

**EVIDÊNCIAS DE DESIGN EDUCACIONAL UNINDO
EDUCOMUNICAÇÃO E GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA
PÚBLICA: uma revisão sistemática de literatura**

EVIDENCIA DEL DISEÑO EDUCATIVO QUE UNE EDUCOMUNICACIÓN Y
GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN PÚBLICA BÁSICA: una revisión
sistemática de la literatura

EVIDENCE OF EDUCATIONAL DESIGN INTEGRATING
EDUCOMMUNICATION AND GAMIFICATION IN PUBLIC BASIC
EDUCATION: a systematic literature review

Nathalie Suelen do Amaral Gonçalves¹

Phillip Vilanova Ilha²

Michel Mansur Machado³



Resumo

Este estudo aborda a realização de revisão sistemática de literatura para identificar artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais, nos últimos 10 anos, que tratam do design educacional unindo educomunicação e gamificação. Para tanto, foram selecionadas as bases de dados e os termos de busca para garantir a relevância dos artigos incluídos na análise, tendo como objetivo fornecer uma visão geral das publicações sobre o desenvolvimento de design educacional relacionado à educomunicação e gamificação na educação básica pública. Além disso, visou identificar iniciativas de formação de professores nessa área. Os resultados indicam um aumento nas publicações relacionadas ao design gamificado nos últimos anos e a maioria dos artigos analisados se concentra em design gamificado. Contudo, muito poucos são os referentes a design educacional, ou abordando ambos os temas. Também é observada uma carência de iniciativas de formação de professores que abordam o design educacional unindo educomunicação e gamificação na educação básica pública. Conclui-se que o uso eficaz do design educacional, envolvendo educomunicação e gamificação, pode ser uma estratégia promissora para melhorar a

¹ Mestre em Educação em Ciências. Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências. Uruguaiana. RS. Brasil. E-mail: nathaliegongalves@unipampa.edu.br

² Doutor em Educação em Ciências. Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências. Santa Maria. RS. Brasil. E-mail: phillip.ilha@ufsm.br

³ Doutor em Ciências Biológicas. Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA). Programa de Pós-graduação em Educação em Ciências. Uruguaiana. RS. Brasil. E-mail: michelmachado@unipampa.edu.br

Como referenciar este artigo:

GONÇALVES, Nathalie Suelen do Amaral; ILHA, Phillip Vilanova; MACHADO, Michel Mansur. Evidências de design educacional unindo educomunicação e gamificação na educação básica pública: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 27, e7867, 2025. DOI: <http://doi.org/10.22196/rp.v22i0.7867>

motivação, o engajamento, uma aprendizagem ativa e a criticidade dos alunos na educação básica pública.

Palavras-chave: Educação básica. Métodos de ensino. Formação continuada.

Resumen

Este estudio aborda la realización de una revisión sistemática de la literatura para identificar artículos publicados en revistas nacionales e internacionales, en los últimos 10 años, que aborden el diseño educativo combinando educomunicación y gamificación. Para ello, se seleccionaron bases de datos y términos de búsqueda para asegurar la relevancia de los artículos incluidos en el análisis, con el objetivo de brindar una visión general de las publicaciones sobre el desarrollo del diseño educativo relacionadas con la educomunicación y la gamificación en la educación básica pública. Además, tuvo como objetivo identificar iniciativas de formación continua del profesorado en esta área. Los resultados indican un aumento de publicaciones relacionadas con el diseño gamificado en los últimos años y la mayoría de los artículos analizados se centran en el diseño gamificado. Sin embargo, muy pocos hacen referencia al diseño educomunicativo, o abordan ambos temas. También faltan iniciativas de formación continua del profesorado que aborden el diseño educativo, combinando educomunicación y gamificación en la educación básica pública. Se concluye que el uso efectivo del diseño educativo, que involucra educomunicación y gamificación, puede ser una estrategia prometedora para mejorar la motivación, el compromiso, el aprendizaje activo y la criticidad de los estudiantes de la educación básica pública.

Palabras clave: Educación Básica. Métodos de Enseñanza. Formación Continua del Profesorado.

Abstract

This study addresses the execution of a systematic literature review to identify articles published in national and international journals over the last 10 years that deal with an educational design integrating educommunication and gamification. To achieve this, databases and search terms were selected to ensure the relevance of the articles included in the analysis to provide an overview of publications related to the development of educational design in connection with educommunication and gamification in public basic education. Additionally, it aimed to identify continuous teacher education initiatives in this area. The results indicate increased publications on gamified design in recent years, with most analyzed articles focusing on gamified design. However, very few pieces pertain to educommunicative design or address both themes. There is also a shortage of continuous teacher education initiatives that address educational design integrating educommunication and gamification in public basic education. It is concluded that the effective use of educational design involving educommunication and gamification can be a promising strategy to enhance students' motivation, engagement, active learning, and critical thinking in public basic education.

Keywords: Basic Education. Teaching Methods. Continuous Teacher Education.

Introdução

A inclusão e integração dos meios de comunicação nas práticas escolares torna-se imprescindível, ao passo que estão cada vez mais presentes, tanto quanto a

tecnologia, no cotidiano da sociedade. Essa integração proporciona contribuições no desenvolvimento crítico, reflexões que embasam tomada de decisões, empoderamento e cidadania dos estudantes. Outra contribuição importante é a viabilidade para tornar mais atrativo o processo de ensino-aprendizagem para o aluno (Nonato; Reis; Paixão, 2017). Neste sentido de busca por novos aportes teórico-metodológicos, trazemos o conceito da Educomunicação, uma vertente que visa melhorar o coeficiente comunicativo das ações educativas, atentando também para a inclusão de tecnologias da informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem (Soares, 2002).

Segundo Citelli, Soares e Lopes (2019), a Educomunicação é uma área voltada para o entendimento dos vínculos comunicativo-educativos, assim como também vem ao encontro das linguagens, mas sobretudo, do diálogo, pois, sem ele, a educomunicação não passaria de uma utopia. Para tanto, o diálogo está diretamente relacionado à educação, ao passo que Paulo Freire, em sua obra *Pedagogia da Autonomia* (2011, p. 46) explica que “[...] a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados”.

Neste contexto, verifica-se que a realização de ações e utilização de recursos provenientes dos meios comunicativos já se faz presente no dia a dia da sociedade, como mencionado anteriormente, e exerce grande influência sobre a formação de opinião das pessoas, e sendo assim, é de extrema importância a inserção desses meios também na escola (Kaminski; Silva; Boscarioli, 2018). Mas com que finalidade? Com a significativa finalidade do exercício de tolerância; das competências de dialogar e intervir de forma cidadã, expandindo a cidadania comunicativa; do reconhecimento e valorização das formas democráticas, ciências e artes, mediante reflexão e criticidade. Portanto, a educomunicação tem o propósito de afirmar os princípios da cidadania em uma sociedade permeada pelos processos de comunicação (Citelli; Soares; Lopes, 2019).

Ademais, no viés da viabilidade para tornar mais atrativo o processo de ensino-aprendizagem, surge uma metodologia ativa promissora que permite uma prática baseada nas mecânicas de jogos sem necessariamente incluir a mediação de

um dispositivo tecnológico: a gamificação. Para trabalhar com essa metodologia, é preciso inicialmente apropriar-se dos elementos de jogos, de modo a articular reflexões e ações a partir do uso de mecanismos e dinâmicas dos jogos para a resolução de problemas, visando a motivação e engajamento dos estudantes (Coelho *et al.*, 2022; Busarello; Ulbricht; Fadel, 2014).

Contudo, é importante ressaltar que o uso de elementos de jogos em sala de aula por si só, sem o devido planejamento, sistematização, atenção para a intencionalidade pedagógica e impactos socioemocionais, não necessariamente soluciona a apatia nos processos de aprendizagem (Lee; Hammer, 2011). É preciso à equipe que está planejando a gamificação (ou em muitos casos, ao professor), em primeiro lugar, conhecer o usuário, os alunos, enfim, aquele que participará da experiência gamificada. Ou seja, a elaboração de atividades gamificadas devem sempre estar centradas naqueles que as vivenciarão, no perfil daqueles indivíduos. E a partir daí considerar a relação entre o “jogador/indivíduo/aluno” e a interface, recursos, jogabilidade, regras, arte, vivências prévias, narrativa e contexto (Figueiredo; Paz; Junqueira, 2015).

Outrossim, abordamos inicialmente sobre o que é *design* (para posteriormente discutir sobre o *Design* Educacional). Segundo Guillermo (2002), *design* é uma palavra inglesa (amplamente utilizada na língua portuguesa) que está associada à ideia de projetar, planejar, conceber, designar. Assim como, na língua espanhola, é chamado *diseño*. Termo este que segundo Coelho (2011) também pode ser entendido como uma práxis cujo objetivo é criar artefatos, devidamente acompanhada da teoria (tanto no que diz respeito à fundamentação como à crítica). E ainda segundo Bürdek (2010), o *design* transforma o vago em determinado, através da diferenciação progressiva, onde a ciência do *design* corresponde à ciência da determinação. Tudo isso, resumindo-se em uma “concepção, plano, ou intenção de criar ou fazer alguma coisa” (Neves *et al.*, 2012, p. 5).

No campo educacional, segundo Filatro (2008), o *design* é uma ação inovadora que busca atender as necessidades de uma comunidade (por exemplo, escolar), com o objetivo de conceber produtos ou soluções para esses fins. Assim, pode ser utilizado como uma “ferramenta catalisadora de programas de formação

pedagógica de professores” (Casanova; Pessoa, 2020, p. 5). Ele demanda coerência entre a(s) teoria(s) da aprendizagem em que se fundamenta o processo e as demais decisões, como objetivos pedagógicos, recursos e estratégias, e avaliações (Borges; Sousa, 2019). Assim, nessa perspectiva onde o processo de ensino-aprendizagem no Brasil ainda detém na prática, usualmente, o aluno como um simples receptor de conteúdos e informações, verifica-se como não atrativo para o aluno e resulta em baixo envolvimento e engajamento deles em sala de aula. Sendo assim, neste cenário de evolução da educação, o *Design* Educacional busca promover estratégias dinâmicas para o aprendizado, incluir conforme for possível as tecnologias e com objetivos de aperfeiçoar alguns paradigmas no processo educativo (De Carvalho; Obregon, 2022).

Por fim, o objetivo deste estudo é fornecer uma visão geral de artigos publicados em periódicos nos últimos 10 (dez) anos sobre desenvolvimento de *design* educacional sobre os temas de educomunicação e gamificação voltados para a educação básica pública. Ainda, é importante ressaltar que este estudo de mapeamento é parte de um projeto de tese em andamento onde os autores investigam a formação continuada de professores através da construção colaborativa de design educacional unindo educomunicação e gamificação voltado para a educação básica pública. Assim, temos também como objetivo secundário deste mapeamento sistemático identificar as iniciativas de formação de professores sobre *design* educacional voltado para educomunicação e gamificação na educação básica.

1 Percurso metodológico

Neste estudo se realizou a análise das produções científicas que tratam sobre *design* integrando gamificação e/ou educomunicação na educação básica. Para tanto, realizou-se uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL), que segundo Galvão e Ricarte (2019), é uma modalidade de pesquisa que se desenvolve através de protocolos específicos, e que busca entender o corpus documental, especialmente, verificando o que funciona e o que não funciona num dado contexto. Pode-se dizer então, que a RSL é uma pesquisa científica que contém seus próprios objetivos,

questões de pesquisa, métodos e resultados.

A elaboração do protocolo da RSL ocorreu com base nos delineamentos de revisão sistemática sugeridas por Galvão e Ricarte (2019), pautando-se nas seguintes etapas:

- 1) Delimitação da questão de pesquisa;
- 2) Seleção das bases de dados onde se fará a busca dos artigos;
- 3) Elaboração da estratégia de busca, onde delimitamos os termos de busca, campos em que aparecem, datas, idiomas como se fossem “filtros” da busca em cada base de dados, bem como também os operadores booleanos “AND”, “OR”, e “AND NOT” para uma busca mais eficiente e segura, para então seguir na seleção e sistematização de dados (Galvão; Ricarte, 2019).

Portanto, como primeira etapa do protocolo, definiu-se as seguintes questões de pesquisa norteadoras do estudo:

QP1: “Quais as evidências de uso de design educacional unindo educomunicação e gamificação na educação básica pública?”

QP2: “Qual o panorama de publicações em periódicos nacionais e internacionais dos últimos 10 anos sobre design educacional na temática da educomunicação e/ou gamificação voltado para a educação básica pública?”

QP3: “Quais as evidências de educomunicação e gamificação e suas potencialidades enquanto resultados, encontradas nos artigos da RSL realizada?”

QP4: “Quais as evidências de iniciativas de formação de professores sobre design educacional voltado para educomunicação e/ou gamificação nos artigos da RSL realizada?”

Em seguida, definiu-se os seguintes termos de busca para fazer em cada base de dados escolhida: “*design*” AND “*educomunicação*”, “*design*” AND “*educommunication*”, “*design*” AND “*educomunicación*”, “*diseño*” AND “*educomunicación*”, “*gamificação*” AND “*educomunicação*”, “*gamification*” AND “*educommunication*”, “*gamificación*” AND “*educomunicación*”, “*design*” AND “*gamificação*”, “*design*” AND “*gamification*”, “*design*” AND “*gamificación*” e “*diseño*” AND “*gamificación*”. Esses termos de buscas foram escolhidos com base nos resultados que se busca obter, como por exemplo, artigos nacionais e internacionais

nas linguagens português, inglês e espanhol, sobre *design* e gamificação, *design* e educomunicação e artigos unindo ambos os temas (educomunicação e gamificação). Também optou-se por buscar “artigos revisados por pares” (nos idiomas português, inglês e espanhol) de acesso aberto. Os termos de busca foram considerados estando no título, resumo ou palavras-chaves dos artigos em todas as bases de dados consideradas para este estudo, bem como, foi incluído o parâmetro de tempo de até 10 anos para as publicações.

As bases de dados definidas para consulta foram: Scopus; Periódicos Capes e Web of Science. Como primeira etapa, as buscas foram realizadas em março de 2023 onde obtiveram-se no total 858 resultados, como segunda etapa foram realizadas as exclusões dos artigos repetidos (critério de exclusão inicial), como podemos observar na figura 1.

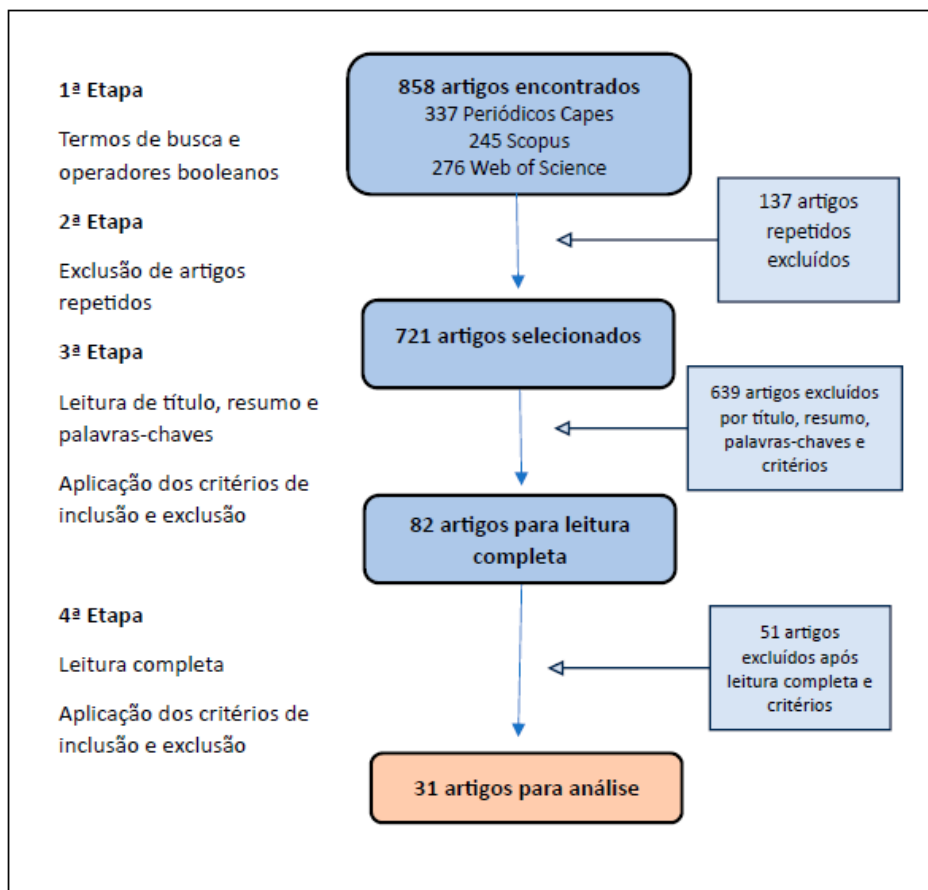
A partir da seleção inicial, na terceira etapa deu-se início à análise pelos pesquisadores, através da leitura de título, resumo e palavras-chaves, de modo a avaliar os estudos e identificar aqueles relevantes para responder às questões de pesquisa, principalmente no sentido de artigos voltados para a área educacional. Sendo assim, o conjunto de 721 artigos foi reduzido para 82 relacionados às evidências de *design* em gamificação e/ou educomunicação na educação básica. Durante esta triagem, critérios de inclusão e exclusão foram adotados.

Os critérios de inclusão foram: artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais de acesso aberto, revisados por pares, nos últimos 10 (dez) anos, nos idiomas português, inglês e espanhol. Já os critérios de exclusão foram: trabalhos publicados em anais de eventos na forma de resumos, revisões de literatura e estudos que abordavam a temática investigada superficialmente, ou não em contexto da educação básica pública e também os repetidos (este último realizado na segunda etapa). Salienta-se ainda que, durante esta terceira etapa, foi possível constatar ainda que foram encontrados centenas de artigos abordando o tema na perspectiva do ensino superior. Em contrapartida, na perspectiva da educação básica, apenas algumas dezenas somando todas as bases de dados pesquisadas.

Na quarta etapa, os pesquisadores realizaram leitura completa, e novamente realizada a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão nos 82 artigos, focando

também em analisar se os estudos apresentam *design* em conjunto com a educomunicação e/ou a gamificação, e o resultado foi um subconjunto de 31 artigos para análise, conforme podemos observar na figura 1.

Figura 1 – Fluxograma da busca nas bases de dados e seleção dos artigos



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Por fim, após a seleção procedeu-se à leitura dos artigos na íntegra, onde foram analisados os seguintes parâmetros: autoria, ano de publicação, etapa educacional, país, tema, *design* (se voltado para educomunicação ou gamificação), evidências de *design* educacional, resultados e potencialidades no âmbito da gamificação, resultados e potencialidades no âmbito da educomunicação e evidências de formação de professores nos estudos. Para tanto, empregou-se a Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), fundamentada na análise categorial, onde as categorias são constituídas a partir dos temas emergentes da análise. As respostas passaram por um crivo de classificação e de quantificação, segundo a frequência de presença de itens de sentido.

2 Resultados e discussão

Estes achados são discutidos a seguir em quatro vertentes correspondentes às questões de pesquisa definidas anteriormente. Inicialmente serão discutidos os resultados referentes à QP2 “Qual o panorama de publicações em periódicos nacionais e internacionais dos últimos 10 anos sobre *design* educacional na temática da educomunicação e/ou gamificação voltado para a educação básica pública?”. Na sequência discutimos e apresentamos os resultados referentes à QP1 “Quais as evidências de uso de *design* educacional unindo educomunicação e gamificação na educação básica pública?”. Seguido pela vertente referente à QP3: “Quais as evidências de educomunicação e gamificação e suas potencialidades enquanto resultados, encontradas nos artigos da RSL realizada?”. E por fim, a apresentação de discussão e resultados da QP4 “Quais as evidências de iniciativas de formação de professores sobre *design* educacional voltado para educomunicação e/ou gamificação nos artigos da RSL realizada?”.

2.1 Qual o panorama de publicações em periódicos nacionais e internacionais dos últimos 10 anos sobre design educacional na temática da educomunicação e/ou gamificação voltado para a educação básica pública?

A partir da realização das etapas da RSL, obteve-se ao final trinta e um artigos para análise, que estão representados no quadro 1. Com a análise realizada, foi possível obter uma visão geral de artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais, nos últimos 10 (dez) anos, com evidências de planejamento e desenvolvimento de *design* educacional educ comunicativo e/ou de gamificação voltados para a educação básica pública. Neste sentido, foram encontrados artigos com publicação do ano de 2015 até 2023, o que indica um tema emergente, que vem nos últimos anos ganhando evidência e se consolidando, ao passo que 84% por cento dos artigos selecionados são dos últimos cinco anos, sendo observado um significativo aumento das publicações deste tema atualmente.

Quadro 1 – Artigos selecionados para análise

Autores e Ano	Periódico	Etapas educacional	País	Tema	Design voltado para
Hernando <i>et al.</i> , (2015)	Apunts Educació Física y Deportes	ensino secundário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Paulino e Empinotti, (2017)	Revista Observatório	ensino fundamental	Brasil	História e Ciências Sociais	educomunicação e gamificação
Garcia-Sanjuán <i>et al.</i> , (2018)	Computers & Education	ensino primário	Espanha	Diversos	gamificação
Kaminski <i>et al.</i> , (2018)	Revista Prática Docente	ensino fundamental	Brasil	Sustentabilidade e Nutrição	educomunicação e gamificação
Pérez-Maíllo <i>et al.</i> , (2018)	Comunicación y Sociedad	ensino secundário	Espanha	Alfabetização midiática	educomunicação
Silva <i>et al.</i> , (2019)	Revista Brasileira de Ensino de Física	ensino médio	Brasil	Geometria	gamificação
Nand <i>et al.</i> , (2019)	Smart Learning Environments	ensino primário	Nova Zelândia	Números e operações matemáticas	gamificação
Holguin-Alvarez <i>et al.</i> , (2019)	Apuntes Universitarios	ensino primário	Peru	Números e operações matemáticas	gamificação
Torres <i>et al.</i> , (2019)	Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	ensino secundário	Espanha	Competência social e cidadania	gamificação
Tuluk e Yurdugul, (2020)	International Journal of Assessment Tools in Education	ensino secundário	Turquia	Números e operações matemáticas	gamificação
Núñez-Gómez <i>et al.</i> , (2020)	Estudios Sobre Educación	ensino primário	Espanha	Competência social e cidadania	educomunicação
Tamtama <i>et al.</i> , (2020)	International Journal of Engineering Pedagogy	ensino primário	Indonésia	Linguagens	gamificação
Martínez-Hita e Miralles-Martínez, (2020)	Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado	ensino primário	Espanha	História e Ciências Sociais	gamificação
Carrillo-López <i>et al.</i> , (2021)	Sportis, Scientific Technical Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity	ensino primário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Moreno-Guerrero <i>et al.</i> , (2021)	Retos	ensino secundário	Espanha	Nutrição	gamificação

Torres-Rojas <i>et al.</i> , (2022)	Gac Méd Caracas	educação infantil	Colômbia	Consciência emocional	gamificação
Choi <i>et al.</i> , (2022)	Sustainability	ensino fundamental	Coréia do Sul	Ciência da computação	gamificação
Alsadoon <i>et al.</i> , (2022)	Heliyon	ensino fundamental	Arábia Saudita	Ciência da computação	gamificação
Soriano-Pascual <i>et al.</i> , (2022)	Children	ensino secundário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Montiel-Ruiz <i>et al.</i> , (2022)	Contemporary Educational Technology	ensino secundário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Kuswandi e Fadhli, (2022)	Cogent Education	ensino primário	Indonésia	Linguagens e leitura	gamificação
Oliveira <i>et al.</i> , (2022)	Smart Learning Environments	ensino fundamental	Brasil	Números e operações matemáticas	gamificação
Leitão <i>et al.</i> , (2022)	Education and Information Technologies	ensino secundário	Portugal, Reino Unido	Sustentabilidade e oceanos	gamificação
Fernandez-Rio <i>et al.</i> , (2022)	European Physical Education Review	ensino secundário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Plata-Gómez <i>et al.</i> , (2022)	Academia y Virtualidad	ensino secundário	Colômbia	Sustentabilidade e oceanos	gamificação
Martín <i>et al.</i> , (2022)	Retos	ensino primário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação
Riera e Bautista, (2022)	Retos	ensino secundário	Espanha	Genética	gamificação
García-Tudela, (2022)	Tendencias Pedagógicas	ensino infantil e primário	Espanha	Competência social e cidadania	educomunicação e gamificação*
López <i>et al.</i> , (2022)	EA Escuela Abierta	ensino primário	Espanha	Ciências da Natureza	gamificação
Martínez, (2023)	Revista Internacional de Cultura Visual	ensino fundamental, ensino médio	Colômbia	Alfabetização midiática	educomunicação
Flores-Aguilar <i>et al.</i> , (2023)	Apunts Educación Física y Deportes	ensino secundário	Espanha	Educação Física e Saúde	gamificação

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Também podemos observar no quadro acima, que 80% por cento das publicações referem-se a evidências unicamente de *design* gamificado, 10%

unicamente de *design* educacional, e 10% apresentaram evidências de *design* educacional e gamificado. Essa frequência nos mostra que ainda há relativamente poucos artigos publicados sobre *design* em educação em comparação com *design* em gamificação. Assim como, também há poucos artigos publicados em periódicos com evidências de design incorporando educação e gamificação (voltados para a educação básica). Essa informação pode vir ao encontro da análise de Guillermo Orozco Gómez (2014) que apenas há pouco tempo se voltou a reconhecer a centralidade do comunicativo e da mediação midiática, para o mundo acadêmico da comunicação.

Ainda neste aspecto, há um artigo que incorpora educação e gamificação, apesar de não mencionar a educação no título, palavras-chaves e no corpo do artigo. Mas, através da análise aprofundada da abordagem adotada pelos autores revelou que, de fato, eles incorporaram elementos da educação em seu projeto de *design* educacional, ainda que não tenham feito menção direta a essa terminologia no texto principal. Essa constatação foi devidamente assinalada no Quadro 1, onde a presença da educação foi destacada com um asterisco, ressaltando sua relevância subentendida no contexto do estudo.

É possível verificar ainda que as publicações mais frequentes (23%) referem-se ao tema de ensino sobre Educação Física e Saúde, seguido por Números e Operações Matemáticas (13%), Competência Social e Cidadania (10%), História e Ciências Sociais (6,5%) e Ciência da Computação (6,5%) e demais assuntos, como expostos no quadro 4. De qualquer forma, vê-se uma variedade ampla de temas relacionados às habilidades e competências previstas para a educação básica no currículo escolar dos mais diversos países provenientes das escritas analisadas. Destacam-se as publicações provenientes da Espanha e Colômbia com desenvolvimento de *design* educacional na educação básica pública voltados para o ensino-aprendizagem de Alfabetização Midiática⁴ (6,5%), tema este de muita relevância ao passo que reconhece o papel fundamental da informação e da mídia no cotidiano dos indivíduos, possibilitando a liberdade de expressão e informação,

⁴ Segundo a UNESCO (2013) a Alfabetização Midiática é uma combinação de competências necessárias para a vida na atualidade, considerando todas as formas de mídia e provedores de informação independente da tecnologia utilizada.

empoderando a comunidade escolar a compreender as funções da mídia e avaliar criticamente seus conteúdos, refletindo e posteriormente tomando decisões a partir de suas reflexões críticas (Wilson *et al.*, 2013).

Ademais, foi possível observar que metade dos artigos publicados são provenientes da Espanha, onde também verifica-se a concentração de todas as publicações referentes ao tema Educação Física e Saúde pesquisados, demonstrando a busca dos pesquisadores por diferentes formas de abordar os subtemas de prática de exercícios físicos, hábitos saudáveis, competência corporal e psicológica frente à participação em atividades físicas. A Espanha é seguida pelo Brasil com 12,9% de artigos publicados em periódicos, onde os temas abordados foram mais nas áreas de matemática, sustentabilidade, história e ciências sociais, não apresentando neste levantamento pesquisa na área de educação física e saúde. Na sequência verifica-se Colômbia, Indonésia, Portugal, Reino Unido, Arábia Saudita, Coreia do Sul, Turquia, Peru e Nova Zelândia, dentro dos banco de dados relacionados na metodologia desta pesquisa.

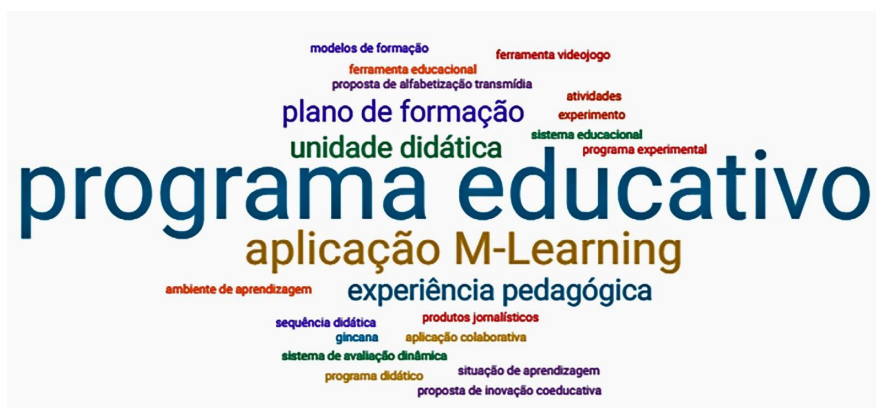
2.2 Quais as evidências de uso de design educacional unindo educomunicação e gamificação na educação básica pública?

As evidências de *design* educacional encontradas nos artigos selecionados vem ao encontro das fundamentações teóricas para *design* educacional, que segundo Coelho (2011) o *design* educacional pode ser entendido como uma práxis cujo objetivo é criar artefatos, devidamente acompanhados da teoria, necessitando ser fundamentados. Neste sentido, foram encontrados planejamentos e posterior criação de artefatos, devidamente acompanhados da teoria e conceitos nos artigos ao realizar a análise. Transformando ciclicamente assim, o vago em determinado, através da diferenciação progressiva (Bürdek, 2010). Dessa forma, em cada um dos artigos foi possível identificar primeiramente uma necessidade específica de uma comunidade escolar da educação básica pública, como, por exemplo, uma melhor forma de trabalhar em sala de aula com o controle de emoções, permitindo um ambiente mais saudável para os estudantes (Torres-Rojas *et al.*, 2022); como

suscitar o interesse dos estudantes na aquisição de conhecimentos complexos (Choi *et al.*, 2022); como aprimorar a problemática da falta de motivação dos estudantes para a assimilação de conteúdos escolares (Silva *et al.*, 2019); ou então como aumentar o interesse do aluno em iniciar e manter atividades físicas no seu cotidiano (Montiel-Ruiz *et al.*, 2023). A análise evidencia que as questões identificadas no contexto escolar constituem-se como elementos norteadores fundamentais para os estudos sistematizados e apresentados no quadro 1.

No encadeamento, são planejadas possíveis ações, ou produtos, para alcançar esses objetivos que nascem das necessidades locais na comunidade escolar. Em sua expressiva maioria, as ações, soluções ou produtos apresentam estrutura cíclica e iterativa, constituída por etapas sequenciais e recorrentes que abrangem: planejamento, desenvolvimento, implementação, avaliação e readequações, configurando um processo contínuo de aperfeiçoamento. Dessa forma, seguindo na visão de Filatro (2008), onde vê-se o *design* como uma ação inovadora que busca atender as necessidades de uma comunidade com o objetivo de conceber produtos ou soluções para esses fins. Os produtos (ou soluções) desenvolvidos presentes nos artigos na sua maioria podem ser verificados na nuvem de palavras representada na figura 2, que foi confeccionada com a ferramenta digital Infogram, item “Wordcloud Chart” (ou gráfico de nuvem de palavras). Através da importação de todos os termos encontrados, a ferramenta disponibiliza o termo com um tamanho de fonte proporcional à(s) sua(s) ocorrência(s) no texto dos artigos.

Figura 2 – Nuvem de palavras com termos constantes dos artigos de acordo com sua frequência



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

O objetivo da nuvem de palavras foi representar visualmente termos utilizados

pelos autores das publicações para definir seus produtos e soluções de *design*. Podemos verificar que nas publicações não possuem um conceito único para seus produtos de *design* educacionais, sendo observadas pequenas variações de termos que por vezes podem (ou não) ter o mesmo significado. Então, na questão de produtos de *design* educacional, verificamos termos, como: ferramenta videojogo⁵, que pode ser considerada como ferramenta educacional; programa educativo, termo mais frequentemente utilizado (também encontrado programa didático e programa experimental), no sentido de conjunto amplo de atividades e recursos organizados de forma sistemática e planejada, aqui voltados para a sala de aula; aplicação *M-Learning*, já quando no sentido de software desenvolvido (e aplicação colaborativa), apresentando significado mais voltado para o planejamento e desenvolvimento de uma experiência gamificada visando a aprendizagem por dispositivos móveis com característica *touchscreen*; planos (e modelos) de formação também foram termos semelhantes encontrados. Todavia, não quer dizer necessariamente que se refere a formação de professores (conforme analisado nos textos). O termo experiência pedagógica (ou somente experiência ou experimento) também foi bastante frequente enquanto produto ou solução, onde foi identificado tanto no sentido de ser um momento (assim como situação de aprendizagem), uma aula apenas, quanto de ser uma experiência no sentido mais amplo, abrangendo várias etapas. Ainda na parte da gamificação, encontrou-se também soluções mais específicas, como, por exemplo, o termo gincana. Assim como na parte da Educomunicação, encontrou-se também, soluções mais específicas, como, por exemplo, produtos jornalísticos, ou proposta de alfabetização transmídia.

Ainda nessa linha, sobre os termos encontrados nos textos dos artigos representando evidências de *design* educacional, verificou-se um possível embaraço de terminologias quanto aos termos “programa didático”, “sequência didática” e “unidade didática”. Estes termos têm conceitos relacionados, mas apresentam diferenças na escala, principalmente a nível de detalhamento. Um programa didático é mais abrangente, fornecendo visão e objetivos gerais e geralmente abarcando um

⁵ Em sua pesquisa, Plata-Gómez *et al.*, (2022) não conceitua o termo “videojogo”, mas através da leitura e análise foi possível inferir que os autores referem-se ao termo “videojogo” como sendo um sinônimo de “videogame” ou jogo eletrônico, no caso deste estudo, voltado para a educação.

período de tempo extenso, e tem como características ser aberto, crítico e não-dogmático. Uma sequência didática apresenta-se como um conjunto de atividades ordenadas e estruturadas do início ao fim, visando objetivos educacionais, com mais detalhamento que um programa didático. Já a unidade didática é ainda mais específica e traz em detalhes em torno de temas e conceitos específicos, bem como recursos, cronograma, atividades, metodologias e estratégias e geralmente está contida dentro da sequência didática (Zabala, 2014).

Todavia, ao final da análise, percebeu-se uma orientação adequada em relação aos termos, destacando, por exemplo, os dois artigos que delinearam o termo unidade didática para seu produto de *design*, a unidade ocorreu ao longo de 12 aulas, durante um trimestre, do ano letivo e tiveram alto grau de detalhamento nos textos (Hernando *et al.*, 2015; Torres *et al.*, 2019). Na representação de produto de *design*, sendo a sequência didática, os autores Silva e colaboradores (2019) detalharam as etapas da sequência didática, as metodologias e recursos utilizados, formatos, tópicos específicos, a serem trabalhados na implementação e como se daria a avaliação. Já no artigo que definiu o produto de *design* educacional planejado e desenvolvido sob a forma de programa didático, os autores definiram de maneira explícita que o programa didático abrange um curso, no qual uma das unidades didáticas do referido curso possui uma extensão de 20 aulas, como tema “El viaje a Healthy Land” ou “A viagem para a terra saudável” (tradução nossa) (Martín *et al.*, 2022).

Segundo as evidências de *design* educacional identificadas, foi verificado que os autores dos artigos basearam seus projetos em teorias bem fundamentadas, e como 80% dos artigos tem seus produtos de *design* vinculados exclusivamente à gamificação, e 10% têm seus produtos de *design* vinculados à gamificação e também à educomunicação, foi observado nestes artigos uma fundamentação teórica sobre gamificação significativa. Todavia, nos demais 10% dos artigos que tratavam exclusivamente de produtos de *design* educacionais e também outros 10% que tratavam de ambos os temas (considerado acima), continham o termo educomunicação apenas nas palavras-chaves, mas seu embasamento teórico não abarcava explicitamente a educomunicação (contemplando Alfabetização Midiática ou

Transmídia e seus elementos - cinema, rádio, teatro...). Contudo, alguns dos artigos trazem uma significativa fundamentação teórica sobre a educomunicação. Houve um artigo (García-Tudela, 2022) que não fez menção ao termo educomunicação de nenhuma forma, todavia, através da leitura e análise foi possível verificar que o estudo envolvia claramente a educomunicação (além da gamificação).

Outras teorias identificadas como principais nos artigos como fundamentação teórica para o planejamento e desenvolvimento de produtos ou soluções de *design* são: a Teoria da Autodeterminação (SDT) de Deci e Ryan (2013), assim como a Teoria do Flow de Mihaly Csikszentmihalyi (1991). Ambas as teorias estão relacionadas à motivação e ao bem-estar psicológico, visando compreender e promover estados motivacionais que estão associados a experiências mais satisfatórias e produtivas (Silva *et al.*, 2019). Nesse sentido, elas estavam presentes em uma quantidade significativa dos artigos selecionados, buscando subsídios para o desenvolvimento de um produto de *design* que viesse a solucionar a questão ou dificuldade inicialmente encontrada em seus estudos.

2.3 Quais as evidências de educomunicação e gamificação e suas potencialidades enquanto resultados, encontradas nos artigos da RSL realizada?

Como evidências de educomunicação, nos artigos que tratam de *design* educacionais foi possível identificar elementos educacionais como a produção (de obras ou materiais), sendo que este elemento estava presente na totalidade dos artigos voltados para a educomunicação. A presença significativa desse elemento mostra o direcionamento aos objetivos principais da educomunicação, que busca promover o empoderamento e estimular a produção de obras, materiais, conteúdos, com foco educativo e consciente (Escobar; Zuravski E Machado, 2023). Outrossim, também foram identificados outros elementos ou abordagens característicos da educomunicação, pois permite a utilização da mídia como mediadora nos processos educativos, como vídeos, divulgação, panfletos e cartazes, filmes, rádio, teatro, música, revistas, audiovisual, internet e hiperlinks,

interatividade, podcast, televisão.

Nesse sentido, podemos verificar através dos resultados encontrados nos artigos relacionados à educomunicação, a percepção das potencialidades do uso de *design* educ comunicativo na educação básica que apontam o aumento da motivação e engajamento dos estudantes ao desempenhar as atividades envolvendo o conhecimento e produção de mídias, demonstrando também mais dispostos a produzir, ouvir e refletir sobre o meio de comunicação rádio, mostrando-se mais propensos ao formato digital. Outra potencialidade importante apontada pelos resultados é a constatação de mudanças favoráveis na função criativa dos estudantes pertencentes a grupos de controle utilizando propostas educ comunicativas, com o grupo de controle não demonstrando essas mudanças.

Ademais, outra potencialidade significativa constatada nos resultados foi o êxito em trabalhar de forma cotidiana através de *design* educ comunicativo assuntos extremamente relevantes e pertinentes como a igualdade de gênero. O estudo de García-Tudela (2022), demonstrou por meio de seus resultados que ações gamificadas e educ comunicativas proporcionaram um clima ideal onde educadores e educandos e suas famílias aprenderam e refletiram sobre a igualdade de gênero propiciando o pensamento crítico, a empatia e o compromisso social enquanto cidadãos. Em outros estudos analisados constatou-se também enquanto potencialidade a integração entre conhecimentos pedagógicos, curriculares e de mídia que ao final possibilitou a construção de conhecimentos em torno da alfabetização midiática, trabalhando diferentes competências e habilidades dos estudantes.

Já na identificação de evidências de gamificação nos artigos analisados, foi possível verificar elementos de jogos como pontos, níveis e progressão, desafios, distintivos, medalhas e insígnias, tabelas de líderes ou de classificação, recompensas, *feedback*, narrativa, missões, avatares, cooperação, resolução de problemas, entre outros combinados das mais diversas formas entre eles, de maneira a possibilitar alcançar os objetivos pedagógicos previstos na etapa do planejamento em cada estudo. Nesse sentido houve destaque para a abordagem PBL (*Points, Badges, and Leaderboards*) ou em português Pontos, Distintivos e Quadro de Líderes, onde os

pontos são como recompensas que o indivíduo ganha ao completar tarefas, que podem acumular com objetivo de medir o progresso e envolvimento dos participantes. Distintivos são recompensas visuais recebidas quando se alcançam metas ou marcos, sendo geralmente exibido publicamente dentro do ambiente gamificado. Já o quadro de líderes são tabelas de classificação dos participantes comparando e ordenando os desempenhos uns dos outros, estimulando a competição. Esta abordagem estava presente em um número significativo dos artigos analisados, e representa uma maneira eficaz para promover a participação e a aprendizagem ativa, bem como também representam componentes primordiais na gamificação para motivar e envolver os participantes (Zichermann; Cunningham, 2011).

Nessa perspectiva, fica evidente a ligação entre o uso do PBL e também de outros elementos de jogos e combinações, com os resultados obtidos pelos pesquisadores dos artigos analisados, onde se destacam o potencial da gamificação para a promoção de uma aprendizagem ativa, tornando também as atividades mais atrativas e envolventes. Favorecendo assim, um aprendizado ativo, significativo e progressivo. Também foi observado nos estudantes o aumento do engajamento e da motivação, observação esta que também foi verificada no uso de *design* educacional. Outro fator importante e significativo nos resultados foi a mudança de atitudes e hábitos, no tocante à saúde e atividade física dos estudantes, bem como apresentação após avaliações de melhora na compreensão de conteúdos mais complexos, como por exemplo entendimentos sobre *blockchain*⁶, genética e óptica geométrica.

2.4 Quais as evidências de iniciativas de formação de professores sobre *design* educacional voltado para educomunicação e/ou gamificação nos artigos da RSL realizada?

Através da revisão sistemática de literatura efetuada, foi possível identificar em um, dos trinta e um artigos, a incidência de formação de professores, no estudo

⁶ Choi *et al.* (2022) em sua pesquisa explicam que muitos educandários na Coreia do Sul a partir de 2018 instituíram cursos educacionais sobre *blockchain*, que é uma tecnologia de registro distribuído, permitindo a criação de registro imutável de transação.

de Martínez (2023), tratando sobre *design* educ comunicativo, em instituições educativas na Colômbia. Segundo a autora, o objeto de estudo foram três aulas expandidas formativas sobre o uso dos meios de comunicação na escola, compondo uma mostra intencional e homogênea com intuito de fortalecer o desenvolvimento de competências e habilidades comunicativas dos jovens estudantes. A iniciativa também buscou deixar um legado pedagógico sobre o uso crítico dos meios de comunicação - e em geral das TIC - nas Instituições Educacionais do Distrito (IED) de Barranquilla.

O estudo traz no seu título o termo "transformação digital", com o objetivo de abordar a necessidade de uma maior ênfase na dimensão tecnológica no contexto da formação. Ao passo que, identificou-se que os coordenadores e mediadores encarregados da implementação do projeto demonstraram domínio no âmbito pedagógico e disciplinar. No entanto, constatou-se a carência de competência tecnológica por parte desses profissionais, bem como uma insuficiente integração entre o domínio digital e o uso de mídia em suas práticas. Para tanto, a autora utilizou do modelo TPACK (Tecnológico, Pedagógico, Conteúdo e Conhecimento) - de Mishra & Koehler (2006), com enfoque para interseção de múltiplas aprendizagens, visando contemplar tanto o contexto tecnológico quanto às peculiaridades pedagógicas. Dessa forma, a formação de uso dos meios de comunicação é considerada uma estratégia pedagógica de alfabetização que "[...] prepara jovens para o gerenciamento instrumental, intelectual e representacional através do desenvolvimento e produção de mensagens com senso crítico" (Martínez, 2023, p. 6).

Assim, o estudo traz a proposta de formação com enfoque na educomunicação e alfabetização midiática, onde coordenadores, mediadores, professores, alunos e comunidade escolar como um todo possam assumir a transformação de aprendizado híbrido digital (no âmbito formativo), oportunizando aos participantes desenvolver sua capacidade de identificar, pesquisar, avaliar, usar e aplicar informações de forma adequada e crítica. O artigo de Martínez (2023) e o estudo de Pérez-Maíllo *et al.* (2018) foram os únicos que abordaram como temática de ensino a alfabetização midiática, e apenas o artigo da autora Martínez (2023) tratou a formação continuada de professores (nesse caso direcionado a toda comunidade escolar).

Considerações finais

A revisão sistemática de literatura realizada indicou uma abundância de publicações em periódicos nacionais e internacionais nos últimos anos relacionados a *design* educacional com enfoque na gamificação, inclusive encontrando resultados semelhantes, principalmente no tocante à motivação, engajamento e aprendizagem ativa dos estudantes da educação básica. Em contrapartida, há um número consideravelmente pequeno de publicações relacionadas a *design* educacional com enfoque na educomunicação ou incorporando gamificação e educomunicação. O que pode representar uma necessidade, quando analisadas todas as potencialidades que estas estratégias oferecem.

Conclui-se também, que o planejamento, desenvolvimento e implementação de propostas ou produtos de *design* educacionais e gamificados tem ampla eficácia nos quesitos de aumento da motivação e engajamento, favorecimento de mudanças de atitudes e hábitos, promoção de uma aprendizagem ativa, desenvolvimento de diferentes habilidades e competências, reflexão e criticidade dos estudantes, entre outros. Todavia, para tanto, é necessário que o professor conheça que essas potencialidades são possíveis através dessas estratégias, através dos elementos de jogos e elementos educacionais com uma intencionalidade pedagógica bem clara e definida.

Contudo, percebe-se um déficit nas iniciativas de formação de professores abordando o *design* educacional, incorporando educomunicação e gamificação. Dessa forma, mostrando-nos essa necessidade emergente para que mais comunidades escolares alcancem essa diversidade de estratégias e potencialidades em prol da criticidade, motivação e engajamento dos estudantes na educação básica pública.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BORGES, Jussara; SOUSA, Daniel dos Santos. Design educacional para a promoção de competências infocomunicacionais na educação online. **ECCOM: Revista de**

Educação, Cultura e Comunicação do Curso de Comunicação Social das Faculdades Integradas Teresa D'Ávila-Fatea, São Paulo, v. 10, n. 20, p. 49-66, 2019. DOI: <http://hdl.handle.net/10183/204524>. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/204524>. Acesso em: 05 jul. 2023.

BÜRDEK, Bernhard. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vânia Ribas; FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014.

CASANOVA, Diogo; PESSOA, Teresa. Um modelo de design educacional para ambientes mistos e EaD. **EmRede: Revista de Educação a Distância**, Porto Alegre, p. 4-20, 2020. DOI: <http://hdl.handle.net/10400.2/10632>. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/entities/publication/5cfb8595-cf25-41b5-85f2-aef5c3ad0288>. Acesso em: 05 jul. 2023.

CHOI, Eunsun; CHOI, Youngmi; PARK, Namje. Development of Blockchain Learning Game-Themed Education Program Targeting Elementary Students Based on ASSURE Model. **Sustainability**, Toronto, v. 14, n. 7, p. 3771, 2022. DOI: <https://doi.org/10.3390/su14073771>. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2071-1050/14/7/3771>. Acesso em: 11 abr. 2023.

CITELLI, Adilson Odair; SOARES, Ismar de Oliveira; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Educomunicação: referências para uma construção metodológica. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 12-25, 2019. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v24i2p12-25>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/165330>. Acesso em: 17 jul. 2023.

COELHO, Luiz Antônio. **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2011.

COELHO, Caroline Pugliero; SOARES, Renata Godinho; GONÇALVES, Nathalie Suelen do Amaral; ROEHRS, Rafael. GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO ESPECIAL INCLUSIVA: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Pedagógica**, Chapecó, v. 24, p. 1-23, 2022. DOI: <https://doi.org/10.22196/rp.v24i1.6971>. Disponível em: <https://pegasus.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/6971>. Acesso em: 15 ago. 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York: HarperCollins, 1991.

DE CARVALHO, Silvestre Matos; OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. **Design Educacional para processos de Gamificação**. Pimenta Cultural, 2022.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. **Springer Science & Business Media**, 2013.

ESCOBAR, Taiane Acunha; ZURAVSKI, Luisa; MACHADO, Michel Mansur. Análise da Viabilidade de Implementação de Ferramenta Educomunicativa para Formação Continuada em Infecções Sexualmente Transmissíveis. **EaD em Foco**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, 2023. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v13i1.2034>. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/2034>. Acesso em: 18 ago. 2023.

FIGUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2015.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GALVÃO, Maria Cristiane Barbosa; RICARTE, Ivan Luiz Marques. Revisão sistemática da literatura: conceituação, produção e publicação. **Logeion: Filosofia da informação**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 57-73, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3665622>. Disponível em: <https://zenodo.org/records/3665623>. Acesso em: 03 fev. 2023.

GARCÍA-TUDELA, Pedro Antonio. Proyecto coeducativo basado en la gamificación y el aprendizaje servicio en Educación Infantil y Primaria. **Tendencias pedagógicas**, Madrid, n. 39, p. 226-240, 2022. DOI: <https://doi.org/10.15366/tp2022.39.017>. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8618695>. Acesso em: 23 abr. 2023.

GÓMEZ, Guillermo Orozco. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. Editora Paulinas, 2014.

GUILLERMO, Alvaro. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo: Demais Editora, 2002.

HERNANDO, Meritxell Monguillot *et al.* Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. **Apunts: Educación física y deportes**, Catalunya, n. 119, 2015. DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04). Disponível em: <https://revista-apunts.com/play-the-game-gamificacion-y-habitos-saludables-en-educacion-fisica/>. Acesso em: 10 abr. 2023.

KAMINSKI, Márcia Regina; SILVA, Denis Antônio; BOSCARIOLI, Clodis. Integrando educomunicação e gamificação como estratégia para ensinar sustentabilidade e alimentação saudável no 5º ano do ensino fundamental. **Revista Prática Docente**, Confresa, v. 3, n. 2, p. 595-609, 2018. DOI: <https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2018.v3.n2.p595-609.id259>. Disponível em:

<https://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/581>. Acesso em: 30 abr. 2023.

LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. Gamification in education: What, how, why bother? **Academic exchange quarterly**, Chattanooga, v. 15, n. 2, p. 146, 2011. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>. Acesso em: 29 jul. 2023.

MARTÍN, Beatriz Rodríguez; FLORES AGUILAR, Gonzalo; FERNÁNDEZ RÍO, Javier. Ansiedad ante el fracaso en educación física¿ puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? **Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación**, Murcia, n. 44, p. 739-748, 2022. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8214186>. Acesso em: 22 abr. 2023.

MARTÍNEZ, Clara Janneth Santos. Transformación digital con sMOOC: una propuesta basada en la educomunicación. **VISUAL REVIEW: Revista Internacional de Cultura Visual**, Madrid, v. 13, n. 3, p. 1-23, 2023. DOI: <https://doi.org/10.37467/revvisual.v10.4581>. Disponível em: <https://visualcompublications.es/revVISUAL/article/view/4581>. Acesso em: 22 abr. 2023.

MISHRA, Punya; KOEHLER, Matthew J. Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. **Teachers college record**, New York, v. 108, n. 6, p. 1017-1054, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x?casa_token=7cef_UldCZIAAAAA:GsG9NBEEj3oE5YLNyCIOPCcpJIqA3CYNqfbuuG05F5VM_udau mA1x1TdDFS30BatZlhVU6w2KUCG&casa_token=LMBaEKq5qDwAAAAA:vcNURgjBYL41dFy87tJYQlyBfj_ZwrqDPikM4xix48tvCKjdW6zk0v3upNSK4fXYQjFXsBKv8JnJ. Acesso em: 02 ago. 2023.

MONTIEL-RUIZ, Francisco José; SÁNCHEZ-VERA, María-del-Mar; SOLANO-FERNÁNDEZ, Isabel M. Social Networks and Gamification in Physical Education: A Case Study. **Contemporary Educational Technology**, Montenegro, v. 15, n. 1, 2023. DOI: <https://doi.org/10.30935/cedtech/12660>. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1377187>. Acesso em: 01 mai. 2023.

NEVES, Marcus; CENTENO, Cláudia; FRUET, Fabiane; OTTE, Janete; ORTH, Miguel. **Design educacional construtivista**: O papel do design como planejamento na educação a distância. Simpósio Internacional De Educação A Distância. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2012.

NONATO, Andreza Cristina Mendonça; REIS, Rodrigo; PAIXÃO, Pablo Boaventura Sales. **A inserção da educomunicação digital na educação básica**. Simpósio Internacional de Educação e Comunicação, Aracaju, n. 8, 2017. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/8547>. Acesso em: 21 ago. 2023.

PÉREZ-MAÍLLO, Aurora; SÁNCHEZ SERRANO, Chelo; PEDRERO ESTEBAN, Luis Miguel. Viaje al Centro de la Radio. Diseño de una experiencia de alfabetización transmedia para promover la cultura radiofónica entre los jóvenes. **Comunicación y sociedad, Guadalajara**, n. 33, p. 171-201, 2018. DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7031>. Disponível em: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-252X2018000300171&script=sci_arttext. Acesso em: 09 abr. 2023.

PLATA-GÓMEZ, Karen Rocío; NÚÑEZ-RUEDA, Silvia Nathalia; TORRES-BARRETO, Martha Liliana. Percepción de uso de "Finatic: una ciudad sostenible", una herramienta gamificada para estudiantes de educación media en Santander, Colombia. **Academia y Virtualidad**, Zipaquirá, v. 15, n. 2, p. 13-28, 2022. DOI: <https://doi.org/10.18359/ravi.5640>. Disponível em: <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/5640>. Acesso em: 09 abr. 2023.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamification as an active learning strategy in the Physics education. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 41, p. e20180309, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/abstract/?format=html&lang=en>. Acesso em: 21 ago. 2023.

SOARES, Ismar de Oliveira. Metodologias da Educação para Comunicação e Gestão Comunicativa no Brasil e na América Latina. In: BACCEGA, Maria Aparecida (org.). **Gestão de Processos Comunicacionais**. São Paulo: Atlas, 2002.

TORRES, Daniel Hurtado; DURAN, Núria Gil; PAREDES, Carlos Aguilar. The Maze: Gamificando el concepto de identidad. **Revista Electrónica interuniversitaria de formación del profesorado**, Murcia, v. 22, n. 2, 2019. DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.22.2.370351>. Disponível em: <https://revistas.um.es/reifop/article/view/370351>. Acesso em: 09 abr. 2023.

TORRES-ROJAS, Ingrid Selene; GARCÉS-BOLAÑOS, Yuli Sidney; BLANCO, Daniel Antonio León. Development of an M-Learning application for early childhood education in emotional consciousness. **Gac Méd Caracas**, Caracas, v. 130, n. 3, p. 779-790, 2022. DOI: 10.47307/GMC.2022.130.s3.31. Disponível em: http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/24176. Acesso em: 09 abr. 2023.

WILSON, Carolyn; GRIZZLE, Alton; TUAZON, Ramon; AKYEMPONG, Kwame; CHEUNG, Chi-Kim. **Alfabetização midiática e informacional**: currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFMT, 2013.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Trad. Ernani F. da Rosa. Porto Alegre: Penso, 2014.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design.**
Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media,
2011.

Submetido em: 14-11-2023

Aprovado em: 12-02-2024

Publicado em: 12-04-2025