



Uso da Gamificação no Ensino dos ODS: Desenvolvimento e Impacto do Jogo Leadership

Lucas Santos de Aguiar¹; Andreia Aoyagui Nascimento²; Raimundo Aristeu Santos Guida³; André Vinicius Resende Cavalcanti⁴

Como Citar:

AGUIAR, Lucas Santos; NASCIMENTO, Andreia Aoyagui; GUIDA, Raimundo Aristeu Santos; CAVALCANTI, André Vinicius Resende. *Uso da Gamificação no Ensino dos ODS: Desenvolvimento e Impacto do Jogo Leadership*. Revista Sociedade Científica, vol. 8, n. 1, p. 862-877, 2025.
<https://doi.org/10.61411/rsc2025104518>
DOI: 10.61411/rsc2025104518

Área do conhecimento:

Interdisciplinar

Sub-área:

Ensino; Educação

Palavras-chaves:

Gamificação; Jogos Educativos; Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); Aprendizagem Interativa; Engajamento.

Publicado: 5 de maio de 2025.

Resumo

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia no ambiente empresarial. Este artigo apresenta o desenvolvimento e análise do jogo Leadership, uma ferramenta que visa conscientizar sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O jogo, desenvolvido pelos próprios autores utilizando a ferramenta Canvas, foi projetado para estimular a reflexão e tomada de decisão, promovendo um aprendizado interativo, dinâmico e ativo de alunos e professores em iniciativas educacionais, além de melhorar o relacionamento interpessoal no ambiente corporativo. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo Leadership envolveu um processo iterativo de desenvolvimento com o objetivo de trabalhar os conceitos e as temáticas dos ODS. Os resultados das avaliações do jogo são apresentados e discutidos nesse trabalho e demonstraram que a abordagem de forma lúdica pode facilitar a compreensão dos conceitos apresentados.

Gamification in Teaching the SDGs: Development and Impact of the Leadership Game

Abstract

Gamification has been consolidated as a strategy in the corporate environment. This article presents the development and analysis of the Leadership game, a tool that aims to raise awareness about the Sustainable Development Goals (SDGs). The game developed by the authors themselves using the Canvas tool was designed to stimulate reflection and decision-making, promoting interactive, dynamic and active learning for students

¹Universidade Federal de Goiás, Goiânia, Brasil. ✉

²Universidade Federal de Goiás, Goiânia, Brasil. ✉

³IBFPA Cursos, Goiânia, Brasil. ✉

⁴Faculdade Anhanguera, Goiânia, Brasil. ✉



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

and teachers in educational initiatives, in addition to improving interpersonal relationships in the corporate environment. The methodology used to develop the Leadership game involved an iterative development process with the objective of working on the concepts and themes of the SDGs. The results of the game evaluations are presented and discussed in this work and demonstrated that the playful approach can facilitate the understanding of the concepts presented.

Keywords/Palabras clave: Gamification; Educational Games; Sustainable Development Goals (SDGs); Interactive Learning; Engagement.

1. Introdução

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) foram estabelecidos pela ONU em 2015 e apresentam um chamado às nações para vencer desafios da nossa era como, por exemplo, a degradação do meio ambiente, mudanças climáticas, conflitos territoriais e a necessidade de garantir uma vida digna, com paz e prosperidade a todas as pessoas do mundo [1].

Diversos estudos apontam que a incorporação dos ODS nas práticas empresariais tem se tornado um elemento-chave para a implementação de estratégias de ESG (Environmental, Social, and Governance), responsabilidade social corporativa e sustentabilidade [2]. A adoção dessas diretrizes permite que as empresas alinhem suas operações a princípios globais de desenvolvimento sustentável, promovendo impactos socioambientais positivos [3]. Apesar dos desafios na implementação dessas práticas, as organizações que integram os ODS à sua gestão fortalecem sua reputação e aprimoram o relacionamento com stakeholders [4]. Nesse sentido, estudos demonstram que empresas multinacionais que adotam iniciativas alinhadas à Agenda 2030 obtêm maior aceitação social e competitividade no mercado [5]. Adicionalmente, pesquisas analisam a influência dessas práticas no valor de mercado das companhias, evidenciando que o compromisso com a sustentabilidade pode gerar vantagens econômicas e estratégicas [6].



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

Além de uma tendência global, abordar os ODS é uma necessidade estratégica e moral, pois demonstra a responsabilidade social, atrai investimentos e novos talentos. A gamificação em processos de treinamento e desenvolvimento tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento e motivação dos colaboradores, contribuindo para uma experiência de aprendizagem mais interativa [7]. Da mesma forma, a utilização de elementos de jogos no contexto corporativo não só aumenta o engajamento, mas também favorece o desenvolvimento de competências essenciais para as organizações [8]. Outros estudos também apontam que a aplicação da gamificação em empresas pode resultar em maior envolvimento das equipes, especialmente quando se consideram aspectos como perfis dos participantes, funcionalidades atrativas e recompensas bem estruturadas [9].

Nesse contexto, os jogos surgem como uma ferramenta poderosa para engajar os colaboradores, promovendo a discussão e reflexão sobre os temas abordados de maneira lúdica. Os jogos são particularmente eficazes no processo de engajamento e motivação, pois criam experiências imersivas que facilitam a aprendizagem de forma envolvente e dinâmica [10].

A eficácia da gamificação não se limita ao contexto corporativo no trabalho, estudos analisam a aplicação de jogos educativos como ferramenta motivacional no ensino, destacando sua contribuição para a melhoria do desempenho acadêmico dos alunos [11]. A pesquisa, de abordagem qualitativa e baseada na análise de artigos científicos, verifica a eficácia desses jogos na aprendizagem, concluindo que, apesar dos desafios para os educadores, eles podem fortalecer metodologias inovadoras, tornando-se uma estratégia relevante para o ensino contemporâneo. Esse potencial dos jogos vai além da educação formal, uma vez que os jogos e brincadeiras lúdicas desempenham um papel crucial no desenvolvimento infantil [12].

Baseada em revisão sistemática, a pesquisa evidencia que, além de estimular o aprendizado, os jogos favorecem a interação social e o desenvolvimento físico e intelectual das crianças. O educador, como mediador, garante que as atividades



alcancem objetivos educativos e os autores concluem que a ludicidade é fundamental para a educação infantil, devendo ser amplamente utilizada como estratégia pedagógica.

A gamificação oferece ferramentas que transformam tanto o aprendizado quanto as dinâmicas de trabalho [13], ganhando popularidade especialmente no setor privado, a qual tem demonstrado resultados positivos no aumento da motivação das equipes [14].

A gamificação tem se destacado como alternativa frente a metodologias educacionais tradicionais. Enquanto abordagens tradicionais como o ensino expositivo seguem um formato linear de transmissão de conhecimento, os debates dependem de iniciativa individual para participação ativa, a gamificação engaja os participantes, aumentando a motivação e facilitando a retenção do conteúdo. Esse efeito foi destacado em estudos que apontam a gamificação como uma ferramenta eficaz para tornar a aprendizagem mais dinâmica e envolvente [15].

Nesse contexto, o presente trabalho apresenta um estudo com objetivo de otimizar o desenvolvimento de competências e promover um ambiente de aprendizado contínuo, por meio da implementação da metodologia de gamificação como uma ferramenta estratégica no contexto organizacional. O jogo visa estimular a análise crítica das implicações das decisões empresariais relacionadas à sustentabilidade, ao mesmo tempo em que promove o desenvolvimento de habilidades estratégicas e de pensamento crítico.

2. Metodologia

O presente estudo adota uma abordagem de cunho qualitativo, que busca: descrever as etapas de elaboração do jogo e busca compreender aspectos subjetivos, como motivações, emoções e comportamentos.

A concepção do jogo desenvolvido para este estudo segue os princípios da gamificação, visando criar uma experiência imersiva e envolvente que facilite o aprendizado e o desenvolvimento de competências.

A abordagem iterativa contou com dois ciclos de testes, cada um com 25 participantes, totalizando 50 contribuições. No primeiro ciclo, os participantes



analisaram a proposta do jogo com base em materiais digitais, contendo a concepção do tabuleiro, das cartas temáticas e o guia de regras. A partir das respostas coletadas, foram identificadas sugestões relacionadas à clareza das regras, à mecânica das cartas e à apresentação visual. Com base nos feedbacks, foram feitos ajustes no design e na organização do material. Em seguida, uma nova rodada de avaliação foi realizada com o material revisado, o que permitiu verificar melhorias na compreensão e aceitação do jogo por parte dos avaliadores.

2.1 **Concepção do Leadership**

Foram escolhidos quatro objetivos para serem abordados no jogo (Social, Saúde e Bem-Estar, Meio Ambiente e Paz e Prosperidade). A integração desses temas ao enredo é uma etapa crucial para garantir a eficácia educacional e alcançar o impacto desejado.

Na sequência, foi escolhido o formato do jogo. A escolha no formato de tabuleiro se deu por caráter visual e tátil, que estimula o engajamento coletivo e facilita a contextualização dos ODS em situações representadas pelos cenários do cotidiano. Foram consideradas também alternativas digitais e jogos de cartas independentes, porém o tabuleiro proporciona uma experiência imersiva para os participantes.



Figura 1 – Tabuleiro

Na Figura 1 apresenta a imagem do tabuleiro do jogo, composto por quatro cenários: Escola, Casa, Supermercado e Indústria. Os jogadores recebem quatro cartas temáticas, que representam os objetivos a serem alcançados nas áreas de Social, Saúde e Bem-Estar, Meio Ambiente e Paz e Prosperidade. Essas cartas orientam as metas de cada participante dentro do contexto do jogo. Além disso, as cartas win e loss ilustram os desafios propostos pela ONU, sendo apresentadas com símbolos e descrições específicas, conforme ilustrado na Figura 2. Todos os designs do jogo foram desenvolvidos utilizando ferramentas de design visual.



Figura 2 – Modelo de cartas

Destaca-se que o tabuleiro e as cartas temáticas do jogo foram projetados para serem impressos, garantindo uma experiência tátil e interativa aos jogadores. A impressão dos materiais facilita a manipulação física do tabuleiro e das cartas, proporcionando uma experiência completa no ambiente de jogo. Além disso, o uso impresso permite que o jogo seja facilmente adaptado para diferentes contextos



educacionais e corporativos, promovendo uma aprendizagem ativa. Esse formato contribui significativamente para as práticas pedagógicas, pois estimula a participação de até quatro jogadores, favorecendo a reflexão crítica e a discussão em grupo sobre os temas abordados, como sustentabilidade e responsabilidade corporativa. A impressão também possibilita o uso repetido e flexível do jogo em diversas situações de ensino e treinamento, otimizando o processo educacional.

2.2 Regras do jogo

O jogo começa na posição start, cada jogador é representado por peças simbólicas, como peões, carochos de feijão ou qualquer outro instrumento disponível, de acordo com a criatividade dos participantes ou os recursos acessíveis. Essas representações físicas são utilizadas para que cada jogador possa acompanhar o seu progresso e interagir com o tabuleiro de forma dinâmica.

O primeiro jogador lança o dado, o número lido no dado refere-se ao quantitativo de casa que o peão deve-se deslocar pelas casas de cor rosa ou cinza seguindo um trajeto linear na vertical ou horizontal, sem possibilidade de movimentação na diagonal.

Ao parar em uma casa com a seta branca na entrada de um cenário, o jogador deve retirar uma carta e seguir as instruções descritas. Por exemplo, se o jogador tira uma carta win no cenário "supermercado", pode receber créditos por optar por produtos com embalagens recicláveis, refletindo sobre a importância do consumo sustentável (ODS 12: consumo e produção responsáveis). Por outro lado, outro participante pode retirar uma carta loss no cenário "indústria", perdendo créditos por tomar decisões que negligenciem o tratamento adequado dos resíduos industriais, trazendo uma reflexão direta sobre a responsabilidade ambiental e social das empresas (ODS 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura). Dessa maneira, cada jogada oferece situações que facilita a compreensão e internalização crítica dos ODS pelos participantes. Como descrito, cartas win concedem créditos, enquanto cartas loss retiram créditos, sendo que uma carta loss anula uma carta win conquistada anteriormente. Para incentivar a exploração dos

cenários, o jogador não pode retirar duas cartas no mesmo local em rodadas consecutivas. Além disso, dois jogadores não podem acessar simultaneamente o mesmo local. Essas regras garantem uma movimentação dinâmica que obriga os participantes a interagir com os temas abordados e uma competição saudável entre os participantes. Após a retirada da carta, o jogador a direita lança o dado e continua o jogo.

O local Parque é um box surprise, localizado na parte central do tabuleiro, pode ser acessado uma única vez a partir da 4ª rodada. Ao parar nesse local, o jogador pode escolher uma carta especial e realizar a ação descrita, como por exemplo, ganhar créditos extras ou trocar cartas com outro jogador.

Conforme apresentado na Figura 3, vence o jogador que reunir 2 cartas win em cada tema proposto, assegurando que os símbolos das cartas coincidam com os temas.



Figura 3 – Exemplo de formação de pares

2.3 Avaliação do jogo

A avaliação do Leadership foi conduzida com base em uma análise qualitativa e criteriosa, considerando vários aspectos-chave que são fundamentais para medir a eficácia e inovação do projeto. Os critérios de avaliação incluem: Ineditismo da Ideia,



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

Fundamentos Teóricos Intrínsecos e Harmonia entre Elementos, Inovação do Projeto, Clareza e Apresentação da Ideia, Praticidade e Aplicabilidade e Visão Sistêmica.

O primeiro critério avaliado será o ineditismo da ideia, com o objetivo de identificar o grau de inovação da proposta. A originalidade do projeto será comparada com outras iniciativas existentes, destacando suas contribuições inéditas.

O segundo critério refere-se aos fundamentos teóricos intrínsecos e à harmonia entre os elementos do jogo. Nesse ponto, será avaliada a consistência teórica do projeto, verificando se os princípios da gamificação, sustentabilidade e educação corporativa estão integrados de maneira eficaz. A harmonia entre os diferentes elementos do jogo, como as cartas, o tabuleiro e os demais elementos, também será analisada, observando como esses componentes contribuem para a construção de uma experiência pedagógica sólida, coesa e criativa.

O quarto critério analisado foi a inovação do projeto, considerando a capacidade de se destacar como uma ferramenta diferenciada para engajar e educar os participantes sobre os desafios da sustentabilidade e as práticas empresariais responsáveis. A proposta do jogo foi avaliada quanto ao potencial de apresentar abordagens criativas e não convencionais no ensino dos ODS.

Quanto aos critérios clareza e apresentação da ideia levou-se em consideração a explicação sobre os objetivos do jogo, a mecânica proposta e os resultados esperados, além da organização do material didático e visual, que deve ser eficaz na comunicação da proposta do projeto.

Outro ponto relevante será a praticidade e aplicabilidade do jogo em contextos organizacionais. A viabilidade prática foi verificada considerando fatores como a facilidade de adaptação, os custos de produção e a acessibilidade do jogo.

Por fim, o critério visão sistêmica do jogo foi avaliado para entender até que ponto o jogo promove uma compreensão das interconexões entre os ODS e como as práticas empresariais podem impactar o ambiente social e ecológico.

3. **Desenvolvimento e discussão**



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

O jogo foi submetido a duas avaliações realizadas por 25 avaliadores, por meio de um formulário eletrônico. No formulário podiam ser votadas como total, parcial ou nenhuma. Ambas as avaliações foram realizadas com as mesmas perguntas para permitir uma comparação direta das respostas e analisar possíveis mudanças na percepção dos avaliadores. Esse método possibilitou verificar se houve melhora na aceitação do jogo.

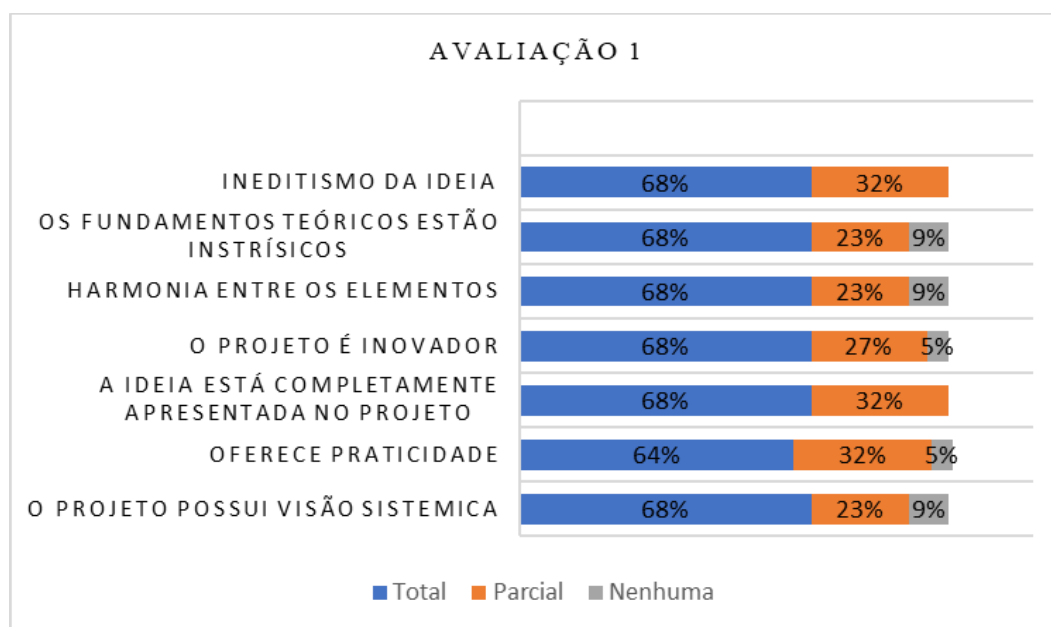


Figura 4 – Resultados da primeira avaliação

Observando a Figura 4, nota-se que a avaliação preliminar do projeto indicou um alto nível de aceitação em critérios essenciais. Com 68% dos avaliadores atribuindo a pontuação máxima para ineditismo, fundamentos teóricos, inovação, clareza, praticidade e aplicabilidade. No entanto, 32% consideraram esses critérios apenas parcialmente atendidos, indicando oportunidades de refinamento na argumentação e apresentação. Além disso, 9% dos avaliadores apontaram fragilidades na fundamentação teórica, harmonia entre elementos e visão sistêmica, sugerindo a necessidade de ajustes para fortalecer a coerência conceitual e a integração dos aspectos do projeto.

Ao interpretar os resultados foi possível realizar mudanças nas regras, aprimorar o design do guia de jogo apresentado na Figura 5 e melhorar o tabuleiro.



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

LEADERSHIP

Regras



- Regra 1** - O jogador receberá 4 cartas com temas diferentes: Social, Saúde e Bem-Estar, Meio Ambiente, Paz e Prosperidade, a qual será o seu **objetivo no jogo. ODS 1 3 13 16**
- Regra 2** - Embaralhe as cartas de win e loss e coloque sobre a marcação no tabuleiro (desenho de cartas), observe que as cartas devem ser colocadas nos seus respectivos lugares.
- Regra 3** - Para definir a ordem de início cada jogador deverá lançar o dado sobre o tabuleiro e o jogador que sair com o número maior será o 1º a jogar e consequentemente o próximo será o jogador do lado direito seguindo a ordem. Em caso de retirar números iguais os jogadores empatados deverão jogar os dados novamente.
- Regra 4** - O 1º jogador deverá jogar o dado e se direcionar com o peão aos locais do tabuleiro com indicativo de uma seta, cada número tirado no dado indica uma marcação no tabuleiro. Os jogadores deverão iniciar o jogo no indicativo START sendo 2 marcações no tabuleiro.
 (1 número no dado equivale a 1 quadrado do tabuleiro)
- Regra 5** - uma vez que esteja no local pretendido (sobre a seta), deverá retirar uma carta e ler, caso seja um WIN o jogador ganhará créditos (quantidade descrita na carta). Caso o jogador retire uma carta de LOSS, o jogador perderá créditos (quantidade descritas na carta). **(ODS 1 à 17)**
- Regra 6** - Uma carta de LOSS anula uma carta de Win, ou seja caso o jogador retire uma carta de LOSS ele deverá escolher um tema e retirar uma carta WIN do seu jogo. **(ODS 1 à 17)**
- Regra 7** - O jogador não poderá retirar duas cartas no mesmo local em jogadas seguidas, ou seja a cada rodada deverá acessar um local diferente da anterior, devendo sair do local e se direcionar a outro. Dois jogadores não podem ocupar o mesmo local na mesma jogada.
- Regra 8** - O local Parque é o box surprise, podendo ser acessado uma única vez no jogo e a partir da 4 rodada. Ele poderá escolher 1 carta e ler em voz alta e fazer a ação descrita. **(ODS 1 à 17)**
- Regra 9** - O jogador deverá escolher 2 temas e juntar 2 win em cada tema escolhido, totalizando 4 cartas win. Deverá observar que cada carta tem o símbolo correspondente. **(ODS 1 à 17)**
- Regra 10** - Vence o 1º jogador que juntar 2 cartas win em dois temas (total de 4 cartas). **(ODS 1 à 17)**

Figura 5 – Guia do jogo

Em seguida, foi submetido a uma nova avaliação utilizando as mesmas perguntas conforme a Figura 6.

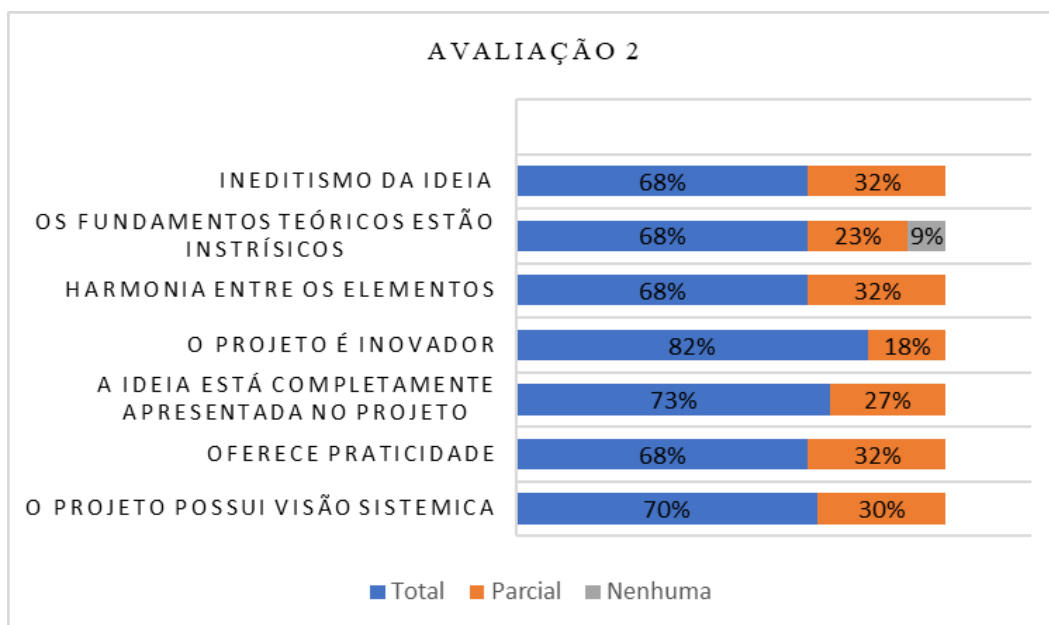


Figura 6 – Resultados da segunda avaliação

Os resultados obtidos após as alterações indicam uma melhora significativa: agora, 68% dos avaliadores consideram plenamente atendidos os critérios de ineditismo,



fundamentos teóricos, harmonia entre elementos e praticidade. Além disso, entre 70% e 80% dos avaliadores atribuíram pontuação máxima para inovação do projeto, clareza na apresentação da ideia e visão sistêmica. Esses resultados indicam um aprimoramento na coerência teórica, na integração dos elementos do projeto e na sua aplicabilidade, reforçando seu potencial inovador e sua viabilidade prática.

4. **Considerações finais**

O Jogo Leadership demonstrou ser uma ferramenta promissora para engajar os participantes no aprendizado e na reflexão sobre os ODS. Mediante dinâmicas interativas os jogadores são incentivados a pensar estrategicamente e a ler as cartas, absorvendo gradualmente os conceitos sobre os temas propostos.

Os resultados obtidos nas avaliações indicam que a proposta foi bem recebida, destacando-se pela inovação, coerência e alinhamento teórico. No entanto, após o feedback recebido pelos avaliadores ajustes foram necessários para aprimorar a clareza das regras e a integração dos elementos, melhorando a experiência.

Dessa forma, o estudo reforça o potencial dos jogos como uma metodologia ativa no desenvolvimento de competências, promovendo não apenas a absorção de conhecimento, mas também a aplicação prática dos conceitos aprendidos. O Leadership pode ser um modelo eficaz a ser aplicado para públicos diversos, como crianças, adolescentes e profissionais de diferentes áreas. Para crianças, por exemplo, a linguagem das cartas pode ser simplificada e os cenários incluir mais situações escolares o que permite maior proximidade da realidade infantil. Em treinamentos corporativos pode-se incluir temas voltados a ESG, compliance e iniciativas de conscientização social. Por fim, o jogo demonstra ser uma ferramenta eficaz na formação de estudantes e profissionais, contribuindo diretamente para a criação de um ambiente mais consciente e em sintonia com as demandas globais.

5. **Declaração de direitos**



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

O(s)/A(s) autor(s)/autora(s) declara(m) ser detentores dos direitos autorais da presente obra, que o artigo não foi publicado anteriormente e que não está sendo considerado por outra(o) Revista/Journal. Declara(m) que as imagens e textos publicados são de responsabilidade do(s) autor(s), e não possuem direitos autorais reservados a terceiros. Textos e/ou imagens de terceiros são devidamente citados ou devidamente autorizados com concessão de direitos para publicação quando necessário. Declara(m) respeitar os direitos de terceiros e de Instituições públicas e privadas. Declara(m) não cometer plágio ou auto plágio e não ter considerado/gerado conteúdos falsos e que a obra é original e de responsabilidade dos autores.

6. Referências

1. Organização Das Nações Unidas (ONU). Transformando nosso mundo: A agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. Nova York: ONU, 2015. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>. Acesso em: 16 mar. 2025.
2. Global Reporting Initiative (GRI). Integrando os ODS nas estratégias corporativas. Amsterdã: GRI, 2020. Disponível em: <https://www.globalreporting.org>. Acesso em: 16 mar. 2025.
3. GODOI, Jéssica Luana de França. Práticas de ESG nas empresas brasileiras: desafios e perspectivas. Orientadores: Leonardo Mesquita; Jânio Itiro Akamatsu. 2024. 80f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Engenharia Elétrica) - Faculdade de Engenharia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Guaratinguetá, 2024. Disponível em: <https://hdl.handle.net/11449/259893>. Acesso em 16 mar. 2025.
4. SEPULVIDA, L. M. Implementação e as dificuldades de iniciativas de sustentabilidade e ESG em empresas da indústria química para alcançar as metas das ODS da ONU. Trabalho de conclusão de graduação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/23105>. Acesso em: 16 mar. 2025.
5. RACOWSKI, I.; MACIEL, C. Análise da implementação dos objetivos da agenda 2030 em uma companhia multinacional de chocolates. FTT Journal of Engineering and Business, 2023. Disponível em: <https://saijournal.cefsa.org.br/index.php/FTT/article/view/489>. Acesso em: 16 mars. 2025.



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

6. GREJO, Letícia Matioli; LUNKES, Rogério João; ROSA, Fabricia Silva Da. O compromisso com a sustentabilidade, alinhamento com os ODS e práticas sustentáveis influenciam no valor de mercado das empresas? GCG: Revista de Globalización, Competitividad y Gobernabilidad, ISSN 1988-7116, v. 18, n. 2, p. 98–115, 2024.
7. SANTOS, Siméia de Azevedo. Gamificação como estratégia de aprendizagem significativa: contribuições para a formação continuada de professores de matemática. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/22153/2/Sim%C3%A9ia%20de%20Azevedo%20Santos.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2025.
8. OLIVEIRA, A. G. F. A gamificação aplicada no desenvolvimento de competências e no engajamento de colaboradores nas organizações. Trabalho de conclusão de curso, Universidade Federal de Alagoas (UFAL), 2023. Disponível em: <https://ud10.arapiraca.ufal.br/repositorio/publicacoes/4613>. Acesso em: 16 mar. 2025.
9. SANTINHO, C. C. A utilização da gamificação para engajamento de equipes: um estudo de caso sobre a aplicação de um jogo empresarial em uma instituição financeira. Dissertação de Mestrado, Fundação Getulio Vargas (FGV), 2018. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10438/20681>. Acesso em: 16 mar. 2025.
10. KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, ISBN 9781118096345, 2012.
11. BÜRGER, Carlos Alberto Coletto; GHISLENI, Taís Steffenello. Educação e jogos: análise educacional sobre a implementação de jogos em ambientes de ensino. Research, Society and Development, v. 8, n. 4, p. e900, 2019. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v8i4.900>.
12. SANTOS, A. A.; PEREIRA, O. J. (2020). A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. EVISTA ELETRÔNICA ESQUISEDUCA, 11(25), 480–493. <https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/899>. Acesso em: 16 mar. 2025.



REVISTA SOCIEDADE CIENTÍFICA, VOLUME 8, NÚMERO 1, ANO 2025

13. VIANNA, Yugo; et al. Gamification, INC: Como reinventar empresas a partir de games. Rio de Janeiro: MJV Press, ISBN 978-85-65424-09-7, 2014.
14. VENTRICE, Cindy. Make their day! Employee recognition that works: Proven ways to boost morale, productivity, and profits. Oakland: Berrett-Koehler Publishers, ISBN 1458777588, 2009.
15. WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, ISBN 1613630239, 2012.