GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO: UMA ABORDAGEM SOCIOLÓGICA DO IMPACTO NAS RELAÇÕES DE ENSINO APRENDIZAGEM- COMO A GAMIFICAÇÃO TRANSFORMA A DINÂMICA DE PODER ENTRE PROFESSOR E ALUNOS E A INTERAÇÃO SOCIAL NA ESCOLA

THAYNÃ SANTOS TENÓRIO

RESUMO
O mundo mudou e a escola precisa acompanhar essas mudanças. A gamificação na educação integra elementos de jogos para engajar alunos e surge como resposta às necessidades das novas gerações digitais, que já não se contentam com uma educação moldada do século passado. A gamificação permite que os alunos se concentrem mais no próprio aprendizado e menos no desempenho (ou na forma como serão avaliados por tal desempenho). Além disso, os alunos têm o seu foco voltado para o que sabem fazer de melhor jogar, brincar e interagir com colegas, enquanto que no cotidiano da sala de aula sua atenção fica dividida entre várias disciplinas, assuntos e professores. Porém, na interação social, a gamificação pode fomentar a colaboração e inclusão, mas também a intensificar a competição excluindo alunos com menor desempenho. A gamificação é uma ferramenta que pode empoderar os alunos, mas seu design é crucial para uma abordagem bem-sucedida. O foco do presente trabalho é analisar, do ponto de vista da sociologia, como a gamificação impacta as relações educacionais, em especial a transformação na dinâmica de poder na relação professor-aluno e a interação social na escola. A pesquisa foi realizada com base na revisão da literatura correlatos ao assunto abordado, fornecendo uma base sólida de autores e tópicos para o desenvolvimento do artigo.
PALAVRAS-CHAVE: gamificação, educação, relação ensino-aprendizagem, interação social, sociologia

ABSTRACT
The world has changed, and schools need to keep up with these changes. Gamification in education integrates game elements to engage students and emerges as a response to the needs of new digital generations, who are no longer content with an education modeled after the last century. Gamification allows students to focus more on their own learning and less on their performance (or how they will be assessed for that performance). Furthermore, students focus on what they do best—playing, playing, and interacting with peers—while in the daily classroom, their attention is divided between multiple disciplines, topics, and teachers. However, in social interaction, gamification can foster collaboration and inclusion, but it can also intensify competition by excluding lower- performing students. Gamification is a tool that can empower students, but its design is crucial to a successful approach. The focus of this paper is to analyze, from a sociological perspective, how gamification affects educational relationships, particularly the transformation of power dynamics in the teacher-student relationship and social interaction in schools. The research was carried out based on a review of the literature related to the subject addressed, providing a solid base of authors and topics for the development of the article.
KEYWORDS: gamification, education, teaching-learning relationship, social interaction, sociology

INTRODUÇÃO

A gamificação tem emergido como um campo de crescente interesse e aplicação no cenário educacional contemporâneo. Definida como a incorporação de elementos de design de jogos, como pontos, níveis, desafios e recompensas, em contextos não relacionados a jogos, seu objetivo primordial é fomentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Essa abordagem visa transformar ambientes de sala de aula tradicionais em espaços mais dinâmicos e interativos, com a promessa de aumentar a participação dos alunos, melhorar a motivação e a retenção de informações.

A evolução dos métodos de ensino tradicionais é uma resposta direta às profundas transformações sociais e tecnológicas que caracterizam a era digital. A incorporação

de ferramentas inovadoras, como a gamificação, surge como uma tentativa de preencher a lacuna entre a educação formal e o universo do entretenimento, que permeia o cotidiano das novas gerações.

A crescente adoção da gamificação na educação não se restringe a uma mera tendência pedagógica ou a uma busca por maior engajamento. Ela representa uma resposta adaptativa do sistema educacional às profundas transformações sociais e tecnológicas que redefiniram o perfil do estudante contemporâneo.

Segundo Prensky, a aprendizagem baseada em jogos digitais trata da diversão, do envolvimento e da junção da aprendizagem séria ao entretenimento interativo em um meio recém surgido e extremamente empolgante. "Ao mesmo tempo em que se propõe o uso de tecnologias, [...] o que possibilita problematizar, orientar e discutir de modo a contribuir para que tenhamos um uso mais construtivo, ativo e consciente". (PRENSKY, 2012, p.23).

Essa abordagem, portanto, não é um fenômeno isolado, mas um sintoma e uma estratégia dentro de um contexto sociotécnico mais amplo, onde a tecnologia reconfigurou as expectativas e os modos de interação com o conhecimento. Isso a torna um objeto de estudo sociológico relevante.

O presente artigo visa analisar sociologicamente o impacto da gamificação nas relações ensino-aprendizagem, com foco particular em como essa abordagem transforma a dinâmica de poder entre professor e aluno e a interação social no ambiente escolar. Para tanto, serão explorados os fundamentos da gamificação, as lentes teóricas da sociologia
— com destaque para Michel Foucault, Pierre Bourdieu e o Interacionismo Simbólico — os impactos observados na prática educacional e as principais críticas e desafios inerentes à sua implementação.

FUNDAMENTOS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A gamificação na educação envolve a aplicação de elementos de design de jogos em ambientes de aprendizagem, com o propósito de engajar os alunos e aumentar sua motivação e envolvimento. (QUDSI, 2024, p. 686) afirma que é fundamental compreender que a gamificação integra aspectos da mecânica de jogos em contextos que não são inerentemente jogos, buscando fomentar o engajamento e a motivação.

Em linhas gerais, pensamento de jogo está diretamente relacionado à resolução de problemas, sistemas de níveis, ciclos de atividades, trabalho em equipe, controle e feedback, sistema de recompensas e pontuação, competição, desafios e metas (WERBACH e HUNTER, 2012).

É importante distinguir a gamificação da aprendizagem baseada em jogos, pois a primeira, como conceito mais amplo, utiliza apenas componentes de jogos em situações do mundo real, enquanto a segunda emprega jogos completos para transmitir habilidades ou conhecimento (Kapp, 2012; Wijaya et al., 2022 apud LI M 2023).

Bacich (2018, p 15), argumenta que a gamificação está cada vez mais presente na educação e no cotidiano escolar e são importantes caminhos de aprendizagem para as gerações acostumadas a jogar.

Essa visão é compartilhada por Cieslak (2020 p.11) que vê a gamificação como um excelente método alternativo para propiciar o ensino-aprendizagem do educando, por ser uma metodologia ativa. Além disso, a gamificação é uma importante ferramenta permeada por momentos de divertimento, motivação e prazer, impactando em um aumento de produtividade em sala de aula.

Para além da sala de aula, McGonigal, em seu livro "Reality is broken" (2011) analisa os jogos do ponto de vista social e afirma que olha para um futuro em que os jogos sejam concebidos explicitamente para melhorar a qualidade de vida, prevenir o sofrimento e criar uma felicidade real e generalizada.
Menezes (2015 p. 125) ressalta que "Muitos recursos que utilizam gamificação direciona-

da a educação embutem conteúdos em situações hipotéticas, instigando assim a participação mais ativa por parte dos alunos".

Assim, podemos entender a gamificação como metodologia ativa que incorpora elementos de jogos, mas também como elemento que pode proporcionar a qualidade e o engajamento que buscamos nos nossos estudantes.

Gee (2003 p.2) argumenta que:

(...) escolas, locais de trabalho, famílias e pesquisadores acadêmicos têm muito a aprender sobre o aprendizado proporcionado por bons jogos de computador e videogames. Esses jogos incorporam um conjunto completo de princípios de aprendizagem fundamentalmente sólidos, princípios que podem ser usados em outros contextos, por exemplo, no ensino de ciências nas escolas. (GEE, 2003p.2).

Werbach e Hunter (2012) destacam que a gamificação requer uma fusão entre arte e ciência, onde de um lado se encontram conceitos emocionais como diversão, brincadeira e experiência do usuário e de outro estão as ciências aplicadas para cumprir os objetivos concretos do projeto.

Entendemos que não apenas no ensino de ciências, mas em todas as disciplinas nas quais pode-se incluir jogos para suscitar o engajamento dos alunos e mantê-los motivados a aprender.

A questão da motivação e do engajamento são elementos importantes na gamificação. De acordo com Menezes (2015 p.42) a motivação através de gamificação pode potencialmente modificar algum comportamento, criar hábitos e estimular pessoas no engajamento de atividades "sérias", alterando a experiência vivenciada por elas em relação a um determinado contexto.

Para McGonigal (2011) o poder que os games têm de envolver os jogadores é tal que, quando comparados à vida real, despertam muito mais interesse e dedicação para execução das ações propostas. Seja na área da educação, treinamento, políticas sociais ou econômicas, ao utilizar a gamificação espera-se despertar o mesmo interesse encontrado no mundo dos jogos (eletrônicos ou não).
Werbach e Hunter (2012) destacam que a atual geração, nascidos digitais, sentem a necessidade de jogar de uma maneira que as gerações anteriores não possuíam.

A maioria deles teve fácil acesso a jogos sofisticados e mundos virtuais durante toda a vida, e por isso consideram o envolvimento intenso e a participação ativa como algo natural. Eles sabem o que é uma ativação positiva extrema, e quando não a sentem, ficam entediados e frustrados. Eles têm bons motivos para se sentirem assim: é muito mais difícil funcionar em ambientes de baixa motivação, pouco feedback e pouco desafio quando se cresceu jogando jogos sofisticados. E é por isso que as crianças nascidas na era digital estão sofrendo mais nas salas de aula tradicionais do que qualquer geração anterior. A escola hoje, em sua maior parte, é apenas uma longa série de obstáculos necessários que produzem estresse negativo. O trabalho é obrigatório e padronizado, e o fracasso fica registrado permanentemente. Como resultado, há uma crescente desconexão entre os ambientes virtuais e a sala de aula. (WERBACH e HUNTER, 2012 p. 141)

Li et al (2023 p. 2) "Uma possível solução para esse problema envolve a introdução de recompensas e reconhecimento pelos esforços e conquistas dos alunos, promovendo assim maior motivação e participação. " E, como sabemos estudantes motivados e participativos tem um desempenho acadêmico maior.

Qudsi (2024, p. 687) menciona que a gamificação pode alinhar as preferências dos estudantes com formas de motivá-los. Ao integrar elementos como pontos, distintivos, placares de líderes e contextos narrativos, os educadores podem criar uma estrutura educacional atraente que captura o interesse dos alunos e incentiva a participação ativa.

Até aqui falamos sobre os fundamentos da

gamificação e como a motivação advinda dessa metodologia para fins educacionais. Mas, como qualquer metodologia em desenvolvimento e ainda pouco conhecida por educadores, existem críticas.

Para que haja a efetiva utilização de metodologias de ensino com as atividades gamificadas, na prática docente, é preciso professores capacitados. Sabendo-se que inúmeras pesquisas comprovam que o uso da gamificação tornam as aulas mais produtivas e motivadoras, deveria, por esse motivo, ser mais um método alternativo adotado por todos os docentes que buscam excelência na educação. (Cieslak, 2020 p.11).
Além da formação dos professores voltada para a Gamificação, faz-se necessário mencionar outro ponto: a questão do tempo de tela dos estudantes. Jane McGonigal chama a atenção para o tempo gasto por jogadores em todo o mundo (cerca de 3 bilhões de horas por semana). Apesar de se tratar de um número em escala mundial, não nos esqueçamos de que há movimentos para diminuir o tempo de tela em que crianças e adolescentes são expostos.

Os elementos de design de jogos, como pontuação, rankings e ciclos de feedback contínuo (Li et al., 2023), são as ferramentas centrais da gamificação. Contudo, é justamente na aplicação desses mecanismos que reside a tensão sociológica. Ao transformar a experiência de aprendizagem em um sistema de recompensa e punição constante, a gamificação não apenas busca motivar, mas também modula o comportamento e redefine a autoridade pedagógica. É sob essa lente de controle e reconfiguração de papéis que a próxima seção irá analisar a dinâmica de poder entre professor e aluno. ”

A GAMIFICAÇÃO: MUDANÇA NAS RELAÇÕES PROFESSOR, ALUNO E ESCOLA

No tópico anterior vimos que a gamificação utiliza elementos do design de jogos em contexto educacional. Essa metodologia, segundo Leiss et al (2025 p. 2) é concebida para fortalecer as competências do século XXI, como a resolução de problemas, o pensamento crítico, a colaboração e a criatividade. A atual geração de estudantes necessita de ambientes diferenciados para que desenvolva o seu processo cognitivo. Esses aspectos acabam modificando as dinâmicas de poder em sala de aula.

Uma visão que não se alinha com o conceito de disciplina de Foucault (FOUCAULT, [1975] 2012, p. 138 apud Diogo, 2014 p. 7) “Cada indivíduo no seu lugar; em cada lugar, um indivíduo”. A ideia é evitar a massa de corpos (nesse caso os alunos), desfazer a massa confusa, para localizar e melhor controlar cada corpo (saber onde e como estão os indivíduos a cada instante). “Além disso, deve ser possível situar cada indivíduo no contexto em que está inserido em termos de desempenho individual. A disciplina individualiza os corpos e os faz circular numa determinada rede de relações”. (Diogo, 2014 p.7)
Na gamificação as relações são horizontais e são repensadas por alunos e professores, não faz sentido “Cada indivíduo no seu lugar; em cada lugar, um indivíduo” (FOUCAULT, [1975] 2012, p. 138 apud DIOGO, 2014 p. 7) como afirma a teoria de Michel Foucault.

De acordo com Bacich (2018) a aprendizagem é colaborativa e a relação professor-aluno está diluída já que o lugar de destaque é do aluno. Gonçalves (2006, p.54 apud Bacich 2018, p. 85) afirma que os professores deixam de “representar uma autoridade para se tornarem orientadores e fontes de informação para as atividades de aprendizagem em grupo”.

O êxito do grupo está em conseguir que todos os seus integrantes assimilem os objetivos de sua proposta e que aprendam com o grupo. O desenvolvimento das atividades deve centrar-se em uns ensinando aos outros, ou seja, mediante a colaboração mútua, de maneira que assimilem ideia e cada um absorva o conteúdo proposto (GONÇALVES, 2006, p. 54 apud BACICH, 2018, p. 85).

A ideia exposta acima deixa entrever um ambiente mais democrático, em que os estudantes podem circular entre seus pares para discutir e colaborar. Nesse ambiente, a aprendizagem significativa acontece, pois,

a gamificação e outras metodologias ativas, são o foco dos estudantes nascidos digitais.

Porém, o que vemos nas escolas, em salas de aula em que impera o modelo disciplinar de Foucault:

A ordenação por fileiras, no século XVIII, começa a definir a grande forma de repartição dos indivíduos na ordem escolar: filas de alunos na sala, nos corredores, nos pátios; colocação atribuída a cada um em relação a cada tarefa e cada prova; colocação que ele obtém de semana em semana, de mês em mês, de ano em ano; alinhamento das classes de idade umas depois das outras; sucessão dos assuntos ensinados, das questões tratadas segundo uma ordem de dificuldade crescente. (FOUCAULT, [1975] apud DIOGO, 2014, p.8).

Enquanto Foucault, do ponto de vista social, procurava entender o poder de forma disciplinar, Bourdieu, sociólogo francês, estudava os mecanismos escolares de reprodução cultural e social e as "estratégias" do sistema escolar para diferentes agentes e grupos sociais.

Nogueira e Nogueira argumentam que:

A educação, na teoria de Bourdieu, perde o papel que lhe fora atribuído de instância transformadora e democratizadora das sociedades e passa a ser vista como uma das principais instituições por meio da qual se mantêm e se legitimam os privilégios sociais. (NOGUEIRA e NOUEIRA, 2002 p. 17)

Do exposto acima, podemos deduzir que a escola, ao não aderir às metodologias ativas (sendo uma delas a gamificação) acabaria por perpetuar as desigualdades sociais. "A escola teria, assim, um papel ativo – ao definir seu currículo, seus métodos de ensino e suas formas de avaliação – no processo social de reprodução das desigualdades sociais." (NOGUEIRA e NOGUEIRA, 2002 p.19).

Um dos objetivos do presente trabalho é entender como se dão as interações entre professor/aluno e como elas caracterizam a cultura escolar.

A cultura consagrada e transmitida pela escola não seria objetivamente superior a nenhuma outra. O valor que lhe é concedido seria arbitrário, não estaria fundamentado em nenhuma verdade objetiva, inquestionável. Apesar de arbitrária, a cultura escolar seria socialmente reconhecida como a cultura legítima, como a única universalmente válida. (NOGUEIRA e NOGUEIRA, 2002 p. 14)

Cada escola tem sua cultura própria, não importa onde esteja localizada, se na periferia ou em uma zona nobre da cidade, mas, "para Bourdieu, portanto, a cultura escolar, socialmente legitimada, seria, basicamente, a cultura imposta como legítima pelas classes dominantes. " (Nogueira e Nogueira, 2002).

Se por um lado, O filósofo aponta para a reprodução dos processos sociais na escola e de que ela os perpetua, vários autores e estudos tem refutado tais teorias.

(...)as várias iniciativas que buscam promover uma aproximação mais respeitosa entre a cultura escolar e a cultura de origem dos alunos – organizando o ensino a partir dos conhecimentos anteriores trazidos pelos alunos, respeitando e valorizando os modos de fala e as tradições de cada grupo social etc. podem, no mínimo, adiar o processo de eliminação ou auto eliminação (desistência) dos alunos. (NOGUEIRA e BOGUEIRA, 202, p.34)

A análise da interação social na gamificação exige uma articulação entre a perspectiva Pierre Bourdieu e a abordagem do Interacionismo Simbólico, pois a capacidade do aluno de internalizar e responder aos símbolos do jogo é intrinsecamente condicionada pelo capital cultural que ele traz para a sala de aula.

O Interacionismo simbólico surgiu no final do século XIX, a partir de estudos de Georg Herbert Mead, ele enfatizou a importância de compreender os símbolos gerados a partir da comunicação entre os indivíduos.
De acordo com Blumer (1986, p.2) existem três premissas básicas para o Interacionis-

mo simbólico: as pessoas agem de acordo com o sentido/significado que as coisas têm para as pessoas, significados surgem dentro da interação social entre indivíduos, os significados/sentidos não são estáticos, mas são modificados através de processos interpretativos realizados pelas pessoas.
Ao analisarmos as premissas acima a luz da gamificação deduzimos que as interações podem ser grupais ou individuais e há o compartilhamento de saberes, produzindo significados que são ativos, dinâmicos.

Outro conceito importante a ser utilizado é o de self, apresentado por Mead, entende-se como o "engajamento em um comportamento auto reflexivo da pessoa no processo de interação social" (BAZILLI ET AL 1998, p.40 apud DIEHL, 2015 p. 83). Esse engajamento reflexivo é objetivo fim da gamificação, a participação dos estudantes em atividades que propiciem novas aprendizagens e vivência em situações análogas as que encontrem na realidade. (Bacich, 2018).

Além disso, "é nas relações sociais que o indivíduo adquire o controle de seu processo de desenvolvimento e de autoconhecimento, por meio do significado atribuído a gestos, palavras e atitudes para consigo mesmo e para com os outros" (Bazilli et al 1998, p.63 apud DIEHL, 2015 p. 83). A gamificação e os recursos tecnológicos, de acordo com Bacich (2018) podem causar grande impacto nas relações sociais e profissionais.

Além disso, Diehl (2015) afirma que a escola está constantemente se modificando pelo processo de socialização realizada pelos atores que nesse espaço (palco), local que eles circulam e interagem,

(...) embora haja uma percepção crítica sobre a escola como espaço de aprendizagem, esta também se sobressai no imaginário dos alunos como lugar apreciado por outros atributos [...] a escola aparece, também, como um local privilegiado de socialização, formação de atitudes e opiniões e desenvolvimento pessoal. (ABRAMOVAY et al 2003, p.125 apud DIEHL, 2015 p. 87)

Partindo do escopo do presente trabalho, dentre essas iniciativas temos as metodologias ativas, que se por um lado, pela perspectiva de Bourdieu, podem excluir, por outro, servem como uma das formas de adquirir o que ele chama de capital cultural, algo que as classes dominantes já possuem. Nos próximos parágrafos vermos alguns exemplos de sucesso em que a lógica acima foi superada.
McGonigal (2011), em seu livro Reality is broken, cita o exemplo da escola Quest to Learn. Um modelo de escola gamificado, que em nada nos lembra o modelo disciplinar de Foucault.

Em muitos aspectos, o currículo preparatório para a universidade é como o de qualquer outra escola — os alunos aprendem matemática, ciências, geografia, inglês, história, línguas estrangeiras, informática e artes em diferentes blocos ao longo do dia. Mas é como eles aprendem que é diferente: os alunos se envolvem em atividades lúdicas desde o momento em que acordam de manhã até o momento em que terminam sua última tarefa de casa à noite. A rotina de uma aluna do sexto ano chamada Rai pode nos ajudar a entender melhor um dia na vida de um aluno da Quest. (MCGONIGAL, 2011, p.143)

A rotina da aluna, segundo a autora (2011), começa antes mesmo de chegar à escola. Os alunos têm "missões secretas" como, por exemplo, quebrar um código matemático antes dos outros estudantes. Nas aulas de inglês, ela está trabalhando em um storytelling, em geografia, Rai está prestes a se tornar uma "master mapmaking".

Bacich (2018) argumenta que as metodologias ativas, e a gamificação é uma delas, podem proporcionar um aprendizado em que as paredes não existam e menciona a Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Campos Salles. Nessa EMEF, em 2007 as paredes entre as salas de aula foram derrubadas e transformaram-se em salões de estudo.

Bacich (2018 p. 226) menciona que "nessa reorganização de tempos e espaços os educadores passaram a elaborar roteiros de

estudos para os estudantes visando uma integração maior entre as áreas do conhecimento por meio de planejamento coletivo e do trabalho em equipe. ” O papel dos educadores é o de orientar e como não há aulas expositivas eles acabam por extrapolar suas disciplinas.

Como é possível perceber, nos dois modelos de escola, Quest to Learn e na EMEF Presidente Campos Salles, não há o caráter punitivo do modelo disciplinar e os próprios alunos tem autonomia de escolher o que aprenderão. Os professores além de orientadores, podem ser mentores dado o caráter motivador de sua função frente as novas metodologias.

De acordo com Dolan; Collins, (2015 apud Bacich, 2018 p.2) estudos revelam que quando o professor fala menos, orienta mais e o aluno participa de forma ativa, a aprendizagem é mais significativa.

Por fim, o modelo de escola com base na gamificação é um modelo que abre mão do controle, abandonando a teoria de Foucault e abraçando a evolução das novas gerações. Bacich (2018), afirma que

Para que tudo isso aconteça, todo o ambiente escolar –gestão, docência, espaços físicos e digitais – ser acolhedor, aberto, criativo e empreendedor. Comparando o que acontece em muitas escolas (memorização, repetição, controle) com essa visão criativa e empreendedora da aprendizagem, constatamos o quanto ainda precisamos evoluir para que dos tenham oportunidades interessantes de aprender e empreender (BACICH, 2018 p. 3)

Nossos estudantes merecem uma educação como essa, afinal essa geração já nasceu pronta para jogar. A gamificação como metodologia já está posta, é preciso que, nós professores, nos apropriemos de algo que muitos de nossos alunos já dominam: jogar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos até aqui a gamificação traz possibilidades de agir melhor no mundo real, seja ele na sala de aula ou na vida dos estudantes, como metodologia, já faz parte da educação, mas precisamos usá-la de maneira adequada ao contexto de cada escola.

Utilizá-la de forma que a aprendizagem seja significativa e não se torne uma forma antiga de usar algo novo. O professor precisa se colocar como orientador do jogo, mentor ou, como Bacich (2018) mencionou um “designer de caminhos, personalizando pela gamificação o aprendizado dos alunos.

Além disso, a gamificação na educação deve ser feita adotando teorias do aprendizado como guia para determinar os desejos e necessidades dos usuários, no caso, dos alunos e considerar as teorias abordadas no presente trabalho para entender como funcionam os construtos sociais dos diferentes sociólogos e filósofos.

Apesar de não ser uma novidade, os jogos como instrumento pedagógico já são usados em sala de aula há algum tempo, a gamificação traz o paradigma da tecnologia e todo seu aporte para construir possibilidades.

Possibilidades que podem se concretizar no protagonismo dos alunos e o seu envolvimento em desafios que já fazem parte do perfil de sua geração. Possibilidade de desenvolver as potencialidades dos alunos em sua integralidade: emocional, intelectual e comportamental. Possibilidade de integrar as áreas de conhecimento e o trabalho coletivo dos professores.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian. MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

CIESLAK. Igor de Albuquerque. MOURÃO, Keila Renata Moreira. PAIXÃO. Antônio Jorge Paraense da. Gamificação e educação: conceituação, estado da arte e agenda de pesquisa. # Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia, v.9, n.1, 2020. Disponível em: https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/3636. Acesso em: 03 nov. 2025.

DIEHL, Fernando. A Escola como espaço cotidiano de Interação e o uso do Interacionismo Simbólico como instrumento metodológico. CSOnline – Revista Eletrônica de Ciências Sociais, Juiz de Fora, n. 20 (2015) Jul/Dez. pp. 1-121. Disponível em: https://periodicos.ufjf.br/index.php/csonline/article/view/17351/8768. Acesso em: 04 nov. 2025

DIOGO, Adriana Mendes. SAITO, Mairin Imoto. O poder disciplinar de Michel Foucault: algumas interpretações. Universidade de São Paulo Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas - FFLCH Departamento de Sociologia Laboratório Didático
- USP ensina Sociologia. 2º semestre, 2014. Disponível em: https://ensinosociologia.fflch.usp.br/sites/ensinosociologia.fflch.usp.br/files/Adriana_M airin_texto.pdf. Acesso em: 04 nov. 2025.

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning e literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

LEISS L, Großschedl J, WILDE M, FRÄNKEL S, BECKER-GENSCHOW S and
Großmann N (2025) Gamification in education—teachers' perspectives through the lens of the theory of planned behavior. Front. Psychol. 16:1571463. Doi: 10.3389/fpsyg.2025.1571463.
Disponível em: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2025.1571463/f ull. Acesso em: 04 nov. 2025.

LI M, Ma S and Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. Front. Psychol. 14:1253549.
Doi: 10.3389/fpsyg.2023.1253549. Disponível em: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1253549/f ull. Acesso em: 04 nov. 2025

MCGONIGAL, Jane. Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin, 2011.

MENEZES, Graciela Sardo. Gamificação no contexto da experiência do usuário: estudo da relação dos elementos de game com a experiência do usuário. Dissertação de mestrado. Florianópolis, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/169644. Acesso em: 04 nov. 2025

NOGUEIRA, Claudio Marques Martins. NOGUEIRA, Maria Alice. A sociologia da educação de Pierre Bourdieu: limites e contribuições. Educação & Sociedade, ano XXIII, no 78, abril/2002. Disponível em: https://www.scielo.br/j/es/a/wVTm9chcTXY5y7mFRqRJX7m/?format=html&lang=pt. Acesso em: 04 nov. 2025.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. 1. ed. [S.l.]: Editora Senac São Paulo, 2012.

QUDSI, H. Gamification in Education: Boosting Student Engagement and Learning Outcomes. ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 5(4), 686–693. Doi: 10.29121/shodhkosh.v5.i4.2024.2542

SOUZA, Vinicius Louzada de. Jogos e gamificação no âmbito da educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 08, Ed. 06, Vol. 02, pp. 143-158. Junho de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de
acesso: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/ambito-da-educacao. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/ambito-da-educacao.

WERBACH, Kevin. HUNTER, Dan. For the win: the power of gamification and gaming thinking in business, education, government, and social impact. Philadelphia: Wharton School Press, 2012.