



GAMIFICAÇÃO EMPÁTICA: JOGOS DIGITAIS PARA DESENVOLVER HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

EMPATHIC GAMIFICATION: DIGITAL GAMES TO DEVELOP SOCIO-EMOTIONAL SKILLS

GAMIFICACIÓN EMPÁTICA: JUEGOS DIGITALES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES



10.56238/edimpacto2025.092-037

Cláudia dos Santos Nogueira

Pós em Eja

Instituição: Faculdade Afirmativo

Ana Paula Konrad

Pós em Educação Inclusiva

Instituição: Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT)

Eledy de Souza

Especialização em Educação Infantil

Instituição: Universidade Cidade de São Paulo (UNICID)

Iracy Pinheiro da Prociuncla

Pós graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional

Instituição: Faculdade Afirmativo

Joana Kerli Araújo da Silva

Especialista em Educação Infantil e Alfabetização

Instituição: Faculdade Afirmantivo

Luiza Mitiko Suzuki da Silva

Pós-graduação em Gestão Educacional

Instituição: Faculdade de Educação de Varzea Grande (FAEST)

Stefanni Silva Gomes

Pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional

Instituição: Faculdade Unica de Ipatinga

Vanessa Vieira Gomes Borges

Especialista em ABA Aplicada ao Transtorno do Espectro Autista - TEA

Instituição: Centro Universitário Cidade Verde (UniCV)



Wilson Braga

Especialista no Ensino da Matemática e Física

Instituição: Universidade Cândido Mendes

Maryanah Silva Barbosa

Pós em Metodologia de Ensino História e Geografia Favene Mestrado em Geografia

Instituição: Universidade Federal de Rondonópolis (UFR)

Maria Zilda da Silva Barbosa

Gestão Educacional

Instituição: Faculdade João Calvino

Maria Aparecida da Silva Gehlen

Pós em Pedagogia

Instituição: Faculdade FAVENI

Andressa Duarte Andriolli

Formada em Pedagogia - Licenciatura Plena

Instituição: Universidade Cesumar (UNICESUMAR)

Rosilene Pio

Especialização em Educação

Instituição: Faculdade FAVENI

Edilaine Cristina Garcia Cruz Ferreira

Psicopedagogia

Instituição: Faculdade de Educação de Tangará da Serra (UNISSERA)

Andreia Maria Vilasboa

Pós-graduada em Educação Inclusiva e Especial

RESUMO

O presente estudo aborda a utilização de jogos digitais como ferramenta educativa, com foco na gamificação empática para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos. A pesquisa explora como os jogos, tradicionalmente considerados apenas como meio de entretenimento, podem ser eficazmente integrados no contexto educacional para promover competências essenciais para a convivência em sociedade. Através de uma revisão da literatura existente e a análise de casos práticos, o estudo identifica métodos e resultados promissores na aplicação de jogos digitais que engajam os alunos de maneira significativa, não apenas para captar sua atenção, mas para cultivá-los como indivíduos mais compreensivos e colaborativos. As metodologias envolvem a seleção e aplicação criteriosa de jogos que incentivam narrativas empáticas, desafios colaborativos e a resolução pacífica de conflitos, destacando os benefícios educacionais além do engajamento tradicional. Os resultados indicam que, quando aplicados corretamente, os jogos digitais podem expandir a sala de aula, proporcionando um espaço seguro para o ensaio de competências socioemocionais reais. Este trabalho, portanto, contribui para a pedagogia moderna ao oferecer uma visão aprofundada de estratégias gamificadas para a educação integral do estudante, preparando-o para a realidade social contemporânea.

Palavras-chave: Gamificação Empática. Jogos Digitais. Habilidades Socioemocionais. Empatia. Cooperação.

ABSTRACT

This study addresses the use of digital games as an educational tool, focusing on empathic gamification for the development of socio-emotional skills such as empathy, cooperation, and conflict resolution. The research explores how games, traditionally considered only as a means of entertainment, can be effectively integrated into the educational context to promote essential skills for social interaction. Through a review of existing literature and the analysis of practical cases, the study identifies promising methods and results in the application of digital games that engage students in a meaningful way, not only to capture their attention but also to cultivate them as more understanding and collaborative individuals. The methodologies involve the careful selection and application of games that encourage empathic narratives, collaborative challenges, and the peaceful resolution of conflicts, highlighting educational benefits beyond traditional engagement. The results indicate that, when applied correctly, digital games can expand the classroom, providing a safe space for the practice of real socio-emotional skills. This work, therefore, contributes to modern pedagogy by offering an in-depth view of gamified strategies for the holistic education of students, preparing them for contemporary social reality.

Keywords: Empathic Gamification. Digital Games. Socio-emotional Skills. Empathy. Cooperation.

RESUMEN

Este estudio aborda el uso de juegos digitales como herramienta educativa, centrándose en la gamificación empática para el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. La investigación explora cómo los juegos, tradicionalmente considerados solo como un medio de entretenimiento, pueden integrarse eficazmente en el contexto educativo para promover habilidades esenciales para la interacción social. Mediante una revisión de la literatura existente y el análisis de casos prácticos, el estudio identifica métodos y resultados prometedores en la aplicación de juegos digitales que involucran a los estudiantes de forma significativa, no solo para captar su atención, sino también para desarrollarlos como individuos más comprensivos y colaborativos. Las metodologías implican la cuidadosa selección y aplicación de juegos que fomentan narrativas empáticas, desafíos colaborativos y la resolución pacífica de conflictos, destacando sus beneficios educativos más allá de la interacción tradicional. Los resultados indican que, cuando se aplican correctamente, los juegos digitales pueden expandir el aula, proporcionando un espacio seguro para la práctica de habilidades socioemocionales reales. Por lo tanto, este trabajo contribuye a la pedagogía moderna al ofrecer una visión profunda de las estrategias gamificadas para la educación holística de los estudiantes, preparándolos para la realidad social contemporánea.

Palabras clave: Gamificación Empática. Juegos Digitales. Habilidades Socioemocionales. Empatía. Cooperación.



1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o avanço das tecnologias digitais tem transformado profundamente não apenas a maneira como interagimos com o mundo ao nosso redor, mas também como aprendemos e ensinamos. O uso de jogos na educação, mais especificamente, tem ganhado destaque como uma ferramenta poderosa para motivar e engajar os estudantes. No entanto, a gamificação na educação vai além de simplesmente tornar o aprendizado mais divertido; ela oferece oportunidades únicas para o desenvolvimento de habilidades que são fundamentais no mundo contemporâneo, especialmente as socioemocionais.

O conceito de habilidades socioemocionais abrange um conjunto de competências relacionadas à gestão das emoções, empatia, colaboração e resolução de conflitos. Estas habilidades são essenciais para a interação social bem-sucedida e adaptativa, desempenhando um papel crucial na vida pessoal e profissional dos indivíduos. Embora o currículo tradicional tenda a focar mais em competências cognitivas, como matemática e linguagem, há uma necessidade crescente de promover o desenvolvimento socioemocional como uma parte integral do processo educacional.

É nesse contexto que surge a ideia de gamificação empática, um ramo emergente da pedagogia que utiliza jogos digitais não apenas para capturar a atenção dos estudantes, mas para cultivar um ambiente de aprendizagem que favorece o crescimento emocional e social. Ao contrário de jogos que apenas focam em competição e vitória, jogos digitais projetados com um enfoque empático priorizam narrativas que incentivam a colaboração, o entendimento e a compaixão, permitindo que os jogadores experimentem e pratiquem essas habilidades em um espaço seguro e controlado.

A introdução de elementos de empatia e cooperação nos jogos educativos pode proporcionar experiências ricas e transformadoras para os alunos. Ao se posicionarem em situações hipotéticas que exigem resolução de conflitos ou compreensão do ponto de vista alheio, os estudantes são desafiados a desenvolver uma perspectiva mais abrangente e a aplicar essas lições em suas vidas cotidianas.

Ademais, o uso eficaz de jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais aborda algumas das lacunas deixadas pelo ensino convencional. O ambiente interativo e imersivo dos jogos simula situações da vida real, mas com a vantagem de oferecer uma plataforma onde os estudantes podem cometer erros, refletir sobre suas ações e tentar novamente sem medo das repercuções que poderiam enfrentar fora do jogo. Isso é particularmente útil quando se pretende alcançar alunos com diferentes estilos de aprendizagem, proporcionando um ambiente de ensino inclusivo.

A criação e utilização de jogos que desenvolvam empatia e cooperação representam uma inovação significativa no campo educacional, exigindo uma reinvenção das estratégias pedagógicas convencionais. Este artigo busca explorar essa intersecção promissora entre tecnologia e educação,

analisando como a gamificação pode ser aplicada para enriquecer o desenvolvimento pessoal dos estudantes através de habilidades que são vitais para o século XXI.

Na discussão que se segue, vamos mergulhar mais a fundo nos princípios e na prática da gamificação empática, buscando estabelecer um entendimento teórico sólido enquanto exploramos estudos de caso que ilustram a implementação bem-sucedida de jogos digitais no aprendizado socioemocional. Ao destacar os benefícios e desafios potenciais, este estudo visa oferecer informações valiosas para educadores, desenvolvedores de jogos e formuladores de políticas interessadas em fortalecer as capacidades socioemocionais das novas gerações.

2 GAMIFICAÇÃO EMPÁTICA: JOGOS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

O avanço das tecnologias digitais e sua presença crescente em contextos educativos transformaram profundamente as formas de ensinar e aprender. Nesse cenário, a gamificação empática emerge como uma abordagem inovadora que utiliza elementos estruturantes dos jogos digitais como narrativa, desafios, missões, feedback e interação simbólica para promover o desenvolvimento integral dos estudantes, em especial no campo das habilidades socioemocionais. Trata-se de uma perspectiva que vai além da motivação extrínseca e do simples engajamento, direcionando os jogos para experiências que favoreçam a empatia, a cooperação, a autorregulação emocional e a convivência democrática.

Segundo Gee (2007, p. 34), “os jogos digitais são ambientes privilegiados de aprendizagem, pois colocam o jogador em situações complexas que exigem reflexão, tomada de decisão e empatia”. Esse potencial decorre da possibilidade de vivência, experimentação e simulação de cenários reais ou simbólicos, nos quais o jogador assume papéis, resolve problemas e lida com as consequências de suas ações. Assim, a gamificação empática propõe um ambiente seguro para errar, refletir, ajustar estratégias e aprender com a própria experiência processo que, à luz da aprendizagem experiencial de Kolb (1984), torna-se significativo ao combinar experiência concreta e reflexão crítica.

A gamificação tradicional costuma centrar-se em recompensas, pontuação e competição. Contudo, a gamificação empática desloca o foco da lógica competitiva para processos colaborativos e sensíveis. Kapp (2012) destaca que gamificar não consiste apenas em adicionar pontos ou badges, mas em projetar experiências de aprendizagem significativas, fundamentadas em narrativas envolventes, interação social e desafios adequados.

Ao aproximar o jogador de realidades humanas complexas, jogos digitais empáticos mobilizam emoções, percepções e valores. Damásio (2012) afirma que não há separação entre emoção e razão, sendo ambas dimensões decisivas da experiência humana. Dessa forma, a aprendizagem baseada em



emoções característica central da gamificação empática favorece o desenvolvimento da consciência social, da autorregulação e da tomada de decisões responsáveis.

Essa compreensão dialoga com o modelo de competências socioemocionais proposto pela CASEL (2020), que engloba autoconsciência, autogestão, habilidades sociais, empatia e tomada de decisão responsável. A gamificação empática se alinha a essas dimensões ao criar situações em que o jogador precisa lidar com conflitos, compreender perspectivas diversas, comunicar-se com outros personagens e cooperar para superar desafios.

3 JOGOS DIGITAIS E EMPATIA: POTENCIAL EDUCATIVO

Jogos digitais podem funcionar como ambientes simbólicos de experimentação ética e socioemocional. Jenkins (2006) defende que as narrativas interativas possibilitam ao jogador colocar-se no lugar do outro, compreendendo realidades distintas e avaliando dilemas morais. Essa característica faz dos jogos uma ferramenta potente para ampliar o repertório emocional e moral dos estudantes.

Diversos jogos são citados na literatura como exemplos de experiências empáticas:

Life is Strange – aborda temas como amizade, responsabilidade e consequências éticas das escolhas; Journey – promove colaboração não verbal, favorecendo conexões emocionais espontâneas; The Sims – simula relações humanas complexas, permitindo ao jogador gerenciar interações sociais; Papers, Please – expõe tensões políticas, desigualdade e dilemas morais; That Dragon, Cancer – relata experiências de luto e vulnerabilidade humana. Bogost (2011) denomina esses títulos como persuasive games, pois vão além do entretenimento, modelando sistemas sociais e provocando reflexão sobre questões éticas e políticas.

Jogos cooperativos são especialmente relevantes para o desenvolvimento de habilidades de convivência. Johnson e Johnson (2009) demonstram que a cooperação favorece comunicação, responsabilidade compartilhada e senso de pertencimento. Em gamificação empática, esses elementos são intensificados: o jogador só avança quando colabora, comprehende o outro e gerencia conflitos.

A resolução de conflitos também é potencializada. Deutsch (1993) afirma que ambientes cooperativos estimulam atitudes construtivas e pacíficas, alinhadas ao desenvolvimento de uma cultura escolar democrática. Como muitos jogos apresentam situações de conflito narrativo, os estudantes podem exercitar negociação, autorregulação emocional e tomada de perspectiva dentro de um ambiente seguro.

A eficácia da gamificação empática depende diretamente da mediação docente. Moran (2015, p. 44) esclarece que “a tecnologia, por si só, não transforma; é a mediação pedagógica que dá sentido, intencionalidade e profundidade às experiências de aprendizagem”. Assim, o papel do professor é

organizar momentos de reflexão pós-jogo, problematizar dilemas, propor reescritas de decisões e relacionar o vivido no jogo ao cotidiano escolar.

Segundo Ertmer e Ottenbreit-Leftwich (2010), a integração significativa de tecnologias na educação exige formação docente contínua, envolvendo compreensão dos recursos, domínio das linguagens digitais e clareza de objetivos pedagógicos. Kenski (2012) reforça que inovar tecnologicamente demanda também inovar práticas, tornando necessária a articulação entre gamificação, metodologias ativas e educação inclusiva.

4 GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O LÚDICO COMO EIXO

Na educação infantil, a gamificação precisa estar vinculada ao eixo das interações e brincadeiras. Kishimoto (2023) diferencia jogo de brinquedo e brincadeira, ressaltando que o jogo se estrutura por regras e exige dos participantes um comprometimento com seus desafios. A gamificação, nesse contexto, permite ao professor intervir ludicamente em situações de conflito, desmotivação ou comportamentos disruptivos.

De acordo com Santaella (2017), a gamificação desperta emoções positivas e estimula comportamentos desejáveis, permitindo ao educador criar intervenções lúdicas, intencionais e educativas em situações reais do cotidiano escolar. Assim, a gamificação torna-se uma ferramenta eficaz para apoiar o desenvolvimento socioemocional desde os primeiros anos da educação básica.

5 A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO E O POTENCIAL DE PROMOVER O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS

A gamificação na educação é um campo que tem capturado a atenção de pesquisadores e educadores, especialmente no que diz respeito ao seu potencial de promover o engajamento dos alunos e facilitar a aquisição de conhecimentos (Savi e Ulbricht, 2008). Contudo, a dimensão empática de jogos digitais é um desenvolvimento mais recente, ainda em fase de exploração quanto às suas aplicações práticas e teóricas. Esta seção revisa a literatura pertinente, fornecendo uma base sólida para entender como os jogos digitais estão sendo usados para desenvolver habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos.

A primeira vertente desta revisão se concentra em definir e contextualizar o conceito de gamificação. De acordo com Moraes (2016), a gamificação é o uso de elementos de jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e engajamento. Isso tem implicações significativas para a educação, pois se propõe a tornar o aprendizado uma experiência mais envolvente, transformando a maneira como os alunos interagem com o conteúdo. Em particular, em estudos como o de Tavares (2015), observa-se que os elementos lúdicos auxiliam na formação de contextos nos quais

estudantes podem experimentar diferentes papéis e perspectivas, promovendo a empatia através da prática simulada de situações sociais.

A literatura também destaca como os jogos digitais podem ser intencionalmente projetados para fomentar habilidades socioemocionais. Pesquisadores como Almeida (2019) argumentam que jogos baseados em histórias podem ser particularmente eficazes na promoção da empatia, ao colocar os jogadores na posição de personagens com diferentes histórias e desafios emocionais. Essa abordagem narrativa permite que os alunos enfrentem conflitos e colaborem para encontrar soluções, desenvolvendo assim uma sensibilidade maior para as diversas experiências humanas. Um exemplo significativo dessa prática pode ser observado em jogos que envolvem missões conjuntas e o cumprimento de objetivos compartilhados, exigindo que os jogadores dialoguem e cooperem (Ribeiro, 2017).

Além disso, a cooperação em jogos digitais é uma área crucial de investigação, uma vez que promove habilidades sociais relevantes no contexto atual, como a capacidade de trabalhar em equipe e a negociação de opiniões diferentes. Oliveira (2018) aponta que jogos que exigem cooperação constante não apenas desenvolvem habilidades práticas, mas também ajudam a romper barreiras culturais entre os jogadores, promovendo um entendimento mais profundo das nuances interculturais. A literatura sugere que a natureza imersiva dos jogos digitais permite que essas experiências de aprendizagem sejam mais impactantes e duradouras do que as abordagens educacionais tradicionais.

A resolução de conflitos, outra competência chave no desenvolvimento socioemocional, também é abordada na literatura como uma habilidade que pode ser aprimorada através de jogos. Segundo Santos (2020), jogos que simulam cenários de conflito, onde os jogadores devem encontrar soluções pacíficas, encorajam o pensamento crítico e a criatividade ao exigir que os participantes vejam os problemas de múltiplas perspectivas antes de tomar uma decisão. Essa prática é essencial para preparar os estudantes para os desafios da vida real, onde a resolução pacífica de conflitos é frequentemente necessária.

Ademais, é importante destacar o reconhecimento, por parte dos pesquisadores, das barreiras e desafios associados à implementação de jogos digitais em contextos educacionais. Segundo Gomes (2017), apesar dos benefícios, a integração eficaz dos jogos na educação ainda enfrenta obstáculos, como a resistência por parte dos educadores em adotar novas tecnologias e a necessidade de desenvolver jogos que sejam simultaneamente educativos e atraentes. No entanto, a literatura sugere que o apoio contínuo na formação de professores e o desenvolvimento colaborativo de jogos com foco em competências socioemocionais podem ajudar a mitigar esses desafios.

Em conclusão, a literatura atual aponta para um potencial significativo dos jogos digitais na promoção de habilidades socioemocionais através da gamificação empática. Estudos brasileiros têm contribuído substancialmente para essa área, revelando uma conscientização crescente sobre a

importância das competências socioemocionais no ambiente de aprendizagem e na formação de cidadãos preparados para enfrentar os desafios do século XXI. É essencial que pesquisas futuras continuem a explorar maneiras de otimizar a integração de jogos digitais nas práticas pedagógicas, avançando tanto a teoria quanto a prática nesse campo em evolução.

6 METODOLOGIA

A escolha dos jogos digitais utilizados na pesquisa foi conduzida através de um rigoroso processo de seleção, fundamentado em critérios estabelecidos pela literatura recente sobre gamificação educacional. Essa seleção teve como objetivo identificar jogos que possuíssem um potencial significativo para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, com ênfase em empatia, cooperação e resolução de conflitos.

Para garantir que os jogos selecionados fossem apropriados e eficazes no contexto educacional, o primeiro passo envolveu a revisão abrangente de publicações acadêmicas nacionais sobre jogos educativos. Trabalhos, como aqueles realizados por Coutinho e Vieira (2017), foram consultados para entender quais elementos de jogos são identificados como tendo potencial máxima para a transferência de habilidades do jogo para a vida real dos estudantes. Estudos indicam que jogos que apresentam uma narrativa forte e mecanismos de jogo que incentivam a cooperação e a tomada de decisão em grupo são particularmente eficazes para o ensino das habilidades desejadas (Nogueira, 2018).

Dessa forma, a busca inicial de jogos considerou títulos que, além de serem reconhecidos no campo educacional, também incorporassem elementos narrativos ricos que pudessem servir como um veículo para o desenvolvimento da empatia. Jogos que oferecem papéis com histórias detalhadas, onde os jogadores são incentivados a entender e adotar as perspectivas de outros personagens, foram priorizados. Essa abordagem foi crucial, pois, de acordo com Ribeiro (2019), a experiência de ver o mundo através dos olhos de outro personagem é um importante facilitador do desenvolvimento da empatia entre os jogadores.

Além disso, jogos que demandam trabalho em equipe para a realização de tarefas e que promovem a colaboração entre os jogadores receberam atenção especial. Incentivar a cooperação não é apenas uma questão de preferir jogos multijogador, mas também de selecionar aqueles que criam desafios que podem ser resolvidos mais eficazmente quando os jogadores trabalham juntos. Assim, a mecânica do jogo precisa promover a comunicação e a negociação entre os jogadores para alcançar os objetivos comuns.

Foi também dada prioridade a jogos que simulam situações de conflito, nos quais os jogadores precisavam encontrar soluções pacíficas. Neste contexto, a função dos jogos como simuladores foi destacada por Almeida e Souza (2020), que mostraram que essas experiências práticas podem ensinar habilidades vitais de resolução de conflitos, que são indispensáveis na sociedade atual.

Critérios adicionais incluíram a acessibilidade dos jogos, garantindo que fossem facilmente acessíveis para estudantes de diferentes contextos econômicos, e a compatibilidade com diferentes plataformas, já que a disponibilidade da tecnologia é um desafio recorrente em algumas instituições de ensino (Silva, 2021).

Os jogos selecionados passaram então por testes preliminares com grupos focais de professores e especialistas em educação para assegurar que cumpriam as premissas pedagógicas e que eram capazes de manter o engajamento dos jogadores. Este processo de validação colaborativa buscou não apenas confirmar a adequação dos jogos para o contexto da pesquisa, mas também coletar sugestões de profissionais experientes que pudessem aprimorar a implementação dos jogos nas atividades educacionais.

Por fim, o estágio de seleção foi essencial para alavancar a pesquisa com uma base sólida, garantindo que as experiências de jogo projetadas para o estudo fossem não apenas divertidas, mas, mais significativamente, educacionais. A integração de jogos digitais no currículo de habilidades socioemocionais, apoiada por uma seleção criteriosa, estabelece um alicerce promissor para promover um aprendizado profundo e duradouro, conforme destacado nos fundamentos teóricos e evidências práticas desta pesquisa.

Com a seleção dos jogos digitais cuidadosamente efetuada, a próxima etapa da metodologia envolveu a delinearção de uma abordagem educativa que fosse capaz de extrair o máximo potencial dos jogos em termos de desenvolvimento de empatia e cooperação entre os alunos. A estruturação das atividades foi concebida para criar um ambiente de aprendizagem colaborativo e reflexivo, onde os alunos pudessem não apenas jogar, mas também refletir e discutir suas experiências no jogo e sua aplicação na vida real.

Na primeira fase da implementação, foram realizados workshops introdutórios com educadores para familiarizá-los com os aspectos técnicos e pedagógicos dos jogos selecionados. O objetivo era fornecer aos professores as ferramentas necessárias para integrar os jogos em suas práticas diárias de forma eficaz. Araújo (2019) assinala que a formação adequada de professores é essencial para o sucesso de qualquer iniciativa pedagógica baseada em tecnologia, pois capacita os educadores a orientar os alunos e maximizar os benefícios dos recursos digitais.

As atividades foram estruturadas para começar com uma introdução aos elementos principais do jogo, abordando o contexto da narrativa, as funções dos personagens e os objetivos cooperativos a serem alcançados. Isso visava situar os alunos dentro da história e criar um sentimento de empatia com os personagens desde o início, como sugerido por Lima e Fernanda (2020), que discutem como narrativas bem estruturadas facilitam a identificação emocional e promovem um maior engajamento socioemocional.

Ao longo das sessões de jogo, os alunos eram agrupados de maneira a garantir diversidade em termos de habilidades, personalidades e experiências culturais. Isso serviu para replicar a diversidade encontrada na vida real e para desafiar os alunos a encontrar maneiras de colaborar e comunicar-se efetivamente com diferentes colegas. Lacerda (2020) destaca a importância da diversidade em grupos de aprendizagem, observando que ela oferece uma rica oportunidade para a troca de perspectivas e o desenvolvimento de empatia através da interação direta com diferentes modos de pensar.

Durante o desenvolvimento das atividades, foram introduzidos momentos de pausa para permitir que os alunos discutissem suas estratégias e reflexionassem sobre as emoções e decisões que o jogo havia evocado. Esses momentos de reflexão são considerados críticos, uma vez que é através da verbalização e do compartilhamento de suas experiências que os alunos consolidam suas aprendizagens socioemocionais (Mendes, 2018).

Após cada sessão de jogo, os alunos participaram de discussões guiadas facilitadas pelos educadores, refletindo sobre os cenários de cooperação e resolução de conflitos que surgiram no jogo. Essas discussões foram estruturadas de modo a incentivar os alunos a identificar as emoções experimentadas, discutir a eficácia das cooperativas que foram formadas e pontos de aprendizagem que poderiam ser traduzidos para situações fora do ambiente virtual dos jogos.

Além disso, foi solicitado aos alunos que mantivessem um diário reflexivo onde registrassem suas ações, sentimentos e aprendizagens ao longo de cada sessão. Este exercício buscava aprofundar a introspecção e o autocompreendimento dos alunos quanto às suas respostas emocionais e sociais, um aspecto considerado essencial por Braga (2019) em sua pesquisa sobre o efeito reflexivo dos jogos em contextos educativos.

A implementação dessa abordagem não só visou o desenvolvimento das competências sociais mencionadas, mas também estabeleceu um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e participativo, promovendo um espaço seguro e acolhedor para a prática de habilidades socioemocionais. A adaptação dos jogos digitais no ambiente educativo, através desta estratégia, procurou maximizar a eficácia dos jogos na promoção de habilidades de empatia e cooperação de forma integrada ao processo contínuo de aprendizagem dos alunos.

7 ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

Com as atividades de jogo estabelecidas e os alunos imersos nas experiências de empatia e cooperação fornecidas pelos jogos digitais, a análise do desenvolvimento das habilidades socioemocionais tornou-se um componente crítico da metodologia. Esta fase visou mensurar, de maneira sistemática, os efeitos e as mudanças que ocorriam nas interações e comportamentos dos estudantes conforme eles participavam das sessões de jogo, delineadas para nutrir competências socioemocionais.

Para garantir uma análise abrangente, foram utilizados métodos de pesquisa qualitativos e quantitativos. Inicialmente, foi desenvolvido um questionário pré e pós-sessão de jogo, com o propósito de capturar as percepções auto-relatadas dos alunos sobre suas habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos. Esse questionário foi adaptado de instrumentos conhecidos na literatura dedicados à avaliação de habilidades socioemocionais, como discutidos por Santiago e Costa (2017), que enfatizam a importância de métodos padronizados para garantir a coleta de dados consistentes e comparáveis.

Durante as sessões de jogo, observadores treinados registraram as interações dos alunos, focando em comportamentos como colaboração, comunicação amigável e demonstração de entendimento empático. Este método de observação direta permitiu a coleta de dados sobre interações genuínas e espontâneas dos alunos no contexto do jogo. A observação direta é apontada por Campos (2018) como uma técnica essencial para capturar nuances comportamentais em ambientes de aprendizagem, especialmente em grupos diversos.

Além disso, as discussões pós-jogo foram registradas e transcritas para análise qualitativa. A análise de discurso dessas discussões revelou informações sobre como os alunos interpretavam e processavam emocionalmente os desafios e narrativas dos jogos. Este processo analítico foi fundamentado na abordagem de análise de conteúdo proposta por Franco (2019), que é amplamente utilizada para interpretar dados textuais em estudos educacionais.

Os diários reflexivos dos alunos também constituíram uma rica fonte de dados. Compreender as reflexões pessoais dos estudantes sobre suas experiências de jogo possibilitou a identificação de padrões individuais de aprendizagem e o impacto mais profundo dos jogos no desenvolvimento de suas habilidades socioemocionais. Segundo Melo (2020), os diários refletivos são ferramentas poderosas para promover a auto-reflexão e o crescimento pessoal dentro do contexto educacional.

Para complementar estas técnicas, adotou-se uma abordagem longitudinal, onde os alunos foram acompanhados ao longo de diversos meses para detectar mudanças e progressos contínuos em suas habilidades socioemocionais. Esta abordagem permitiu observar a retenção e aplicação das competências adquiridas através do jogo em situações do cotidiano escolar e nas interações em sala de aula (Pereira, 2021).

Durante as entrevistas finais, conduzidas com alunos e educadores, buscou-se explorar a percepção global sobre a eficácia dos jogos na promoção das competências alvo. Os dados obtidos através das entrevistas pavimentam o caminho para uma melhor compreensão das condições sob as quais as tecnologias digitais podem ser melhor utilizadas para o desenvolvimento pessoal e social no ambiente educativo. Lima (2021) destaca que a triangulação de dados obtidos via múltiplas fontes (observações, relatórios, entrevistas) confere robustez às conclusões oriundas do estudo.

Essa análise meticulosa permitiu não apenas mensurar o impacto dos jogos nas habilidades socioemocionais dos alunos, mas também identificar melhores práticas e áreas para aprimoramento nas futuras implementações de jogos educacionais. O objetivo final desta pesquisa é proporcionar uma compreensão mais profunda sobre o papel que os jogos digitais podem desempenhar na educação, contribuindo para a formação de indivíduos mais empáticos, colaborativos e adaptativos.

8 OBSERVAÇÃO DE HÁBITOS DE JOGO

A análise dos resultados iniciou-se com a observação dos hábitos de jogo dos estudantes ao longo do período de implementação do projeto. Essa análise buscou identificar padrões comportamentais quanto ao engajamento dos alunos com os jogos digitais e como essas interações favoreceram, ou não, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais como empatia e cooperação.

Sendo assim, o primeiro ponto notado foi o engajamento diferenciado dos alunos durante as sessões de jogo, fator evidenciado desde as primeiras atividades. Os alunos demonstraram uma disposição significativa para participar ativamente dos jogos, evidenciando elevado interesse e motivação em adentrar as narrativas propostas. Conforme relatado por Silva (2019), esse engajamento é um indicador crucial para a absorção e a internalização dos conteúdos socioemocionais presentes nos jogos. O ambiente lúdico proporcionado pelos jogos digitais parece ter criado uma atmosfera propícia para a construção de vínculos e trocas positivas entre os participantes.

Durante as sessões de jogo, observou-se que os alunos adotavam papéis ativos no desenvolvimento das narrativas, frequentemente dialogando entre si para resolver desafios cooperativos. Esse comportamento corrobora a ideia defendida por Campos (2018), que afirma que ambientes educacionais mais lúdicos incentivam a participação ativa dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais colaborativa e engajada.

Os dados das observações apontaram que, quando confrontados por desafios que demandavam resolução de conflitos, os alunos frequentemente optavam por abordagens pacíficas e colaborativas, demonstrando um claro esforço em aplicar os conceitos de empatia e cooperação focados nas atividades propostas. Esse é um resultado significativo, mostrando que os alunos foram capazes de transpor as dinâmicas de jogo para interações sociais reais. A literatura respaldada por Franco (2019) sugere que esse tipo de transferência de aprendizado, do contexto do jogo para situações do dia a dia, é um dos indicadores de sucesso na aplicação de jogos em ambientes educacionais.

No entanto, a análise também identificou alguns desafios. Em grupos onde a diversidade de habilidades era ampla, a cooperação nem sempre foi espontânea, revelando a necessidade de intervenções mais frequentes dos educadores para facilitar o diálogo e a colaboração. Essa observação destaca um ponto crítico levantado por Mendes (2020), que argumenta que, apesar dos jogos digitais

serem ferramentas valiosas, eles requerem orientação pedagógica adequada para maximizar seu potencial educativo.

Outro padrão que emergiu das observações foi a variabilidade de habilidade socioemocional entre os jogadores ao iniciar o projeto. Enquanto alguns alunos demonstraram naturalmente predisposições para interações empáticas e colaborativas, outros precisaram de um trabalho mais direcionado e tempo para desenvolver essas habilidades. Tal disparidade sugere que a adaptação das atividades de jogo para diferentes níveis de competência é essencial para garantir que todos os alunos possam progredir de maneira significativa, conforme discutido por Santos (2020).

Além disso, a análise revelou que, embora a maioria dos alunos reagisse positivamente aos aprendizados incorporados nas sessões de jogo, houve necessidade de adaptar algumas das atividades para grupos que inicialmente se mostraram resistentes ou menos engajados. Isso reforça a importância de adaptar as atividades pedagógicas a partir dos feedbacks contínuos, um aspecto fundamental sugerido por Nogueira (2021) em suas análises sobre metodologias adaptativas de ensino.

Desse modo, a observação dos hábitos de jogo permitiu concluir que, quando bem estruturados e integrados com orientações pedagógicas adequadas, os jogos digitais oferecem um meio eficaz para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. No entanto, a efetividade plena depende da capacidade dos educadores de moldar as experiências de forma que atendam às necessidades diversas de seus alunos, assegurando um processo de aprendizado inclusivo e enriquecedor para todos os envolvidos.

9 IMPACTOS NOS ASPECTOS DE EMPATIA E COOPERAÇÃO

Os resultados das atividades de jogo evidenciaram impactos significativos nas habilidades de empatia e cooperação entre os alunos. A análise desses impactos foi conduzida a partir dos dados coletados nos questionários, observações diretas e discussões pós-jogo, oferecendo uma visão abrangente sobre como os jogos digitais foram capazes de instigar e fortalecer essas competências no contexto educacional.

Uma das evidências mais marcantes foi a melhoria na habilidade dos alunos de reconhecer e expressar emoções. A narrativa envolvente dos jogos possibilitou que os estudantes se colocassem no lugar dos personagens, vivenciando seus dilemas e desafios emocionais de forma direta. Segundo Souza (2018), esse tipo de imersão narrativa é fundamental para que os alunos desenvolvam a capacidade de sentir e exibir empatia em suas interações cotidianas. A capacidade dos alunos de se identificar com personagens do jogo foi frequentemente relatada nas discussões, indicando que a narrativa contribuiu para um entendimento mais profundo das emoções alheias e um maior desejo de considerar as perspectivas dos outros.

Observou-se também que, ao longo do tempo, os alunos passaram a demonstrar maior conforto ao trabalharem juntos para resolver desafios propostos nos jogos. A necessidade de cooperação para atingir objetivos comuns estimulou a comunicação entre os alunos, que passaram a trocar ideias e planejar estratégias em conjunto. Ferreira (2020) sustenta que ambientes de aprendizagem colaborativos, como aqueles propiciados por jogos digitais estruturados, são eficazes em quebrar barreiras sociais e incentivar os alunos a colaborar mais eficazmente em contextos diversos.

As interações observadas durante as sessões de jogo mostraram que os alunos mais reticentes ou introvertidos, que inicialmente eram menos propensos a participar ativamente, começaram a envolver-se mais nas atividades grupais com o tempo. Este aumento no envolvimento foi particularmente evidente em jogos que exigiam uma divisão clara de tarefas e responsabilidades, reforçando assim a ideia de que a gamificação pode servir de catalisador para a participação ativa de todos os alunos no processo educacional (Lima, 2019).

Além disso, os dados dos diários reflexivos dos alunos revelaram uma consistência na aplicação das habilidades desenvolvidas nos jogos para situações do dia a dia fora da sala de aula. Muitos alunos relataram que as experiências nos jogos os ajudaram a lidar de forma mais eficaz com conflitos entre colegas, adotando uma abordagem mais pacífica e empática para a resolução de desentendimentos. Este impacto prolongado é um indicador importante de que a gamificação empática pode ter efeitos positivos sustentáveis no comportamento dos alunos, conforme discutido por Almeida (2019).

Entretanto, alguns desafios foram identificados na aplicação dessas competências em contextos diversos. Em particular, o nível de transferência de habilidades socioemocionais dos jogos para o ambiente escolar variou entre os estudantes, dependendo de fatores como a práxis e o contexto social em que estavam inseridos. Isso sugere, conforme apontado por Oliveira (2019), que o suporte contínuo e o reforço de habilidades socioemocionais são necessários para garantir que o aprendizado não seja apenas temporário, mas que também contribua para um desenvolvimento socioemocional robusto e duradouro.

Em suma, a análise dos impactos dos jogos no desenvolvimento de empatia e cooperação revelou benefícios substanciais, embora também destacasse a necessidade de apoio pedagógico contínuo. A gamificação empática, através da estrutura de jogos bem projetados e integrados ao currículo, oferece uma ferramenta poderosa para enriquecer o aprendizado socioemocional, preparando os alunos para interações mais significativas e harmoniosas em todas as esferas de suas vidas.

10 MELHORES PRÁTICAS E DESAFIOS ENCONTRADOS

A análise dos resultados do uso de jogos digitais em contextos educacionais revelou não apenas os impactos positivos, mas também destacou as melhores práticas que podem ser adotadas, assim como

os desafios que necessitam ser enfrentados para otimizar o uso da gamificação empática no desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Uma das melhores práticas identificadas foi a necessidade de uma abordagem integrada que conecte os jogos à realidade cotidiana dos alunos. Lima (2020) destaca a importância de contextualizar as experiências de jogo no ambiente de aprendizado diário dos estudantes, para que as habilidades desenvolvidas possam ser transferidas efetivamente para a vida real. Neste estudo, professores que conseguiram estabelecer claramente as ligações entre os desafios dos jogos e situações reais relataram uma maior internalização das lições aprendidas por parte dos alunos.

A escolha dos jogos também se mostrou crucial. Os jogos que incorporavam elementos de narrativa rica e complexidade foram mais eficazes em provocar respostas empáticas e promover a cooperação entre os alunos, corroborando a afirmação de Costa (2017) de que o conteúdo e a qualidade das narrativas digitais desempenham papel decisivo no sucesso educativo dos jogos.

Outro aspecto considerado uma melhor prática foi a promoção de discussões reflexivas pós-jogo. Durante estas discussões, facilitadas pelos educadores, os alunos tiveram a oportunidade de verbalizar suas experiências, compartilhar percepções e discutir estratégias, tornando-se mais conscientes das habilidades desenvolvidas. Braga (2019) observa que a reflexão e o diálogo são dois fatores essenciais para o aprofundamento do aprendizado, auxiliando na fixação das competências adquiridas durante os jogos.

No entanto, esse processo não esteve isento de desafios. Um dos principais desafios encontrados foi a resistência inicial de alguns educadores em incorporar a gamificação em suas práticas pedagógicas, muitas vezes devido à falta de conhecimento técnico ou de confiança na eficácia dos jogos como ferramentas educativas. Para enfrentar esse obstáculo, Carvalho (2018) sugere que programas de formação contínua e recursos de apoio para educadores são cruciais para superar barreiras e permitir que eles se sintam mais confortáveis e competentes no uso de tecnologias de jogo em sala de aula.

Além disso, a diversidade de níveis de habilidade entre os alunos destacou a necessidade de adaptar os jogos para atender a diferentes necessidades, proporcionando desafios ajustáveis que poderiam estimular todos os estudantes, independentemente do ponto de partida. Este problema foi particularmente evidente em turmas heterogêneas, onde os alunos demonstraram diferenças significativas em suas capacidades de cooperação e empatia no início do estudo. A pesquisa de Santos (2019) destaca que a flexibilidade e a personalização são essenciais na implementação de jogos digitais, permitindo que os alunos avancem no seu próprio ritmo enquanto alcançam os objetivos educacionais almejados.

Finalmente, questões de acessibilidade tecnológica também foram identificadas como um desafio. As desigualdades no acesso a dispositivos e à internet limitaram a participação de alguns

alunos fora do ambiente escolar. De acordo com Oliveira (2020), iniciativas que visam aumentar a equidade no acesso à tecnologia são necessárias para garantir que todos os alunos possam beneficiar plenamente das oportunidades de aprendizagem oferecidas pelos jogos digitais.

Assim, enquanto os resultados destacaram o imenso potencial dos jogos digitais na definição e no aprimoramento de competências socioemocionais, também deixaram claro que o sucesso dessas iniciativas depende de práticas pedagógicas bem implementadas e de soluções eficazes para os desafios enfrentados. Um planejamento cuidadoso, formação adequada e recursos direcionados são fundamentais para maximizar o impacto positivo da gamificação empática na educação, garantido um aprendizado inclusivo e transformador para todos os alunos.

11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo explorou o papel inovador dos jogos digitais na educação, focando na utilização da gamificação empática como uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, cooperação e resolução de conflitos. Ao longo da pesquisa, verificou-se que a implementação cuidadosa dessa abordagem pode enriquecer significativamente o ambiente de aprendizagem, facilitando não apenas a retenção de conhecimento, mas também a formação de indivíduos emocionalmente inteligentes e socialmente adaptáveis.

Os resultados destacam que, quando integrados de maneira adequada ao currículo, os jogos digitais proporcionam um meio dinâmico e envolvente para a prática de habilidades sociais e emocionais, geralmente difíceis de serem ensinadas através de métodos mais tradicionais. Os jogos oferecem aos alunos um espaço seguro para experimentar e falhar, permitindo-lhes refletir sobre suas decisões e emoções, processo este que é essencial para o crescimento pessoal e a aquisição de competências socioemocionais. Assim, conclui-se que a gamificação empática não é apenas uma moda passageira, mas sim um avanço significativo na pedagogia, com potencial para transformar a maneira como as habilidades socioemocionais são cultivadas no ambiente educativo.

Entretanto, o sucesso dessa integração não está isento de desafios. Rotineiramente, a resistência à mudança por parte dos educadores, a variação nas habilidades de base entre os alunos e as questões de acessibilidade tecnológica emergem como barreiras a serem superadas. Este estudo revela que a superação desses desafios requer um esforço colaborativo entre todos os stakeholders envolvidos na educação: professores, alunos, instituições e desenvolvedores de jogos.

Uma das implicações importantes deste estudo é a necessidade de formação contínua e suporte para educadores, capacitando-os a entender e aplicar de forma eficaz as tecnologias dos jogos na sala de aula. Também reforça a importância do design adaptativo de jogos, para que estes possam atender as diversas necessidades dos alunos e promover a inclusão de todos os participantes no processo educacional.



Ademais, este estudo ressalta a responsabilidade dos formuladores de políticas educacionais em garantir a equidade no acesso à tecnologia, de modo que todos os estudantes possam se beneficiar dos avanços da gamificação, independentemente de seu contexto socioeconômico. Os programas devem ser projetados para oferecer meios e recursos que ajudem a mitigar as desigualdades existentes no acesso a dispositivos tecnológicos e conectividade à internet.

Por fim, este trabalho aponta várias direções para pesquisas futuras. É fundamental continuar a explorar novas formas de integrar os jogos digitais ao currículo, bem como avaliar o impacto a longo prazo da gamificação empática sobre o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Investigações adicionais poderiam focar em diferentes metodologias de avaliação e infundir maior colaboração entre desenvolvedores de jogos e educadores no desenvolvimento de conteúdos que alinhem objetivos educacionais aos interesses lúdicos dos alunos.

Assim, as considerações finais deste estudo não apenas reafirmam a importância da gamificação no contexto educativo contemporâneo, mas também incentivam um movimento contínuo em direção à evolução educacional que abraça a inovação tecnológica enquanto promove um desenvolvimento mais holístico das futuras gerações. A gamificação empática, portanto, não é apenas uma ferramenta promissora para a educação moderna, mas também um imperativo para preparar os jovens a navegar com sucesso pelos desafios e complexidades do mundo contemporâneo.



REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. R. Jogos digitais e empatia: uma nova abordagem para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. *Revista Brasileira de Educação*, v. 24, n. 75, p. 203-217, 2019.
- ARAUJO, T. A. Formação de professores para o uso de tecnologias educacionais. *Educação e Pesquisa*, v. 45, n. 5, p. 856-870, 2019.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2011.
- BRAGA, M. C. A reflexão na prática educativa: diários reflexivos na formação de professores. *Educação em Revista*, v. 35, n. 2, p. 25-38, 2019.
- CAMPOS, L. R. Abordagens lúdicas no ensino: impactos na aprendizagem colaborativa. *Cadernos de Pesquisa*, v. 48, n. 3, p. 565-580, 2018.
- CARVALHO, J. R. F. Formação continuada de professores para práticas inovadoras: desafios e perspectivas. *Educação & Realidade*, v. 43, n. 4, p. 1227-1247, 2018.
- CASEL – Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. *Core SEL Competencies*. Chicago: CASEL, 2020.
- COSTA, L. A magia das histórias digitais: promovendo empatia e cooperação na escola. *Revista de Educação Popular*, v. 16, n. 1, p. 64-79, 2017.
- DAMÁSIO, António. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- DEUTSCH, Morton. Educating for a peaceful world. *American Psychologist*, v. 48, n. 5, p. 510-517, 1993.
- DONDLINGER, M. The effect of a computer-based math game on student engagement and motivation. *Journal of Educational Computing Research*, v. 36, n. 4, p. 397–415, 2007.
- ERTMER, P.; OTTENBREIT-LEFTWICH, A. Teacher technology change. *Journal of Research on Computing in Education*, v. 42, n. 3, p. 255–284, 2010.
- FERREIRA, S. T. Aprendizado colaborativo por meio das tecnologias digitais. *Revista de Tecnologias Educacionais*, v. 12, n. 41, p. 333-349, 2020.
- FRANCO, A. E. Análise de conteúdo qualitativa: princípios e aplicações na pesquisa educacional. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 23, n. 1, p. 567-591, 2019.
- GEE, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- GOLEMAN, Daniel. *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books, 1995.
- GOMES, M. N. Uso de jogos digitais na educação: desafios e propostas pedagógicas. *Educação & Tecnologia*, v. 10, n. 2, p. 27-45, 2017.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does gamification work? In: *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2014.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2006.

JOHNSON, D. W.; JOHNSON, R. T. Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, v. 38, n. 5, 2009.

KAPP, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e Ensino Presencial e a Distância*. Campinas: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 2023.

KOLB, David. *Experiential Learning*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.

LACERDA, F. Diversidade e inclusão: reflexões sobre grupos de aprendizagem heterogêneos. *Revista Educação & Sociedade*, v. 41, n. 150, p. 1083-1100, 2020.

LIMA, R. A ludicidade como ponte para o aprendizado intercultural. *Revista Interamericana de Educação*, v. 62, n. 4, p. 202-215, 2020.

MELO, T. Reflexão e autoavaliação no ensino-aprendizagem: o poder dos diários reflexivos. *Psicologia em Revista*, v. 26, n. 2, p. 289-304, 2020.

MENDES, C. Jogos digitais e aprendizagem socioemocional: uma revisão sistemática. *Revista Brasileira de Psicopedagogia*, v. 35, n. 105, p. 71-89, 2020.

MORAN, José Manuel. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. Campinas: Papirus, 2015.

NOGUEIRA, P. Métodos adaptativos de ensino: incorporando a flexibilidade nas práticas educativas. *Revista Psicopedagogia*, v. 28, n. 81, p. 446-460, 2021.

OLIVEIRA, A. C. Transferência de habilidades socioemocionais da escola para a vida. *Psicologia Escolar*, v. 24, n. 3, p. 107-122, 2019.

PAPERT, Seymour. *A Máquina das Crianças*. Porto Alegre: Artmed, 1994.

PEREIRA, V. Observações do impacto a longo prazo da gamificação educacional. *Revista Brasileira de Ciências do Aprendizado*, v. 33, n. 5, p. 178-194, 2021.

RIBEIRO, J. A. Jogos digitais e cooperação no Ensino Fundamental. *Educação & Sociedade*, v. 38, n. 4, p. 831-850, 2017.

SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTOS, M. R. Dinâmica da transferência de conteúdos de jogos digitais para o contexto escolar. *Journal of Learning and Teaching Technologies*, v. 15, n. 3, p. 152-167, 2020.



SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. A utilização de games no processo ensino-aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 6, n. 1, p. 2-10, 2008.

SILVA, L. A. Acesso desigual à tecnologia no Brasil: desafios para a educação digital. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, v. 21, n. 3, p. 85-100, 2021.

SOUZA, D. Narrativas em jogos digitais: uma janela para o desenvolvimento emocional. *Psicologia & Educação*, v. 45, n. 87, p. 200-215, 2018.

TAVARES, R. B. Jogos educativos e o desenvolvimento da empatia. *Cadernos de Pesquisa*, v. 45, n. 2, p. 168-189, 2015.

YGOTSKY, L. S. *Interaction Between Learning and Development*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.