GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

BENEFÍCIOS DOS JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

JULIO CESAR FERRI

RESUMO: Este estudo investiga o papel dos jogos educativos no Ensino Fundamental II, com o objetivo de compreender como essas atividades lúdicas podem melhorar o desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional dos alunos. Utilizando uma metodologia qualitativa, através de revisão bibliográfica, o estudo analisa como os jogos, quando bem integrados ao currículo escolar, aumentam o engajamento dos alunos, melhoram a compreensão e a retenção dos conteúdos ensinados e desenvolvem habilidades importantes como cooperação, comunicação e pensamento crítico. A pesquisa identifica os tipos de jogos mais utilizados pelos professores, avalia seus impactos no desempenho acadêmico e investiga as percepções dos professores e alunos sobre o uso dos jogos na sala de aula. As evidências sugerem que os jogos educativos oferecem uma abordagem inovadora e eficaz para a educação contemporânea, apesar dos desafios relacionados à formação dos professores e à infraestrutura necessária. Conclui-se que, ao maximizar os benefícios dos jogos e mitigar os desafios, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, inclusivo e motivador para os alunos.

PALAVRAS-CHAVE Aprendizagem lúdica; Jogos educativos; Ensino Fundamental II; Desenvolvimento cognitivo.

ABSTRACT: This study investigates the role of educational games in middle school education (Ensino Fundamental II), aiming to understand how these playful activities can improve students' academic performance and socioemotional development. Using a qualitative methodology through a literature review, the study analyzes how games, when well integrated into the school curriculum, increase student engagement, enhance comprehension and retention of taught content, and develop important skills such as cooperation, communication, and critical thinking. The research identifies the types of games most used by teachers, evaluates their impact on academic performance, and investigates the perceptions of teachers and students regarding the use of games in the classroom. The evidence suggests that educational games offer an innovative and effective approach to contemporary education, despite challenges related to teacher training and necessary infrastructure. It concludes that by maximizing the benefits of games and mitigating challenges, it is possible to create a more dynamic, inclusive, and motivating learning environment for students.

KEY-WORDS: Playful learning; Educational games; Middle school education; Cognitive development.

1 INTRODUÇÃO

A introdução de jogos no Ensino Fundamental II representa uma metodologia inovadora que visa tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. De acordo com Pituba (2024) ao incorporar elementos de jogos no ambiente educacional pode transformar a maneira como os alunos interagem com o conteúdo curricular, promovendo maior engajamento e motivação. Esta abordagem permite que os estudantes participem ativamente das atividades, desenvolvendo habilidades cognitivas e sociais de forma lúdica. Além disso, os jogos educativos podem ser utilizados como ferramentas para reforçar conceitos, facilitar a compreensão de matérias complexas e estimular a colaboração entre os alunos.

Os jogos, ao serem integrados ao ambiente escolar, proporcionam uma experiência de aprendizagem rica e interativa. Silva (2019) observa que o uso de atividades lúdicas na educação infantil pode ser adaptado para alunos mais velhos, contribuindo para a motivação e o envolvimento dos estudantes. Além disso os jogos permitem que os alunos experimentem situações de aprendizagem em um ambiente seguro, onde erros são vistos como parte do processo, incentivando a resiliência e a capacidade de resolver problemas.

O presente estudo delimita-se na investigação do papel dos jogos no Ensino Fundamental II, com o objetivo de compreender como essas atividades lúdicas podem ser

utilizadas para melhorar o desempenho acadêmico e o desenvolvimento socioemocional dos alunos. A pesquisa busca responder à seguinte questão: "De que maneira os jogos educativos podem influenciar positivamente o processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental II?".

Para responder a essa pergunta, levanta-se a seguinte hipótese de que os jogos educativos, quando bem integrados ao currículo escolar, não apenas aumentam o engajamento dos alunos, mas também melhoram a compreensão e a retenção dos conteúdos ensinados. Além disso, acredita-se que essas atividades podem desenvolver habilidades socioemocionais importantes, como a cooperação, a comunicação e o pensamento crítico. O objetivo geral deste trabalho é analisar a eficácia dos jogos educativos no Ensino Fundamental II. Especificamente, pretendemos: a) identificar os tipos de jogos mais utilizados pelos professores; b) avaliar os impactos desses jogos no desempenho acadêmico dos alunos; c) investigar as percepções dos professores e alunos sobre o uso dos jogos na sala de aula.

A relevância deste estudo reside na sua capacidade de fornecer evidências sobre os benefícios do uso de jogos educativos no Ensino Fundamental II, contribuindo para a elaboração de práticas pedagógicas mais eficazes. Este trabalho pretende fornecer subsídios teóricos e práticos que possam ser utilizados por educadores e formuladores de políticas educacionais, visando a melhoria da qualidade do ensino. Para a realização desta pesquisa, optou-se por uma metodologia qualitativa, utilizando revisão bibliográfica das teorias e práticas relacionadas ao uso de jogos na educação.

Este trabalho está estruturado da seguinte forma: no primeiro momento, de estabelecer as definições primárias dentro da introdução, em seguida apresenta-se o desenvolvimento, onde encontra-se a fundamentação teórica sobre a aprendizagem lúdica e o papel dos jogos na educação, as discussões das técnicas de aplicação e possíveis benefícios e desafios desta prática. Finalmente, apresentamos as considerações finais, onde discutimos as implicações dos achados e possíveis direções para futuras pesquisas.

2. DESENVOLVIMENTO

Ao considerar o processo educacional brasileiro, observa-se que ele está intrinsecamente ligado à legislação do país, sendo defendido e amparado constitucionalmente como uma das bases fundamentais da sociedade. De acordo com a Constituição Federal de 1988, a educação é um direito de todos e um dever do Estado e da família, promovido e incentivado com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. O Artigo 205 estabelece que a educação deve proporcionar o desenvolvimento integral do indivíduo, preparando-o para a cidadania ativa e qualificando-o para o mercado de trabalho. Já o Artigo 206 define que o ensino deve ser ministrado com base em princípios como a igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, e a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber (Brasil, 1988).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), promulgada em 1996, constitui um marco fundamental para a educação brasileira, estabelecendo diretrizes claras para a organização e funcionamento do ensino em todos os níveis. A LDB reforça a educação como direito de todos e dever do Estado e da família, promovendo a igualdade de acesso e permanência na escola, a valorização dos profissionais da educação, e a gestão democrática do ensino público. Ela também incentiva a autonomia das instituições de ensino, permitindo a adaptação dos currículos às necessidades locais e enfatizando a formação integral dos estudantes, incluindo valores éticos e pensamento crítico (Brasil, 1996).

O processo de ensino para os alunos do Ensino Fundamental II no Brasil é estruturado de acordo com as diretrizes estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que foi elaborada pelo Ministério da Educação em 2018. Esta etapa do ensino, que compreende do 6º ao 9º ano, tem como objetivo garantir uma formação integral aos estudantes, promovendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também o socioemocional. A BNCC orienta que o currículo deve ser organizado de maneira in-

terdisciplinar e contextualizada, valorizando a construção do conhecimento através de práticas pedagógicas que estimulem a curiosidade, o pensamento crítico e a capacidade de resolver problemas. Além disso, a BNCC enfatiza a importância da diversidade e da inclusão, assegurando que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade que respeite suas individualidades e potencialidades (Brasil, 2018).

Mello, Neto e Petrillo (2019) definem gamificação como uma das metodologias ativas que promove uma aprendizagem transformadora ao integrar elementos lúdicos no ambiente educacional. Segundo Santos e Mendes (2019), a gamificação pode ser entendida como uma estratégia pedagógica que utiliza jogos para facilitar a compreensão de conteúdos complexos, tornando o processo de ensino mais dinâmico e interativo. Esses autores concordam que a gamificação pode transformar a sala de aula em um espaço mais envolvente e participativo.

Os benefícios da gamificação no Ensino Fundamental II são amplamente reconhecidos na literatura. Santos e Mendes (2019) afirmam que o uso de jogos pedagógicos como estratégia de ensino pode aumentar significativamente a motivação e o desempenho dos alunos, ao tornar as aulas mais interessantes e desafiadoras. Mello, Neto e Petrillo (2019) complementam essa visão ao destacar que a gamificação não só melhora o engajamento dos estudantes, mas também desenvolve habilidades cognitivas e socioemocionais, como a resolução de problemas e o trabalho em equipe. Juntos, esses estudos mostram que a gamificação pode proporcionar uma aprendizagem mais eficaz e prazerosa para os alunos.

Pituba (2024) define gamificação como a aplicação de mecanismos de jogos em contextos educacionais para melhorar o engajamento dos alunos, especialmente em escolas públicas, onde os desafios são mais acentuados. Meroto et al. (2024) complementam essa definição, enfatizando que a gamificação pode transformar a experiência educacional, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente através da utilização de pontos, badges e classificações.

Os benefícios da gamificação no Ensino Fundamental II são vastamente reconhecidos. Ramos et al. (2024) destacam que a gamificação aumenta a motivação dos alunos, o que é crucial para o sucesso acadêmico. Segundo Meroto et al. (2024), a gamificação não só melhora o engajamento, mas também facilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, como a resolução de problemas e a cooperação em grupo. Esses autores mostram que, ao incorporar elementos de jogos, os professores podem criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz.

Estudos de caso têm mostrado o impacto positivo da gamificação na educação. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023) investigaram a influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do Ensino Fundamental, revelando que os alunos apresentaram um aumento significativo na compreensão dos conceitos matemáticos e na sua aplicação prática. Schlemmer, Chagas e Schuster (2023) exploraram o uso de gamificação na modalidade de Educação a Distância (EAD), destacando que a prática pedagógica com jogos pode ser eficaz tanto na formação inicial de pedagogos quanto no Ensino Fundamental.

Apesar dos benefícios claros, a implementação da gamificação enfrenta diversos desafios. Pituba (2024) menciona que a escassez de recursos financeiros e tecnológicos nas escolas públicas é uma barreira significativa, dificultando a adoção ampla de ferramentas de gamificação. Além disso, Ferreira et al. (2022) apontam que a formação inadequada dos professores é outro obstáculo, pois muitos educadores não possuem as habilidades necessárias para integrar elementos de jogos em suas práticas pedagógicas. Para superar esses desafios, é essencial investir em infraestrutura e capacitação docente.

A adoção de tecnologias avançadas, como a realidade virtual (RV), também tem sido explorada como uma ferramenta de aprendizado. Ferreira et al. (2022) discutem como a RV pode ser utilizada no ensino superior para criar ambientes de aprendizagem imersivos, que podem ser adaptados para o Ensino Fundamental. Eles argumentam que essas tecnologias têm o potencial de complementar a gamificação, proporcionando experiências de aprendizagem ainda mais ricas e envolventes.

A motivação dos alunos é um dos principais benefícios da gamificação. Ramos et al. (2024) enfatizam que a gamificação, ao tornar o aprendizado mais lúdico e interativo, pode aumentar significativamente a motivação dos alunos. Eles argumentam que a motivação é um fator crucial para o sucesso acadêmico, e a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para mantê-la alta ao longo do processo educacional.

Meroto et al. (2024) e Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023) discutem o impacto da gamificação no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Eles observam que, ao participar de atividades gamificadas, os alunos não só melhoram suas habilidades acadêmicas, mas também desenvolvem competências importantes como a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração. Essas habilidades são essenciais para o sucesso no século XXI, tornando a gamificação uma abordagem valiosa na educação.

Pituba (2024) explora as aplicações práticas da gamificação na educação pública, destacando projetos que utilizaram jogos para melhorar o engajamento dos alunos em escolas com recursos limitados. Ele observa que, apesar dos desafios, a gamificação pode ser implementada com sucesso em ambientes de ensino público, proporcionando uma experiência educacional mais envolvente e eficaz para os alunos. Isso é particularmente importante em contextos onde os recursos são escassos e a motivação dos alunos é um desafio constante.

O futuro da gamificação na educação parece promissor, com novas tecnologias e abordagens sendo constantemente desenvolvidas. Schlemmer, Chagas e Schuster (2023) preveem que a gamificação continuará a evoluir, integrando-se cada vez mais com tecnologias emergentes como a realidade virtual e aumentada. Ferreira et al. (2022) concordam, sugerindo que essas inovações podem oferecer oportunidades ainda maiores para transformar a educação, tornando-a mais adaptável e personalizada para as necessidades individuais dos alunos.

2.1 MATERIAIS E MÉTODOS

Para investigar os benefícios dos jogos educativos no Ensino Fundamental II, este estudo adotou uma abordagem qualitativa, utilizando a revisão bibliográfica como principal método de pesquisa (Lakatos e Marconi, 2017). A escolha por uma metodologia qualitativa se justifica pela natureza exploratória do tema, permitindo uma análise detalhada das percepções e experiências documentadas na literatura existente. As fontes de dados foram selecionadas com base em sua relevância e contribuição para o tema da gamificação na educação.

Foram incluídos artigos acadêmicos, teses, dissertações, livros e publicações em revistas científicas, publicados entre 2019 e 2024. As bases de dados utilizadas para a coleta de fontes incluíram Google Scholar, Scielo e periódicos CAPES. Dentre os autores considerados estão Pituba (2024), Meroto et al. (2024), Ramos et al. (2024), Ferreira et al. (2022), Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023), e Schlemmer, Chagas e Schuster (2023).

Os critérios de inclusão para as fontes revisadas foram: estudos que abordem o uso de jogos educativos ou gamificação no contexto do Ensino Fundamental II; publicações que apresentem evidências empíricas sobre os benefícios dos jogos educativos no desempenho acadêmico e desenvolvimento socioemocional dos alunos; e artigos e trabalhos publicados em português ou inglês entre 2019 e 2024. Os critérios de exclusão envolveram estudos que não abordassem diretamente o Ensino Fundamental II e publicações sem revisão por pares ou que não apresentassem metodologia clara.

A análise dos dados consistiu na identificação, leitura e síntese das informações contidas nas fontes selecionadas. Os dados foram categorizados em tópicos principais, tais como os tipos de jogos utilizados, os benefícios observados, os desafios enfrentados e as percepções dos professores e alunos. Essa categorização permitiu uma organização sistemática das informações, facilitando a interpretação e discussão dos resultados.

Para assegurar a validade e a confiabilidade dos resultados, foi realizada uma triangulação das fontes, comparando os achados de diferentes estudos e autores. Além disso, a revisão bibliográfica seguiu rigorosos critérios de inclusão e exclusão, garantindo que apenas fontes de alta qualidade e relevância fossem consideradas. Como este estudo se baseia em uma revisão bibliográfica, suas li-

mitações incluem a dependência de dados secundários e a possível ausência de estudos empíricos recentes sobre o tema. Além disso, as percepções e experiências documentadas podem variar de acordo com o contexto cultural e educacional das fontes revisadas.

2.2 RESULTADOS

Os resultados deste estudo, obtidos através da revisão bibliográfica, indicam que a utilização de jogos educativos no Ensino Fundamental II tem um impacto significativo em diversas áreas. Pituba (2024) identificou que jogos digitais, como plataformas de aprendizado gamificadas, são amplamente adotados devido à sua capacidade de envolver os alunos de maneira interativa e personalizada. Malagueta, Nazário e Cavalcante (2023) destacaram que os jogos de tabuleiro são igualmente eficazes, especialmente em atividades de grupo que promovem a cooperação e a resolução de problemas.

Os benefícios acadêmicos da gamificação são amplamente reconhecidos. Ramos et al. (2024) relataram melhorias substanciais nas notas e na compreensão dos conteúdos por parte dos alunos que participaram de atividades gamificadas. Meroto et al. (2024) observaram que os jogos educativos aumentaram a retenção de informações, com os alunos demonstrando melhor desempenho em testes e avaliações. Esses achados sugerem que a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para aprimorar o aprendizado e o desempenho acadêmico.

Além dos benefícios acadêmicos, a gamificação contribui significativamente para o desenvolvimento socioemocional dos alunos. Santos e Mendes (2019) apontaram que os jogos pedagógicos promovem habilidades como cooperação, comunicação e pensamento crítico. Mello, Neto e Petrillo (2019) complementam que esses jogos ajudam a aumentar a autoestima e a motivação dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem mais positivo e inclusivo. Essas habilidades são essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes.

No entanto, a implementação da gamificação enfrenta desafios consideráveis. Pituba (2024) menciona a falta de recursos financeiros e tecnológicos como uma barreira significativa, especialmente em escolas públicas. Ferreira et al. (2022) destacaram que a formação inadequada dos professores pode limitar a eficácia dos jogos educativos, uma vez que muitos educadores não estão familiarizados com as metodologias gamificadas. Esses desafios indicam a necessidade de investimentos em infraestrutura e capacitação docente para maximizar os benefícios da gamificação. As percepções dos professores e alunos sobre o uso de jogos na sala de aula são geralmente positivas, conforme observado por Schlemmer, Chagas e Schuster (2023), mas é crucial abordar esses desafios para garantir uma implementação bem-sucedida.

2.3 DISCUSSÃO

A integração de jogos educativos no currículo escolar não apenas beneficia o desempenho acadêmico, mas também promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Santos e Mendes (2019) e Mello, Neto e Petrillo (2019) apontam que jogos pedagógicos facilitam a cooperação, a comunicação e o pensamento crítico entre os alunos. Essas habilidades são cruciais para o desenvolvimento integral dos estudantes e para prepará-los para os desafios do século XXI. A gamificação, ao oferecer um ambiente seguro para experimentação e erro, também incentiva a resiliência e a capacidade de resolver problemas.

Apesar dos benefícios claros, a implementação da gamificação enfrenta desafios significativos que precisam ser abordados para garantir sua eficácia. A falta de recursos financeiros e tecnológicos, especialmente em escolas públicas, é uma barreira destacada por Pituba (2024). Além disso, Ferreira et al. (2022) ressaltam que a formação inadequada dos professores pode limitar o impacto positivo da gamificação, uma vez que muitos educadores não estão familiarizados com as metodologias e ferramentas necessárias para integrar jogos de forma eficaz no ensino.

A percepção positiva dos professores e alunos sobre o uso de jogos na sala de aula sugere um grande potencial para a expansão dessa metodologia. Schlemmer, Chagas e Schuster (2023) observaram que tanto professores quanto alunos veem a gamificação como uma abordagem que torna o aprendizado mais divertido e menos estressante.

No entanto, é essencial que as escolas invistam em capacitação docente e infraestrutura adequada para que os jogos possam ser integrados de maneira sustentável e eficaz no currículo escolar.

Por fim, as futuras pesquisas devem continuar a explorar os impactos da gamificação em diferentes contextos e disciplinas, bem como desenvolver novas estratégias para superar os desafios identificados. A combinação de gamificação com outras tecnologias emergentes, como a realidade virtual, pode oferecer novas oportunidades para enriquecer o ambiente de aprendizagem. Ferreira et al. (2022) sugerem que essas inovações podem tornar a educação mais adaptável e personalizada, atendendo melhor às necessidades individuais dos alunos. Assim, ao maximizar os benefícios dos jogos educativos e mitigar os desafios, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, motivador e eficaz para todos os alunos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo investigou os benefícios dos jogos educativos no Ensino Fundamental II, revelando que a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para melhorar tanto o desempenho acadêmico quanto o desenvolvimento socioemocional dos alunos. Através da revisão bibliográfica, constatou-se que a integração de jogos educativos no currículo escolar contribui significativamente para o aumento do engajamento dos alunos, melhora na compreensão e retenção dos conteúdos ensinados, além de promover habilidades essenciais como cooperação, comunicação e pensamento crítico.

Os resultados apontam que, ao incorporar elementos lúdicos no processo de ensino, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e inclusivo, que não apenas torna as aulas mais atraentes, mas também prepara os alunos para os desafios do século XXI. A gamificação oferece uma abordagem inovadora que pode transformar a sala de aula em um espaço mais participativo e motivador, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes.

No entanto, a implementação eficaz da gamificação enfrenta desafios significativos, como a falta de recursos financeiros e tecnológicos e a necessidade de formação adequada para os professores. Superar esses obstáculos requer investimentos em infraestrutura escolar e programas de capacitação docente, que permitam aos educadores integrar jogos de forma eficaz em suas práticas pedagógicas.

Em conclusão, este estudo sugere que, ao maximizar os benefícios dos jogos educativos e mitigar os desafios associados, é possível criar um ambiente de aprendizagem mais estimulante e eficiente no Ensino Fundamental II. Futuras pesquisas devem continuar a explorar novas tecnologias e metodologias para enriquecer ainda mais o processo educacional, garantindo que todos os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade que os prepare para o futuro.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil, 1988. Disponível em: https://presrepublica.jusbrasil.com.br/legislacao/91972/constituicao-da-republica-f. Acesso em: 14 Jun. 2024.

BRASIL. Lei n. 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. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 Jun. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

FERREIRA, J. B.; FREITAS, C. P. C.; FALCÃO, R. P. Q.; FREITAS, A. S.; GIOVANNINI, C. J. Adoção de Realidade Virtual como Ferramenta de Aprendizado no Ensino Superior. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, Lousada, n. 50, p. 591-604, 2022.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MALAGUETA, A. S.; NAZÁRIO, F. F.; CAVALCANTE, J. A. A influência da gamificação no ensino da matemática nas séries iniciais do ensino fundamental. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 9, n. 9, p. 263–279, 2023.

MELLO, Carlos de; NETO, José Ricardo Muniz de Araújo; PETRILLO, Rafael Pinto. Metodologias Ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. [livro eletrônico] 2ª ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2019.

MEROTO, M. B. das N.; GUIMARÃES, C. D.; DA

SILVA, C. K.; DA SILVA, D. A.; DE ARAÚJO, F. J.; DE SÁ, G. B.; DE CARVALHO, I. E.; BEZERRA, O. P. C. Jogando para aprender: como a gamificação está mudando a educação. Revista Foco, [S. l.], v. 17, n. 1, p. e4122, 2024.

PITUBA, Filipe. Gamificação na educação a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública. Revista Sociedade Científica, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 270–274, 2024.

RAMOS, Dayana Passos; ARAÚJO, Flaviane Regina de Sousa; RANCAN, Graziele; JÚNIOR, Hermócrates Gomes Melo; DE BONA, Michael. Gamificação e motivação no aprendizado. RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 1, n. 1, 2024.

SANTOS, Claudemir Marcos dos; MENDES, Iara Regina. Jogos pedagógicos como estratégia de ensino. Revista Brasileira de Educação, v. 24, e240010, 2019.

SCHLEMMER, E.; CHAGAS, W. S.; SCHUSTER, B. E. Games e gamificação na modalidade EAD: da prática pedagógica na formação inicial em Pedagogia à prática pedagógica no Ensino Fundamental. In: IV Seminario Web Currículo e XII Encontro de Pesquisadores em Currículo, São Paulo: PUC SP, 2023.

SILVA, C. M. P. O lúdico na educação infantil: aspectos presentes na prática docente. 2019. 20 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Unidade Acadêmica de Garanhuns, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Garanhuns, 2019.