# EDUCAÇÃO INCLUSIVA E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS: A GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA DE MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA PARA A APRENDIZAGEM

# INCLUSIVE EDUCATION AND EDUCATIONAL TECHNOLOGIES: GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL MEDIATION PROPOSAL FOR LEARNING

# EDUCACIÓN INCLUSIVA Y TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS: LA GAMIFICACIÓN COMO PROPUESTA DE MEDIACIÓN PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE

10.56238/IICONEDUCA-065

**Maria Josileide da Silva Souza**
Mestre em Educação
Instituição: Universidad Europea del Atlántico
E-mail: mjosileide0209@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0002-1252-092X
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6511196092646073

**Geraldete Maria de Oliveira Castro**
Mestre em Ciências da Educação
Instituição: Universidade del Sol/Educainter
E-mail: geraldetemariadeoliveiracastro@gmail.com

**Isaac Rodrigues Santos**
Mestre
Instituição: MUST University
E-mail: isaacr354@gmail.com

**Juliana de Cassia Silva Brandão**
Mestre em Políticas Sociais
Instituição: Universidade Estadual do Norte Fluminense (UENF)
E-mail: brandaojulianasilva@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-6838-2477

**Kauan Pessanha Soares**
Doutor em Educação
Instituição: Universidade Estácio de Sá
E-mail: kauanpessanha@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-2532-7881

**Jardelson de Medeiros Silva**
Especialista em Gestão Escolar
Instituição: Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
E-mail: jardelsonmedeirossilva@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4592-080X

**Paulo Cesar Mendes**
Doutorando em Cultura, Relações Sociais e Gênero
Instituição: Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)
E-mail: paulocesarmndes@gmail.com

**Robson de Sousa Feitosa**
Mestre em Educação Profissional e Tecnológica
Instituição: Instituto Federal do Pará (IFPA)
E-mail: rsfeitosa77@hotmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0003-1391-8585

**Guilherme de Lima Castro**
Doutor em Química
Instituição: Universidade Federal do Ceará (UFC)
E-mail: prof.guilherme.castro@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0000-0003-4975-536X

**Vanderleia da Rosa de Deus**
Mestre em Educação
Instituição: Saint Alcuin of York Anglican College
E-mail: vand_leya@hotmail.com

**Mikael Sousa Silva**
Doutorando em Educação
Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
E-mail: kaellibras@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0008-4464-9297

**Aline Cristina Moura**
Mestre em Direito
Instituição: Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
E-mail: aline.moura@ufu.br

**Francisco Evilasio de Sousa**
Mestre em Educação
Instituição: Universidade Estadual do Ceará (UECE)
E-mail: fcosousa@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0004-3026-0476

**Luciana Souza dos Santos Magalhães**
Mestranda em Ciências da Educação
Instituição: Universidad del Sol (Unades), Paraguai
E-mail: luhconcurseira2023@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-3549-2649

**Debora Cristina Sterlig**
Especialista
Instituição: Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI)
E-mail: debora.sterlig@gmail.com
Orcid: https://orcid.org/0009-0000-5038-1313

**Lorena Stein Carlos de Souza**
Acadêmica de Medicina
Instituição: Escola Superior de Ciências da Santa Casa de Misericórdia de Vitória (EMESCAM)
E-mail: lorenasteincarlosdesouza@gmail.com

**Francilino Paulo de Sousa**
Mestrando em Ciências da Educação e Ética Cristã
Instituição: Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC)
E-mail: fpslm@yahoo.com.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0000-4880-3564

**Fabiana Santos Silva**
Mestranda em Educação
Instituição: Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
E-mail: santos.fabiana@discente.ufma.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-9673-1347

**Jairton Alves de Sousa**
Especialista em Gestão Pública
Instituição: Universidade Federal do Piauí (UFPI)
E-mail: jairton.sousa@ufpi.edu.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0009-4361-9595

---

**RESUMO**
Este estudo teve como objetivo analisar as contribuições da gamificação como proposta de mediação pedagógica para a aprendizagem no contexto da educação inclusiva e das tecnologias educacionais, considerando suas possibilidades para ampliar a participação, a motivação e o envolvimento dos estudantes. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica, contemplando produções científicas relacionadas à educação inclusiva, tecnologias educacionais, gamificação, mediação pedagógica e processos de ensino e aprendizagem, publicadas entre 2019 e 2025. Os resultados evidenciaram que a gamificação pode contribuir para a diversificação das práticas pedagógicas por meio da utilização de desafios, missões, narrativas, feedback e mecanismos de progressão, favorecendo maior participação e interação dos estudantes. Verificou-se que sua aplicação em contextos inclusivos pode possibilitar experiências mais flexíveis, colaborativas e compatíveis com diferentes ritmos e necessidades de aprendizagem. Em contrapartida, foram identificados desafios relacionados à acessibilidade tecnológica, ao uso excessivo de mecanismos competitivos, à formação docente e à necessidade de adequação das estratégias às particularidades dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação Inclusiva. Gamificação. Tecnologias Educacionais. Mediação Pedagógica. Aprendizagem.

**ABSTRACT**
This study aimed to analyze the contributions of gamification as a pedagogical mediation proposal for learning in the context of inclusive education and educational technologies, considering its possibilities to expand student participation, motivation and engagement. Methodologically, it is a qualitative research developed through bibliographic review, covering scientific productions related to inclusive education, educational technologies, gamification, pedagogical mediation and teaching-learning processes, published between 2019 and 2025. The results showed that gamification can contribute to diversifying pedagogical practices through the use of challenges, missions, narratives, feedback and progression mechanisms, promoting greater student participation and interaction. It was found that its application in inclusive contexts can enable more flexible, collaborative experiences compatible with different learning rhythms and needs. On the other hand, challenges related to technological accessibility, excessive use of competitive mechanisms, teacher training and the need to adapt strategies to students' particularities were identified.

**Keywords:** Inclusive Education. Gamification. Educational Technologies. Pedagogical Mediation. Learning.

**RESUMEN**
Este estudio tuvo como objetivo analizar las contribuciones de la gamificación como propuesta de mediación pedagógica para el aprendizaje en el contexto de la educación inclusiva y las tecnologías educativas, considerando sus posibilidades para ampliar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Metodológicamente, se trata de una investigación cualitativa desarrollada mediante revisión bibliográfica, cubriendo producciones científicas relacionadas con educación inclusiva, tecnologías educativas, gamificación, mediación pedagógica y procesos de enseñanza-aprendizaje, publicadas entre 2019 y 2025. Los resultados mostraron que la gamificación puede contribuir a diversificar las prácticas pedagógicas mediante el uso de desafíos, misiones, narrativas, retroalimentación y mecanismos de progresión, promoviendo mayor participación e interacción de los estudiantes. Se encontró que su aplicación en contextos inclusivos puede posibilitar experiencias más flexibles y colaborativas, compatibles con diferentes ritmos y necesidades de aprendizaje. Por otro lado, se identificaron desafíos relacionados con la accesibilidad tecnológica, el uso excesivo de mecanismos competitivos, la formación docente y la necesidad de adaptar las estrategias a las particularidades de los estudiantes.

**Palabras clave:** Educación Inclusiva. Gamificación. Tecnologías Educativas. Mediación Pedagógica. Aprendizaje.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação inclusiva fundamenta-se na construção de condições que possibilitem acesso, participação e aprendizagem aos diferentes estudantes, reconhecendo a diversidade como característica constitutiva dos espaços educacionais. Essa perspectiva exige práticas pedagógicas capazes de considerar diferentes ritmos, habilidades e necessidades, ultrapassando a compreensão de inclusão como simples presença física do estudante no ambiente escolar. Nesse contexto, as tecnologias educacionais podem contribuir para ampliar as possibilidades de interação com conteúdos e atividades, especialmente quando incorporadas de maneira planejada às práticas pedagógicas.

A crescente utilização das tecnologias digitais tem favorecido a diversificação das estratégias de ensino e aprendizagem. Plataformas, aplicativos, ambientes virtuais e recursos interativos oferecem diferentes possibilidades de organização das atividades educacionais. Santos *et al.* (2020) demonstram que a articulação entre gamificação e tecnologias digitais pode promover inovação nas práticas pedagógicas, possibilitando novas formas de participação dos estudantes e de interação com os conteúdos trabalhados.

Entre as estratégias associadas às tecnologias educacionais, destaca-se a gamificação, caracterizada pela incorporação de elementos próprios dos jogos em contextos que originalmente não apresentam essa finalidade. Desafios, missões, narrativas, sistemas de progressão, feedback e recompensas podem ser articulados aos objetivos educacionais para organizar experiências mais interativas. Pereira e Gomes (2022), ao analisarem estudos de gamificação publicados em língua portuguesa, evidenciam a expansão dessa abordagem em diferentes contextos e níveis educacionais.

A utilização da gamificação não deve ser compreendida apenas como estratégia destinada a tornar as atividades mais atrativas. Sua aplicação envolve planejamento pedagógico e definição de objetivos que orientem a escolha dos elementos utilizados. Bottentuit Junior (2020) demonstra, a partir da análise de estudos empíricos, que a gamificação tem sido investigada como possibilidade metodológica em diferentes experiências educacionais, revelando seu potencial para modificar formas de participação e envolvimento dos estudantes.

No âmbito da educação inclusiva, essas possibilidades assumem especial relevância. Coelho *et al.* (2022) identificam aproximações entre gamificação e educação especial inclusiva, indicando que recursos gamificados podem contribuir para experiências educacionais mais participativas quando considerados os diferentes perfis e necessidades dos estudantes. Nesse sentido, a estratégia pode auxiliar na criação de situações de aprendizagem que valorizem múltiplas formas de participação.

A relação entre gamificação e inclusão também pode ser observada em atividades específicas. Avansi, Ansay e Cunha (2024), ao abordarem a gamificação aplicada à leitura como prática inclusiva,

evidenciam possibilidades de utilização de estratégias lúdicas para favorecer a participação e o desenvolvimento da aprendizagem. Entretanto, os resultados educacionais dependem da maneira como os recursos são selecionados e mediados pelo professor.

Dessa forma, a mediação pedagógica constitui elemento essencial para que a gamificação seja utilizada de maneira coerente com os princípios da educação inclusiva. A simples introdução de pontos, recompensas ou ferramentas digitais não assegura aprendizagem ou inclusão. Torna-se necessário considerar acessibilidade, objetivos curriculares e características dos estudantes, compreendendo a gamificação como recurso pedagógico integrado a um processo mais amplo de planejamento educacional.

## 2 OBJETIVO

Analisar as contribuições da gamificação como proposta de mediação pedagógica para a aprendizagem no contexto da educação inclusiva e das tecnologias educacionais. Especificamente, busca-se compreender as possibilidades da gamificação para ampliar a participação e o envolvimento dos estudantes, identificar suas contribuições para a diversificação das práticas pedagógicas e discutir desafios relacionados à acessibilidade, inclusão e utilização das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem.

## 3 MÉTODO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica. O levantamento contemplou produções científicas relacionadas à educação inclusiva, tecnologias educacionais, gamificação, mediação pedagógica e processos de ensino e aprendizagem, publicadas entre 2019 e 2025. Após a identificação dos materiais pertinentes ao objeto investigado, procedeu-se à leitura e análise interpretativa das publicações selecionadas. As informações foram organizadas considerando as contribuições da gamificação para participação, motivação, interação e aprendizagem, bem como os desafios associados à acessibilidade e à utilização das tecnologias em contextos educacionais inclusivos.

## 4 RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

Os resultados evidenciaram que a gamificação apresenta potencial para diversificar as práticas pedagógicas e ampliar as formas de participação dos estudantes. A utilização de desafios, objetivos, missões, narrativas e mecanismos de progressão pode favorecer maior envolvimento nas atividades. Cruz *et al.* (2021), ao analisarem a gamificação como ferramenta para melhoria do ensino-

aprendizagem, identificam sua presença crescente nas discussões educacionais e suas possibilidades de utilização como estratégia de apoio ao processo formativo.

A motivação apresentou-se como uma das dimensões mais frequentemente relacionadas à gamificação. A estruturação das atividades a partir de objetivos progressivos e feedback pode estimular o estudante a acompanhar seu próprio desenvolvimento. Santos e Oliveira Junior (2021) destacam a aplicação da gamificação no contexto da sala de aula como possibilidade para reorganizar determinadas experiências de aprendizagem e estimular maior envolvimento dos participantes.

Contudo, a gamificação não deve ser reduzida à atribuição de pontos ou recompensas. Sua utilização pedagógica pressupõe integração entre elementos lúdicos e objetivos de aprendizagem. Pereira e Gomes (2022) demonstram que a diversidade dos estudos sobre gamificação revela diferentes possibilidades metodológicas, indicando que os resultados dependem da forma como os mecanismos dos jogos são incorporados aos contextos educacionais (Lima *et al.*, 2024; Lima *et al.*, 2026; Lima *et al.*, 2025; Lima; Menezes, 2025).

A análise demonstrou também que atividades gamificadas podem ser aplicadas em diferentes componentes curriculares. Novaes, Oliveira e Silva (2022), ao analisarem a gamificação no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa por meio do GCompris, evidenciam possibilidades de articulação entre recursos digitais e práticas pedagógicas. Essa integração permite diversificar formas de apresentação dos conteúdos e de participação dos estudantes.

No contexto da educação inclusiva, a flexibilidade proporcionada pelas estratégias gamificadas assume relevância particular. Diferentes níveis de dificuldade, formas de interação e mecanismos de progressão podem ser utilizados para contemplar a heterogeneidade existente nos espaços educacionais. A revisão realizada por Coelho *et al.* (2022) demonstra que a relação entre gamificação e educação especial inclusiva apresenta possibilidades promissoras, embora também demande planejamento adequado às necessidades específicas dos estudantes.

A aplicação da gamificação em atividades de leitura igualmente evidencia seu potencial inclusivo. Segundo Avansi, Ansay e Cunha (2024), estratégias gamificadas podem favorecer práticas inclusivas ao proporcionar diferentes formas de participação e interação. Esses resultados reforçam a necessidade de compreender a gamificação não apenas como mecanismo motivacional, mas como recurso que pode ser adaptado às particularidades existentes no processo educacional.

Outra contribuição identificada corresponde ao desenvolvimento de determinadas habilidades cognitivas. Anastácio e Ramos (2021), ao relatarem experiência envolvendo gamificação e funções executivas, evidenciam possibilidades de utilização dos elementos dos jogos em intervenções

educacionais direcionadas ao desenvolvimento de habilidades relacionadas à aprendizagem. Esse aspecto amplia a compreensão da gamificação para além do entretenimento e da motivação imediata.

As tecnologias digitais também possibilitam ampliar os formatos de implementação das estratégias gamificadas. Recursos virtuais permitem integrar imagens, sons, desafios, atividades interativas e feedback em diferentes experiências de aprendizagem. Santos *et al.* (2020) apontam que a articulação entre gamificação e tecnologias digitais pode favorecer a inovação pedagógica, desde que as ferramentas sejam integradas de forma coerente aos objetivos definidos pelo professor.

Mais recentemente, a aproximação entre gamificação e outras tecnologias emergentes também tem ampliado as possibilidades educacionais. Richter e Cerutti (2023) discutem relações entre gamificação, aprendizagem e Inteligência Artificial aplicada à educação, evidenciando um cenário em que diferentes tecnologias podem ser combinadas para desenvolver experiências de aprendizagem mais interativas e potencialmente adaptáveis às necessidades dos estudantes.

Apesar das contribuições identificadas, a análise revelou que a acessibilidade precisa ocupar posição central no planejamento. Recursos digitais que não consideram diferentes condições sensoriais, cognitivas, motoras ou comunicacionais podem criar novas barreiras à participação. Nesse sentido, a utilização da gamificação em ambientes inclusivos requer avaliação prévia das ferramentas e adaptação das atividades às características dos estudantes, de maneira a evitar que a inovação tecnológica reproduza processos de exclusão.

Outro aspecto relevante refere-se ao equilíbrio entre competição e colaboração. Rankings, pontuações e comparações de desempenho podem produzir envolvimento em determinados contextos, mas também gerar desmotivação entre estudantes que apresentam dificuldades ou ritmos distintos de aprendizagem. Por isso, práticas inclusivas podem beneficiar-se de modelos gamificados que priorizem progressão individual, cooperação, realização de objetivos coletivos e reconhecimento de diferentes formas de participação.

A formação docente também se mostrou fundamental para a implementação dessas estratégias. Silva e Mello (2024), ao discutirem metodologias de gamificação virtual no ensino e sua relação com a formação inicial de professores, reforçam a importância da preparação profissional para a utilização pedagógica dos recursos. Conhecer ferramentas tecnológicas não é suficiente; torna-se necessário compreender como integrá-las ao currículo e aos objetivos educacionais.

Nesse sentido, a mediação docente constitui elemento indispensável para transformar os recursos da gamificação em experiências significativas. Cabe ao professor selecionar estratégias, estabelecer objetivos, acompanhar o desenvolvimento dos estudantes e realizar adaptações conforme as necessidades identificadas. Bottentuit Junior (2020) demonstra que as experiências empíricas de

gamificação apresentam diferentes configurações, reforçando a importância do contexto e do planejamento na obtenção dos resultados educacionais.

De modo geral, os achados demonstraram que a gamificação pode contribuir para a educação inclusiva quando utilizada como estratégia de mediação pedagógica e não simplesmente como recurso tecnológico. Sua efetividade está associada à articulação entre objetivos de aprendizagem, características dos estudantes, acessibilidade e acompanhamento docente. Dessa forma, a tecnologia assume função de apoio à construção de ambientes educacionais mais participativos e diversificados.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a gamificação apresenta potencial como proposta de mediação pedagógica para a aprendizagem em contextos de educação inclusiva, especialmente por possibilitar diversificação das atividades, participação ativa e diferentes formas de interação com os conteúdos. Os estudos analisados demonstram que a estratégia vem sendo empregada em distintos contextos educacionais e pode contribuir para reorganizar determinadas experiências de ensino e aprendizagem (Pereira; Gomes, 2022).

No âmbito específico da inclusão, os resultados indicam que estratégias gamificadas podem ampliar possibilidades de participação quando planejadas a partir das necessidades dos estudantes. Coelho *et al.* (2022) demonstram que a aproximação entre gamificação e educação especial inclusiva apresenta perspectivas relevantes, embora sua aplicação exija atenção às características individuais e às condições de acessibilidade.

Verificou-se também que o potencial inclusivo da gamificação depende da maneira como seus elementos são estruturados. Experiências que privilegiam colaboração, progressão individual, feedback e diferentes formas de participação apresentam maior compatibilidade com uma perspectiva pedagógica comprometida com a diversidade. A utilização da gamificação em práticas inclusivas de leitura exemplifica possibilidades de adaptação dessa estratégia às necessidades educacionais (Avansi; Ansay; Cunha, 2024).

As tecnologias educacionais ampliam as possibilidades de implementação dessas práticas, mas não determinam isoladamente seus resultados. A articulação entre tecnologias digitais e gamificação pode favorecer inovação e diversificação das experiências educacionais, conforme evidenciado por Santos *et al.* (2020), mas permanece dependente da intencionalidade pedagógica e da capacidade do professor de selecionar e contextualizar os recursos.

Por fim, a mediação docente mostrou-se fundamental para que a gamificação contribua efetivamente para uma educação inclusiva. A formação de professores para a utilização crítica das

tecnologias constitui condição relevante para transformar ferramentas digitais em recursos capazes de favorecer aprendizagem, participação e autonomia (Silva; Mello, 2024). Dessa maneira, quando planejada de forma acessível, colaborativa e pedagogicamente fundamentada, a gamificação pode constituir uma estratégia relevante para fortalecer práticas educacionais comprometidas com o direito de todos os estudantes à participação e à aprendizagem.



## REFERÊNCIAS


ANASTÁCIO, B. S.; RAMOS, D. K. Gamificação na educação: uma experiência no Programa Lúdico de Intervenção para as Funções Executivas. Temática, v. 17, n. 3, p. 246-262, 2021.

AVANSI, M. C. N.; ANSAY, N. N.; CUNHA, R. Gamificação na leitura: uma prática inclusiva. Revista InCantare, v. 21, n. 2, p. 1-19, 2024.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Gamificação na educação: revisão sistemática de estudos empíricos disponíveis na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Temática, v. 16, n. 3, p. 285-301, 2020.

COELHO, C. P.; SOARES, R. G.; GONÇALVES, N. S. A.; ROEHRS, R. Gamificação e educação especial inclusiva: uma revisão sistemática de literatura. Revista Pedagógica, v. 24, n. 1, p. 1-23, 2022.

CRUZ, C. A. B.; NEJAIM, V. M.; COSTA, A. K. L.; SOUSA, L. S.; COSTA JUNIOR, W. M. Gamificação como ferramenta para melhoria do ensino aprendizagem: uma análise bibliométrica. Cadernos UniFOA, v. 16, n. 46, 2021.

LIMA, Lucas Alves de Oliveira; DA SILVA, Avelar Alves; DE LIMA, Tamires Mélo; PONTES, Marcelo Campos; DE SOUSA, Karine Lima; AZEVEDO, Miguel Tourinho. Programa Saúde na Escola (PSE): Integrando políticas públicas de saúde e de educação. LUMEN ET VIRTUS, [S. l.], v. 15, n. 40, p. 4386–4393, 2024. DOI: 10.56238/levv15n40-021.

LIMA, Lucas Alves de Oliveira *et al.* O papel da arte como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Revista DCS, [S. l.], v. 23, n. 87, p. e4714, 2026. DOI: 10.54899/dcs.v23i87.4714.

LIMA, L. A. de O.; JAHNKE, J. F.; JESUS, E. L. de; PEREIRA, R.; RIBEIRO, C. M. G.; PEDRO, A. M. Tecnologias de Informação e Comunicação na Globalização: Conexões, Desigualdades e Transformações Socioculturais. Revista de Gestão e Secretariado, [S. l.], v. 16, n. 8, p. e5222, 2025. DOI: 10.7769/gesec.v16i8.5222.

LIMA, Lucas Alves de Oliveira; MENEZES, Sady Júnior Martins da Costa de. Programa de Educação Tutorial (PET): perspectivas históricas, fundamentos e as contribuições para a minimização da evasão estudantil no nível superior. Cadernos Cajuína, [S. l.], v. 10, n. 3, p. e1088, 2025. DOI: 10.52641/cadcajv10i3.1088.

NOVAES, R. P.; OLIVEIRA, A. M.; SILVA, R. L. S. O uso da gamificação como prática pedagógica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa através do GCompris. Lynx, v. 2, 2022.

PEREIRA, A.; GOMES, C. Estudos de gamificação publicados em língua portuguesa. Educação On-Line, v. 17, n. 41, p. 108-127, 2022.

RICHTER, A. P. H.; CERUTTI, E. Gamificação e aprendizagem: inteligência artificial aplicada à educação. Revista de Ciências Humanas, v. 24, n. 2, p. 86-101, 2023.

SANTOS, E. C.; OLIVEIRA JUNIOR, E. R. Gamificação no contexto da sala de aula. EaD & Tecnologias Digitais na Educação, v. 9, n. 11, p. 65-71, 2021.

SANTOS, S. V. C. A.; SANTOS JÚNIOR, G. P.; LUCENA, S.; COSTA, R. V. C. S. Gamificação e tecnologias digitais: inovando as aulas de Língua Portuguesa. Debates em Educação, v. 12, n. 27, p. 634-648, 2020.

SILVA, S. B.; MELLO, W. Metodologias de gamificação virtual no ensino de Biologia: um enfoque na formação inicial de professores. Revista Sustinere, 2024.

