

«Um dos pontos discutidos, em se tratando da escola e dos jovens da atualidade, é o distanciamento que há entre a cultura escolar e a cultura da juventude. Pesquisas e experimentações buscam aproximar e incluir situações do cotidiano dos alunos em ambiente escolar. Dentre as possibilidades apresentadas têm-se o uso de jogos digitais (games em inglês, termo como são conhecidos) como ferramentas para potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento (Azevedo, 2012). Nesse contexto surge o fenómeno de Gamificação (do original inglês gamification), que consiste na utilização de elementos dos jogos fora do seu contexto, com a finalidade de mobilizar os sujeitos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Kapp, 2012). Motivados pelo crescente número de pesquisas sobre Gamificação em outras áreas, esse fenómeno vem aumentando também na área da educação (Lee; Hammer, 2012; Dominguez et al., 2013) como estratégia de ensino e aprendizagem. O aumento do interesse pode ser explicado, principalmente, pelo potencial da gamificação para influenciar, engajar e motivar pessoas. Contudo, para alcançar estes resultados, é imprescindível que o processo de planeamento da gamificação no contexto educativo seja realizado de forma assertiva, considerando os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados. (...) Devido ao grande uso de recursos tecnológicos no dia a dia e sabendo que muitas vezes há uma falta de interesse por parte dos alunos pelo modo tradicional de ensino causado em partes pelo baixo uso de recursos tecnológicos em algumas escolas e sabendo sobre os benefícios que a gamificação produz quando aplicada, a educação, sendo uma área que engloba os processos de ensinar e aprender, tendo em vista os benefícios proporcionados por ela, tais como motivação e engajamento (Vassileva, 2012). Para Passos (2015), a gamificação na educação ocorre de forma satisfatória quando há estímulo à curiosidade, à fantasia e ao desejo pelo desafio possibilitados pelos elementos de jogos, sendo assim, o aluno precisa aumentar a sua criatividade e entrar nesta fantasia construída pelos elementos de jogos, e caso a sua curiosidade e imaginação não forem estimuladas existirá certa resistência à técnica de gamificação. Dentre as principais vantagens da utilização da gamificação na educação, destacam-se os feedbacks instantâneos das atividades que facilitam ao professor e ao aluno uma maior interatividade, troca de conhecimento e um fácil acompanhamento do desempenho do aluno. Outra vantagem é o incentivo a uma competição saudável entre os alunos proporcionada pelo uso da gamificação, essa competição ajuda os alunos a pesquisarem mais e tentarem melhorar sempre para poderem se destacar dentre os melhores da sala. De uma maneira resumida, pode-se dizer que a gamificação auxilia na motivação do aluno em participar da aula, incentivo a estudar, melhorar as notas, trabalhar de modo colaborativo com os colegas, entre outros. Com esses dados desenvolvem-se diversas ações para melhorar o processo educacional (Domingues, 2013).

Gonçalves, L., Giacomazzo, G. & Macaia, B. (2016, November). Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planeamento em uma proposta pedagógica. In P. J. Fiuza & R. R. Lemos (Orgs.). Inovação em Educação: Perspectivas do uso das tecnologias interativas (pp. 165-181), Paco Editorial

**Faculdade de Psicologia | Instituto de Educação  
UNIVERSIDADE DE LISBOA  
Alameda da Universidade  
1649-013 Lisboa  
Tel.: 21 794 3891/92  
E-mail: biblio@fpie.ulisboa.pt**



**Biblioteca**

**Mostra bibliográfica  
out' 2024**

**Gamificação e  
Jogos Digitais em  
Educação**



# Gamificação e Jogos Digitais em Educação

Aldrich, C. (2003). *Simulations and the future of learning: An innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning*. John Wiley & Sons.

**TECN/ED ALD\*SIM**

Alves, L. R. G. (2015). *Games e suas interfaces*. Whitebooks.

**TECN/ED ALV\*GAM**

Curzon, P., & McOwan, P. W. (2017). *The power of computational thinking: Games, magic and puzzles to help you become a computational thinker*.

**TECN/ED CRZ\*POW**

Fiuza, P. J., Lemos, R. R. (Orgs.) (2017). *Inovação em Educação: Perspectivas do Uso das Tecnologias Interativas*. Paco.

**TECN/ED FIU\*INO**

Fromme, J., Unger, A. (Eds.) (2012). *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. A. Unger (Ed.).

Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer.

**TECN/ED FRM\*COM**

Gee, J. P. (2007). *Good video games+ good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.

**TECN/ED GEE\*GOO**

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in entertainment*. Palgrave.

**TECN/ED GEE\*WHA**

Goethe, O. (2019). *Gamification mindset*. Cham: Springer International Publishing.

**TECN/ED GTH\*GAM**

Ke, F., Shute, V., Clark, K. M., & Erlebacher, G. (2019). *Interdisciplinary design of game-based learning platforms*. Cham, Germany: Springer.

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-04339-1>

Kankaanranta, M. H., & Neittaanmäki, P. (Eds.). (2008). *Design and use of serious games* (Vol. 37). Springer Science & Business Media.

**TECN/ED KNK\*DES**

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

**TECN/ED KPP\*GAM**

Klopfer, E. (2008). *Augmented learning: Research and design of mobile educational games*. MIT press.

**TECN/ED KLP\*AUG**

Mattar, J., Ramos, D. K. (Eds.) *Educação, tecnologias e design: games, blended learning, metodologias ativas e formação de professores*. Artesanato Educacional.

**TECN/ED MTT\*EDU**

Moita, F., SILVA, E., & Sousa, R. (2007). *Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas*. EDUEPB.

**TECN/ED SLV\*JOG**

Moita, F. (2007). *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Alínea.

**TECN/ED MOI\*GAM**

Monteiro, J. C. S., et al. (2020). *As tecnologias digitais na construção do conhecimento de uma geração hiperconectada*. Mentis Abertas.

**TECN/ED MNT\*TEC**

Moreira, J. A., Barros, D. M. V., & Monteiro, A. (2015). *Inovação e formação na sociedade digital: ambientes virtuais, tecnologias e serious games*.

Whitebooks.

**TECN/ED MRR\*INO**

Palmer, C., Petroski, A. (2016). *Alternate Reality Games: gamification for performance*. CRC Press.

**TECN/ED PLM\*ALT**

Queirós, R., & Pinto, M. (2022). *Gamificação aplicada às organizações e ao ensino*. FCA-Editora de Informática.

**TECN/ED QRS\*GAM**

Schrier, K. (2016). *Knowledge games: How playing games can solve problems, create insight, and make change*. JHU Press.

**TECN/ED SCH\*KNO**

Watkins, S. C. (2009). *The young and the digital: What the migration to social-network sites, games, and anytime, anywhere media means for our future*. Beacon Press.

**TECN/ED WTK\*YOU**

Willett, R., Robinson, M., & Marsh, J. (Eds.). (2009). *Play, creativity and digital cultures* (Vol. 17). Routledge.

**TECN/ED WLL\*PLA**