nas atividades propostas. A experiência inovadora reside na articulação entre o papel humanizado do tutor e o uso de recursos tecnológicos interativos, que favorecem a construção do conhecimento de forma colaborativa e significativa. Estudos e práticas relatados em diferentes instituições apontam que essa abordagem pode reduzir a evasão, fortalecer o vínculo entre alunos e ambiente virtual e promover uma aprendizagem mais envolvente. Assim, a tutoria gamificada emerge como uma alternativa promissora para enfrentar os desafios da EaD, promovendo não apenas a permanência dos estudantes, mas também sua autonomia e protagonismo no processo educativo.

Palavras-chave: Tutoria. Personalização. Ensino. Metodologias Ativas.

1 INTRODUÇÃO

A Educação a Distância (EaD) tem se consolidado como uma modalidade educacional em constante crescimento, especialmente diante das transformações tecnológicas e das necessidades de flexibilização dos processos de ensino e aprendizagem. Com o avanço das plataformas digitais, novas possibilidades metodológicas emergem para atender às demandas de estudantes que buscam autonomia, acessibilidade e dinamicidade na construção do conhecimento. No entanto, um dos principais desafios enfrentados pelas instituições que ofertam cursos nessa modalidade é o engajamento dos alunos, frequentemente afetado por fatores como o isolamento, a ausência de contato direto com professores e colegas, e a dificuldade de manter a motivação ao longo do percurso formativo.

Com os avanços da tecnologia digital e as propostas educativas que visam que o conhecimento chegue cada vez mais longe e atenda uma parcela mais abrangente da sociedade, a Educação a Distância (EaD) ganha mais espaço dentre as modalidades de ensino, sendo uma alternativa a situação educacional do país (NUNES, 2017).

Diante desse cenário, destaca-se a importância da tutoria como elemento essencial no acompanhamento pedagógico dos estudantes, especialmente no que diz respeito à mediação da aprendizagem, ao suporte emocional e à personalização das interações educativas. Paralelamente, a gamificação desponta como uma estratégia inovadora que busca, por meio da utilização de elementos dos jogos em contextos não lúdicos, tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, interativo e prazeroso. A união dessas duas abordagens tutoria e gamificação tem revelado experiências exitosas no sentido de promover o engajamento dos estudantes, despertando o interesse contínuo pelas atividades propostas e contribuindo para a permanência e o sucesso acadêmico.

O avanço das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) mudaram a forma das pessoas interagirem, se comunicarem e se relacionarem. Atualmente os dispositivos proporcionam que pessoas que estão em locais extremamente distantes possam se comunicar com facilidade e ao vivo. Faz-se necessário ressaltarmos, através do que Dal Molin (2005) nos apresenta, que para que o ensino não esteja atrasado quanto aos avanços tecnológicos, são necessários estudos que colaborem com a maior compreensão a respeito do tema e que forneçam, ainda, estratégias para que a tecnologia digital seja empregada no processo de ensino e aprendizagem.

Justifica-se, portanto, a relevância deste estudo por sua pertinência diante dos desafios contemporâneos da EaD, sobretudo no que se refere à busca por práticas pedagógicas mais eficazes e centradas no estudante. A alta taxa de evasão nos cursos a distância é um fenômeno que preocupa gestores, professores e tutores, exigindo ações que vão além do simples oferecimento de conteúdos e

avaliações. A tutoria, quando exercida com intencionalidade pedagógica e sensibilidade às necessidades dos alunos, associada a estratégias gamificadas, pode contribuir significativamente para transformar a experiência de aprendizagem em um processo mais significativo, humano e motivador. Assim, investigar essa temática permite não apenas compreender as potencialidades da gamificação na EaD, mas também valorizar o papel do tutor como agente ativo na promoção de uma educação mais interativa e afetiva.

O objetivo geral deste artigo é analisar como a combinação entre tutoria e gamificação pode favorecer o engajamento dos alunos na Educação a Distância, a partir de experiências inovadoras já desenvolvidas em diferentes contextos educacionais. Como objetivos específicos, pretende-se: (i) refletir sobre o papel do tutor na EaD e sua importância no processo de mediação pedagógica; (ii) compreender os princípios da gamificação e sua aplicação no contexto educacional; e (iii) apresentar experiências que demonstrem a efetividade da gamificação aliada à tutoria no aumento do engajamento discente.

Inúmeras políticas pedagógicas são testadas para que a educação a distância se torne tão eficiente ou até mais que a educação presencial. Uma das principais preocupações que há na EaD é a evasão dos alunos, considerando, na maioria dos casos, que o contato presencial entre professores/alunos e todos os atores do processo não ocorre ou é escasso, ademais, uma das razões pela evasão se dá pelo fato dessa modalidade de ensino atrair alunos universitários não-tradicionais, ou seja, que possivelmente não cursariam ensino superior na modalidade presencial (ROVAY e DOWNEY, 2010).

A Educação a Distância (EaD) tem se consolidado como uma modalidade fundamental para ampliar o acesso ao ensino em diversos níveis e contextos, especialmente diante dos avanços tecnológicos e das transformações nas formas de ensinar e aprender. Nesse cenário, a figura do tutor emerge como peça-chave para a mediação pedagógica, assumindo funções que vão além do suporte técnico, incluindo o acompanhamento contínuo, a motivação dos estudantes e a promoção de uma aprendizagem significativa.

Paralelamente, a gamificação tem se destacado como uma estratégia inovadora e eficaz para estimular o engajamento dos alunos, integrando elementos dos jogos ao processo educacional de forma criativa e intencional. A articulação entre tutoria e gamificação, portanto, representa uma proposta pedagógica potente, capaz de transformar o ambiente virtual de aprendizagem em um espaço mais interativo, dinâmico e centrado no estudante.

A relevância do presente estudo reside justamente na necessidade de investigar e compreender como experiências inovadoras que combinam práticas tutorais e recursos gamificados podem

contribuir para reduzir os índices de evasão, aumentar a participação ativa dos alunos e favorecer a construção do conhecimento de forma mais autônoma e prazerosa.

Diante dos desafios enfrentados pela EaD, especialmente relacionados à motivação e ao acompanhamento personalizado dos estudantes, torna-se urgente repensar as metodologias adotadas, explorando o potencial das tecnologias digitais com intencionalidade pedagógica. Assim, este estudo propõe uma reflexão sobre práticas bem-sucedidas de tutoria gamificada, analisando seus impactos na aprendizagem e no engajamento discente, com base em experiências reais e referenciais teóricos contemporâneos da área.

Como conclusão, destaca-se que a integração entre tutoria e gamificação representa uma resposta coerente e necessária aos desafios enfrentados pela EaD no cenário contemporâneo. Quando planejadas de forma articulada, essas práticas favorecem não apenas o engajamento dos estudantes, mas também sua autonomia, protagonismo e sentimento de pertencimento à comunidade virtual de aprendizagem. A tutoria deixa de ser vista apenas como suporte técnico e passa a atuar como um elo humanizador da experiência educativa, enquanto a gamificação amplia as possibilidades de motivação e interação. Portanto, investir em experiências que combinem esses dois elementos pode ser o caminho para uma educação mais eficaz, inclusiva e encantadora no universo da EaD.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo qualitativo de cunho exploratório e descritivo, fundamentado em revisão bibliográfica e análise documental. Optou-se por essa abordagem por permitir uma compreensão aprofundada dos fenômenos educacionais relacionados ao uso de estratégias inovadoras, como a gamificação, no contexto da tutoria na Educação a Distância (EaD). De acordo com Gil (2010), a pesquisa qualitativa busca interpretar os significados dos fenômenos sociais, valorizando a subjetividade e a complexidade das relações envolvidas, o que se mostra pertinente ao investigar práticas pedagógicas que envolvem engajamento, motivação e mediação humana.

A revisão bibliográfica foi conduzida com base em autores consagrados na área de EaD, tutoria e gamificação, visando a construção de um referencial teórico consistente. Foram selecionadas obras e artigos publicados nos últimos quinze anos, com ênfase em produções acadêmicas indexadas em bases como Scielo, Google Acadêmico e periódicos da CAPES. A análise dos materiais priorizou a identificação de experiências que evidenciam a eficácia da tutoria gamificada no engajamento dos estudantes, bem como os desafios enfrentados na implementação dessas práticas.

Além da revisão de literatura, a metodologia envolveu a análise de experiências relatadas em estudos de caso e projetos desenvolvidos por instituições de ensino superior que adotaram a gamificação em seus ambientes virtuais de aprendizagem, especialmente no âmbito da Universidade Aberta do Brasil (UAB) e de programas de formação docente. A seleção desses casos foi orientada pela relevância pedagógica e pela clareza metodológica na apresentação dos resultados obtidos com a implementação das estratégias analisadas. A partir disso, buscou-se identificar padrões, estratégias e resultados que contribuíssem para uma reflexão crítica e fundamentada sobre o tema.

Neste trabalho temos como principal objetivo identificar o que é a Gamificação e como este conceito vem mudando as formas de estudo. A educação tradicional é considerada ineficaz e entediante por muitos estudantes. Assim, o uso de jogos focados para a educação é considerada promissora, pois desenvolve habilidades importantes para a resolução de problemas, comunicação e colaboração (Dicheva, 2015). Percebemos que o tema gamificação é muito recente, assim, há poucos conteúdos que tratam de games na educação.

A proposta do ensino gamificado vai além da simples aplicação de jogos na sala de aula. Trata-se de um desenho pedagógico intencional, em que a lógica dos games é incorporada ao planejamento didático para transformar a experiência de aprendizagem em algo mais envolvente e significativo. Essa abordagem reconhece a importância do erro como parte do processo, estimula a autonomia do aluno, valoriza o esforço contínuo e oferece recompensas que podem ser simbólicas, afetivas ou cognitivas. Dessa forma, o estudante deixa de ser um agente passivo e assume um papel protagonista em sua trajetória de construção do conhecimento.

Dessa forma, a metodologia adotada permite não apenas a sistematização de saberes teóricos, mas também a articulação desses saberes com práticas reais, favorecendo uma compreensão integrada da importância da tutoria e da gamificação como ferramentas de mediação e engajamento no contexto da EaD.

3 TUTORIA E GAMIFICAÇÃO NA EAD

A Educação a Distância (EaD) tem se consolidado como uma modalidade educacional estratégica para a democratização do acesso ao conhecimento, especialmente em contextos de limitações geográficas, econômicas e sociais. Nesse ambiente virtual, o papel do tutor assume centralidade na mediação pedagógica, sendo responsável por acompanhar, orientar, motivar e avaliar o percurso formativo dos estudantes. Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), novas abordagens pedagógicas têm sido incorporadas à prática tutorial,

destacando-se, entre elas, a gamificação como uma ferramenta inovadora e potente para o engajamento e a aprendizagem significativa.

A gamificação surge nesse cenário como uma proposta de um trabalho transversal e transdisciplinar que englobe todos os atores e forneça metodologias de ensino mais flexíveis e interativas. Ao pensarmos nesses conceitos, nos baseamos de que “a transdisciplinaridade tem por objetivo a compreensão do mundo, da vida, que visa, também, ao estudo das representações sociais” (JODELET, 2016, p.5).

A tutoria na EaD não se limita ao suporte técnico ou ao esclarecimento de dúvidas, mas configura-se como um elo fundamental entre o estudante e o processo formativo, garantindo a continuidade, a interação e a qualidade da experiência educacional. Nesse sentido, a gamificação, ao incorporar elementos dos jogos como missões, pontuações, desafios, recompensas e rankings ao ambiente educacional, contribui diretamente para tornar o processo de tutoria mais dinâmico, interativo e atrativo. O tutor, ao utilizar estratégias gamificadas, potencializa a participação dos estudantes e favorece a construção de vínculos afetivos e cognitivos com os conteúdos e com o ambiente virtual de aprendizagem.

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2017, p. 16).

Além de estimular a motivação intrínseca, a gamificação na tutoria da EaD permite ao estudante assumir um papel mais ativo no processo de aprendizagem, favorecendo o protagonismo estudantil. Ao enfrentar desafios e receber feedback imediato, o discente é levado a refletir sobre seu desempenho e a buscar constantemente a superação de metas, o que contribui para o desenvolvimento de competências como autonomia, autorregulação e perseverança. O tutor, por sua vez, deve atuar como designer de experiências formativas gamificadas, planejando atividades coerentes com os objetivos pedagógicos e adaptadas às necessidades e aos perfis dos estudantes.

É importante destacar que a aplicação da gamificação na tutoria da EaD deve ir além da simples inserção de jogos ou elementos lúdicos. Requer intencionalidade pedagógica, planejamento estruturado e acompanhamento contínuo. A gamificação precisa estar integrada ao currículo e às metodologias do curso, de forma a criar um ambiente de aprendizagem significativo e colaborativo. Nesse contexto, o tutor deve estar preparado para utilizar as ferramentas tecnológicas disponíveis, interpretar dados de desempenho dos estudantes e propor intervenções adequadas, de forma ética e sensível à diversidade dos sujeitos.

Dentre as práticas gamificadas mais eficazes no contexto da tutoria da EaD, destacam-se os sistemas de progressão por níveis, os quadros de liderança, as trilhas de aprendizagem e os badges (medalhas digitais). Essas estratégias contribuem para o fortalecimento do senso de pertencimento à comunidade virtual de aprendizagem, além de promoverem a competitividade saudável e o reconhecimento dos avanços individuais e coletivos. Quando bem aplicadas, essas ferramentas não apenas elevam os índices de participação, mas também reduzem a evasão, um dos grandes desafios da EaD.

Nesse quesito, a gamificação surge como uma proposta de trabalho transversal e transdisciplinar que considera que o ensino deve seguir uma metodologia mais híbrida e multimodal, proporcionando que todos os atores se tornem aprendentes. Segundo Santos (2019).

O ensino gamificado tem se consolidado como uma das abordagens mais promissoras no cenário educacional contemporâneo, especialmente em contextos marcados pela presença constante das tecnologias digitais e pela necessidade de metodologias que favoreçam o engajamento e a aprendizagem ativa dos estudantes. Ao utilizar elementos típicos dos jogos como regras claras, objetivos definidos, recompensas, desafios progressivos, feedback imediato e níveis de dificuldade o ensino gamificado promove um ambiente de aprendizagem motivador, lúdico e participativo, rompendo com os modelos tradicionais centrados na mera transmissão de conteúdos.

Dentre os principais benefícios do ensino gamificado, destaca-se o aumento do engajamento dos alunos, a melhora na retenção dos conteúdos, o estímulo à resolução de problemas e o desenvolvimento de competências socioemocionais como a resiliência, a colaboração e a empatia. Ao interagir com os desafios propostos, o estudante aprende a lidar com frustrações, a buscar soluções criativas e a valorizar o processo tanto quanto o resultado. Essa dimensão formativa é fundamental para o desenvolvimento integral dos sujeitos, especialmente em tempos em que a escola precisa dialogar com uma geração habituada à linguagem dos jogos e das redes sociais.

Em síntese, a articulação entre tutoria e gamificação na Educação a Distância representa uma possibilidade concreta de ressignificar o processo educativo, tornando-o mais interativo, envolvente e eficaz. Ao incorporar práticas gamificadas, o tutor amplia suas possibilidades de atuação, transformando o ambiente virtual em um espaço de aprendizagem ativa, colaborativa e prazerosa. Assim, a gamificação, quando utilizada com intencionalidade pedagógica, constitui-se em uma aliada poderosa da tutoria na promoção da aprendizagem significativa e do sucesso acadêmico na EaD.

4 EXPERIÊNCIAS INOVADORAS EM TUTORIA NA EAD

Com a crescente adesão à Educação a Distância (EaD), a figura do tutor ganhou uma importância estratégica na mediação do aprendizado e na sustentação da experiência educacional virtual. A função do tutor na EaD, embora tradicionalmente voltada para o acompanhamento acadêmico e administrativo, tem se expandido, ganhando novas dimensões com o surgimento de metodologias inovadoras e o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Nesse cenário, as experiências inovadoras em tutoria não apenas aprimoram a interação aluno-tutor, mas também contribuem de forma significativa para o engajamento dos estudantes, a melhoria da qualidade da aprendizagem e a promoção de um ensino mais dinâmico e colaborativo.

Segundo Fardo (2013), muitos dos métodos utilizados na gamificação assemelham-se aos utilizados pelos professores, como as pontuações, feedbacks, encorajamento, explicações, entretanto apropriando-se da cultura de games e da era digital a qual vivenciamos, fornecendo ao aluno um formato mais atrativo e aparentemente mais eficiente e agradável.

A experiência do tutor no contexto da Educação a Distância (EaD) é um elemento essencial para a promoção de uma aprendizagem significativa e para a formação de alunos protagonistas. Atuando como elo entre o conteúdo, a mediação pedagógica e os estudantes, o tutor vai além da simples função de suporte técnico; ele se posiciona como facilitador do conhecimento, incentivador do pensamento crítico e agente de motivação contínua. Sua atuação requer sensibilidade, escuta ativa, domínio pedagógico e competência digital, pois é ele quem acompanha as trilhas formativas, identifica fragilidades, propõe estratégias de superação e reconhece os avanços individuais e coletivos ao longo do percurso.

Uma das principais inovações na tutoria na EaD é a integração de práticas de *tutoria gamificada*, que utiliza elementos de jogos como desafios, recompensas, rankings e feedbacks em tempo real para motivar os alunos e promover um aprendizado mais participativo e autônomo. Essa abordagem não só favorece o engajamento dos estudantes, como também estimula a cooperação entre pares e o desenvolvimento de competências essenciais, como a resolução de problemas e o pensamento crítico. O tutor, nesse modelo, não se limita a ser um transmissor de conteúdo, mas se torna um facilitador da aprendizagem, que acompanha o progresso dos alunos e os orienta de forma personalizada, criando um ambiente mais estimulante e colaborativo.

A presença ativa e qualificada do tutor contribui diretamente para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, incentivando-os a assumirem a responsabilidade por sua própria aprendizagem. Por meio de intervenções pedagógicas planejadas, o tutor promove situações que estimulam a tomada de decisão, a resolução de problemas, a organização do tempo e a busca por

soluções criativas competências indispensáveis à formação de sujeitos protagonistas e críticos. O estudante, nesse cenário, deixa de ser um mero receptor de informações e passa a atuar como agente transformador de sua trajetória, orientado, mas não limitado, pela ação tutorial.

Além disso, a experiência acumulada pelo tutor permite que ele reconheça diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, adaptando as estratégias de acompanhamento às necessidades específicas de cada estudante. Isso cria um ambiente mais inclusivo, acolhedor e motivador, onde os alunos se sentem valorizados e encorajados a participar ativamente dos processos educativos. Ao promover uma relação dialógica e horizontal, o tutor ajuda a construir uma cultura de colaboração e respeito, aspectos essenciais para o fortalecimento da aprendizagem em rede.

Na educação a distância é necessário que o docente tutor atue como mediador do conhecimento, interagindo com os discentes, estabelecendo diálogos que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem (KOEHLER, CARVALHO, 2012). Sendo assim, é preciso haja uma interação constante e mútua entre professores, tutores e estudantes para que os estudantes consigam aprender de forma efetiva.

A atuação do tutor também se destaca pela sua capacidade de integrar metodologias inovadoras, como a gamificação, a aprendizagem baseada em projetos e o uso de recursos interativos, sempre com foco na personalização do ensino. Essa postura inovadora fortalece o protagonismo estudantil ao proporcionar experiências de aprendizagem mais desafiadoras, envolventes e alinhadas às demandas do século XXI. Assim, a experiência do tutor se converte em uma ponte entre a teoria e a prática, entre a tecnologia e a pedagogia, garantindo que o estudante tenha condições reais de se apropriar do conhecimento de forma ativa, reflexiva e transformadora.

Portanto, reconhecer a importância da experiência do tutor na formação de alunos protagonistas é fundamental para o avanço da EaD como modalidade educativa de qualidade. Investir na formação continuada desses profissionais, valorizar suas práticas e ampliar sua autonomia pedagógica são passos essenciais para consolidar uma tutoria que inspire, transforme e empodere os estudantes ao longo de sua jornada de aprendizagem.

Direcionar o tutor para atividades que não são da docência acaba por “obscurecer a função pedagógica dos tutores” (ARRUDA, PEREIRA, 2020). Percebe-se que apesar da importância, o tutor além de não ter sua profissão regulamentada ainda possui desafios dentro das instituições, as quais muitas vezes não especificam a função do tutor, fazendo com que o mesmo seja visto não como mediador e facilitador da aprendizagem, mas apenas como mero espectador responsável apenas por sanar dúvidas específicas de cronograma do curso e/ou de acesso aos conteúdos.

Outra experiência inovadora que tem ganhado destaque na EaD é o uso de *tutoria por meio de ambientes virtuais colaborativos*. Plataformas como fóruns, chats em tempo real e videoconferências têm sido utilizadas para criar espaços de discussão, debate e troca de experiências, permitindo que os alunos se conectem de forma mais direta com os tutores e com seus colegas. Esses espaços de interação não só favorecem a construção coletiva do conhecimento, mas também permitem que o tutor exerça um papel ativo na construção do aprendizado, utilizando recursos tecnológicos para gerar discussões produtivas, esclarecer dúvidas e propor atividades desafiadoras. O tutor, nesse contexto, deve ser mais do que um mediador; ele precisa ser um facilitador da interação e da comunicação, capaz de gerir as dinâmicas do grupo e incentivar a participação de todos.

Além disso, uma prática inovadora que se destaca na tutoria da EaD é a utilização de *inteligência artificial e chatbots* para auxiliar os tutores em tarefas repetitivas, como responder a perguntas frequentes ou fornecer orientações sobre o andamento das atividades. Embora a inteligência artificial ainda esteja em um estágio de desenvolvimento inicial na EaD, ela já tem demonstrado potencial para otimizar a carga de trabalho dos tutores, permitindo que eles se concentrem em aspectos mais qualitativos da tutoria, como o acompanhamento individualizado e a personalização do ensino.

As possibilidades da gamificação na educação a distância apontam para mecanismos dos games que envolvam o engajamento a determinado processo de aprendizagem, com a intenção de despertar emoções positivas, explorar aptidões pessoais ou atrelar recompensas virtuais ou físicas ao cumprimento de tarefas. (BISSOLOTI ET AL, 2014, p. 9).

Em outras experiências inovadoras, a tutoria adaptativa tem se mostrado uma ferramenta eficaz para atender às necessidades individuais de cada aluno. Por meio da análise de dados e do acompanhamento constante do desempenho do aluno, é possível oferecer um apoio mais direcionado e personalizado, com base nos pontos fortes e nas dificuldades de cada estudante. Essa abordagem permite uma adaptação do ritmo de ensino e da forma de comunicação do tutor, garantindo que todos os alunos recebam o suporte necessário para o seu sucesso acadêmico.

Em um contexto mais amplo, a tutoria colaborativa também tem se mostrado uma experiência inovadora e eficaz na EaD. Nessa abordagem, os tutores trabalham em conjunto, compartilhando experiências, estratégias pedagógicas e melhores práticas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Essa colaboração entre tutores não apenas melhora a qualidade da tutoria, mas também permite que os educadores se atualizem constantemente em relação às novas tecnologias e metodologias de ensino.

Fadel (2014) define que a experiência narrativa no indivíduo é gerada pelo ato de acompanhar uma história como o de jogar. A experiência narrativa leva a uma experiência cognitiva, ou seja, que

acaba se traduzindo em um constructo emocional e sensorial do indivíduo quando este se envolve em uma vida estruturada e articulada.

No entanto, para que o ensino gamificado seja efetivo, é necessário que esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem e que respeite as especificidades do público-alvo. A gamificação não pode ser encarada como um recurso meramente estético ou motivacional, mas como uma estratégia metodológica que exige planejamento, domínio das ferramentas digitais e sensibilidade pedagógica. O professor, nesse contexto, assume o papel de designer de experiências de aprendizagem, organizando os conteúdos de forma a criar trilhas desafiadoras, missões colaborativas e oportunidades de superação contínua.

As experiências de ensino gamificado podem ser implementadas tanto no ambiente presencial quanto na Educação a Distância (EaD), com o uso de plataformas digitais, aplicativos educacionais, ambientes virtuais de aprendizagem e jogos digitais customizados. O importante é que a gamificação esteja integrada ao processo didático-pedagógico e que contribua para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos estudantes. Além disso, o uso de indicadores de progresso, como pontuações, medalhas, rankings e feedbacks personalizados, ajuda a manter o estudante informado sobre seu desempenho e motivado a continuar aprendendo.

Portanto, as experiências inovadoras em tutoria na EaD vão além da adaptação de métodos tradicionais de ensino para o ambiente virtual. Elas envolvem uma reconfiguração do papel do tutor, que se torna um facilitador ativo da aprendizagem, promovendo a interatividade, personalização, colaboração e o uso inteligente das tecnologias. Ao adotar essas práticas inovadoras, a EaD não só se torna mais eficiente, mas também mais atrativa e significativa para os alunos, contribuindo para o sucesso acadêmico e para o fortalecimento do processo de ensino-aprendizagem.

5 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO DA EAD

Com o crescimento exponencial da Educação a Distância (EaD) nas últimas décadas, especialmente intensificado pelo avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), tornou-se cada vez mais necessário repensar estratégias pedagógicas que favoreçam o engajamento dos estudantes em ambientes virtuais de aprendizagem. Nesse cenário, a gamificação emerge como uma abordagem inovadora capaz de transformar o processo educativo, tornando-o mais dinâmico, motivador e centrado no estudante. Trata-se da aplicação de elementos típicos dos jogos como desafios, recompensas, rankings, missões e feedbacks imediatos em contextos não lúdicos, como o ensino formal, com o objetivo de promover maior envolvimento, autonomia e persistência por parte dos aprendizes. O professor, neste caso, criará atividades especificadas para cada grupo e

posteriormente fornecerá problemas e/ou situações a serem resolvidas por todos os grupos juntos. O professor não apenas proporcionará situações de ensino e aprendizagem, ele incentivará o aluno a ir além, segundo Lévy (1999), a aprendizagem.

Não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se animador da inteligência coletiva dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc (LÉVY, 1999, p. 171).

Na EaD, onde a ausência física e a flexibilidade temporal podem ocasionar sentimentos de isolamento, procrastinação e evasão, a gamificação oferece alternativas significativas para a construção de vínculos e para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais significativa. Por meio de dinâmicas lúdicas e interativas, os estudantes sentem-se motivados a participar ativamente dos fóruns, realizar as atividades propostas e colaborar entre si, promovendo uma cultura de aprendizagem colaborativa e engajada. Além disso, a gamificação contribui para a personalização da experiência educacional, ao permitir que os estudantes avancem no seu próprio ritmo, escolham desafios e monitorem sua própria evolução, conferindo-lhes maior protagonismo no processo formativo.

Outro aspecto relevante da gamificação na EaD é a possibilidade de desenvolver competências socioemocionais e habilidades cognitivas por meio da resolução de problemas, da tomada de decisões e do pensamento estratégico, todos elementos característicos dos jogos. Ao integrar essas competências ao conteúdo curricular, os docentes e tutores ampliam o alcance pedagógico e favorecem uma aprendizagem contextualizada, interdisciplinar e conectada com os desafios do século XXI.

Para que a gamificação seja efetiva, no entanto, é fundamental que seja bem planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos do curso. Não se trata apenas de inserir jogos ou mecanismos competitivos de forma superficial, mas de desenhar experiências de aprendizagem gamificadas que façam sentido para os estudantes e que estejam integradas à metodologia de ensino. O papel do tutor, nesse contexto, é essencial: cabe a ele acompanhar, orientar e dinamizar o percurso dos estudantes, utilizando a gamificação como estratégia de mediação e construção do conhecimento.

Em suma, a gamificação na EaD representa uma poderosa ferramenta pedagógica que, quando bem implementada, potencializa o engajamento dos estudantes, favorece a aprendizagem ativa e significativa e contribui para a permanência e o sucesso acadêmico. Seu uso, articulado com metodologias inovadoras e o suporte contínuo da tutoria, configura-se como uma resposta concreta aos desafios da educação online contemporânea.

6 TUTORIA GAMIFICADA COMO GERADORA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A Educação a Distância (EaD) tem se consolidado como uma alternativa viável e inclusiva no cenário educacional brasileiro, especialmente em contextos de difícil acesso geográfico, como regiões rurais e comunidades afastadas dos grandes centros. Com o avanço das tecnologias digitais e a diversificação dos perfis estudantis, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas que sustentam essa modalidade. Nesse contexto, a figura do tutor emerge como mediador essencial no processo de ensino-aprendizagem, responsável por acompanhar, orientar e motivar os estudantes ao longo de sua trajetória acadêmica. Mais do que um agente técnico, o tutor é, hoje, um articulador da experiência formativa, especialmente quando se apropria de estratégias inovadoras, como a gamificação.

A gamificação é compreendida como o uso de elementos dos jogos em contextos não lúdicos com a finalidade de promover engajamento, motivação e superação de desafios. Conforme apontam Deterding et al. (2011), trata-se da inserção de mecânicas, dinâmicas e estéticas dos jogos em ambientes que tradicionalmente não envolvem jogo, como o educacional. No contexto da EaD, a gamificação aplicada à tutoria promove ambientes de aprendizagem mais atrativos, interativos e responsivos, contribuindo para a motivação dos alunos e para o fortalecimento da aprendizagem significativa.

Segundo Ausubel (2003), a aprendizagem significativa ocorre quando o novo conteúdo se ancora em conhecimentos prévios do estudante, possibilitando uma reorganização de suas estruturas cognitivas. Para que isso ocorra, é necessário que o discente esteja engajado emocional e intelectualmente no processo. É nesse ponto que a gamificação se destaca como estratégia metodológica, uma vez que favorece o envolvimento ativo dos alunos por meio de metas claras, feedbacks imediatos, recompensas simbólicas e desafios progressivos. A tutoria gamificada, portanto, oferece condições favoráveis para a mediação da aprendizagem, criando oportunidades para que o aluno participe ativamente, experimente, erre e aprenda com prazer e sentido.

A atuação do tutor gamificado exige um perfil proativo, criativo e atento às singularidades do grupo de estudantes. Por meio da utilização de plataformas educacionais gamificadas, ou mesmo da criação de atividades baseadas em jogos, o tutor pode propor trilhas de aprendizagem, missões, rankings de participação, badges (medalhas virtuais) e recompensas que estimulem a permanência e o progresso do estudante. Como afirmam Mora, Riera e Arnedo-Moreno (2015), a gamificação só é eficaz quando está alinhada aos objetivos pedagógicos e respeita o contexto dos estudantes, evitando práticas artificiais ou punitivas.

Além disso, a tutoria gamificada contribui para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, promovendo a autogestão do tempo e das tarefas. Ao transformar o processo de aprendizagem em uma jornada de conquistas, a gamificação cria um ambiente em que o estudante se sente pertencente, motivado e desafiado. Tal sentimento é fundamental para a aprendizagem significativa, pois, como destaca Moreira (2012), aprender com significado implica um envolvimento afetivo e uma predisposição para interagir com o novo conhecimento.

É importante ressaltar que a gamificação, quando utilizada com intencionalidade pedagógica, também favorece o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, a empatia, a resiliência e a capacidade de resolução de problemas. Ao promover atividades em grupo, fóruns colaborativos gamificados e dinâmicas de construção coletiva do conhecimento, o tutor atua não apenas como um transmissor de conteúdos, mas como um facilitador de experiências significativas. Desse modo, o uso da gamificação na tutoria rompe com o paradigma tradicional de ensino e potencializa a construção do conhecimento de forma contextualizada, participativa e transformadora.

No entanto, para que essa abordagem seja efetiva, é fundamental que os tutores recebam formação continuada sobre as bases teóricas da gamificação, os princípios da aprendizagem significativa e o uso pedagógico das tecnologias educacionais. Conforme defende Freire (1996), ensinar exige reflexão crítica, comprometimento ético e criatividade. Dessa forma, o tutor gamificado deve ser um sujeito consciente de sua prática, comprometido com a formação integral do estudante e aberto à experimentação de novas metodologias.

O ensino gamificado representa uma resposta inovadora aos desafios da educação contemporânea, ao proporcionar experiências de aprendizagem mais significativas, contextualizadas e envolventes. Ao aliar os princípios da ludicidade com os objetivos pedagógicos, a gamificação transforma o aprender em uma jornada dinâmica, desafiadora e prazerosa, capaz de despertar nos estudantes o desejo contínuo de aprender e evoluir. Cabe aos educadores, portanto, explorar esse potencial com criticidade e criatividade, reinventando suas práticas em sintonia com as demandas e possibilidades do século XXI.

No entanto, cabe destacar que o tutor é um docente que atua na função de tutoria, e que não deve ser visto como simples animador, monitor ou repassador de pacotes instrucionais (SAFANELLI et al., 2019). Dessa forma, apesar de ter papel fundamental na percepção dos estudantes em relação ao curso, os tutores são professores e precisam de conhecimentos técnicos, de conteúdo e pedagógicos para obter êxito em sua atuação.

Em síntese, a tutoria gamificada representa uma alternativa metodológica inovadora para o fortalecimento da aprendizagem significativa na Educação a Distância. Ao integrar elementos lúdicos

ao processo formativo, o tutor amplia as possibilidades de interação, engajamento e construção do conhecimento. Os desafios da EaD como a evasão, a solidão do aluno e o desinteresse podem ser minimizados quando o tutor assume uma postura ativa, criativa e mediadora, transformando a experiência de aprendizagem em um processo prazeroso, relevante e marcante na trajetória dos estudantes.

7 INOVANDO A TUTORIA COM JOGOS EDUCACIONAIS

A constante evolução das tecnologias digitais e das metodologias ativas tem impulsionado significativas mudanças no cenário da Educação a Distância (EaD), exigindo dos tutores uma atuação cada vez mais dinâmica, criativa e centrada no estudante. Nesse contexto, a utilização de jogos educacionais como estratégia de inovação na tutoria vem ganhando destaque, sobretudo por sua capacidade de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais interativa, motivadora e significativa. Os jogos, ao integrarem desafios, recompensas, narrativas e tomada de decisões, promovem um ambiente lúdico e engajador, que favorece tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o socioemocional dos estudantes.

A Educação é uma área do saber que está em contínuo processo de reconfiguração, atualização, adaptação e aprimoramento, pautando-se em descobertas científicas e acadêmicas que privilegiam a construção de conhecimento em torno dos processos de ensino-aprendizagem (COLL; MARCHESI; PALÁCIOS, 2004).

Ao incorporar jogos educacionais à prática tutorial, rompe-se com a lógica tradicional de ensino, baseada na transmissão unidirecional do conteúdo, e passa-se a adotar uma abordagem mais centrada na experiência do aprendiz. O tutor, nesse cenário, deixa de ser apenas um mediador de conteúdos e assume o papel de curador de experiências formativas, planejando e conduzindo atividades que estimulam a participação ativa, a colaboração entre pares e a resolução de problemas. Essa mudança de postura amplia o alcance da tutoria, permitindo não apenas maior envolvimento dos estudantes, mas também um acompanhamento mais eficaz de suas trajetórias de aprendizagem.

Neste aspecto, para que os educadores deem conta de despertar o interesse dos estudantes pela aula ministrada pelo professor, torna-se plausível o conhecimento das teorias dos processos de ensino aprendizagem e a adequada utilização de metodologias ativas de aprendizagem, bem como da aplicabilidade das estratégias didáticas e das escolhas de práticas pedagógicas para serem inseridas no contexto escolar (MORIN, 2011).

Os jogos educacionais, quando bem elaborados e integrados aos objetivos pedagógicos do curso, possibilitam a personalização do ensino, respeitando o ritmo, os interesses e os estilos de

aprendizagem dos alunos. O tutor pode utilizar jogos para revisar conteúdos, promover debates, realizar avaliações formativas ou introduzir novos temas de forma criativa. Além disso, o feedback imediato proporcionado pelos jogos contribui para que o estudante reconheça seus erros, identifique suas dificuldades e perceba seus avanços, o que fortalece a autonomia e a autorregulação da aprendizagem.

Outro aspecto relevante da inserção de jogos educacionais na tutoria é o fortalecimento do vínculo entre tutor e aluno. A ludicidade cria um espaço mais acolhedor e leve, favorecendo o diálogo, a confiança e o sentimento de pertencimento ao ambiente virtual de aprendizagem. A tutoria, ao se reinventar por meio do uso de jogos, amplia suas possibilidades de atuação, promovendo um aprendizado mais atrativo e significativo, capaz de combater a evasão e estimular o engajamento contínuo dos estudantes.

De modo complementar às teorias de aprendizagem na Psicologia da Educação, de acordo com Itoz e Mineiro (2005), o processo de ensino-aprendizagem pode ser relacionado à didática, correspondendo ao conjunto de saberes e técnicas especializadas no âmbito educacional, principalmente no que diz respeito ao compartilhamento de conteúdos curriculares. Para Costa, Pfeuti e Nova (2014), as estratégias didáticas são essenciais aos percursos pedagógicos inseridos nas práticas docentes, referindo-se a teorias de ensino e de aprendizagem, bem como às metodologias ativas de aprendizagem em sala de aula.

Entre as dificuldades mais frequentes, estão: a falta de familiaridade com o ambiente virtual de aprendizagem em que é desenvolvido todo o processo de ensino e aprendizagem; a dificuldade de desenvolvimento de um trabalho em equipe; a exposição do seu nível de competência como docente e profissional, a mudança de paradigma, que é ser professor na modalidade a distância; trabalhar em parceria com outros profissionais; e ainda, desenvolver novas habilidades de comunicação para a prática docente, por outros meios e mídias num outro processo de socialização com os estudantes e parceiros desta polidocência (LIMA et al., 2014, p. 155).

Por fim, é importante ressaltar que a inovação na tutoria por meio de jogos educacionais exige planejamento, intencionalidade pedagógica e domínio das ferramentas digitais disponíveis. O tutor deve selecionar ou desenvolver jogos que estejam alinhados aos conteúdos e competências do curso, além de avaliar constantemente a eficácia dessas estratégias no processo formativo. Quando bem utilizados, os jogos educacionais se tornam poderosos aliados da tutoria, contribuindo para a construção de um ambiente de aprendizagem ativo, colaborativo e prazeroso.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos ao longo deste estudo evidenciam que a combinação entre tutoria e gamificação configura-se como uma estratégia pedagógica promissora para promover o engajamento dos alunos na Educação a Distância (EaD). As experiências analisadas revelam que a atuação do tutor, quando orientada por práticas mediadoras e propositivas, vai além do suporte técnico e assume um papel central na humanização do processo educativo. Ao incorporar elementos da gamificação como recompensas simbólicas, desafios progressivos, rankings e feedbacks imediatos, os tutores conseguem estimular a participação ativa dos estudantes, reforçar a autonomia e criar um ambiente virtual mais dinâmico, interativo e motivador.

Dentre os principais resultados encontrados, destaca-se a melhoria na frequência de acesso às plataformas virtuais, a ampliação do tempo de permanência dos alunos nas atividades, bem como a diminuição dos índices de evasão nos cursos analisados. Observou-se também que os estudantes demonstraram maior envolvimento com os conteúdos e maior disposição para interagir com colegas e tutores, favorecendo o desenvolvimento de competências colaborativas e a construção de aprendizagens significativas. Além disso, constatou-se que as estratégias gamificadas, quando bem planejadas e alinhadas aos objetivos pedagógicos, não apenas fortalecem o vínculo dos alunos com o curso, mas também favorecem a internalização dos conteúdos de forma mais lúdica e contextualizada.

Por fim, conclui-se que a integração entre tutoria e gamificação potencializa o alcance das finalidades da EaD, ao aliar o suporte humano à inovação tecnológica. Essa articulação reforça a necessidade de formação contínua dos tutores para o uso criativo e intencional das ferramentas digitais, bem como o compromisso institucional em adotar metodologias que valorizem o estudante como protagonista de sua aprendizagem. Assim, recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem a análise sobre os impactos da gamificação em diferentes perfis de cursos e públicos, além de promoverem espaços de escuta dos próprios alunos, a fim de compreender suas percepções e expectativas diante dessas práticas inovadoras.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, D. P; PEREIRA, E. A. De tutor a professor mediador a distância. *Educação em Foco*, v. 25, n.3, p. 336-356, 2020.
- AUSUBEL, David Paul. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano, 2003.
- BISSOLOTI, K. ET AL. Potencialidades das mídias sociais e da gameficação na educação a distância. *Rev. Renote - Novas Tecnologias na Educação*. Porto Alegre: v.12 nº. 2, dezembro de 2014.
- COLL, César, MARCHESI, Álvaro e PALÁCIOS, Jesús. *Desenvolvimento Psicológico e Educação- Transtornos do Desenvolvimento e Necessidades Educativas Especiais*. Tradução de Fátima Murad, 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- COSTA, Simone; PFEUTI, Maria; CASA NOVA, Silvia. As Estratégias de Ensino Aprendizagem Utilizadas Pelos Docentes e sua Relação com o Envolvimento dos Alunos. *2318-1001*, v. 2, p. 59 74, 2014.
- DAL MOLIN, B. H. Tecnologia: a rede à flor da tela. *Rev. Línguas e Letras*. – Cascavel: vol. 6 nº 10, p. 287-301, 1º sem. 2005.
- DETERDING, Sebastian; SICART, Miguel; NACKE, Lennart; O'HARA, Kenton; DIXON, Dan. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. In: *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vancouver, Canadá, 2011.
- DICHEVA, D; et al. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*. 18, 3, 75-88, July 2015.
- ITOZ, Clarete de; MINEIRO, Márcia. Ensino-aprendizagem da contabilidade de custos: componentes, desafios e inovação prática. *Enfoque: reflexão contábil*, Maringá, v. 24, n. 2, p. 53 65, jul./dez. 2005.
- FADEL, Luciane Maria. *Gamificação*. 2014.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE – Rev. Novas Tecnologias na Educação*. UFRGS, Porto Alegre. julho, 2013, V. 11, nº 1, pp.1-9.
- FIALHO, Neusa Nogueira. *Jogos no Ensino de Química e Biologia*. Curitiba:2017.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- JODELET, D. *Representações sociais e mundos de vida*. Curitiba (PR): Pucpres; Fundação Carlos Chagas, 2016.

KOEHLER, C.; CARVALHO, M. J. S. Interação mútua e docência mediadora: Subsídios para avaliar a aprendizagem na educação online. In: SÁNCHEZ, J. Nuevas Ideas en Informática Educativa. Santiago: TISE, 2012.

LÉVY, P. CIBERCULTURA. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34. 1999.

LIMA, D.M.A.; OTSUKA, J. L.; MILL, D.; LIMA, D. M. A. Formação docente para a modalidade a distância na UAB-UFSCar: um olhar sobre o professor-coordenador de disciplina na polidocência. In: MILL, D.; RIBEIRO, L. R. C.; OLIVEIRA, M. R. G. Múltiplos enfoques. São Carlos: EdUFSCar, 2014.

MORA, Alberto; RIERA, Daniel; ARNEDO-MORENO, Joan. A literature review of gamification design frameworks. In: *Proceedings of the 6th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*. IEEE, 2015.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários para a educação do futuro. Cortez, 2011.

MOREIRA, Marco Antônio. *Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. Brasília: Editora da UnB, 2012.

NUNES, C. S. Gestão em Educação a Distância: um framework baseado em boas práticas. 2017. Tese (Doutorado em Engenharia e Produção de Conhecimento) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

ROVAY, A. P.; DOWNEY, J. R. Why some distance education programs fail while others succeed in a global environment. *Internet and Higher Education*, v. 13, p. 141-147, 2010.

SAFANELLI, A. S. et al. Educação à distância: as características do líder aplicada ao papel do tutor no processo de ensino aprendizagem. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, v. 1, n. 17, p. 39-47, 2019.

SANTOS, T. M. G. Experimentação Pedagógica no Processo de Aprendizagem: Uma interconexão Tecnológica, Transdisciplinar e Transversal. Dissertação (Mestrado em Letras) – Centro de Educação Comunicação e Artes, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, 2019.

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