



Gamificação como Estratégia Transformadora na Educação Superior: Percepções Docentes no Ensino de Finanças e Contabilidade

Gamification as a Transformative Strategy in Higher Education: Faculty Perceptions in the Teaching of Finance and Accounting

João Luis Josino Soares

Isis de Castro Alencar

Breno Oliveira Torquato

Débora Nogueira da Silva

Nathaly Paulino Moreira

Antonio Diones da Costa Silva

Pedro Cairo Rodrigues do Nascimento

Resumo: Destacando-se como uma metodologia ativa a gamificação é capaz de transformar o processo de ensino e aprendizagem, com a promoção de maior engajamento, estímulos motivacionais e integração participativa dos estudantes. Este estudo tem como objetivo investigar a gamificação como estratégia transformadora na educação superior, sua influência sobre as práticas docentes e os desafios enfrentados em sua aplicação. A pesquisa é de natureza aplicada, descritiva e qualitativa, e teve sua realização por meio de entrevistas com quatro docentes das áreas de Finanças e Contabilidade de uma instituição de ensino superior privada localizada no município de Caucaia, Ceará. Os resultados apresentaram que, embora a maioria dos participantes reconheça o potencial da gamificação para tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, ainda existe resistência quanto à sua adoção, principalmente, apontando-se a falta de formação específica aprofundada e às limitações tecnológicas. Notou-se também que o entusiasmo e a disposição dos docentes em práticas inovadoras indicam fatores determinantes para o êxito dessa metodologia. Conclui-se que, para que ocorra a consolidação da gamificação como prática pedagógica transformadora, faz-se necessário o investimento em formação continuada e incentivo institucional que estimulem o desenvolvimento de competências digitais e metodológicas. Assim, a gamificação apresenta-se como um caminho promissor para uma educação superior mais interativa, inclusiva e alinhada às demandas atuais.

Palavras-chave: gamificação; educação superior; práticas docentes.

Abstract: Gamification, with its active methodology, is capable of transforming the teaching and learning process, promoting greater engagement, motivational stimuli, and participatory integration of students. This study aims to investigate gamification as a transformative strategy in higher education, its influence on teaching practices, and the challenges faced in its application. The research, of an applied, descriptive, and qualitative nature, was conducted through interviews with four professors from the Finance and Accounting areas of a private higher education institution located in the municipality of Caucaia, Ceará. The results showed that, although most participants recognize the potential of gamification to make classes more dynamic and participatory, there is still resistance to its adoption, mainly due to a lack of in-

depth specific training and technological limitations. It was also noted that the enthusiasm and willingness of professors to engage in innovative practices are determining factors for the success of this methodology. In conclusion, for gamification to consolidate as a transformative pedagogical practice, investment in continuing education and institutional incentives that stimulate the development of digital and methodological skills is necessary. Thus, gamification presents itself as a promising path towards a more interactive, inclusive higher education aligned with current demands.

Keywords: gamification; higher education; teaching practices.

INTRODUÇÃO

Com o desafio de alinhar-se com as mudanças constantes da tecnologia e da sociedade nas últimas décadas a educação brasileira tem enfrentado diversos obstáculos que reorientam as formas de ensino e aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação consiste de como se utilizar elementos de jogos em ambientes não lúdicos e vem se estabelecendo como uma metodologia ativa de ensino capaz de promover maior envolvimento e motivação dos estudantes (Freitas; Morais; Santos, 2022). Ao incluir dinâmicas saudáveis de competição, desafios e recompensas, permite ao aluno assumir papel mais ativo na construção do conhecimento e favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (Silva; Costa; Menezes, 2023).

Considerando o contexto pós-pandemia da covid-19, há uma intensificação quanto à necessidade de práticas pedagógicas inovadoras. A abrupta transição para o ensino remoto e, posteriormente, para modelos híbridos, revelou lacunas na formação digital de docentes e na capacidade de manter a atenção e o envolvimento discente. Diante disso, a gamificação passou a ser ponderada como uma alternativa para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais interativo e significativo, especialmente entre os jovens habituados às linguagens digitais e ao universo dos jogos (Lima; Pereira; Rocha, 2023).

No ensino superior, sobretudo em áreas tradicionalmente associadas à racionalidade técnica, como Finanças e Contabilidade, a gamificação apresenta potencial para romper com métodos tradicionais, promovendo um aprendizado mais participativo e contextualizado (Fernandes; Araújo, 2022). Além disso, essa metodologia estimula a colaboração entre estudantes, amplia a criatividade e pode contribuir para a melhoria dos resultados acadêmicos e do relacionamento entre docentes e discentes (Oliveira; Gomes, 2021).

Entretanto, a implementação da gamificação nas práticas pedagógicas enfrenta desafios significativos. A falta de formação específica dos professores sobre o uso de metodologias ativas, a resistência às mudanças e a limitação de recursos tecnológicos em muitas instituições brasileiras dificultam a consolidação dessa prática (Santos; Barbosa; Lima, 2024). Esses entraves evidenciam a necessidade de estudos que analisem as percepções e experiências dos docentes, a fim de compreender as barreiras e potencialidades da gamificação na educação superior.

Assim, este estudo tem como objetivo investigar a gamificação como estratégia transformadora na educação superior, sua influência sobre as práticas docentes e os desafios enfrentados em sua aplicação. O estudo foi conduzido com professores das áreas de Finanças e Contabilidade de uma instituição de ensino superior localizada no município de Caucaia, Ceará, buscando contribuir para o debate sobre inovação pedagógica e formação docente no contexto brasileiro contemporâneo.

REFERENCIAL TEÓRICO

Gamificação e Metodologias Ativas na Educação Superior Brasileira

As transformações tecnológicas e culturais das últimas décadas impactaram diretamente as formas de ensinar e aprender, exigindo das instituições de ensino superior brasileiras novas abordagens que dialoguem com o perfil contemporâneo dos estudantes. Nesse cenário, a gamificação tem se consolidado como uma das principais metodologias ativas aplicadas à educação, caracterizando-se pelo uso de elementos de jogos como desafios, pontuações, recompensas e feedbacks, com o objetivo de estimular o engajamento e a aprendizagem (Silva; Costa; Menezes, 2023).

As metodologias ativas, de modo geral, buscam deslocar o foco do ensino do professor para o aluno, estimulando a autonomia e a construção do conhecimento de forma colaborativa e significativa (Moran, 2021). A gamificação, ao integrar os princípios dessas metodologias, cria ambientes de aprendizagem dinâmicos, em que o discente se torna protagonista do processo e o docente assume o papel de mediador e facilitador da aprendizagem (Freitas; Morais; Santos, 2022). No contexto universitário, essa abordagem vem sendo especialmente valorizada por favorecer o desenvolvimento de competências como resolução de problemas, pensamento crítico e criatividade; habilidades fundamentais para o mercado de trabalho contemporâneo (Fernandes; Araújo, 2022).

A adoção de práticas gamificadas também está relacionada à necessidade de promover maior engajamento nas salas de aula, considerando que os estudantes atuais são nativos digitais e demonstram afinidade com experiências interativas (Oliveira; Gomes, 2021). Ao transformar o processo de aprendizagem em uma experiência semelhante a um jogo, o ensino deixa de ser meramente expositivo e passa a ser participativo e desafiador. De acordo com Santos e Lima (2023), a aplicação de dinâmicas gamificadas favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, além de reforçar o vínculo entre teoria e prática.

Contudo, a incorporação da gamificação no ensino superior brasileiro ainda é um processo em construção. Barreiras estruturais, como a limitação de recursos tecnológicos, a resistência docente e a ausência de capacitação específica, têm dificultado a disseminação dessa metodologia (Santos; Barbosa; Lima, 2024).

Além disso, muitos professores ainda percebem a gamificação como uma prática recreativa, desvinculada dos objetivos pedagógicos, o que reforça a importância de políticas institucionais de formação docente voltadas ao uso de tecnologias educacionais inovadoras (Martins; Rezende; Lopes, 2021).

Dessa forma, observa-se que a gamificação, quando planejada de forma estratégica e alinhada aos objetivos de aprendizagem, constitui um instrumento de transformação pedagógica. Ela amplia as possibilidades de ensino e contribui para a criação de ambientes mais colaborativos, inclusivos e motivadores, sobretudo em cursos de áreas tradicionalmente técnicas, como Finanças e Contabilidade, que demandam metodologias capazes de despertar o interesse e a participação ativa dos alunos (Fernandes; Araújo, 2022).

Motivação e Engajamento Docente e Discente no Processo de Ensino Gamificado

A motivação e o engajamento são fatores essenciais para a efetividade das práticas pedagógicas gamificadas. No ambiente educacional, a motivação pode ser compreendida como o impulso que direciona o comportamento do indivíduo para o alcance de determinados objetivos (Deci; Ryan, 2000). No contexto da gamificação, esse impulso é estimulado por mecanismos que despertam o prazer em aprender, como recompensas, níveis de desafio e feedbacks imediatos (Lima; Pereira; Rocha, 2023).

Pesquisas recentes apontam que a gamificação favorece o engajamento intrínseco, ao oferecer aos alunos oportunidades de autonomia, competência e relacionamento, elementos centrais para a aprendizagem significativa (Silva; Gomes; Souza, 2022). Em cursos de graduação, especialmente nas áreas de negócios, a introdução de dinâmicas gamificadas tem se mostrado eficaz para aumentar a participação dos discentes e reduzir índices de evasão e desmotivação (Barbosa; Reis; Almeida, 2023). Essa abordagem também estimula a cooperação, o trabalho em equipe e a competição saudável, que podem potencializar o desempenho coletivo e individual.

Por outro lado, o engajamento docente também se revela um fator determinante para o sucesso das práticas gamificadas. Professores que se apropriam das metodologias ativas e reconhecem o potencial da gamificação tendem a desenvolver aulas mais criativas e contextualizadas (Santos; Barbosa; Lima, 2024). Contudo, estudos apontam que a falta de formação específica sobre o uso dessas ferramentas digitais e a sobrecarga de trabalho docente ainda representam desafios significativos (Rodrigues; Freire, 2021). Tais dificuldades reforçam a necessidade de uma cultura institucional de inovação pedagógica, sustentada por formações continuadas e suporte tecnológico adequado.

A relação entre motivação e aprendizagem é mediada, portanto, por fatores psicológicos, pedagógicos e institucionais. Conforme destaca Silva *et al.* (2023), a motivação dos estudantes não depende apenas do design das atividades gamificadas, mas também do modo como o professor conduz a dinâmica, valoriza

o esforço do aluno e estabelece conexões entre o conteúdo e o contexto de vida dos discentes. Desse modo, a gamificação não deve ser vista como um fim em si mesma, mas como uma estratégia didática que, quando bem planejada, pode promover aprendizagens duradouras e engajadas.

Em síntese, aponta-se que a gamificação é um instrumento de fortalecimento das práticas pedagógicas contemporâneas, desde que alinhada a objetivos claros e acompanhada de capacitação docente. A partir dessa perspectiva, torna-se relevante investigar as percepções dos professores sobre o uso da gamificação e compreender como ela tem sido implementada nas instituições brasileiras, de modo a contribuir para a consolidação de uma cultura educacional mais inovadora e inclusiva.

METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como aplicada, descritiva e transversal, com abordagem qualitativa, tendo como foco compreender a percepção docente sobre a gamificação como estratégia transformadora no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Gil (2022), as pesquisas aplicadas têm como propósito gerar conhecimentos voltados à solução de problemas concretos, enquanto as descritivas buscam observar, registrar e analisar fenômenos sem manipulá-los. Já a abordagem qualitativa, conforme Minayo (2021), possibilita uma compreensão mais profunda das representações e significados atribuídos pelos sujeitos à realidade estudada, favorecendo a análise interpretativa dos discursos.

O estudo foi desenvolvido em uma instituição de ensino superior privada localizada no município de Caucaia, Ceará, contemplando docentes dos cursos de Administração e Ciências Contábeis. A escolha da instituição se justifica por ser promotora de um programa de iniciação científica na temática, por seu perfil e pela abertura à adoção de metodologias inovadoras em seus processos pedagógicos. O recorte espacial permite compreender como práticas de gamificação vêm sendo implementadas em contextos acadêmicos locais, contribuindo para a literatura nacional sobre inovação educacional no ensino superior.

A amostra da pesquisa foi composta por quatro professores que ministram disciplinas relacionadas às áreas de Finanças e Contabilidade, selecionados por conveniência, considerando a relevância de suas experiências com o uso (ou não uso) de metodologias gamificadas em sala de aula. Essa amostra, embora reduzida, é adequada à natureza qualitativa do estudo, que busca profundidade interpretativa, e não representatividade estatística (Triviños, 2020).

A coleta de dados ocorreu em setembro de 2024, por meio de um questionário estruturado aplicado de forma presencial e individual, composto por perguntas abertas. O instrumento foi elaborado com base em estudos nacionais recentes sobre o tema (Santos; Barbosa; Lima, 2024; Silva; Costa; Menezes, 2023), abordando eixos como: (a) conhecimento e experiência dos docentes sobre gamificação; (b) percepção dos impactos dessa metodologia na aprendizagem discente; (c)

desafios enfrentados para sua implementação; e (d) perspectivas sobre o uso futuro dessa estratégia. Antes da aplicação, o questionário passou por uma revisão de linguagem e conteúdo, garantindo clareza e adequação ao contexto acadêmico dos participantes.

Para o tratamento e análise dos dados, foi adotada a técnica de análise de conteúdo temática, conforme proposta por Bardin (2016), a qual permite identificar e categorizar os sentidos presentes nas falas dos participantes, transformando os dados brutos em unidades de significado interpretável. As respostas foram transcritas integralmente, preservando a autenticidade das falas, e, em seguida, agrupadas por temas convergentes e divergentes em relação aos objetivos da pesquisa. Esse processo possibilitou identificar percepções, resistências e potencialidades atribuídas pelos docentes à gamificação como metodologia ativa no ensino superior.

Todos os participantes foram previamente informados sobre os objetivos e procedimentos da pesquisa, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), em conformidade com os princípios éticos estabelecidos pela Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde. O anonimato e a confidencialidade das informações foram assegurados durante todas as etapas do estudo, preservando a identidade dos participantes e garantindo a integridade ética da pesquisa.

Por fim, a metodologia adotada permitiu compreender, sob a ótica docente, os desafios e as possibilidades da gamificação enquanto ferramenta de inovação pedagógica, especialmente em contextos de ensino de Finanças e Contabilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos resultados obtidos com os quatro docentes entrevistados revelou percepções relevantes sobre a aplicação da gamificação no ensino superior, especialmente nas disciplinas de Finanças e Contabilidade. Todos os participantes possuem mais de dez anos de experiência docente, o que permite compreender que suas práticas estão fortemente enraizadas em modelos tradicionais de ensino. Nesse contexto, a adoção de metodologias inovadoras, como a gamificação, exige abertura para o novo e formação pedagógica voltada para o uso de tecnologias e metodologias ativas.

Os resultados apontaram que metade dos professores afirmou aplicar elementos de gamificação em suas aulas, enquanto os demais se mostraram reticentes quanto à adoção dessa prática. Essa divisão revela uma lacuna significativa entre o discurso e a prática docente, situação também observada em estudos como o de Silva e Lopes (2021), que identificaram resistência entre docentes de ensino superior diante de metodologias inovadoras devido à falta de formação continuada e ao receio de comprometer o cumprimento dos conteúdos curriculares. Tal resistência evidencia o que Pereira, Santos e Lima (2022) chamam de “inércia pedagógica”, isto é, a tendência dos professores a manterem práticas tradicionais mesmo diante de evidências positivas de metodologias ativas.

Ao analisar as justificativas apresentadas pelos docentes que ainda não aplicam a gamificação, emergem três fatores principais: (1) carência de formação específica; (2) preocupação com o tempo necessário para desenvolver atividades gamificadas; e (3) limitação tecnológica de alunos e instituições. Essa constatação reforça a discussão de Souza e Figueiredo (2023), segundo a qual a efetividade da gamificação está diretamente relacionada à infraestrutura institucional e ao suporte pedagógico oferecido aos professores. Portanto, a ausência de políticas institucionais de incentivo ao uso de metodologias inovadoras constitui um entrave para a transformação das práticas educativas.

Por outro lado, os docentes que afirmaram aplicar gamificação relataram perceber maior engajamento e participação dos alunos, especialmente em atividades avaliativas e projetos em grupo. O uso de desafios, pontuações e recompensas simbólicas foi apontado como um meio eficaz de motivar os discentes, corroborando os achados de Oliveira e Moura (2020), que destacam a gamificação como estratégia de fortalecimento da autonomia e da aprendizagem significativa. Além disso, a percepção positiva dos professores indica que a gamificação contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais colaborativos e dinâmicos, nos quais o aluno passa a assumir papel ativo no processo de construção do conhecimento.

Entretanto, apesar do potencial identificado, a pesquisa também revelou divergências na percepção dos resultados obtidos. Com 50% dos entrevistados considerando que a gamificação melhora o desempenho discente; 25% não perceberam mudanças significativas; e 25% acreditam que os efeitos podem ser circunstanciais, dependendo do perfil dos alunos e do conteúdo ministrado. Essa diversidade de percepções reforça a análise de Rodrigues e Almeida (2022), segundo os quais a eficácia da gamificação não reside apenas na introdução de elementos lúdicos, mas na coerência entre os objetivos pedagógicos e o design das atividades propostas.

Um aspecto relevante observado nas falas dos docentes diz respeito à inclusão social e digital. Parte dos professores demonstrou preocupação com a desigualdade de acesso às tecnologias, especialmente entre alunos de baixa renda, o que pode comprometer a equidade no processo de aprendizagem. Essa questão é abordada por Ferreira e Lima (2021), que defendem a necessidade de políticas públicas e institucionais que garantam o acesso equitativo a ferramentas digitais, evitando que a inovação pedagógica amplie as desigualdades educacionais. Assim, a gamificação, ao mesmo tempo em que pode ser um instrumento de inclusão e engajamento, também demanda atenção para o contexto social dos estudantes.

Outro ponto importante diz respeito à motivação docente. Durante as entrevistas, observou-se que o entusiasmo e o comprometimento dos professores são fatores determinantes para o sucesso da gamificação. Araújo e Batista (2020) afirmam que o papel do professor, nesse contexto, transcende o de transmissor de conteúdo, tornando-se mediador de experiências de aprendizagem. Quando o docente reconhece o valor da ludicidade e da interação, cria condições para uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

De forma geral, os resultados demonstram que a gamificação é percebida como uma estratégia promissora, mas que enfrenta barreiras estruturais, pedagógicas e culturais. Sua consolidação requer investimento em formação continuada e no desenvolvimento de competências digitais docentes. Além disso, é fundamental que as instituições de ensino reconheçam a importância de metodologias ativas e criem espaços de troca de experiências e boas práticas. Conforme enfatiza Cruz (2023), a inovação pedagógica só se torna sustentável quando é incorporada à cultura institucional, ultrapassando iniciativas pontuais e alcançando um caráter transformador.

Portanto, a discussão dos resultados evidencia que, embora ainda haja desafios significativos, a gamificação representa um caminho viável para a modernização do ensino de Finanças e Contabilidade, especialmente ao considerar a necessidade de tornar o processo educativo mais atrativo e participativo. A superação das barreiras identificadas depende do engajamento docente, do apoio institucional e da compreensão de que a inovação educacional não se resume à tecnologia, mas à reconstrução das práticas pedagógicas em prol de uma educação mais humana, inclusiva e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que a gamificação se consolida como uma estratégia pedagógica capaz de transformar as práticas docentes e promover maior engajamento discente no ensino superior. Entretanto, constatou-se que sua adoção ainda enfrenta barreiras significativas, especialmente relacionadas à falta de formação específica dos professores, à resistência às mudanças metodológicas e às limitações tecnológicas de alunos e instituições. Tais desafios demonstram que a efetividade da gamificação depende do uso de recursos lúdicos e de um processo de sensibilização e qualificação docente, acompanhado de políticas institucionais de apoio à inovação pedagógica.

Observou-se que, mesmo com experiências ainda incipientes, os docentes reconhecem o potencial da gamificação para tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo, estimulando a motivação e a participação ativa dos estudantes. Assim, conclui-se que a consolidação dessa metodologia requer uma cultura educacional voltada para a experimentação e o aprimoramento contínuo. Ao integrar ludicidade, tecnologia e propósito pedagógico, a gamificação se apresenta como um caminho promissor para o fortalecimento de práticas educativas mais inclusivas, criativas e alinhadas às demandas contemporâneas da formação superior.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, L. P.; BATISTA, R. A. **O papel do professor na mediação das metodologias ativas de aprendizagem.** Revista Educação e Linguagem, v. 23, n. 1, p. 45–61, 2020.

- BARBOSA, F. J.; REIS, M. C.; ALMEIDA, P. R. **Engajamento e aprendizagem: a influência da gamificação no ensino superior brasileiro.** Revista Gestão, Educação e Tecnologia, v. 7, n. 2, p. 55–72, 2023.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2016.
- CRUZ, F. R. **Inovação e cultura institucional no ensino superior: desafios para a implementação de metodologias ativas.** Revista Brasileira de Educação, v. 28, p. 1–17, 2023.
- DECI, E. L.; RYAN, R. M. **The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior.** Psychological Inquiry, v. 11, n. 4, p. 227–268, 2000.
- FERNANDES, C. A.; ARAÚJO, M. T. **Gamificação no ensino de Contabilidade: desafios e perspectivas no contexto universitário brasileiro.** Revista Brasileira de Contabilidade e Educação, v. 10, n. 2, p. 112–130, 2022.
- FERREIRA, M. L.; LIMA, T. A. **Inclusão digital e desigualdade social na educação superior brasileira.** Revista Educação em Perspectiva, v. 12, n. 3, p. 75–92, 2021.
- FREITAS, R. J.; MORAIS, L. G.; SANTOS, P. R. **Gamificação e metodologias ativas: contribuições para o ensino superior no Brasil.** Revista Docência e Cibercultura, v. 6, n. 3, p. 211–229, 2022.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.
- LIMA, D. F.; PEREIRA, J. M.; ROCHA, V. S. **A gamificação como ferramenta motivacional na aprendizagem em tempos pós-pandêmicos.** Revista Educação & Tecnologias, v. 8, n. 1, p. 67–84, 2023.
- MARTINS, P. F.; REZENDE, D. C.; LOPES, M. N. **Formação docente e inovação pedagógica: o papel da gamificação no ensino universitário.** Revista Brasileira de Inovação Educacional, v. 4, n. 1, p. 33–50, 2021.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 15. ed. São Paulo: Hucitec, 2021.
- MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** Revista Eletrônica de Educação, v. 15, n. 1, p. 312–329, 2021.
- OLIVEIRA, J. C.; MOURA, F. R. **Gamificação e aprendizagem significativa: uma abordagem prática para o ensino superior.** Revista Docência e Inovação, v. 10, n. 2, p. 33–49, 2020.
- OLIVEIRA, F. C.; GOMES, R. L. **Metodologias ativas e gamificação: reflexões sobre o engajamento discente no ensino superior.** Revista Brasileira de Ensino e Pesquisa em Educação, v. 13, n. 4, p. 98–115, 2021.
- PEREIRA, D. M.; SANTOS, E. F.; LIMA, C. B. **Inércia pedagógica e inovação no ensino superior: um estudo sobre a resistência docente.** Revista Gestão

Universitária em Foco, v. 14, n. 1, p. 89–108, 2022.

RODRIGUES, A. M.; FREIRE, D. C. **Formação docente e desafios na aplicação de metodologias gamificadas.** Revista Educação e Contemporaneidade, v. 30, n. 60, p. 1–18, 2021.

RODRIGUES, A. C.; ALMEIDA, P. S. **A eficácia da gamificação nas práticas docentes: entre a ludicidade e o desempenho.** Revista Brasileira de Metodologias de Ensino, v. 5, n. 4, p. 123–140, 2022.

SANTOS, V. F.; LIMA, J. E. **Aprendizagem ativa e gamificação: impactos na formação universitária contemporânea.** Revista Educação e Desenvolvimento, v. 8, n. 2, p. 144–161, 2023.

SANTOS, T. J.; BARBOSA, G. P.; LIMA, R. N. **Desafios da implementação da gamificação nas práticas docentes do ensino superior brasileiro.** Revista Brasileira de Educação e Inovação Pedagógica, v. 5, n. 1, p. 45–63, 2024.

SILVA, M. R.; LOPES, J. F. **Metodologias ativas e resistência docente: desafios para o ensino inovador.** Revista Educação Contemporânea, v. 9, n. 1, p. 22–39, 2021.

SILVA, R. M.; GOMES, L. C.; SOUZA, J. D. **Motivação e aprendizagem gamificada: um olhar sobre o ensino superior.** Revista Educação em Movimento, v. 5, n. 2, p. 77–95, 2022.

SILVA, M. L.; COSTA, A. P.; MENEZES, F. R. **Gamificação e engajamento: práticas inovadoras na formação universitária.** Revista Práxis Educacional, v. 19, n. 1, p. 134–152, 2023.

SOUZA, A. V.; FIGUEIREDO, R. M. **Limites e possibilidades da gamificação no ensino superior: análise de experiências docentes.** Revista de Práticas Educativas, v. 5, n. 3, p. 58–73, 2023.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2020.