Gamificação na Prática: Uma Jornada Lúdica de Gamificação com Alunos do Ensino Fundamental

Melina Ramos França[1], Hilquias Rodrigues de Oliveira[2], Daniel dos Anjos Costa[2], Flávio Pereira da Silva[2]

[1] Instituto Federal da Bahia (IFBA) – Camaçari – BA – Brasil

[2] Instituto Federal da Bahia (IFBA) – Santo Amaro – BA – Brasil

{melinaramosf@gmail.com, hilquiasro10@gmail.com, daniel.anjos@ifba.edu.br, flavio.pereira@ifba.edu.br}

Abstract. *This work reports a gamified pedagogical intervention titled 'The Journey of the Knowledge Explorers,' applied to a 1st-grade class in a public elementary school. The activity took place over six weeks, with sessions three times a week, aimed at reversing problems with engagement, behavior, and absenteeism. The methodology integrated digital tools (Wordwall, Kahoot, QR Codes, Google Cardboard, and Canva) with concrete physical materials (movable syllables and ID badges), embedded in a playful narrative of weekly missions. The evaluation of the impacts was conducted qualitatively through participant observation and by means of initial and final diagnostic assessments. The observed results suggest progress in the literacy process, with improvements in letter and number recognition, as well as increased school attendance, focus, and cooperation among the participating students.*

Resumo. *Este trabalho relata uma intervenção pedagógica gamificada intitulada "A Jornada dos Exploradores do Saber", aplicada em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental de escola pública. A atividade ocorreu durante seis semanas, com encontros três vezes por semana, visando reverter problemas de engajamento, comportamento e absenteísmo. A metodologia integrou ferramentas digitais (Wordwall, Kahoot, QR Codes, Google Cardboard e Canva) a materiais físicos concretos (sílabas móveis e crachás), inseridos em uma narrativa lúdica de missões semanais. A avaliação dos impactos foi realizada qualitativamente por observação participante e por meio de avaliações diagnósticas inicial e final. Os resultados observados sugerem avanços no processo de alfabetização, com melhora no reconhecimento de letras e números, além de aumento da frequência escolar, do foco e da cooperação entre os estudantes participantes.*

1. Introdução

O Ensino Fundamental constitui a base do desenvolvimento educacional, período no qual o estudante adquire habilidades essenciais como leitura, escrita e raciocínio lógico. Regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996) e orientada pelos componentes curriculares da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), essa etapa possui nos anos iniciais, e especificamente no 1º ano, o marco de transição para o processo formal de alfabetização. Por se tratar de um período de forte mudança na rotina infantil, surgem comumente desafios relacionados à adaptação, à manutenção do foco e ao estabelecimento do ritmo de aprendizagem, os quais variam conforme o contexto socioeducacional da instituição.

Nesse cenário de transição, a adoção de estratégias inovadoras torna-se indispensável para construir um ambiente estimulante. De acordo com Wiese et al. (2024), a aplicação de metodologias gamificadas na educação básica tem elevado

significativamente os índices de engajamento e motivação dos estudantes. A gamificação, ou ludificação, consiste na incorporação de elementos típicos de jogos, como desafios, recompensas simbólicas, narrativas, metas e cooperação, em contextos não lúdicos. Sob essa perspectiva, o foco central da abordagem pedagógica desloca-se para a motivação intrínseca do ser humano. Conforme destacado por Adelson (2019), essa metodologia possui o potencial de transformar a sala de aula, convertendo a aprendizagem tradicional em um processo ativo, prazeroso e profundamente significativo para as crianças.

A relevância de práticas dessa natureza evidencia-se ao enfrentar desafios estruturais recorrentes no cenário escolar público. Em estudos de caso com turmas que apresentam histórico de desmotivação, inquietação e resistência mecânica à escrita, a gamificação atua como um facilitador do desenvolvimento global. De acordo com Boller e Kapp (2018), quando uma proposta gamificada é bem planejada e executada, ela estimula a autonomia, fornece *feedbacks* imediatos e cria um ambiente seguro de descoberta baseado na resiliência diante do erro. Ademais, ao hibridizar recursos tecnológicos (como lousas interativas e as plataformas digitais *Wordwall* e *Kahoot*) com materiais analógicos e concretos (como sílabas móveis e formas geométricas plastificadas), amplia-se o canal de comunicação pedagógica para diferentes perfis e ritmos de estudantes.

Diante disso, este artigo apresenta um estudo de caso sobre a aplicação da intervenção pedagógica gamificada intitulada "Jornada dos Exploradores do Saber", implementada junto a uma turma de 14 estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal do Natal, localizada em Camaçari-BA.

A intervenção foi desenvolvida ao longo de seis semanas, com três encontros semanais. Teve como objetivo geral implementar e analisar os efeitos de uma narrativa lúdica estruturada na redução do absenteísmo escolar, na melhoria do comportamento em sala e no desenvolvimento das habilidades básicas de leitura, escrita e matemática. Desse modo, o trabalho busca compreender como o uso articulado de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) e materiais manipuláveis pode validar o protagonismo infantil e servir de modelo replicável para contextos escolares com limitações semelhantes.

2. Fundamentação Teórica

2.1 Gamificação

A gamificação consiste na aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de tornar as experiências cotidianas mais motivadoras e engajadoras (Boller e Kapp, 2018). No ambiente escolar, a inserção intencional de desafios, pontuações e *feedbacks* imediatos atua como um potente estímulo para a participação ativa dos estudantes, reforçando e dinamizando o processo de aprendizagem. Werbach e Hunter (2012) classificam os elementos que compõem essa estratégia em três categorias principais de relevância pedagógica:

- Dinâmicas: representam os aspectos mais abstratos e subjetivos que envolvem as emoções, a motivação intrínseca e o sentido geral da experiência, tais como os sentimentos de pertencimento, superação e curiosidade.

- Mecânicas: constituem as regras, processos e engrenagens que geram a ação direta e sustentam o engajamento do aluno, a exemplo de desafios bem delineados, sistemas de recompensas e retornos constantes, conectando as dinâmicas abstratas aos elementos visíveis.
- Componentes: são as manifestações concretas, visuais e operacionais da estrutura lúdica na sala de aula, incluindo o uso de avatares, tabelas de pontos, rankings, missões semanais e conquistas individuais ou coletivas.

Apesar de o termo gamification ter sido cunhado formalmente em 2002 pelo programador britânico Nick Pelling (Antlia, [s.d.]; Growth Engineering, [s.d.]), a essência de se utilizar dinâmicas de incentivo e progressão por insígnias remete a práticas consolidadas de aprendizagem prática há mais de um século, como o movimento escoteiro iniciado em 1902.

Na educação contemporânea, a gamificação consolidou-se como uma abordagem capaz de transformar contextos de ensino tradicionais em experiências vivas e participativas. Em turmas do Ensino Fundamental, onde barreiras de concentração e assiduidade são comuns, a flexibilidade dessa metodologia permite que os componentes lúdicos sejam adaptados diretamente aos objetivos pedagógicos, tornando o processo de alfabetização e letramento uma jornada ativa, leve e eficiente.

2.2 Gamificação como Metodologia Ativa

As metodologias ativas colocam o estudante como protagonista do processo de aprendizagem, envolvendo-o em atividades práticas, colaborativas e reflexivas para a construção autônoma do próprio conhecimento (Bacich e Moran, 2018).

Ao estimular o pensamento crítico por meio de desafios conectados ao cotidiano, essas práticas abrangem a aprendizagem baseada em projetos, o estudo de caso, a sala de aula invertida e a própria gamificação, por esse motivo, é importante que o professor desenvolva habilidades didáticas para a utilização de mídias de forma lúdica e dinâmica (Coscarelli, 2016; Bacich e Moran, 2018).

Os impactos positivos dessa abordagem no ambiente educacional são amplamente respaldados pela literatura acadêmica, dividindo-se em quatro dimensões principais:

- Engajamento e Desempenho: Atua no aumento da motivação intrínseca Wiese et al. (2024), com melhorias na retenção de conteúdos e no desempenho acadêmico geral Mendes et al. (2020), Rocha et al. (2023).
- Aprendizagem Ativa e Cognição: Desenvolve a autonomia, o pensamento crítico e a participação direta do discente na construção do saber Adelson (2019), Bacich e Moran (2018), Santos (2020).
- Personalização do Ensino: Permite adaptar os níveis e as dinâmicas de jogo ao ritmo e às necessidades individuais de diferentes perfis de estudantes, reduzindo lacunas pedagógicas.
- Desenvolvimento Socioemocional: Estimula competências essenciais como empatia, cooperação, tomada de decisão e resiliência diante de erros em atividades de grupo, gerando um ambiente escolar mais positivo e acolhedor.

Apesar dos benefícios, a implementação da gamificação impõe desafios complexos que exigem planejamento rigoroso. Conforme destacado por Rodrigues (2024), a elaboração de tarefas lúdicas alinhadas aos objetivos pedagógicos pode demandar tempo e recursos consideráveis. Há também o desafio de personalizar as mecânicas para perfis que não se interessam por jogos, além da necessidade de garantir que a atividade mantenha um valor educativo real, evitando que a ludicidade se torne apenas uma distração em sala de aula.

Contudo, ressalta-se que o sucesso dessa metodologia não depende exclusivamente de aparatos digitais de ponta; o uso criativo de recursos analógicos e atividades lúdicas concretas viabiliza a consolidação de um ensino dinâmico e significativo mesmo em contextos com sérias limitações tecnológicas.

3. Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um estudo de caso qualitativo baseado em observação participante e relato de experiência pedagógica, realizado com 14 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal do Natal, em Camaçari-BA. O objetivo foi compreender os efeitos observados durante a implementação de uma proposta gamificada voltada ao engajamento escolar, à assiduidade e ao desenvolvimento de habilidades iniciais de alfabetização e raciocínio lógico.

Considerando a natureza qualitativa da investigação, os resultados apresentados devem ser interpretados como evidências observadas no contexto estudado, sem a pretensão de estabelecer relações causais diretas entre a intervenção e os avanços identificados. A intervenção ocorreu entre 05 de maio e 12 de junho de 2025, totalizando seis semanas, com três encontros semanais vespertinos de 50 minutos cada.

A proposta foi estruturada como jogo narrativo denominado “A Jornada dos Exploradores do Saber”, mediado pelo personagem Lumino, no qual os estudantes cumpriam desafios para recuperar "estrelas perdidas". Para monitorar a evolução, uma tabela diária registrava frequência, comportamento e tarefas; o cumprimento dos critérios gerava uma estrela física em um quadro coletivo como feedback imediato.

A estratégia combinou intencionalmente TDIC e materiais analógicos manipuláveis para estimular o raciocínio lógico e a alfabetização. Os recursos tecnológicos utilizados estão descritos na Tabela 1 abaixo com suas respectivas finalidades.

As tecnologias foram selecionadas com base nos objetivos pedagógicos da turma, com foco no estímulo à alfabetização, raciocínio lógico, participação ativa e fortalecimento dos vínculos com o conteúdo escolar. A seleção combinou tecnologia com materiais concretos, permitindo uma experiência diversificada.

Para fortalecer o apoio familiar e a comunicação, foi criado um grupo de WhatsApp com os responsáveis de cada aluno. Este canal teve como objetivo principal mantê-los informados sobre as missões semanais, estimular o apoio às atividades em casa e compartilhar os avanços dos estudantes ao longo da jornada de aprendizagem. O grupo foi composto exclusivamente pelos responsáveis legais dos estudantes, não havendo participação direta das crianças nesse ambiente virtual. O canal foi utilizado para

compartilhamento de orientações, missões semanais e acompanhamento das atividades desenvolvidas ao longo do projeto.

Para acompanhar a evolução dos estudantes, foram aplicadas avaliações diagnósticas inicial e final elaboradas com base nas habilidades previstas para o 1º ano do Ensino Fundamental. Os instrumentos contemplaram reconhecimento de números de 1 a 30, identificação das letras iniciais de palavras, identificação do número anterior e posterior, leitura de palavras associadas a imagens e escrita do nome de figuras. Os resultados foram utilizados para fins descritivos e comparativos ao longo da intervenção.

Tabela 1 – Apresenta os tipos de recursos utilizados na gamificação.

Tipo de Recurso	Recursos Utilizados	Finalidade
Tecnológicos	*Wordwall* e *Kahoot*	Jogos e *quizzes* interativos para revisão e fixação de conteúdos
	Lousa interativa e *Chromebooks*	Apoio visual e acesso às plataformas de jogos
	Celular e Tablet com leitor de QR Code	Leitura de pistas e desafios nas atividades gamificadas
	Google Cardboard	Observação imersiva do céu e das constelações
	Canva	Elaboração de certificados, rankings e crachás personalizados
Físicos	Papel	Produção de atividades manuais e registros
	Lápis de cor	Ilustração e personalização de materiais
	Crachás	Identificação dos alunos para atividades fora da sala de aula.
	Lupa	Exploração simbólica durante as atividades investigativas
	Letras, números e formas plastificadas	Manipulação em atividades lúdicas e de alfabetização

No ambiente escolar, a rotina foi organizada em ciclos semanais específicos. Às segundas-feiras ocorria a Fase de Exploração, com atividades de campo fora da sala para marcar a progressão da jornada; organizados em equipes com crachás, os alunos atuavam como líderes (com *tablets* ou lupas) e vice-líderes (com prancheta) para decifrar pistas via *QR Codes*, encerrando com a entrega de certificados e prêmios simbólicos ao grupo de destaque. As terças-feiras eram dedicadas à Fase de Consolidação, voltada a tarefas em sala (individuais ou em duplas) focadas em escrita, leitura e contagem. Por fim, as quintas-feiras compunham a Fase Tecnológica, com jogos interativos no *Wordwall* e *Kahoot* para promover a cooperação e a competição

saudável, finalizando com o envio de uma missão de fim de semana para ser realizada em família

4. Resultados e Discussão

A execução da “Jornada dos Exploradores do Saber” foi dividida em seis ciclos semanais e complementares, estruturados para elevar de forma gradual a complexidade das tarefas de alfabetização e raciocínio lógico através da narrativa lúdica do personagem Lumino. Cada ciclo integrou encontros de campo (segundas-feiras), consolidação em sala (terças-feiras) e uso de tecnologia (quintas-feiras), finalizando com missões domiciliares para engajamento familiar. A Tabela 2 consolida o cronograma executado, explicitando as atividades, os objetivos pedagógicos e o detalhamento prático de cada etapa.

Tabela 2. Cronograma sintético das seis semanas da intervenção gamificada.

Ciclos e Temáticas	**Objetivo Pedagógico Central**	**Detalhamento das Missões e Recursos Utilizados**
1ª Semana - *O Despertar dos Exploradores*	Introdução à dinâmica da gamificação e reconhecimento do alfabeto.	Contação da história inicial, criação visual de avatares pelos discentes, dinâmica do Bingo do Alfabeto e jogos de memória no *Wordwall*.
2ª Semana - *Exploradores dos Números*	Reconhecimento numérico de 1 a 30 e ampliação do vocabulário inicial.	Atividade externa "Caça aos Números" com *QR Codes* (1 a 20), construção da árvore numérica e jogos interativos de sílabas embaralhadas.
3ª Semana - *O Mistério das Letras*	Estimular a construção ativa de palavras e o domínio numérico de 30 a 50.	Percurso externo em equipe para coleta de letras, escrita do nome de *Lumino*, árvore numérica em sala e aplicação de *quizzes* no *Kahoot*.
4ª Semana - *Exploradores das Formas*	Exploração de formas geométricas, escrita criativa e identificação de rimas.	Corrida das rimas, atividades de identificação geométrica, criação do "Livro dos Exploradores" e pareamento de sombras no *Wordwall*.
5ª Semana - *Desafio Numérico*	Desenvolvimento do raciocínio lógico e operações de soma e subtração.	Trilha Matemática externa com resolução de cálculos via *QR Codes*, imersão virtual do céu com *Google Cardboard* e tarefas no *Wordwall*.
6ª Semana - *O Portal do Conhecimento*	Revisão geral dos conteúdos trabalhados e celebração do aprendizado.	Jogo final de pistas para decifrar uma palavra secreta, roda de partilha reflexiva sobre a jornada e evento de encerramento com entrega de certificados.

Nas segundas-feiras de cada ciclo, a entrega de certificados semanais (como "Mestre dos Números" ou "Guardião da História") e brindes simbólicos funcionou como um elemento de reforço positivo. Essa mecânica de recompensa, atrelada à progressão da narrativa, preparou a turma emocional e cognitivamente para as etapas de socialização e consolidação dos conteúdos propostos.

4.1 Análise dos Resultados e Lições Aprendidas

A aplicação da "Jornada dos Exploradores do Saber" permitiu observar indícios de impactos positivos na assiduidade, no comportamento e na participação dos estudantes ao longo da intervenção.

A turma era composta por 14 estudantes. Desses, apenas 10 participaram integralmente das avaliações diagnósticas inicial e final. Os demais apresentaram ausências prolongadas durante parte da intervenção, principalmente em decorrência de questões familiares e de saúde, impossibilitando a obtenção de registros completos para fins comparativos.

No aspecto da frequência, observou-se que 8 dos 14 alunos apresentaram aumento significativo na assiduidade, sendo que 5 mantiveram 100% de presença. Motivados pelas mecânicas lúdicas, os estudantes desenvolveram capacidade de autorregulação comportamental e cooperação coletiva. O efeito da valorização simbólica com o uso de elementos como estrelas e rankings, sobressaiu-se mesmo em cenários de ausência de suporte familiar, impulsionando os alunos a assumirem de forma autônoma a responsabilidade pelo cumprimento das tarefas escolares e missões domiciliares.

Para mensurar a evolução cognitiva do grupo, aplicou-se um mapeamento diagnóstico inicial e final focado em competências de alfabetização e raciocínio lógico. Os dados consolidados de 10 alunos frequentes participantes revelaram avanços expressivos em todas as frentes avaliadas, a saber: “Reconhecimento de números de 1 a 10”, “Reconhecimento de números de 11 a 30”, “Identificação das letras iniciais de palavras”, “Identificação do número anterior e posterior”, “Leitura de palavras para associar com imagens” e “Escrita do nome de figuras”.

A eficácia pedagógica da proposta esteve diretamente associada ao uso combinado de estratégias motivacionais e TDIC diversificadas. No âmbito digital, a projeção de jogos competitivos no *Kahoot* e *Wordwall* (Figuras 1a e 1b) e as dinâmicas de rastreamento com QR Codes (Figura 1c) transformaram as revisões em avaliações formativas dinâmicas e de alto engajamento.

Essa tecnologia foi articulada com materiais tangíveis para a consolidação fonológica e de leitura, utilizando cartões silábicos e associação de imagens de forma prática (Figura 1d). Toda essa progressão era monitorada pela tabela de observação e exposta de forma transparente no quadro de recompensas semanal (Figura 1e), gerando o reforço imediato através de estrelas e a posterior entrega de certificados personalizados (Figura 1f), elementos que consolidaram o protagonismo e o senso de pertencimento dos discentes.

A análise qualitativa da “Jornada dos Exploradores do Saber” sugere contribuições relevantes para a rotina, o comportamento e a aprendizagem dos estudantes participantes. O sistema de *feedbacks* imediatos e recompensas simbólicas,

materializado em estrelas acumuladas e pequenos prêmios semanais, atuou como um forte elemento de motivação intrínseca, elevando o esforço individual e a participação ativa.

O tempo de aplicação da intervenção foi limitado a seis semanas e a ausência de suporte familiar para a continuidade das missões em casa configurou-se como um obstáculo ao rendimento de parte da turma. Ainda assim, as estratégias lúdicas estruturadas em sala conseguiram minimizar parte dessas barreiras relacionadas à concentração e ao engajamento. Além disso, as missões domiciliares foram planejadas para utilizar recursos presentes no cotidiano das famílias, como desenhos, observação do ambiente doméstico, contagem de objetos e leitura compartilhada. Dessa forma, buscou-se favorecer a participação familiar sem exigir acesso à internet, dispositivos digitais ou aquisição de materiais específicos.

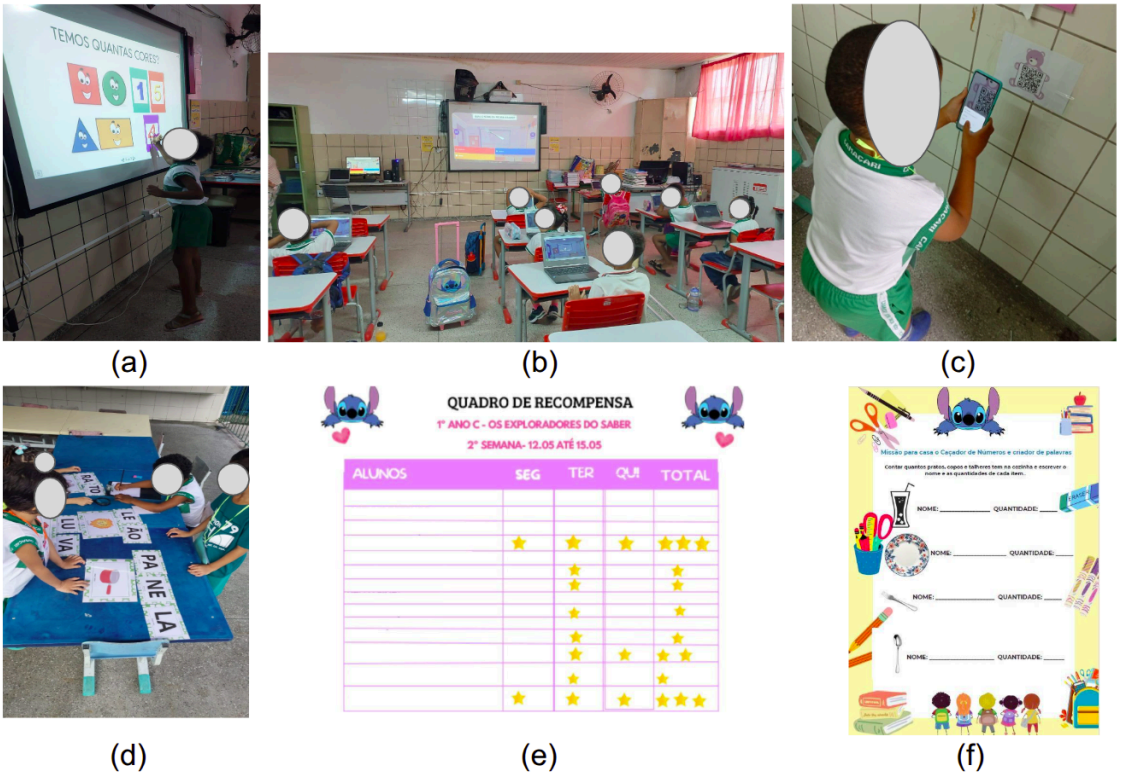


Figura 1. Registros fotográficos da intervenção pedagógica com gamificação.

Sob a ótica social e afetiva, a cooperação emergiu como um dos pontos altos da intervenção. A dinâmica de missões coletivas estimulou um ambiente colaborativo e acolhedor, onde os discentes dividiam tarefas, apoiavam-se mutuamente e celebravam as conquistas dos pares.

Essa engrenagem sociointeracionista favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais indispensáveis, como a empatia, o respeito mútuo e o sentimento de pertencimento ao ecossistema escolar. Na dimensão cognitiva, os avanços foram nítidos na apropriação do sistema de escrita, leitura e habilidades

numéricas iniciais. O caráter lúdico da narrativa desbloqueou resistências pedagógicas severas observadas no início da intervenção.

Um caso emblemático foi o de uma aluna que inicialmente se recusava a participar de registros gráficos e, ao longo do projeto, passou a escrever e testar letras e números de forma autônoma. Esse progresso valida o desbloqueio cognitivo promovido pelo formato de desafios e corrobora os achados de Rocha et al. (2023), que apontam a gamificação como estratégia eficaz para fomentar a motivação, a autonomia e o engajamento na Educação Básica.

Como principais lições aprendidas, o estudo de caso evidenciou que o potencial de estudantes em fase de alfabetização floresce quando as práticas tradicionais são oxigenadas por metodologias ativas. A introdução de ferramentas digitais como Wordwall e Kahoot, associada à dinâmica dos QR Codes, quebrou a rigidez do quadro e giz, introduzindo um dinamismo que capturou a atenção mesmo de alunos dispersos. Conclui-se que o sucesso de uma proposta gamificada vai muito além da sofisticação tecnológica. O uso intencional de recursos analógicos simples, quadros de estrelas visíveis, validação pública e mediação sensível mostram-se suficientes para construir conexões significativas, despertar o protagonismo e fortalecer o vínculo afetivo e intelectual do estudante com a instituição escolar.

5. Conclusão

Este estudo de caso indicou que a gamificação pode contribuir de forma direta para o engajamento, a participação e o desenvolvimento de habilidades iniciais de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental. A aplicação da "Jornada dos Exploradores do Saber" mostrou que integrar narrativas, tecnologias digitais e materiais concretos torna os processos de alfabetização e letramento matemático mais atraentes e significativos para as crianças.

Além disso, recursos de valorização simbólica, como o quadro de estrelas e a entrega de certificados, exerceram papel relevante na motivação e no trabalho colaborativo. A estratégia fortaleceu não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também o desenvolvimento socioemocional dos alunos no contexto de vulnerabilidade observado.

Os dados obtidos reforçam o valor de práticas pautadas em metodologias ativas, nas quais o ritmo do estudante é respeitado e sua participação, valorizada. Nesse sentido, a experiência reafirma o papel da escola pública enquanto espaço de acolhimento e suporte, evidenciando que o uso planejado da tecnologia, combinado a recursos analógicos, atua como instrumento de inclusão e equidade.

Por fim, entende-se que a proposta desenvolvida é replicável e adaptável a outras realidades escolares. Como desdobramento para trabalhos futuros, sugere-se a aplicação dessa abordagem em turmas maiores e em diferentes redes públicas de ensino. Espera-se, assim, que a iniciativa sirva de referência para professores interessados em incorporar o design de jogos no cotidiano da sala de aula, promovendo uma prática pedagógica mais inclusiva e participativa.

Referencias

Adelson, J. (2019). A gamificação como estratégia pedagógica: um estudo de caso no ensino superior. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto Federal da Paraíba, João Pessoa.

Bacich, L.; Moran, J. (2018). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Campinas: Papirus.

Boller, S.; Kapp, K. M. (2018). Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora.

Brasil. (1996). Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996: Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

Brasil. Ministério da Educação. (2017). Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC.

Coscarelli, C. (org.). Tecnologias para aprender. São Paulo: Parábola, 2016.

História da gamificação. In: Antlia, [s. d.]. Disponível em: https://antlia.com.br/artigos/historia-da-gamificacao/. Acesso em: 20 jun. 2025.

Mendes, D. R.; Mendes, W. O.; Bottentuit Junior, J. B. (2020). "Gamificação e o ensino híbrido como estratégias pedagógicas na educação básica". Revista Temática, v. 1, n. 58, p. 165-182.

Rocha, M. G. da S. et al. (2023). "A importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem". Recima21, v. 4, n. 1, e6053.

Rodrigues, M. de O. (2024). "Gamificação de conteúdos e jogos digitais para o ensino e aprendizado da língua portuguesa e da educação ambiental". Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente, v. 5, n. 1, p. 1-10.

Santos, L. R. dos. (2020). Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas – Estudo de caso: uma escola pública do estado do Amapá. ResearchGate.

Tanaka, F. (2017). Gamificação. São Paulo: IME/USP. Disponível em: https://www.ime.usp.br/~diogojp/computacao-movel-2017/seminar/fabio_tanaka_gamificacao.pdf. Acesso em: 20 jun. 2025.

The history of gamification. In: Growth Engineering, [s. d.]. Disponível em: https://www.growthengineering.co.uk/history-of-gamification/. Acesso em: 20 jun. 2025.

Werbach, K.; Hunter, D. (2012). For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Wiese, L. P. de L.; Schulenburg, H.; Dickie, I. B.; Santos, A. S. (2024). "Gamificação como instrumento para engajamento e motivação: estudo de casos nos diversos níveis de educação". In: Anais do 15º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design 2024), Manaus.

Yin, R. K. (2015). Estudo de Caso: Planejamento e Métodos. 5. ed. Porto Alegre: Bookman.