

FACULDADE LABORO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR

**LARISSA BERREDO RODRIGUES**

**A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO SUPERIOR:** revisão sistemática de  
dissertações em português em repositórios digitais

São Luís  
2017

**LARISSA BERREDO RODRIGUES**

**A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO SUPERIOR: revisão sistemática de dissertações em português em repositórios digitais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Gestão e Docência do Ensino Superior da Faculdade Laboro para obtenção do título de Especialista em Gestão e Docência do Ensino Superior.

Orientadora: Profa. Ms. Ludmilla Barros Leite Rodrigues

São Luís  
2017

Rodrigues, Larissa Berredo

A gamificação aplicada ao ensino superior: revisão sistemática de dissertações em português em repositórios digitais / Larissa Berredo Rodrigues -. São Luís, 2017.

Impresso por computador (fotocópia)

24 f.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Gestão e Docência do Ensino Superior da Faculdade LABORO como requisito para obtenção de Título de Especialista em Gestão e Docência do Ensino Superior. -. 2016.

Orientadora: Profa. Ms. Ludmilla Barros Leite Rodrigues

1. Gamificação. 2. Metodologia. 3. Revisão Sistemática. 4. Dissertações. I. Título.

CDU: 001.891:930.253

**LARISSA BERREDO RODRIGUES**

**A GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO SUPERIOR: revisão sistemática de dissertações em português em repositórios digitais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Gestão e Docência do Ensino Superior da Faculdade Laboro para obtenção do título de Especialista em Gestão e Docência do Ensino Superior.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

## RESUMO

Neste trabalho apresenta-se uma revisão sistemática da literatura sobre as produções acadêmicas em nível de mestrado produzidas por alunos de universidades brasileiras e lusófona. Neste sentido, foram analisadas 10 dissertações que se encontravam disponíveis online e que apresentavam estudos empíricos com alunos e professores em escolas e universidades. Os resultados mostram uma maior concentração de dissertações advindas de programas de mestrados no Brasil e um trabalho encontrado em um repositório online de Portugal. A maior parte utiliza o estudo de caso como metodologia e se aplica de forma variada em ambiente nacional e internacional permitindo uma boa percepção das práticas de *gamificação* dentro e fora do país.

**Palavras-chave:** *Gamificação*. Metodologia Revisão Sistemática. Dissertações.

## **ABSTRACT**

This paper presents a systematic review of the literature on the academic productions at the master's level produced by students from Brazilian and Portuguese-speaking universities. In this sense, 10 dissertations were analyzed that were available online and that presented empirical studies with students and professors in colleges and universities. The results show a greater concentration of dissertations coming from master's programs in Brazil and a work found in an online repository of Portugal. The majority uses the case study as a methodology and is applied in a varied way in national and international environment, allowing a good perception of the gamification practices inside and outside the country.

**Key-words:** Gamification. Methodology Systematic Review. Dissertations.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Quadro 1: Fatores de inclusão e exclusão da pesquisa

Gráfico 1: Quantidade de trabalhos produzidos por ano

Quadro 2: Tipos de estudos identificados na pesquisa

Quadro 3: Quantidade de trabalhos por repositório

Gráfico 2: Área de conhecimento abordada por trabalho

Quadro 4: Instrumento utilizado por trabalho

.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	8
2 JUSTIFICATIVA .....	11
3 OBJETIVOS .....	13
3.1 Geral.....	13
3.2 Específicos .....	13
4 METODOLOGIA.....	14
5 REVISÃO SISTEMÁTICA DE DISSERTAÇÕES EM PORTUGUÊS DISPONÍVEIS EM REPOSITÓRIOS ONLINE .....	15
5.1 Critérios da pesquisa.....	15
5.2 Fontes de dados.....	15
5.3 Descritores de Pesquisa.....	16
5.4 Desenho do estudo .....	16
RESULTADOS .....	17
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	22

## 1 INTRODUÇÃO

A educação no Brasil enquanto processo de construção de conhecimento vem sofrendo enormes transformações. E no que diz respeito ao espaço ocupado pela modernização nas metodologias aplicadas em sala de aula as tecnologias digitais, em suas múltiplas opções de utilização estão cada vez mais ativas.

Essas mudanças educacionais são observadas em vários países do mundo e as tecnologias digitais não apenas ganham espaço no ambiente escolar como incorporam novos significados aos modos de apreensão de conhecimento.

Os professores, na condição de mediadores nesse processo, assumem para si a responsabilidade de conduzir o aprendiz na descoberta do melhor caminho para o entendimento do mundo que o cerca e de como aplicar o conhecimento adquirido à vida prática.

No Brasil, nos anos recentes, tem-se observado o crescente interesse na utilização de tecnologias digitais em sala de aula. O processo que outrora era basicamente executado pela prática de cópias, ditados e matérias decoradas, cede, cada vez mais espaço à dinamicidade das ferramentas utilizadas digitalmente.

São equipamentos, técnicas e inovações de variadas origens que incorporadas ao ambiente pedagógico transformam a sala de aula em um espaço interativo e instigante ao aluno. Dessa forma, a escola reconhece que seus muros circundam apenas mais um dos espaços onde podem ocorrer a aprendizagem adquirida por todos nós e vivenciada no dia-a-dia.

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) são inovações que utilizam o meio digital. Segundo Coutinho e Bottentuit Junior, 2008.

Geram múltiplas potencialidades, criam novos cenários e promovem ambientes (reais ou virtuais) extremamente ricos e promotores de uma multiplicidade de experiências pedagógicas a que a sociedade em geral, e a escolas em particular, não podem ficar alheias (COUTINHO & BOTTENTUIT JUNIOR, 2008).

Sendo assim, a Escola deve não somente estar a par das mudanças sociais como utilizá-las para o alcance de seus objetivos enquanto instituição necessária ao desenvolvimento humano.

Os professores, assim como os demais atores educativos, devem conhecer o mundo digital, não apenas para conseguirem utilizar as ferramentas tecnológicas em seu cotidiano social como também para fazerem uso satisfatório das metodologias que incorporam as práticas digitais na construção do conhecimento.

Esse fato, vem sendo reconhecido por muitos docentes que em busca de melhorias em seu desempenho profissional desenvolvem metodologias educacionais utilizando recursos digitais como ferramenta.

O presente trabalho apresentará a *gamificação* como exemplo de ferramenta digital utilizada no processo de ensino aprendizagem buscando compreender o atual cenário de pesquisas acerca desse tema.

Para tanto, utilizaremos a metodologia da revisão sistemática que tem como objetivo traçar um panorama geral do cenário de estudo teórico e aplicação prática dos elementos de games na educação.

A prática da revisão sistemática nos permite visualizar o cenário em sua macro abrangência. Nos dá a oportunidade de acessarmos os modos de pesquisas que já vêm sendo executadas e suas múltiplas formas de explorar o tema.

Gil (2010,p.29) caracteriza como pesquisa bibliográfica aquela

elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos. Todavia, em virtude de disseminação de novos formatos de informação, estas pesquisas passaram a incluir outros tipos de fontes, como discos, fitas magnéticas, CDs, bem como materiais disponibilizados pela Internet.

Não é difícil a compreensão do que é um jogo. Basta pensarmos em pessoas ou mesmo uma pessoa desenvolvendo uma atividade de forma lúdica, porém, com objetivos a serem alcançados. As metas, podem ser as mais variadas possíveis e as forma de jogar também são infinitas. Mas fica claro que a prática deve envolver estímulo e desenvolver alguma habilidade do(s) participante(s) para que obtenha sucesso.

Um dos primeiros autores a abordar os jogos foi Johan Huizinga(1938) quando publicou o livro Homo Ludens (Homem que joga) onde discutia a importância do jogo na cultura humana

Para HUIZINGA, 1971. “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (pág.3).

Este teórico defende que o jogo é algo inato ao ser humano e, até mesmo, aos animais de modo geral, acredita que os jogos foram um dos grandes responsáveis pelo desenvolvimento da cultura.

A *gamificação* na educação consiste basicamente em aplicar elementos de jogos em contexto de não jogos. E, aos professores que optam por utilizar os games em sala de aula, cabe a tarefa de identificar a melhor maneira de aplicá-los, levando em consideração a disciplina, o conteúdo a ser transmitido, o seu conhecimento digital e dos alunos, além de contar com os recursos necessários para pô-lo em prática.

Para que o interesse do aluno esteja desperto é importante o professor utilizar componentes (elementos de interação) ao elaborar a interface dos games ou mesmo ao escolher um jogo para ser utilizado. Como exemplo de componentes citaremos: recompensas, acúmulo de pontos, fases ou níveis, avatar que identifique o jogador, assim como desbloqueio de cada etapa para que o jogador se sinta estimulado a jogar e alcançar o fim do game.

Entre os principais benefícios que o game proporciona podemos citar: o engajamento, o reengajamento, a motivação e a colaboração.

## 2 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho justifica-se pelo crescente interesse demonstrado pelos atores educacionais – alunos, professores e escola por incorporar ao processo de ensino-aprendizagem as novas tecnologias digitais que tão intensamente tem alcançado a vida cotidiana de todos nós.

A educação formal, tal como se apresenta nos lados internos dos muros escolares não pode e nem precisa recusar os avanços sociais por medo de expor seus mediadores como profissionais que desconhecem os vários usos possíveis das tecnologias digitais. Até porque sua utilização, mesmo que pareça algo difícil à primeira vista, torna-se prazerosa e estimulante após o impacto da primeira impressão.

As possibilidades de utilização em prol de maior colaboração e participação dos alunos na produção e na transmissão de conteúdo provam que abrir mão dessa ferramenta é perder uma grande oportunidade de alcançar o público discente com o contato focado na linguagem mais atual e mais assertiva para o contexto social em que vivemos. Temos, assim, uma das vantagens que as tecnologias digitais proporcionam ao processo de ensino-aprendizagem.

Outro benefício seria, a modernização do ambiente escolar com o uso de aparatos digitais, dessa forma, contribuindo para o desenvolvimento sustentável já que entre outras coisas, evita a impressão excessiva de materiais didáticos além da vantagem de utilizar o mesmo material produzido em aulas posteriores, com outros alunos, sem a necessidade de novas elaborações de materiais didáticos. Sendo realizados somente os ajustes que o professor julgar necessários.

Ressalta-se, ainda, a interatividade proporcionada pelos recursos digitais, que mesmo sendo virtuais não deixam de refletir a realidade. Principalmente quando a ferramenta é utilizada pelo professor com o propósito educacional, ou seja, possui objetivos claros e não é escolhida aleatoriamente.

Oportuniza-se o momento para a discussão acerca do tema por estarmos inseridos em um contexto que evidencia o uso constante de tecnologias digitais nos mais variados âmbitos sociais, portanto, a escola acompanha as tendências tecnológicas e as

usa em prol de seu objetivo maior: a construção do conhecimento e a aplicação deste na vida prática do ser humano.

Logo, este trabalho demonstra a sua relevância não apenas por contribuir para as pesquisas acerca dos estudos que abrangem as tecnologias digitais aplicadas ao ambiente educacional como apresenta de uma forma resumida as abordagens que vêm sendo realizadas por docentes que aplicam as ferramentas de games em variadas regiões e contextualizações diferentes.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Geral**

Analisar a face atual dos estudos acerca de ferramentas de jogos aplicadas ao contexto educacional, especificamente em escolas.

#### **3.2 Específicos**

- O trabalho pretende efetuar um levantamento sistemático em repositórios digitais de língua portuguesa para contabilizar os estudos publicados sobre o tema desta pesquisa;
- A presente pesquisa busca organizar os trabalhos encontrados expondo de forma gráfica e através de tabelas para apresentar os resultados;
- A autora pretende analisar as contribuições já efetuadas para o tema: *gamificação* aplicada à educação, finalizando, assim o trabalho.

## 4 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho compreende o levantamento dos registros de pesquisa à nível de dissertação de mestrado que abordem o tema:” A *Gamificação* aplicada à educação”. Para que o trabalho seja realizado dentro do rigor acadêmico utilizaremos a revisão sistemática.

A revisão sistemática é uma técnica de revisão de literatura, muito utilizada nas ciências da saúde, porém de aplicação válida também para as demais áreas do saber.

Segundo Sampaio e Macini (2007, p.84) “uma revisão sistemática, assim como outros tipos de estudo de revisão, é uma forma de pesquisa que utiliza como fonte de dados à literatura sobre determinado tema”. (SAMPAIO; MANCINI.2007, p84 *apud* BOTTENTUIT JUNIOR; SANTOS, 2014 p13).

## 5 REVISÃO SISTEMÁTICA DE DISSERTAÇÕES EM PORTUGUÊS DISPONÍVEIS EM REPOSITÓRIOS ONLINE

### 5.1 Critérios da pesquisa

Logo no início da pesquisa, estabelecemos alguns pontos para realizarmos as buscas, no intuito de otimizar o tempo e os resultados que esperávamos.

Nossa pesquisa ocorreu no período de setembro a outubro de 2016, motivo pelo qual se a mesma pesquisa fosse realizada novamente, mais resultados, provavelmente, seriam obtidos haja vista o crescente interesse na pesquisas que abordam as tecnologias digitais na educação e o período de defesa de dissertações e trabalhos de conclusão de curso de modo geral, caracterizado pelo final do semestre.

Porém, para os resultados que apresentaremos a seguir, estabelecemos critérios de inclusão e exclusão. Foram eles:

Quadro 1: Fatores de inclusão e exclusão da pesquisa

FATORES DE INCLUSÃO	FATORES DE EXCLUSÃO
<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Estudos em nível de mestrado sobre a metodologia <i>Gamificação</i>;</li><li>⇒ Trabalhos de dissertação escritos em língua portuguesa;</li><li>⇒ Dissertações disponíveis em repositórios on line.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Trabalhos que não abordem diretamente o termo “Gamificação”;</li><li>⇒ Dissertações em línguas diferentes da portuguesa;</li><li>⇒ Estudos teóricos que não se encontrem em repositórios digitais.</li></ul>

Fonte: Autora

### 5.2 Fontes de dados

Como fontes de informação buscamos trabalhos que abordassem o tema “A *gamificação* aplicada à educação”. Para tanto, executamos uma busca sistemática em bases científicas, tais quais:

- ✓ Biblioteca Digital da Unicamp;
- ✓ Repositório digital da Universidade Júlio de Mesquita (UNESP);
- ✓ Repositório da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP);
- ✓ Repositório da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS);
- ✓ Repositório da Universidade Nova de Lisboa, entre outras.

Apenas foram destacados nesta seção os repositórios onde encontramos, no mínimo, uma dissertação.

### **5.3 Descritores de Pesquisa**

Para encontrar o maior número de dissertações sobre a temática da *Gamificação*, foram utilizados alguns descritores a fim de recolhermos o maior número de exemplares. Para a consecução desta proposta, os descritores utilizados foram: “Dissertações sobre Gamificação”; “Estudo de caso Gamificação”; “Mestrado Gamificação”; “Estudo com a metodologia Gamificação”; “Pesquisa experimental mestrado Gamificação”.

### **5.4 Desenho do estudo**

Para o desenvolvimento do trabalho, iniciamos pela delimitação do tema a ser pesquisado. E isso ocorreu por meio de questionamentos sobre o quantitativo de trabalhos científicos que abordam a metodologia *gamificação* quando aplicada ao processo educativo.

Logo após, determinamos os fatores de inclusão e exclusão para que o universo dos resultados pudesse conter uma delimitação clara do que seria aceito como resultado e o que seria desprezado.

A busca pelos trabalhos ocorreu nos meses de setembro e outubro de 2016, sendo iniciada no primeiro mês e revisada no segundo para efeito de precisão, devido à baixa quantidade de trabalhos encontrada conforme os limites delineados pela pesquisadora.

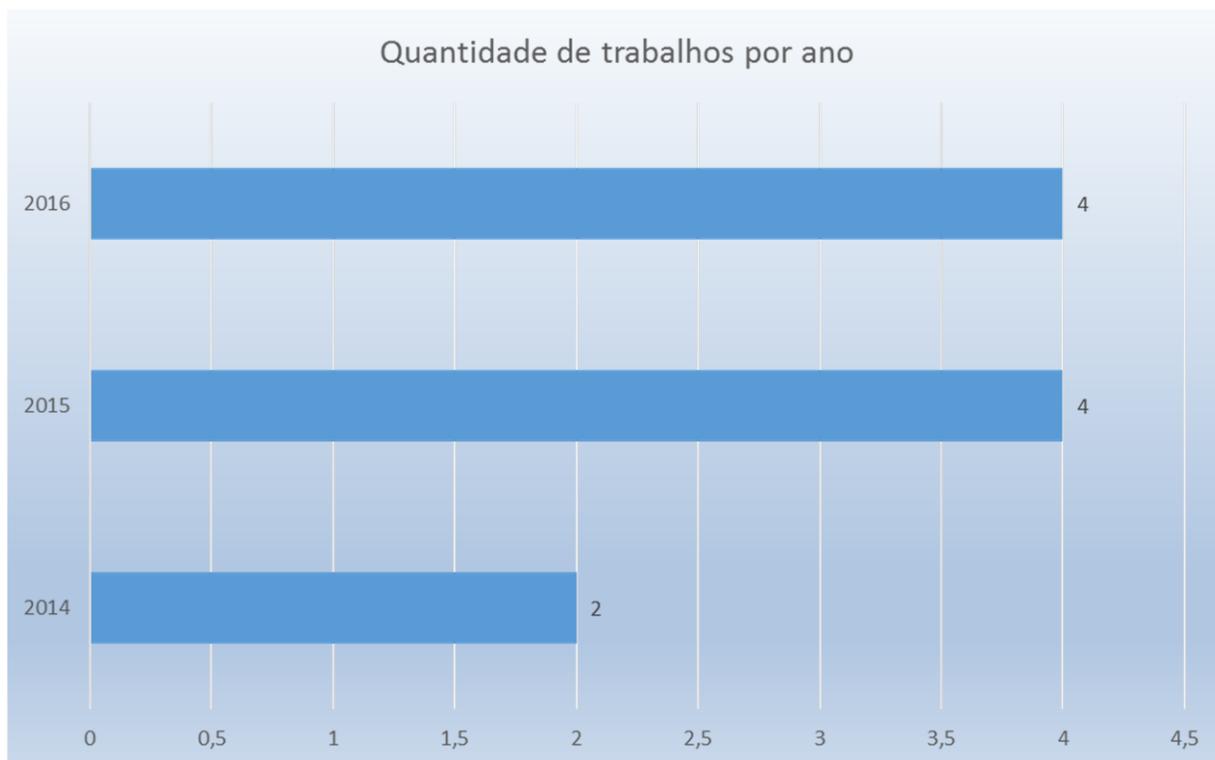
Assim, alcançamos o número de 30 trabalhos encontrados através dos descritores da pesquisa. No entanto, somente 10 deles abordavam de forma direta a *gamificação* aplicada à educação. Os demais, apenas citavam a *gamificação* enquanto possibilidade educativa ou a utilizavam em ambiente diferentes dos escolares, como as empresas, por exemplo. Descartamos, também, artigos publicados em revistas, ainda que abor-dassem a temática aqui posta, sendo os mesmos classificados como material de apoio e servindo de pesquisa auxiliar a construção do presente artigo.

## RESULTADOS

A seguir, apresentaremos os resultados encontrados. Buscamos a exposição por meio de gráficos e tabelas por serem didáticos, claros e objetivos. Além de tecermos breves comentários sobre as categorias.

Inicialmente, optamos por expor a quantidade de trabalho por ano, evidenciando a tendência mais recente no interesse dos pesquisadores por esse tema já que a maior incidência de trabalhos sobre *gamificação* ocorreu no ano de 2015 e 2016.

Gráfico 1: Quantidade de trabalhos produzidos por ano



Fonte: Repositórios digitais – UNICAMP, UNESP, PUC, UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

A próxima ilustração nos mostra os tipos de estudos aplicados às pesquisas classificadas, ficando o estudo de caso em primeiro lugar com três publicações que trabalham casos isolados. Somados a mais um trabalho que optou pelo estudo de múltiplos casos.

Logo em seguida, observou-se outras modalidades de pesquisa como: grupos de discussão, investigação quase experimental, observação participante, pesquisa experimental, pesquisa participativa e pesquisa-ação, cada uma com um trabalho publicado, conforme tabela abaixo:

Quadro 2: Tipos de estudos identificados na pesquisa

Tipo de Estudo	Contagem de Nº
Estudo de caso	3
Estudo de múltiplos casos	1
Grupos de discussão	1
Investigação quase experimental	1
Observação participante	1
Pesquisa experimental	1
Pesquisa participativa	1
Pesquisa-ação	1

Fonte: Repositórios digitais – UNICAMP, UNESP, PUC, UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

A tabela a seguir nos expõe o quantitativo de trabalhos disponíveis por repositório. Entre os critérios estabelecidos na pesquisa, estava: trabalhos escritos na língua portuguesa. Sendo assim, nos resultados obtidos, foi possível observar que os repositórios brasileiros apresentaram mais resultados sobre o tema “A *gamificação* aplicada à educação”, foco da pesquisa. Ficando Portugal com o número de um artigo encontrado.

Pudemos concluir, com isso que há também interesse pelo tema no país europeu, embora as iniciativas de pesquisas sejam mais intensas em nosso país.

Quadro 3: Quantidade de trabalhos por Repositório

Repositório/ Base	Contagem de Ano
Biblioteca Digital - UNICAMP	1
PUC-RS	1
PUC-SP	3
UNESP	4
Universidade Nova de Lisboa	1

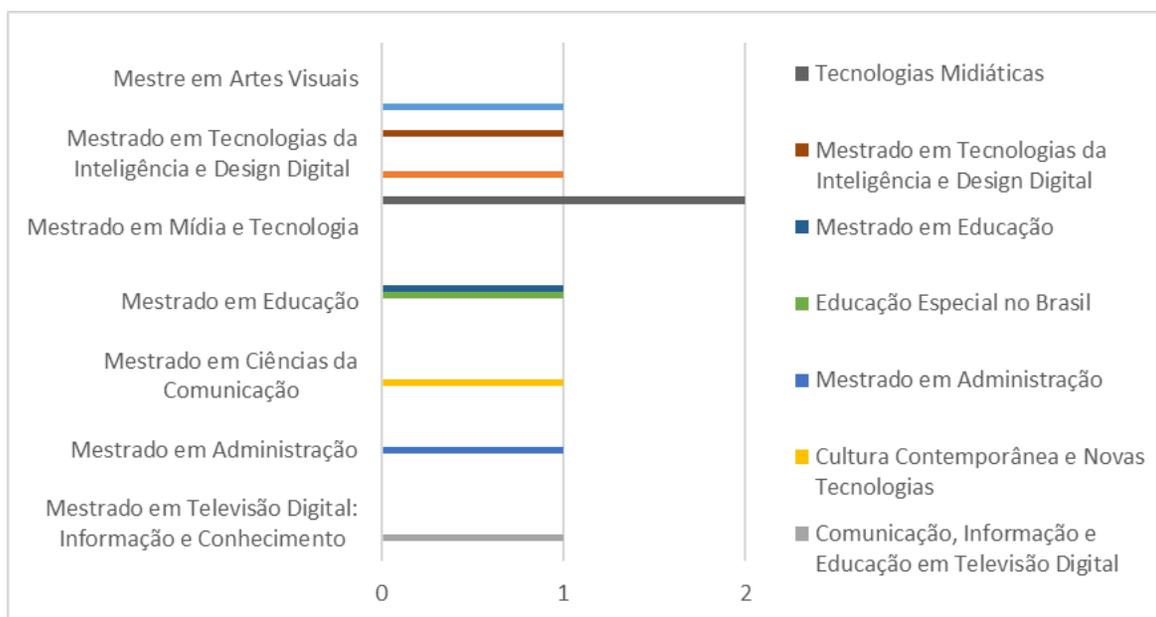
Fonte: Repositórios digitais – UNICAMP, UNESP, PUC, UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Em forma de gráfico, pudemos expor a quantidade de trabalhos encontrados por área de conhecimento.

Pudemos observar que há grande diversidade no que se refere à Mestrados que utilizam a *gamificação* como objeto de estudo. Podemos dizer que os elementos de jogos podem e são utilizados em vários âmbitos e níveis educacionais, mostrando-se uma ferramenta de grande utilidade para o processo de ensino-aprendizagem.

A pesquisa apontou o Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital como o que apresentou maior interesse pelo tema *gamificação* aplicado à educação.

Gráfico 2: Área de conhecimento abordada por trabalho



Fonte: Repositórios digitais – UNICAMP, UNESP, PUC, UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Quanto instrumentos utilizados para a aplicação prática dos games na educação verificamos a predominância da análise de games já existentes à contextos variados. Estudos sobre a atua do game sobre uma amostra, modos de participação dos usuários e modo de funcionamento dos games, são os principais focos observados.

Quadro 4: Instrumentos utilizados por trabalho

MESTRADO	Escala de Medição da Função Motora Grossa Escala de Desenvolvimento Motor Instrumento de Avaliação do Repertório Básico para a Alfabetização	Rede social Busuu	Criação de jogos digitais	Discussão por tópicos e pergunta-resposta	Nike Running Waze	Max (Netflix) My Starbucks Rewards	Questionário on line - Google formulário Entrevistas semiestruturadas Diário de Pesquisa	Roadmaps	Sistema de informação da Natura	Software Cmap Tools Storyboard Animactis Adobe After Effects Adobe Photoshop Adobe Illustrator	Total Geral
Mestrado em Televisão Digital								1			1
Mestrado em Administração									1		1
Mestrado em Ciências da Comunicação				1							1
Mestrado em Educação	1						1				2
Mestrado em Mídia e Tecnologia						1				1	2
Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital		1			1						2
Mestre em Artes Visuais			1								1
<b>Total Geral</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>10</b>

Fonte: Repositórios digitais – UNICAMP, UNESP, PUC, UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos considerar que os trabalhos pesquisados apresentaram ricas informações para aprofundar o conhecimento sobre a *gamificação* na educação. Os pesquisadores preocuparam-se com os detalhes das pesquisas e as práticas descritas contribuem tanto para o registro quanto para o aprofundamento de informações no que concerne às práticas de jogos em sala de aula.

A *gamificação* como metodologia aplicada à educação é um tema que vem ganhando espaço na área das pesquisas brasileiras. A busca pela inovação nas formas de transmitir conhecimento ajuda no avanço do desenvolvimento de novas ferramentas de game e no aprofundamento das práticas já desenvolvidas.

Existe muita coisa sendo feita e, ainda, há muito o que se fazer quanto a aplicação das tecnologias digitais no contexto educacional, no entanto, é importante destacar que os elementos de game por si só não compõe a metodologia de ensino. É preciso que haja definições claras de objetivo quanto a sua utilização e o que se pretende com elas.

Aos professores, é indispensável o conhecimento sobre as tecnologias digitais para que ocorra o uso com satisfação. Já aos alunos, a participação e a utilização dos games conforme a instrução dos docentes fará com que a construção do conhecimento seja de fato, agregadora de valor e praticidade na vivência diária. Ganha o professor, ganha o aluno e ganha a escola.

## REFERÊNCIAS

A experiência da gamificação na Califórnia. Disponível em: <http://btd.egc.ufsc.br/wp-content/uploads/2016/03/Francieli-Naspolini-Formanski.pdf>. Acessado em 01 ago. 2016 às 10:48h

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; SANTOS, Camila Gonçalves. Revisão sistemática da literatura de dissertações sobre a metodologia webquest. Revista EducaOnline, Vol.8. Maio/Agosto 2014.

COUTINHO, C. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. **Comunicação Educacional: do modelo unidireccional para a comunicação multidireccional na sociedade do conhecimento**. In Actas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM). Universidade do Minho. Braga. 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5ed.. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. **O jogo como elemento de cultura**. Trad.: João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1971.

Huizinga, J. Homo ludens: **O jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Homo\\_Ludens](https://pt.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens)> Acessado em 25 out. 2016 às 22:33h.

LEVY, Pierre. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_Levy](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre_Levy)>. Acessado em 25 out. 2016 às 22:45h.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa – São Paulo. Ed. 34, 1999.

O uso das tecnologias digitais na educação. Disponível em:

<<http://porvir.org/especiais/tecnologia/>>. Acessado em 01 ago 2016 às 09:30h.

PICCOLO, Gustavo Martins. O universo lúdico proposto por Caillois. Revista Digital – Buenos Aires. Ed. 12/2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm>> Acessado em 25 out. 2016 às 23:04h.

PIAGET, Vygotsky e Wallon – Tripé teórico da Educação. Disponível em: <<https://walkiariaroque.com/2010/11/20/piaget-vygotsky-e-wallon-tripe-teorico-da-educacao-2/>> Acessado em 25 out. 2016 às 19:22h.

SANTANA, Rafael. Os teóricos e suas implicações na educação. Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/os-teoricos-e-suas-implicacoes-na-educacao>> Acessado em 25 out. 2016 às 19:21h

SOUSA, Robson Pequeno de; FILOMENA, Moita; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes – Organizadores. – **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.