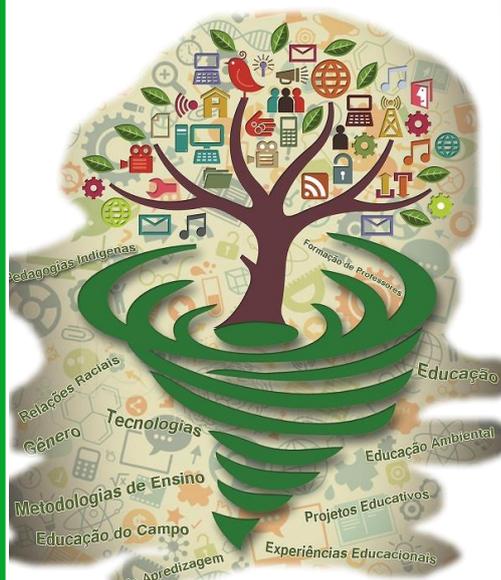


# Revista de Comunicação Científica: RCC



ARTIGO

## GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO: UM PANORAMA NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Gamification and digital information technologies:  
an overview of pedagogical practices

Gamificación y tecnologías de la información  
digital: una visión general de las prácticas  
pedagógicas

### Paulo Jean do Carmo Rosa

Mestrando do Programa de Pós Graduação em  
Ensino (PPGen) Instituto Federal de Mato  
Grosso, IFMT.

ORCID: 0000-0002-4191-8032

E.mail: paulo.rosa@mt.senac.br

### Edenar Souza Monteiro

Docente da UNIC – Universidade de Cuiabá,  
Campus de Cuiabá-MT e do Programa de Pós  
Graduação em Ensino (PPGen) em  
parceria com o Instituto Federal de Mato  
Grosso, IFMT.

ORCID: 0000-0002-9666-7920

E-mail: edenar.m@gmail.com

ROSA, Paulo Jean do Carmo; MONTEIRO,  
Edenar Souza. Gamificação e tecnologias digitais  
da informação: um panorama nas práticas  
pedagógicas In **Revista de Comunicação  
Científica – RCC**, Edição especial, Vol. 4, n. 17,  
p. 03-20, 2024.

Disponível em:

<https://periodicos.unemat.br/index.php/RCC/index>

Edição especial, Vol. 4, n. 17,  
(2024)

ISSN 2525-670X



## GAMIFICAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO: UM PANORAMA NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Gamification and digital information technologies: an overview of pedagogical practices

Gamificación y tecnologías de la información digital: una visión general de las prácticas pedagógicas

### Resumo

Este artigo objetiva refletir sobre a relação da gamificação e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, considerando as estratégias de uso da gamificação nas práticas pedagógicas no Ensino Superior. Trata-se de um estudo, que utiliza técnicas de revisão sistemática, tendo seu corpus teórico constituído de teses e dissertações das bases digitais da CAPES e BDTD, entre os anos de 2015 a 2022. Os resultados demonstram que o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação pode facilitar o desenvolvimento das estratégias de gamificação, notando-se, nesta análise, grande predominância da utilização de computadores. Ademais, destaca-se o fato de que a gamificação possibilita maior interação, engajamento e imersão dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem em que essas estratégias se apresentam.

**Palavras-chave:** Tecnologias Digitais da Informação; Comunicação; Gamificação.

### Abstract

This article aims to reflect on the relationship between gamification and Digital Information and Communication Technologies, considering the strategies of using gamification in pedagogical practices in Higher Education. It is a study, which uses systematic review techniques, and its theoretical corpus consisted of theses and dissertations from the digital bases of CAPES and BDTD, between the years 2015 to 2022. The results demonstrate that the use of Digital Information and Communication Technologies can facilitate the development of gamification strategies, noting, in this analysis, a great predominance of the use of computers. Furthermore, the fact that gamification enables greater interaction, engagement and immersion of students in the teaching-learning processes in which these strategies are presented stands out.

**Keyword:** Digital Information Technologies; Communication; Gamification.

### Resumen

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre la relación entre gamificación y Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación, considerando las estrategias de uso de la gamificación en las prácticas pedagógicas en la Educación Superior. Se trata de un estudio que utiliza técnicas de revisión sistemática, con su corpus teórico compuesto por tesis y disertaciones de las bases de datos digitales de CAPES y BDTD, entre los años 2015 y 2022. Los resultados demuestran que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Digitales puede facilitar el desarrollo de estrategias de gamificación, notándose, en este análisis, un gran predominio del uso de computadoras. Además, destaca el hecho de que la gamificación permite una mayor interacción, compromiso e inmersión de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se presentan estas estrategias.

**Palabras clave:** Tecnologías de la Información Digital; Comunicación; Gamificación.



## Introdução

Ao analisarmos os contextos atuais, sinaliza-se importante presença das tecnologias como parte do cotidiano de grande parcela da sociedade, estando presentes em todas as faixas etárias e classes sociais, ainda que a disponibilidade, qualidade e diversificação do acesso estejam diretamente relacionadas às condições socioeconômicas e poder aquisitivo dos indivíduos. Dito isso, há também de se considerar as políticas públicas contra a exclusão digital e sua utilização de maneira mais efetiva.

Portanto, apesar de o acesso equitativo às tecnologias ainda ser uma problemática, algumas medidas para essa resolução começam a ser implantadas, principalmente nos ambientes educacionais. No que tange às políticas de acesso às tecnologias, Conforme Silva (2018), elas se direcionam principalmente às questões de equipamentos e conectividade, porém é preciso levar em consideração o fato de que o acesso à internet e tecnologias, por si só, não constituem um acesso completo, sendo necessárias habilidades específicas e entendimento para uso desses recursos de modo socialmente válido.

Em complementação à questão dos equipamentos e conectividade, é preciso compreender sua lógica, o que requer, ainda, outros letramentos, a exemplo dos letramentos digitais.

Conforme Moran *et al.* (2013), as novas tecnologias provocam profundas mudanças na educação, trazendo tensões e desafios, mas possibilidades igualmente grandiosas, em as escolas podem se reformular em uma multiplicidade de espaços ricos e atrativos, que possibilitem aprendizagens significativas, incentivando nos alunos a autonomia e proporcionando novas formas de interação.

Outro termo que pode ser relacionado às tecnologias é a gamificação, enquanto possibilidades de uso de elementos dos jogos nos contextos em que estes não são usualmente aplicados. Tomando por foco a questão dos ambientes educacionais, como espaços para as práticas pedagógicas com uso de estratégias de gamificação e tecnologias, é que esse artigo se coloca. Nesse cenário, objetivamos compreender como se configura o uso de estratégias de gamificação mediadas pelas tecnologias nas práticas pedagógicas em espaços escolares.



Tendo isso posto, para este trabalho, constituímos um corpus teórico que se utilizou de técnicas de revisão bibliográfica. Ademais, o artigo está organizado por esta sessão introdutória, contendo a importância das tecnologias no cenário contemporâneo e ambientes educacionais; uma sessão elencando as concepções dos jogos e gamificação, adotadas para este artigo; uma sessão descritiva dos procedimentos metodológicos e outra elencando os resultados obtidos; finalizando com as considerações finais deste estudo, seguido pelos referenciais utilizados.

### **Gamificação: em busca de um conceito**

Um campo que gradativamente toma força nos contextos contemporâneos, sendo frequentemente utilizados nos setores corporativos, comerciais, industriais e, principalmente, educacionais, é a gamificação. Antes de falar de gamificação, no entanto, precisamos conceituar suas bases, que são os jogos. Conforme Huiziniga (1990), um jogo é um elemento cultural, relacionado aos aspectos sociais, para além de uma perspectiva apenas psicológica, sociológica ou antropológica. Xexéo *et al.* (2017), em suas análises das concepções dos jogos, apresenta uma ampla definição dos elementos que os caracterizam, sendo atividades culturais e voluntárias, não-produtivas, capazes de produzirem grande imersão, permitindo aos jogadores situações de conflito ou colaboração, utilizando-se de um mundo abstrato e sistema de regras específicos, que resultam em efeitos no mundo real e recompensas psicológicas.

Para este trabalho, porém, discordaremos de parte da concepção de Xexéo *et al.* (2017), no que tange a não-produtividade dos jogos. Nesse sentido, adotaremos a perspectiva de que, mesmo que os jogos sejam produzidos com a intenção primordial do puro entretenimento, há de se concordar que a produtividade é uma constante indissociável do jogo. Conforme Leif e Brunelle (1978), por exemplo, o jogo é uma ação que apresenta um valor educacional intrínseco. Nesse sentido, entendemos que o aprendizado é uma produção envolvida em qualquer jogo, mesmo no simples fato de se aprender a jogar.

A partir dessas definições, podemos compreender que o jogo possui elementos característicos, permitindo participações coletivas e competitivas, em um cenário abstrato, permeado por desafios que geram entretenimento, diversão e



produções diversas, em que os jogadores buscam um objetivo final, utilizando-se de um sistema de normas e regras específicas, geralmente resultando em recompensas psicológicas.

Enfim, podemos, a partir dessas definições, elucidar o contexto dos games. O conceito de games, em si, muito tratado atualmente, está atrelado à concepção de jogo, mas em uma perspectiva digital, comumente conhecida como jogos eletrônicos. Como defendido por Schuytema (2018), os games possuem as mesmas características de um jogo, com exceção do fato de se utilizarem de um programa de computador para sua mediação.

Há uma expansão rápida, nas últimas décadas, no campo dos jogos eletrônicos, onde a indústria dos games angaria novos públicos e desenvolvedoras, estas últimas focadas no desenvolvimento de jogos para as diversas mídias contemporâneas, sejam computadores, smartphones ou consoles. No que tange aos jogos, com ênfase nos digitais, por exemplo, o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2018), indica que

[...] o crescimento do mercado de jogos eletrônicos brasileiros em todas as regiões do Brasil. De 2014 a 2018, o número de desenvolvedoras passou de 142 para 375, um aumento de 164%. O estudo também revela que, somente nos últimos dois anos, foram produzidos 1.718 jogos no País e, dentro desse universo, foram 874 jogos educativos e 785 voltados ao entretenimento.

E é neste cenário que trazemos o contexto da gamificação, onde os elementos dos jogos passam a ser utilizados, gerando maior engajamento, interação e motivação no usuário, com o intuito de permitir a resolução de uma problemática ou foco em um objetivo específico. Nesse sentido, podemos abordar a gamificação, de acordo com Busarello (2016), como a utilização de elementos dos jogos em contextos, produtos e serviços que necessariamente não são focados em jogos, mas com a intencionalidade de promover estímulos e motivação. A gamificação, segundo Busarello (2016, p. 18),

[...] é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos.



A gamificação, portanto, apresenta uma concepção peculiar, pois se utiliza dos elementos característicos dos jogos, mas em uma perspectiva diferente. Enquanto os jogos são produzidos com o intuito de divertir e engajar, gerando produções diversas em seu desenvolvimento, a gamificação prioriza a produtividade, utilizando estratégias engajadoras e motivadoras como intermédio, para facilitar a obtenção do seu objetivo principal.

Nos ambientes educacionais, a gamificação se apresenta como uma possibilidade para desenvolvimento efetivo das aprendizagens, uma vez que seus elementos tendem a possibilitar a elaboração de estratégias pedagógicas dinâmicas, atrativas e que abarquem elementos da contemporaneidade e demandas das juventudes, como as tecnologias digitais da informação e comunicação.

Com todas as informações expostas, portanto, é interessante considerarmos as práticas pedagógicas, para além dos jogos analógicos, que considerem a multiplicidades de tecnologias e possibilidades educativas. Portanto, justifica-se a necessidade desse estudo, no intuito de averiguar, por meio de uma exploração de teses e dissertações, como as estratégias de gamificação, com uso de tecnologias, vêm sendo utilizadas.

### **Percurso metodológico**

O presente artigo é baseado em um estudo de natureza bibliográfica, com recorte dos anos de 2015 a 2022, consistindo na coleta de dissertações e teses sobre o referido tema, fazendo uso de uma abordagem do tipo metanálise. Este tipo de abordagem, conforme Fiorentini e Lorenzato (2007, p. 103), “é uma revisão sistemática de outras pesquisas, visando realizar uma avaliação crítica delas e/ou produzir novos resultados ou sínteses a partir do confronto desses estudos”.

Este trabalho se utilizou das bases da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), considerando-se todos aqueles disponíveis e de acesso online. A identificação e reunião dos materiais de pesquisa foram norteadas por palavras-chave como “Gamificação e tecnologias digitais da informação e comunicação” e



“Práticas pedagógicas e estratégias gamificadas”. Com o levantamento, constituímos um total de 42 trabalhos. Após aplicação de critérios, chegamos a um total de 11 trabalhos, conforme apresentamos a seguir.

Após a seleção dos títulos em conformidade com o objeto de estudo, foram feitas reflexões, mediante um olhar caleidoscópico, permitindo uma ampla visão acerca das estratégias de gamificação com uso de tecnologias digitais da informação e comunicação nas práticas pedagógicas, permitindo um panorama deste determinado momento, uma vez que os referidos bancos se configuram em um processo de constante construção de novas informações e estudos.

Os dados foram organizados em unidades de sentido, sendo categorizadas em compreensões sobre a gamificação, identificação das estratégias gamificadas e uso da gamificação nas práticas pedagógicas, visando, desta forma, traçar um panorama coerente das concepções de cada autor.

### Resultados

Visando facilitar a compreensão dos estudos e concepções trazidas por cada autor, o quadro abaixo ilustra informações dos 11 trabalhos analisados neste artigo, sendo que cada um é identificado com a sigla T (para teses) ou D (para dissertações), seguido de um número que o diferencia dos demais.



**Quadro 1: Dissertações e Teses – Gamificação com uso de tecnologias digitais na licenciatura em Pedagogia – 2015 a 2022.**

	<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Instituição/ Ano</b>	<b>Tecnologias Utilizadas</b>
T1	A gamificação no ensino de línguas online	Gerson Bruno Forgiarini De Quadros	UCPEL/ 2016	Computador e Software
D1	Análise do aplicativo Duolingo para aprendizagem de língua espanhola	Mayara Mayumi Sataka	UNESP/ 2019	Smartphone
D2	Elementos do estado de fluxo durante atividades com Kahoot!: um estudo de casos múltiplos em aulas de Alemão	Arthur Heredia Crespo	UNESP/ 2019	Computador e Smartphone
T2	Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo	Aníbal Lopes Guedes	UNISINOS/ 2017	Computador, Smartphone e Console
D3	Gamificação da disciplina metodologia da pesquisa no ensino superior: estudo de caso	Patrícia da Silva Tristão	UNINTER/2 018	Computador e Software
D4	Práticas letradas de gamificação: estudo do processo de textualização no ensino superior	Gabriel Guimarães Alexandre	UNESP/ 2020	Computador
D5	Uma análise sobre a gamificação como estratégia para desenvolvimento de processos criativos no ensino superior	Ana Claudia Chiarato	UNICESUM AR/2019	Smartphone
D6	Proposta de desenvolvimento de instrumento de aplicação de atividades gamificadas para disciplinas do ensino superior	Jason Antonio Pedroso Sobreiro	UNINTER/2 017	Computador e Smartphone
D7	A gamificação na perspectiva de ensino híbrido e sua relação com a aprendizagem significativa no ensino superior	João Carlos Diniz Martins	UFAL/2018	Computador, smartphone e tablet
D8	Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo.	Ingrid Gayer Pessi	UNINTER/2 018	Computador e Smartphone
D9	Produção de disciplina gamificada: uma proposta de letramento midiático com aproximações entre mídia-educação e aprendizagem baseada em jogos	Juline Maria Fonseca Pereira dos Santos	UFSC/2018	Computador e Smartphone

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)



## Compreensões sobre gamificação

É interessante notar, a respeito das compreensões sobre gamificação, que, apesar de encontrarmos autores com pensamentos diversos sobre os elementos que caracterizam essa prática, há um consenso geral de que a gamificação, em termos gerais, se configura como a utilização de elementos dos jogos em contextos de não jogos (contextos em que os jogos não são usualmente aplicados), com o intuito de se obter uma produção por intermédio de estratégias de engajamento e motivação.

Entre todos os trabalhos analisados também foi possível selecionar elementos característicos entre si, que demonstram algumas especificidades para a composição das estratégias de gamificação, dentre esses elementos, podem ser destacados, por exemplo, algumas ferramentas características para o desenvolvimento das estratégias. Dentre as principais ferramentas, é possível verificar uma concordância com as seguintes:

- Personalização: permite a criação de avatares e a personalização dos ambientes;
- Desafios e missões: são direcionadores da narrativa e orientadores dos objetivos;
- Badges/Distintivos: São as premiações pela transposição dos desafios;
- Níveis: controlam o progresso e facilitam a comparação e mensuração dos avanços;
- Feedback: respostas imediatas em relação às ações dos participantes;

Além das ferramentas características, percebemos, nas análises dos autores deste estudo, que a gamificação se beneficia de outros elementos, que facilitam seu desenvolvimento e, conseqüentemente, o alcance dos objetivos. Podemos destacar a contextualização como um elemento importante, uma vez que permite uma imersão mais efetiva na narrativa, bem como a motivação, podendo esta ser intrínseca ou extrínseca, como elemento de facilitação do engajamento, além das recompensas psicológicas resultantes dos processos de gamificação.



Um fato que predomina em todos os trabalhos analisados, que também se configura como uma característica primordial das estratégias de gamificação é a possibilidade de que os participantes atinjam o estado do Fluxo que, conforme Csikszentmihalyi (1990) se caracteriza como um estado de extrema imersão, concentração e produtividade, quando o indivíduo se desconecta de tudo ao seu redor, perdendo a noção do tempo e de si mesmo.

### Identificação das estratégias gamificadas

Em relação à tese T1 de Quadros (2016), o desenvolvimento de sua pesquisa se baseia na plataforma ELO, sendo uma plataforma planejada para o ensino de línguas e com foco nos Recursos Educacionais Abertos (REA's), permitindo sua livre produção, distribuição e armazenamento. O autor se utiliza da atividade “*English Marathon+*” como objeto de análise. Ainda no ensino de línguas, temos o estudo D1 de Sataka (2019) com a análise das possibilidades pedagógicas do Duolingo, que se configura como um aplicativo gamificado no ensino de línguas diversas, mas, neste estudo, a autora dando ênfase à espanhola. Sataka (2019) elenca os elementos da gamificação que compõe o Duolingo, oferecendo desafios constantes, feedbacks instantâneos, rankings e premiações interativas, fazendo que este aplicativo ofereça possibilidades pedagógicas estimulantes aos participantes. Há também a utilização de um aplicativo nos estudos D2 de Crespo (2019), onde encontramos uma análise do *Kahoot!*, configurando-se como um aplicativo de criação de quizzes, com elementos característicos da gamificação.

Verificando o trabalho T2 de Guedes (2017), percebemos um estudo voltado à análise da emancipação digital de jovens no campo, mediante o desenvolvimento de projetos de atividades gamificadas. Dentre as atividades realizadas, foram desenvolvidos jogos analógicos e digitais diversos, sendo a maior parte jogos para computador, mas também utilizando jogos para console e smartphones. Em consonância ao pensamento da emancipação digital, passamos para as análises de Santos (2018), em que sua pesquisa D9 aborda uma proposta de formação com ênfase no letramento midiático e estratégias de aprendizagem baseadas em jogos.

A metodologia da pesquisa de Santos (2018) se desenvolveu por meio de um plano de aula que considerou a introdução à cultura digital, conceitos e produção de narrativas (storytelling), storyboards, edições de vídeo, oficinas de jogos diversos, envolvendo a análise de jogos eletrônicos e discussões diversas, além da utilização de ambientes virtuais de aprendizagem. Sobre os ambientes virtuais de aprendizagem temos também os estudos D3 de Tristão (2018), que faz uma análise exploratória, da utilização de um ambiente virtual de aprendizagem (Moodle), com elementos gamificados, contendo badges (distintivos/premiações) e barras de progresso.

Analisando o trabalho D4 de Alexandre (2020), percebemos um estudo sobre a influência das estratégias gamificadas nas práticas letradas dos sujeitos. O desenvolvimento das produções textuais deste estudo D4, conforme Alexandre (2017), se basearam em elementos de gamificação, envolvendo etapas como a criação de avatares e elaboração da árvore de habilidades, semelhantes a um RPG (role playing game) clássico. Também nessa linha do RPG temos o estudo D5 de Chiarato (2019), que abordou etapas de realização de quizzes, criação de narrativas e personagens, além da execução do RPG elaborado.

O trabalho D6 de Sobreiro (2017) se dedica ao desenvolvimento de uma proposta de um instrumento para aplicação de atividades gamificadas, visando possibilitar maiores condições de se engajar e motivar estudantes. O instrumento, em si, é composto por 06 fases distintas, divididas em preparação, tutorial, execução, finalização, gerenciamento e avaliação. Consonante às etapas de preparação de uma atividade gamificada, Martins (2018), realiza um estudo D7 de uma proposta de atividade dividida em 03 temporadas, contendo 12 episódios em que cada um conta com uma sequência de atividades como, por exemplo, a criação de avatares personalizados, fanpages, edição de vídeos, postagens no Youtube, criação de QR code, webquests, dentre outras. De forma semelhante, as ações desenvolvidas na pesquisa D8 de Pessi (2018) envolveram o cumprimento de etapas delimitadas, envolvendo um sistema de níveis e pontuações, utilizando-se de ferramentas como o Google Sala de Aula (Classroom), aplicativos e plataformas de jogos diversas, a exemplo do Kahoot.

Nesta análise, percebemos que as estratégias gamificadas mediadas pelas tecnologias digitais da informação e comunicação possuem forte predominância da utilização do computador em suas execuções, sendo a ferramenta mais utilizada. Além dos computadores, verificamos a utilização de smartphones e tablets, sendo apenas um estudo dedicado à utilização de um console de games. Porém, é interessante ressaltar que, apesar de algumas ferramentas serem utilizadas com maior frequência, nota-se uma variedade de possibilidades de estratégias em cada uma, podendo ser para construções de textos, utilização de plataformas livres, realizações em ambientes virtuais, desenvolvimento de RPG's (role playing game) e jogos em aplicativos, além de interações diversas com cada ferramenta.

### Uso da gamificação nas práticas pedagógicas

Nas análises realizadas, os trabalhos D1 e D6 se propuseram à elaboração de propostas gamificadas, em que os autores concluem que, a partir de seus estudos sobre os elementos da gamificação e sua concepção motivadora, suas propostas possuem a intencionalidade de auxiliar o na ampliação e melhoria de estratégias pedagógicas.

Em T1 há a análise, a partir dos resultados obtidos, de que a ferramenta ELO oferece maiores condições para que os estudantes alcancem níveis mais elevados de motivação nas aprendizagens. Da mesma forma, D2 apresenta a conclusão, em suas análises, que o *Kahoot!* pode colaborar para o desenvolvimento de atividades desafiadoras e que gerem altos níveis de concentração nos participantes.

Em relação aos trabalhos D9 e D3, que abordam as possibilidades dos ambientes virtuais de aprendizagem, ambos apresentam concepções semelhantes, apresentando resultados que podem ser interpretados como positivos no engajamento, uma vez que geraram aumento nos acessos à plataforma e melhorias na vivência da cultura digital, além de possibilitarem reflexões sobre a prática pedagógica e utilização de softwares, ferramentas e atividades, que favoreceram a interação dos participantes. Em D5 também há a conclusão de que o projeto elaborado, aliado à gamificação, potencializa a condição de autor/criador de cada sujeito, favorecendo, segundo os participantes, o desenvolvimento da autonomia e



capacidade inovadora de modo menos doloroso, em comparação às situações tradicionais de ensino.

Os estudos T2 e D4 elencam a utilização das tecnologias enquanto possibilidades de desenvolvimento das práticas pedagógicas, podendo apresentar-se como uma alternativa para o desenvolvimento pessoal, profissional e social dos sujeitos. Em ambos os casos, porém, há a ponderação das dificuldades encontradas, sendo observadas algumas fragilidades dos sujeitos na utilização das ferramentas digitais. Dentre essas fragilidades, T2 destaca a carência de acesso, falta de processos formativos para utilização das tecnologias, além do próprio receio e desconhecimento desses meios, enquanto D4 observa com pouca afeição à linguagem de posts, blogs, uso de hiperlinks ou textos verbo-visuais.

Finalizando com os estudos D7 e D8, temos concepções semelhantes de que os resultados apontam que a gamificação, em uma perspectiva híbrida, permite discutir o desenvolvimento de novas práticas e possibilidades pedagógicas, que podem favorecer o aprendizado de forma significativa. Em ambos os trabalhos se enfatiza também, a partir da análise dos dados obtidos, as contribuições obtidas pela apropriação das tecnologias e uso da gamificação, favorecendo a aprendizagem colaborativa, interação, engajamento e predisposição ao aprendizado.

Cabe ressaltar que, apesar das considerações promissoras em relação aos resultados obtidos, os trabalhos D7, D8 e D9 trazem ponderações interessantes, uma vez que elencam necessidades a serem consideradas para o trabalho com práticas pedagógicas em contextos híbridos. Nesses trabalhos, nota-se a reflexão de que, apesar dos benefícios evidenciados pela utilização da gamificação, é imprescindível a realização de uma efetiva formação para manuseio e utilização das tecnologias digitais, além da importância, para o trabalho com a perspectiva híbrida, de profissionais preparados, dinâmicos e investigativos.

### Considerações finais

Este estudo apresentou uma compilação de informações acerca da utilização da gamificação por meio das tecnologias digitais, com foco nas



estratégias pedagógicas, a partir de teses e dissertações nos repositórios da BDTD e Capes. Buscou-se refletir sobre a dimensão tecnológica e formativa para uso pedagógico das estratégias, além das interações resultantes nesse contexto.

Observou-se a integração de diferentes tecnologias digitais nas práticas pedagógicas analisadas, com destaque para os computadores, mas também uso smartphones, tablets, softwares, etc. Apesar da predominância de alguns tipos de tecnologia, é possível notar uma variedade de possibilidades de estratégias metodológicas. Pode-se notar, também, que todos os resultados apontam para possibilidades promissoras em relação às práticas de gamificação integradas às tecnologias digitais.

É possível vislumbrar, a partir da análise dos resultados, possibilidades de reformulação e melhorias nas práticas pedagógicas, com a utilização da gamificação, além de condições para uma preparação mais efetiva para utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação, permitindo dinâmicas mais atrativas e engajadoras a estudantes.

Além disso, os estudos apontam para maiores possibilidades de engajamento nas atividades, corroborando com a teoria do estado do Fluxo, defendida por Csikszentmihalyi (1990), favorecendo a imersão conforme se adotam estratégias que propiciem a motivação intrínseca. Nesse sentido, a gamificação demonstra potencialidades promissoras no âmbito educacional.

Esses dados ilustram um cenário desafiador, em que a formação docente necessita de profissionais capacitados para efetiva utilização da gamificação em um contexto híbrido, de maneira que essas estratégias abarquem as demandas contemporâneas da sociedade. Por outro lado, também, algumas boas possibilidades são vislumbradas neste recorte, apresentando uma variedade considerável de metodologias promissoras para os processos de ensino e aprendizagem.

Pela análise realizada é possível concluir que a gamificação se configura como uma estratégia interessante, tendo o caráter de possibilitar uma ampliação nas metodologias educacionais e podendo favorecer a interação e motivação dos envolvidos. Há de se considerar, também, a necessidade de mais debates, reflexões e pesquisas, voltadas à reformulação e melhorias das práticas



pedagógicas, considerando principalmente, os contextos híbridos, estratégias dinâmicas e interativas, como a gamificação.

Este recorte apresenta um campo interessante a ser investido, justificando, portanto, a continuidade desses estudos. Dessa forma, os resultados apresentados farão parte de uma pesquisa maior, ampliando suas bases de busca e envolvendo, também, trabalhos em outros idiomas. Por ora, pela limitação das bases de pesquisa, esta é a conclusão possibilitada neste corpus teórico.

## REFERÊNCIAS

THOMPSON, John B. **A Mídia e a modernidade**: Uma teoria social da mídia. Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.

MORAN, João M., et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas/SP: Papirus, 2013.

BUSARELLO, Rogério I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo/SP: Pimenta Cultural, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento de cultura. São Paulo/SP: Perspectiva, 1990. 2. ed. Tradução: João Paulo Monteiro.

FIorentini, D., LOrenzato, Silvia. **Investigação em educação matemática**: percursos teóricos e metodológicos. 2. ed. Campinas/SP: Autores Associados, 2007.

SCHUYTEMA, Peter. **Design de Games**: Uma Abordagem Prática. São Paulo/SP: Cengage Learning, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial, 1990.

LEIF, James, BRUNELLE, Louis. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro/RJ: Zahar, 1978.

VENTURELLI, Mario. **Indústria 4.0**: uma visão da automação industrial. Automação Industrial. Acesso em 11 jul. 2023, em:



<https://www.automacaoindustrial.info/industria-4-0-uma-visao-da-automacao-industrial/>.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais aponta crescimento de games no Brasil**. Acesso em 22 jun. 2023, em: <http://cultura.gov.br/2ocenso-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais-aponta-crescimento-de-games-no-brasil-2/>.

XEXÉO, Guilherme, CARMO, Ana, ACIOLI, André, et al. **O Que São Jogos**. Rio de Janeiro. Acesso em 22 jun. 2023, em: <https://www.cos.ufrj.br/uploadfile/publicacao/2766.pdf>.

SILVA, Maria. **Inclusão Digital nas Escolas Públicas**: o uso pedagógico dos computadores e o ProInfo Natal/RN. 1. ed. Natal/RN: EDUFRN, 2018. Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25890/1/Inclus%C3%A3o%20digital%20nas%20escolas%20p%C3%BAblicas.pdf>.

QUADROS, Gerson. **A gamificação no ensino de línguas online**. Tese de Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, 2016. Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://wp.ufpel.edu.br/ppgl/files/2018/10/A-Gamifica%C3%A7%C3%A3o-no-Ensino-de-L%C3%ADnguas-Online-Gerson-Bruno-Forgiarini-de-Quadros.pdf>.

SATAKA, Mauricio. **Análise do aplicativo Duolingo para aprendizagem de língua espanhola**: uma pesquisa narrativa. Dissertação de Mestrado, Programa de Linguística e Língua Portuguesa, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, 2019. Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/181998>.

CRESPO, André. **Elementos do estado de fluxo durante atividades com Kahoot!**: um estudo de casos múltiplos em aulas de Alemão. Dissertação de Mestrado, Programa de Linguística e Língua Portuguesa, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, 2019. Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/181855>.

GUEDES, Alexandre. **Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo**. Tese de Doutorado, Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2017. Acesso em 20 jun. 2023, em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6224>.

TRISTÃO, Paulo. **Gamificação da disciplina metodologia da pesquisa no ensino superior**: estudo de caso. Dissertação de Mestrado, Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional, 2018. Acesso em 20 jun. 2023, em: [http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER-3\\_362078137c6e98c94cee1d28546f0080](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER-3_362078137c6e98c94cee1d28546f0080).

SOBREIRO, José. **Proposta de desenvolvimento de instrumento de aplicação de atividades gamificadas para disciplinas do ensino superior**. Dissertação de Mestrado, Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional, 2017. Acesso em 20 jun. 2023, em: [http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER-3\\_48f14bf707f5bb2ed02edc0086a4d2a4](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER-3_48f14bf707f5bb2ed02edc0086a4d2a4).

ALEXANDRE, Guilherme. **Práticas letradas de gamificação**: estudo do processo de textualização no ensino superior. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, 2020. Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/191604>.

CHIARATO, Ana. **Uma análise sobre a gamificação como estratégia para desenvolvimento de processos criativos no ensino superior**. Dissertação de Mestrado, Centro Universitário de Maringá, 2019. Acesso em 20 jun. 2023, em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=7657266](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7657266).

MARTINS, José. **A gamificação na perspectiva de ensino híbrido e sua relação com a aprendizagem significativa no ensino superior**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, 2018. Acesso em 20 jun. 2023, em: <http://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/4556>.

PESSI, Igor. **Gamificação no ensino superior como estratégia pedagógica na formação do pedagogo**. Dissertação de Mestrado, Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias, Centro Universitário Internacional, 2018. Acesso em 20 jun. 2023, em: [http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER3\\_4ba0606757e79caba0b07cb92cace4\\_22](http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNINTER3_4ba0606757e79caba0b07cb92cace4_22).

SANTOS, João. **Produção de disciplina gamificada**: uma proposta de letramento midiático com aproximações entre mídia-educação e aprendizagem baseada em jogos. Dissertação de Mestrado, Centro de Ciências da Educação, Programa de



Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, 2018.  
Acesso em 20 jun. 2023, em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/205939>.

Recebido: 15/09/2024

Aprovado: 26/11/2024

Publicado: 20/12/2024

