

Gamificação Na Educação Na Região Norte Do Brasil: Uma Análise Bibliográfica De Teses E Dissertações (2015- 2025)

Vinícius Viegas Quariguazil¹, Andrew Hemerson Galeno Rodrigues²

Instituto Federal De Educação, Ciência E Tecnologia Do Amapá
Instituto Federal De Educação, Ciência E Tecnologia Do Amapá

Resumo:

Este estudo analisou a produção acadêmica sobre gamificação na educação na região Norte entre 2015 e 2025. A pesquisa quali-quantitativa seguiu uma revisão bibliográfica sistemática, utilizando dados da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD). Foram considerados trabalhos publicados no recorte temporal e geográfico que abordassem a aplicação educacional da gamificação. A pesquisa revelou que, nos últimos 10 anos, apenas 22 dissertações sobre gamificação na educação foram identificadas na BDTD, com foco majoritário em disciplinas como química, matemática e ciências. Apesar do potencial para aumentar o engajamento e o desempenho dos alunos, desafios como infraestrutura inadequada e insuficiência na formação docente ainda limitam sua aplicação. A maior concentração de publicações ocorre no Sudeste e Sul, enquanto o Norte possui baixa representatividade, destacando desigualdades regionais na produção acadêmica.

Palavras-chave: gamificação; educação; região norte.

Date of Submission: 01-05-2025

Date of Acceptance: 10-05-2025

I. Introdução

A sociedade tem vivenciado ao longo dos anos mudanças significativas em todos os seus setores. A educação não está alheia à essas modificações, sobretudo quando pensamos em novas metodologias de ensino que contribuam para o desenvolvimento cognitivo, social e pessoal dos estudantes. Moran (2000) aponta que o futuro da educação se baseia no ensino através das metodologias ativas, que transformam o estudante no centro do processo de ensino-aprendizagem, dando-lhe autonomia e protagonismo. De acordo com De Lucca (2020) a gamificação na educação surge como uma alternativa pedagógica para educação ativa e colaborativa dos estudantes.

O censo escolar de 2024 evidencia uma preocupação com realidade dos estudantes da região norte do Brasil, que enfrentam dificuldades que contribuem para o insucesso ou abandono de sua trajetória escolar (Brasil, 2025). Alguns fatores influenciam diretamente na formação dos estudantes, como a infraestrutura, falta de conectividade, falta de recursos pedagógicos, formação dos professores a até mesmo as metodologias de ensino. Alves, Araújo e Silva (2020) dissertam que as metodologias ativas de ensino, quando utilizadas da forma correta, podem ajudar a diminuir os fatores que contribuem para o insucesso escolar. Os autores defendem a gamificação na educação como uma proposta para minimizar as altas taxas de reprovação, a distorção idade-série e o abandono escolar.

Neste sentido, esse estudo teve como objetivo analisar a produção acadêmica sobre gamificação na educação na região Norte entre 2015 e 2025. Essa pesquisa justificou-se pela necessidade de compreender como a gamificação na educação tem sido abordada na região Norte do Brasil, uma área caracterizada por desafios socioeconômicos, diversidade cultural e demandas educacionais específicas. A escolha do recorte temporal de 2015 a 2025 deve-se ao crescimento expressivo do uso de tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras, intensificado durante a pandemia de COVID-19. Dessa forma, ao analisar a produção acadêmica de teses e dissertações sobre o tema, o estudo buscou identificar as principais instituições que publicam a respeito da temática, os eixos de publicação e os possíveis desafios e lacunas enfrentados, contribuindo para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas que atendam às particularidades regionais e fortaleçam a educação no contexto local.

II. Materiais E Métodos

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa quali-quantitativa com abordagem de revisão bibliográfica sistemática, realizada a partir de dados coletados na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD). Os critérios de inclusão consideraram trabalhos publicados entre 2015 e 2025, que abordassem a gamificação na educação e fossem oriundos da região Norte do Brasil. Foram excluídos trabalhos fora do recorte

temporal e regional, bem como aqueles que não estivessem relacionados à aplicação educacional da gamificação. A coleta de dados foi realizada por meio de buscas com palavras-chave específicas, como "gamificação", "educação" e "região Norte". Para a análise dos dados, realizou-se a categorização dos trabalhos com base nos temas abordados, metodologias utilizadas e principais lacunas e desafios relatados.

A pesquisa foi dividida em três seções. A primeira intitula-se “gamificação na educação” que aborda os principais conceitos e os benefícios da gamificação no contexto educacional. A segunda seção chama-se “educação na região norte do Brasil” na qual disserta-se sobre o contexto educacional da região norte e os principais desafios, bem como a relevância da gamificação em contextos adversos. A última seção traz os resultados e discussão a respeito da temática.

III. Resultados E Discussão

Definições e conceitos

O conceito de gamificação tem cada vez mais se popularizado, principalmente entre os jovens. A gamificação surge como uma alternativa que visa aplicar elementos e padrões de jogos em contextos não lúdicos. A educação, por exemplo, tem passado por transformações constantes, onde os renuncia-se ao tradicionalismo e incorpora-se elementos da gamificação, com o objetivo de engajar e motivar os estudantes nas suas atividades escolares. De acordo com Huizinga (2020) o ponto principal da gamificação está em converter atividades cotidianas em vivências mais atrativas, culminando no aumento da interação e, conseqüentemente, o aprendizado.

Araújo e Souza (2021) esclarecem que no âmbito educacional, atividades gamificadas envolvem a utilização de pontuação, desafios, pódios, ou até mesmo recompensas, com o intuito de instigar o interesse dos discentes pelas atividades pedagógicas propostas. Os autores pontuam ainda que a gamificação é, portanto, um recurso didático-pedagógico que contribui significativamente para o desenvolvimento do protagonismo dos alunos, tornando-os mais ativos e interessados no processo de ensino-aprendizagem.

Um pilar da gamificação é a sua capacidade de cativar os estudantes através de uma atividade diferenciada, pautada nos princípios dos jogos, mais especificamente a competição saudável entre esses estudantes, ou até mesmo com outros indivíduos on-line. Silva e Costa (2022) evidenciam que ao conectar o conteúdo escolar com o meio dos jogos, os docentes estão potencializando a atenção dos estudantes para aquela atividade, corroborando para o seu aprendizado. Destaca-se ainda que a gamificação não está associada apenas ao uso de tecnologias digitais. A gamificação transcende o espaço eletrônico, ela permeia também os recursos mais analógicos, como a utilização de jogos de tabuleiro, jogos de cartas, entre outros. Conforme observa Freitas (2020, p. 57), “a gamificação transcende o digital, abrangendo práticas pedagógicas criativas que despertam o entusiasmo dos alunos”.

O sucesso da aplicação da gamificação na educação depende de sua intencionalidade pedagógica, do planejamento e da execução da atividade. Nesse sentido, enfatiza-se que o jogar por jogar não está com concordância com os princípios da gamificação uma vez que seu principal elemento é a potencialização do engajamento dos alunos. Santos e Oliveira (2022, p. 48), concluem que “o sucesso da gamificação está na integração entre os objetivos pedagógicos e as dinâmicas lúdicas, garantindo que o jogo seja um meio e não um fim em si mesmo”.

Nesse sentido, a gamificação se destaca como uma importante ferramenta para a ruptura com as práticas pedagógicas tradicionais, que colocavam o professor como centro do processo de ensino aprendizagem e os estudantes ficavam reféns de uma educação bancária, como explica (Freire, 1987). Nas palavras de Pereira e Lima (2021, p. 66), “a gamificação desafia professores a repensarem suas práticas, transformando a sala de aula em um espaço dinâmico e interativo”.

Benefícios e desafios da gamificação

Muitos benefícios para a atualização da gamificação na sala de aula são observados. Os elementos lúdicos presentes na gamificação propiciam um espaço favorável para o desenvolvimento autônomo dos estudantes, oferecendo aos mesmos ferramentas poderosas para ampliarem sua participação e rendimento nas atividades propostas de forma afetiva (Almeida, 2020).

Salienta-se também como fator assertivo a possibilidade que o professor tem para a personalização e planejamento da aula, permitindo que o docente progrida na aplicação do conteúdo de forma dinâmica e abrangente. A pesquisa de Rocha e Santos (2022, p.101) pontua que “a gamificação favorece a autonomia dos estudantes, respeitando as particularidades de cada um”.

A utilização da gamificação no contexto de ensino apresenta-se como um agente que contribui no desenvolvimento de habilidades socioemocionais, destacando pontos como o controle de ansiedade na execução das tarefas, incluindo avaliações, a colaboração e resiliência. De acordo com Castro e Fernandes (2021, p. 44), “ao enfrentar desafios em equipe, os alunos aprendem a trabalhar coletivamente e a lidar com frustrações de forma mais construtiva”.

Mesmo diante de todos os benefícios que a gamificação traz para a educação, ainda se enfrentam muitos obstáculos para que ela esteja presente nas salas de aula. Moraes (2020) sublinha alguns percalços como a resistência dos professores à adoção de práticas inovadoras, falta de formação docente qualificada e a falta de valorização de práticas gamificadas por parte da gestão escolar.

A literatura acrescenta como desafio o pouco investimento em infraestrutura nas escolas, que colabora para a exclusão de práticas gamificadas nesse ambiente. A exclusão dos alunos às práticas pedagógicas gamificadas enfatiza ainda mais que “a desigualdade de acesso pode limitar o alcance e a eficácia da gamificação, especialmente em contextos de vulnerabilidade social” (Ribeiro, 2022, p. 12).

Contexto educacional e desafios regionais

A região norte do Brasil é composta pelos estados do Acre, Amapá, Amazonas, Roraima, Rondônia e Tocantins. Esses estados apresentam características peculiares no que tange aspectos socioeconômicos, culturais e geográficos, que impactam diretamente na educação. De acordo com os dados do Instituto Nacional de Pesquisas Anísio Teixeira (INEP), a região norte do país corresponde cerca de 45% do território geográfico do Brasil, contudo, apresenta grandes dificuldades devido a difusão habitacional e da infraestrutura educacional precária da maioria dos municípios (Brasil, 2023). A pesquisa de Guimarães e Silva (2021) destaca que a pouca densidade demográfica e grande concentração de áreas rurais dificultam o acesso e a permanência dos estudantes na escola, com destaques para áreas ribeirinhas e indígenas, que necessitam de políticas públicas emergenciais específicas.

Os dados do censo escolar de 2023 enfatizam a precariedade das escolas públicas que compõem os estados da região norte. Um ponto destacado foi que apenas 63,4% dessas instituições possuem acesso à internet para que os docentes utilizem para fins pedagógicos, um percentual baixo se comparado com a média nacional de 80,3% (Brasil, 2023). Esse fator contribui significativamente na qualidade da educação, uma vez que compromete o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e a inclusão digital dos alunos. Lima e Rodrigues (2024) dissertam que a desigualdade de acesso à infraestrutura tecnológica limita a utilização de recursos digitais que favorecem o aprendizado, o que acaba ampliando a desigualdade educacional entre as regiões brasileiras.

Outro ponto levantado na bibliografia educacional brasileira a respeito da região norte é a formação dos professores. Leite e Santos (2023) apontam que os cursos de licenciatura oferecidos nos estados da região norte, especificamente os cursos ofertados em instituições de ensino privadas, apresentam baixa qualidade e pouca estrutura, corroborando para a formação de profissionais pouco qualificados para atuar no contexto educacional supracitado. Guimarães e Silva (2021) pontuam ainda que os docentes saem da graduação com pouca formação e se deparam com a realidade educacional nortista, que pouco investe em formação continuada, oferta uma remuneração baixa e poucas condições de trabalho, que culminam na rotatividade dos professores e até mesmo a falta deles em áreas específicas. Diante desse contexto, é preciso “investir na valorização dos professores e em programas de formação robustos, essencial para melhorar a qualidade do ensino e aumentar a permanência dos alunos na escola” (Lima, 2023, p.93).

Os dados do censo escolar do ano de 2023 salientam que a região norte apresenta o mais elevado índice de evasão escolar do país, com 16,7% dos estudantes entre 15 e 17 anos (Brasil, 2023). O abandono escolar é um dos fatores a serem enfrentados na região norte, pois de acordo com a pesquisa de Leiros (2021) sinaliza-se que as causas mais recorrentes para este viés é a distância entre a residência dos estudantes e a escola, a falta de transporte escolar, a pobreza e o trabalho infantil.

No tocante a cultura, a região norte do país apresenta uma pluralidade étnica e linguística que também são aspectos que estão diretamente ligados à educação. Ressalta-se que os estados do norte abrigam diversas comunidades indígenas e quilombolas, exigindo que sejam pensadas e aplicadas políticas educacionais que se relacionem com as especificidades socioculturais desses povos, especialmente nas comunidades indígenas, onde, de acordo com Silva e Rodrigues (2023) ainda há falhas na formação de professores, comprometendo a educação de qualidade.

A relevância da gamificação em contextos adversos

Na última década, a gamificação tem ganhado destaque como metodologia inovadora de ensino, com grande potencial de transformar as práticas pedagógicas em contextos adversos, como é o caso da região norte brasileira. Silva e Rodrigues (2023) veem a gamificação como alternativa de utilizar elementos de jogos no contexto educacional, motivando a autonomia e o aprendizado dos estudantes. Fonseca e Oliveira (2022) defendem a gamificação como uma metodologia de ensino capaz de reverter o quadro de abandono escolar que enfrentam os estados nortistas.

A região norte apresenta alguns exemplos exitosos do uso da gamificação nas escolas públicas e projetos comunitários. O Instituto Federal do Pará (IFPA) incorporou os jogos educacionais nas práticas pedagógicas para o ensino das disciplinas matemática e ciências, que resultou no aumento de 35% na taxa de aprovação dos

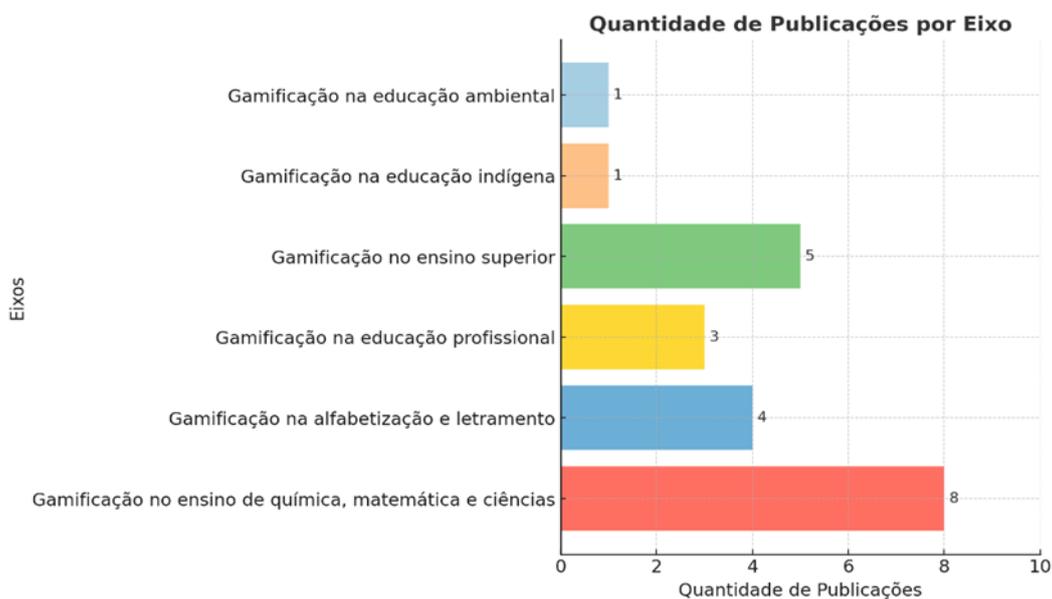
estudantes, de acordo com Silva e Santos (2024). Esses resultados corroboram os achados de Lima (2023), que destaca a capacidade dos jogos de estimular o raciocínio lógico, a criatividade e o trabalho em equipe.

Mesmo com tantas vantagens para aplicação da gamificação nas escolas, a realidade das escolas públicas aponta para outro caminho, pois elas enfrentam carência de materiais e ambientes mínimos para o seu funcionamento, como por exemplo, quadra poliesportiva, laboratório de informática, sala de vídeo, acesso à internet, impressoras e até mesmo folhas de papel sulfite para impressão de materiais. Guimarães e Silva (2021) argumentam que, para superar essas barreiras, é necessário investir em parcerias público-privadas e em políticas de inclusão digital. Além disso, a formação dos professores é um fator crucial para o sucesso dessa metodologia. Leite e Santos (2023) ressaltam que a capacitação docente deve incluir o uso de plataformas de gamificação e a adaptação dos conteúdos curriculares a esse formato.

Fonseca e Oliveira (2022) ressaltam também a relevância do desenvolvimento de práticas gamificadas que estejam aliadas à realidade dos estudantes, incorporando elementos da cultura nortista e das tradições indígenas, ribeirinhas e quilombolas, culminando na identificação por parte do estudante e na valorização dos seus conhecimentos prévios, aumentando o engajamento e favorecendo o aprendizado. Diante do exposto, a gamificação surge como uma ferramenta poderosa para transformar o cenário educacional da Região Norte. Entretanto, para que essa metodologia atinja seu pleno potencial, é necessário enfrentar os desafios estruturais e investir em soluções que promovam a equidade no acesso à educação.

Os dados da pesquisa apontaram fatores cruciais para entender como a gamificação na educação na região norte do Brasil tem sido abordada. Ao fazer o tratamento das informações obtidas, constatou-se que durante os últimos 10 anos (2015 - 2025) foram dispostas na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) apenas 22 pesquisas que contemplem a temática da gamificação na educação. Ressalta-se ainda que todos os trabalhos eram dissertações, ou seja, não foi encontrado nenhuma tese que contemplasse a temática. Esses estudos foram classificados em eixos, conforme apresenta o Gráfico 1.

Gráfico 1: Eixos centrais das Dissertações sobre a gamificação na educação na região norte do Brasil (2015-2025).



Fonte: elaborado pelo autor a partir dos dados da BDTD, 2025.

Com base nos dados apresentados no gráfico, observa-se que a gamificação é mais explorada no ensino de disciplinas como química, matemática e ciências, correspondendo a 8 publicações, o maior número entre os eixos analisados. Isso pode refletir o potencial da gamificação em áreas que frequentemente enfrentam desafios na motivação e engajamento dos estudantes. De acordo com Nogueira e Oliveira (2019, p. 45), "ao aliar elementos lúdicos ao ensino de conceitos abstratos, é possível melhorar significativamente a compreensão dos alunos e seu engajamento nas disciplinas de química e matemática".

O eixo referente à alfabetização e letramento (4 publicações) também apresenta um número relevante de estudos, sugerindo um interesse crescente na utilização de abordagens gamificadas para promover habilidades fundamentais de leitura e escrita. Percebe-se então que "a gamificação apresenta-se como uma ferramenta eficaz para superar barreiras no aprendizado inicial da leitura e escrita, especialmente em comunidades vulneráveis" (Silva; Almeida, 2020, p. 22).

O ensino superior (5 publicações) e a educação profissional (3 publicações) também são áreas de destaque, indicando que a gamificação está sendo aplicada para apoiar a formação de competências específicas e contextos de ensino mais avançados. Neste sentido, "a utilização de metodologias ativas, como a gamificação, transforma o ambiente educacional, tornando-o mais colaborativo e envolvente" (Mendes; Costa 2021, p. 98).

Por outro lado, a gamificação em contextos mais específicos, como na educação indígena e na educação ambiental, aparece com apenas 1 publicação cada. Isso pode indicar um campo de pesquisa ainda pouco explorado, mas com grande potencial para estudos futuros, considerando a relevância desses temas no cenário educacional nortista. Santos e Pereira (2020, p. 33) destacam que "o respeito às tradições e a inclusão de elementos culturais são fundamentais para o sucesso de iniciativas gamificadas em comunidades indígenas". No contexto ambiental, Rodrigues e Silva (2018, p. 12) afirmam que "a gamificação pode engajar os jovens em práticas ecológicas, mas ainda carece de mais estudos e implementação no Brasil".

Durante a análise dos dados também se observou o ano da publicação dos trabalhos. De acordo com a tabela 1, identificou-se que a produção acadêmica se concentrou em alguns anos, com destaque para 2024, que apresentou o maior número de publicações (7). Por outro lado, anos como 2015, 2016, 2017, 2018 e 2020 não registraram nenhuma publicação, evidenciando períodos de inatividade. Os dados corroboram com a pesquisa de Silva et al. (2023) que afirma que há um aumento relativo no número de teses e dissertações sobre gamificação na educação, com 87,5% destas tendo sido escritas nos últimos 5 anos.

Tabela 1 – Quantidade de publicações por ano (2015–2025)

Ano	Quantidade de publicações
2024	7
2023	4
2022	4
2021	3
2020	0
2019	4
2018	0
2017	0
2016	0
2015	0
Total de publicações	22

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos dados da BDTD, 2025.

Durante a revisão sistemática da bibliografia brasileira verificou-se a distribuição das publicações por região no Brasil, destacando a quantidade total no Brasil de 438 publicações. A região Sudeste concentra o maior número de publicações, com 159 registros, seguida pela região Sul, com 129 publicações. O Nordeste aparece com 109 publicações, enquanto o Centro-Oeste e o Norte possuem números mais baixos, com 19 e 22 publicações, respectivamente. Essa diferença na distribuição pode refletir variações no nível de produção ou pesquisa em diferentes regiões, possivelmente influenciadas por diversos fatores. A concentração maior de publicações no Sudeste e Sul é comum devido à maior densidade populacional e à infraestrutura de pesquisa mais desenvolvida nessas áreas. Os dados se comparam com a pesquisa de Silva et al. (2023) que aponta o sul e sudeste como principais pesquisadores da temática.

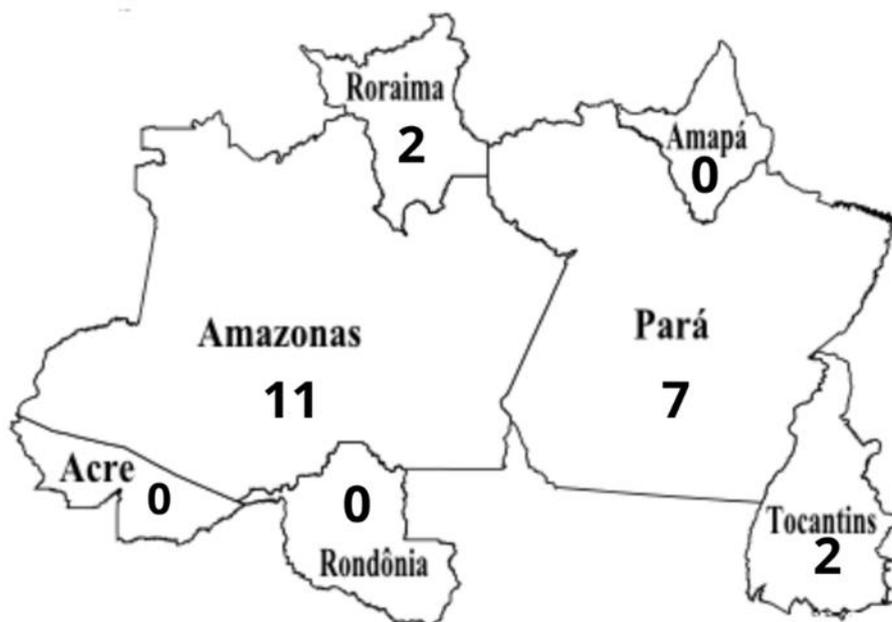
Tabela 2: distribuição de publicações por região brasileira.

Região	Quantidade de publicações
Centro-Oeste	19
Nordeste	109
Norte	22
Sudeste	159
Sul	129
Brasil	438

Fonte: elaborado pelo autor a partir dos dados da BDTD, 2025.

A imagem 1 demonstra o número de publicações dos estados da região norte, onde observa-se uma participação desigual. O Amazonas lidera a região com 11 registros, seguido pelo Pará, com 7, enquanto Tocantins e Roraima aparecem com 2 registros, respectivamente. Acre, Amapá e Rondônia não apresentam nenhum registro, evidenciando uma concentração de dados em poucos estados do Norte e uma ausência completa em outros, o que pode refletir disparidades regionais em termos de acesso ou representatividade nas informações coletadas.

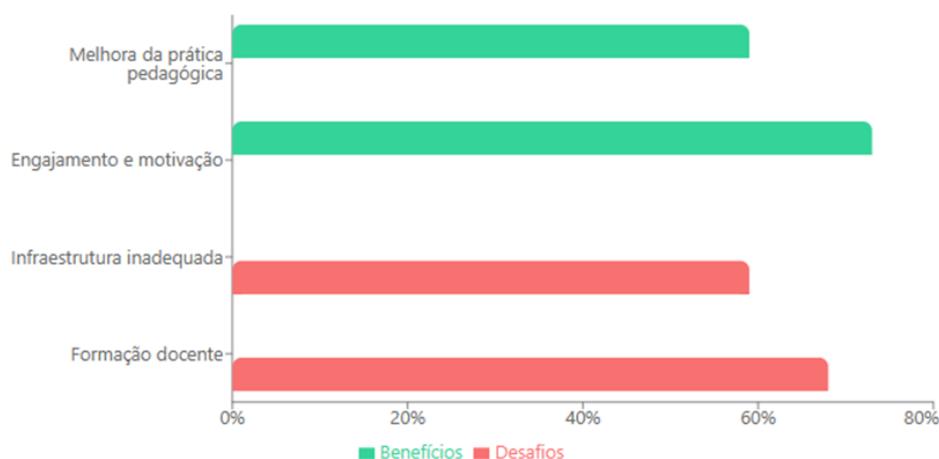
Imagem 1: mapa da distribuição de publicações na região norte do Brasil.



Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos dados da BDTD, 2025.

O gráfico 2 destaca que das 22 pesquisas analisadas, 59% indicaram que a gamificação contribui para melhorar a prática pedagógica dos docentes, enquanto 73% destacaram que ela promove maior engajamento, motivação e interesse dos alunos. No entanto, os desafios também são expressivos: 59% das pesquisas apontaram a infraestrutura inadequada como um obstáculo significativo para a aplicação da gamificação, e 68% ressaltaram a insuficiência na formação docente como uma barreira para a utilização eficaz dessas práticas. Esses dados evidenciam o potencial da gamificação na educação, mas reforçam a necessidade de superar desafios estruturais e formativos para ampliar seus benefícios.

Gráfico 2: benefícios e desafios da gamificação.



Dados com base em 22 pesquisas relacionadas à gamificação.

Fonte: elaborado pelo autor a partir dos dados da BDTD, 2025.

As informações trazidas no gráfico são contempladas na pesquisa de Silva et al. (2019, p.1) onde destacam que "a gamificação no contexto educacional consiste na utilização de elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem, não para jogar, mas para motivar, engajar e melhorar o rendimento e desempenho dos alunos envolvidos no processo de ensino". Souza et al. (2017, p.2) também afirmam que "os elementos da gamificação aplicados em atividades de aprendizagem podem proporcionar o aumento do interesse, da motivação e do desempenho dos alunos".

No entanto, desafios significativos ainda precisam ser superados. Pereira (2018, p. 84) aponta que "a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas é um dos maiores obstáculos para a implementação de metodologias inovadoras, como a gamificação, dificultando a utilização plena dos recursos digitais no processo de ensino". Além disso, Pimentel (2018, p.5) destaca que "a formação docente é essencial para que os professores possam incorporar práticas gamificadas de maneira eficaz e confiante".

IV. Conclusão

O estudo apresentou uma visão ampla, mas ainda preliminar, sobre a implementação da gamificação na educação nos estados do norte do Brasil, destacando tanto progressos quanto lacunas. Ao analisar 22 dissertações disponíveis na BDTD entre 2015 e 2025, percebeu-se que a gamificação é mais utilizada em disciplinas como química, matemática e ciências, o que demonstra o potencial da gamificação em matérias das ciências exatas, enquanto áreas como educação indígena e questões ambientais continuam a ser pouco trabalhadas.

Os dados apontam uma disparidade significativa na distribuição das publicações entre os estados da região Norte. O Amazonas lidera a produção acadêmica com 11 registros, seguido pelo Pará com 7, enquanto estados como Tocantins e Roraima aparecem com apenas 2 publicações cada. Acre, Amapá e Rondônia não apresentam nenhuma publicação no período analisado. Essa ausência de registros no Amapá é particularmente preocupante, pois evidencia a necessidade de fortalecer a produção científica no estado, investindo em infraestrutura de pesquisa, incentivo a programas de pós-graduação e formação de pesquisadores na área educacional.

Os avanços observados destacam-se o aumento na participação e motivação dos estudantes e reforçam o potencial transformador da gamificação no ambiente escolar. Entretanto, obstáculos como a carência de infraestrutura e a falta de formação adequada para os docentes surgem como barreiras relevantes, que devem ser superadas para que a gamificação tenha maior eficácia e abrangência.

Dessa forma, o estudo sugere que investimentos em infraestrutura tecnológica e em programas de capacitação contínua para educadores são essenciais para ampliar e consolidar o uso da gamificação no ensino. Além disso, investigações futuras podem investigar contextos menos explorados, como a educação indígena e ambiental, e buscar maneiras de diminuir as desigualdades regionais na produção acadêmica.

Referências

- [1] Almeida, J. R. Gamificação: Uma Abordagem Para Transformar O Ensino. São Paulo: Editora Educacional, 2020.
- [2] Araújo, F. M.; Souza, T. L. Gamificação No Ensino Básico: Um Estudo Sobre Práticas Pedagógicas Lúdicas. Recife: Educar, 2021.
- [3] Castro, P. R.; Fernandes, M. L. Colaboração E Resiliência Através Da Gamificação. Rio De Janeiro: Gamify, 2021.
- [4] Brasil. Instituto Nacional De Estudos E Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Censo Escolar Da Educação Básica 2023. Brasília: Inep, 2023. Disponível Em: <https://download.inep.gov.br>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.
- [5] Brasil. Ministério Da Educação. Censo Escolar 2024. Disponível Em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/mec-inep-contextualizam-resultados-do-censo-escolar-2024>. Acesso Em: 17 Abr. 2025.
- [6] De Lucca, Daniela. Gamificação No Ambiente Educacional. Instituto Federal De Santa Catarina, 2020.
- [7] Fonseca, J.; Oliveira, T. Gamificação Como Ferramenta Pedagógica: Desafios E Perspectivas No Brasil. Revista Brasileira De Educação, V. 27, N. 4, P. 54-69, 2022.
- [8] Freitas, L. B. Metodologias Ativas E Gamificação: Práticas E Possibilidades. Florianópolis: Nova Educação, 2020.
- [9] Guimarães, R.; Silva, A. Educação Na Amazônia: Desafios E Perspectivas. Revista Educação Em Foco, V. 12, N. 3, P. 23-45, 2021.
- [10] Leite, M.; Santos, P. Formação Docente E Inovação Pedagógica: Um Estudo Sobre A Região Norte. Educação E Sociedade, V. 38, N. 2, P. 112-130, 2023.
- [11] Lima, C. Metodologias Ativas No Ensino Público Da Amazônia. Revista Educação E Tecnologia, V. 15, N. 5, P. 87-101, 2023.
- [12] Mendes, A. P.; Costa, E. S. Gamificação E Aprendizagem: Um Estudo Em Contextos Profissionais E Acadêmicos. Cadernos De Educação, 2021.
- [13] Moraes, A. G. Desafios Da Inovação Educacional No Brasil. Brasília: Educação, 2020.
- [14] Moran, J. M. Novas Tecnologias E Mediação Pedagógica. Campinas: Papyrus, 2000.
- [15] Nogueira, L. S.; Oliveira, F. R. Gamificação No Ensino De Ciências Exatas: Um Estudo De Caso Em Escolas Públicas Brasileiras. Revista Brasileira De Ensino De Ciências, 2019.
- [16] Pereira, Luís. A Infraestrutura Como Desafio Na Implementação De Tecnologias Educacionais: A Gamificação No Contexto Escolar. Revista De Inovação Pedagógica [Online], V. 15, P. 84, 2018. Disponível Em: <https://revistainovacaopedagogica.com.br/>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.
- [17] Pereira, V. R.; Lima, C. S. Transformação Da Sala De Aula Por Meio Da Gamificação. Belo Horizonte: Aprender, 2021.
- [18] Pimentel, Ana. A Formação Docente E O Uso De Práticas Gamificadas Na Educação. Contribuições Para O Ensino [Online], V. 9, P. 5, 2018. Disponível Em: <https://ojs.revistacontribuicoes.com/ojs/index.php/clcs/article/view/7742?>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.
- [19] Ribeiro, L. S. Desigualdades No Acesso À Tecnologia Educacional. Curitiba: Educação Digital, 2022.
- [20] Rocha, D. A.; Santos, F. P. Autonomia E Personalização Do Ensino: Uma Visão Gamificada. Fortaleza: Editora Avante, 2022.
- [21] Rodrigues, J. F.; Silva, P. M. A Gamificação Como Ferramenta Pedagógica Na Educação Ambiental. Revista Brasileira De Educação Ambiental, 2018.
- [22] Santos, A. M.; Pereira, T. C. Educação Indígena E Gamificação: Um Estudo De Caso No Brasil. Revista De Educação Intercultural, 2020.
- [23] Santos, H. R.; Oliveira, J. L. Dinâmicas Lúdicas Na Educação Contemporânea. Porto Alegre: Inovação, 2022.
- [24] Silva, E. F.; Costa, M. L. Potencializando A Aprendizagem Com Jogos. Natal: Nova Metodologia, 2022.

- [25] Silva, Felipe Queiroz Da; Eugênio, Benedito Gonçalves; Sant'ana, Claudinei De Camargo; Sant'ana, Irani Parolin. Gamificação Na Educação: Revisão Sistemática De Teses E Dissertações No Período De 2013 A 2021. *Cenas Educacionais*, V. 6, 2023. Disponível Em: <https://Revistas.Uneb.Br/Index.Php/Cenaseducacionais/Article/View/17090>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.
- [26] Silva, João; Et Al. Gamificação Na Educação: Benefícios E Desafios. *Revista Brasileira De Educação E Formação [Online]*, V. 20, P. 1, 2019. Disponível Em: <https://Www.Scielo.Br/J/Rbef/A/Tx3kqcf5g9pvcgqb4vswpbq/Com>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.
- [27] Silva, M. J.; Almeida, R. A. Gamificação E Alfabetização: Impactos No Ensino Fundamental. *Revista Brasileira De Educação*, 2020.
- [28] Silva, R.; Rodrigues, L. A Inclusão Digital E A Gamificação Na Educação Básica. *Revista Tecnologias Educacionais*, V. 18, N. 1, P. 21-37, 2023.
- [29] Souza, Maria; Et Al. A Utilização Da Gamificação No Ensino: Potencialidades E Impactos. *Ead Em Foco [Online]*, V. 12, P. 2, 2017. Disponível Em: <https://Eademfoco.Cecierj.Edu.Br/Index.Php/Revista/Article/Download/440/259/2793>. Acesso Em: 23 Abr. 2025.