

## STORYTELLING APLICADA À GAMIFICAÇÃO DE GESTÃO DE PESSOAS NO ENSINO REMOTO

Ana Vitória Monteiro Costa<sup>1</sup>

Maria Irisnete Barbosa Lima<sup>2</sup>

Daniel Barroso de Carvalho Ribeiro<sup>3</sup>

### RESUMO

Esse estudo tem como intuito relatar uma experiência de ensino-aprendizagem mediante a utilização da gamificação e *storytelling* como estratégias para a transmissão de conhecimentos sobre Gestão de pessoas na turma do curso integrado de Administração do IFMA - Campus Coelho Neto. Logo, o objetivo abrangeu analisar a aplicação de inovações em plataformas digitais na modalidade de ensino remoto para a aprendizagem de Gestão de Pessoas. A metodologia foi composta pelo estudo exploratório e bibliográfico acerca da gamificação, storytelling, do ciclo das pessoas nas organizações, desde o seu ingresso ao desenvolvimento de plano de carreira, treinamento e outros. O método também integrou a abordagem qualitativa acerca dos comportamentos dos discentes na vivência gamificada, associada ao tratamento quantitativo através do emprego de um questionário eletrônico aos participantes a fim de identificar as limitações e eficiência desse processo educativo. Nos resultados foram revelados aspectos relacionados ao nível de satisfação da experiência, as potencialidades do *game* e a influência das características dos métodos no aprendizado.

**Palavras-chave:** Gamificação, Storytelling, Gestão de pessoas.

### INTRODUÇÃO

A integração de metodologias que colocam os discentes como elementos centrais e ativos no processo de ensino-aprendizagem não é uma tarefa fácil, no entanto essa inserção pode contribuir para se tornarem mais participativos e responsáveis pelo seu desempenho. E aprendizagem baseada em jogos *on-line* associada a narrativas do setor empresarial é uma tática que pode aumentar o engajamento e motivação dos mesmos na apreensão de conteúdos, além de possibilitar respostas originais aos desafios propostos pelos professores.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Administração pelo Instituto Federal do Maranhão - IFMA, [vitória.monteiro@acad.ifma.edu.br](mailto:vitória.monteiro@acad.ifma.edu.br);

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Administração pelo Instituto Federal do Maranhão - IFMA; [irisnete.b@acad.ifma.edu.br](mailto:irisnete.b@acad.ifma.edu.br)

<sup>3</sup> Professor orientador: Mestre, Instituto Federal - MA, [daniel.barroso@ifma.edu.br](mailto:daniel.barroso@ifma.edu.br).

Para tecer a trama aos jogos, o método *storytelling* se concentra na libertação da criatividade e imaginação dos educandos a partir de narrativas envolventes que situam conhecimentos repassados em contextos para além do ambiente escolar. A integração das práticas sustentadas nessa abordagem, é relatada nos resultados de uma experiência de ensino-aprendizagem mediante a utilização das plataformas Classcraft e Google Classroom como ferramentas de transmissão e aquisição de saberes no ensino médio/técnico.

Dessa maneira, esse estudo tem o intuito de analisar a aplicação do Classcraft do ciclo de Gestão de Pessoas junto aos alunos do curso técnico de Administração na modalidade de ensino remoto. Além de trazer como questão central: Como desenvolver uma experiência gamificada com narrativas de situações do setor de Gestão de Pessoas? Enfatiza-se que esse trabalho se justifica em razão das limitações para a educação decorrentes do cenário de pandemia, assim, os métodos de ensino-aprendizagem aliados a gamificação ganham ainda mais relevância ao tentar romper, de forma lúdica e inovadora, as restrições impostas pelo distanciamento social.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho possui um caráter exploratório devido a necessidade de levantamentos bibliográficos sobre as definições e emprego da gamificação e *storytelling* como estratégias de ensino-aprendizagem, como ainda está caracterizado como descritivo ao relatar uma experiência de gamificação aplicada à disciplina de Gestão de Pessoas na modalidade de ensino remoto. Destaca-se que a equipe participou de um treinamento com um especialista a fim de sanar dúvidas em relação às fases e criação de turmas no jogo.

As plataformas Classcraft e Classroom foram combinadas para a execução do *game* junto aos educandos, e essa integração resultou em desafios desenvolvidos no Classcraft e entregas efetuadas pelo Classroom. Além disso, houve o auxílio de outros aplicativos como o Google meet em que ocorreu as aulas sobre os conteúdos programáticos, do Canva e Bitmoji que foram utilizados para a elaboração de slides os quais vislumbram as narrativas que integraram os participantes ao cenário do jogo.

O procedimento de coleta de dados se deu mediante a aplicação de um questionário eletrônico com perguntas fechadas e uma aberta que conferiu a eficácia e

as limitações da prática gamificada. Participaram da vivência 15 alunos do curso técnico de Administração do Instituto Federal do Maranhão. Enfatiza-se que a abordagem qualitativa foi usada para verificar o comportamento e percepção dos mesmos durante a dinâmica. Combinou-se a isso, o tratamento quantitativo a respeito da influência das características da gamificação e *storytelling* aplicadas no desenvolvimento da disciplina.

Para a análise de dados, o estudo recorreu às observações diretas do docente para averiguar o comprometimento e disciplina dos alunos quanto à frequência dos acessos, datas de envios e qualidade das respostas. Os *feedbacks* dos educandos com relação à metodologia se efetivaram em gráficos que contribuíram para a reflexão e descrição dos principais resultados.

## REFERENCIAL TEÓRICO

### Contexto do ensino remoto no aprendizado do curso técnico

A adaptação à nova realidade pandêmica exigiu que os países adotassem o distanciamento social para impedir a dispersão do vírus (KUPFERSCHMIDT, 2020). Logo, no ambiente educacional, as aulas passaram do modelo de ensino presencial para o remoto, configurando-se mediante a incorporação de tecnologias digitais para a transferência de aprendizagem (SILVEIRA *et al*, 2020).

Mas apesar das modernidades digitais não solucionarem todas as lacunas no ambiente educacional, elas se manipuladas de maneira adequada e criativa podem se comportar como alternativas às diversas limitações do contexto educativo (VERASZTO, 2004; MORAN, 2000).

Ainda assim, ressalta-se que o ensino remoto é desafiador devido ao fato de requerer tanto dos discentes como dos professores a conciliação da vida pessoal com a acadêmica. Assim, para evitar um esgotamento de ambas partes, a utilização de metodologias ativas é uma possibilidade atrativa, já que pode estimular a cooperação, engajamento e interação no espaço de aprendizagem (FERRARI; SEKKEL, 2007).

### Gamificação e *Storytelling*

O emprego de tecnologias digitais no espaço educacional se intensificou na pandemia, impulsionando os educadores a criarem alternativas para transmitir conteúdos de qualidade aos discentes. Nesse contexto, recursos que usam características

de *games* e *storytelling* podem ser estratégias para potencializar ainda mais o desenvolvimento de habilidades (LEE; HAMMER, 2011; SCAICO; QUEIROZ, 2013; VAN ECK, 2006).

A gamificação é estruturada a partir do uso de estéticas e pensamentos de jogos com o intuito de estimular a cooperação e resolução de problemas, bem como promover conhecimento aos indivíduos (KAPP, 2012; ALVES, 2014; DETERDING et al., 2011). Por outro lado, a *storytelling* se configura como o ato de contar histórias através de enredos que buscam impulsionar o raciocínio e criatividade dos indivíduos, podendo auxiliar no desenvolvimento comunicacional, social e emocional dos discentes no espaço de aprendizagem (ROBIN, 2008; KOBAYASHI, 2012; YUKSEL et al., 2011; DEUS; LONGHINI, 2012).

Nessa perspectiva, a associação da gamificação a *storytelling* pode ser um subsídio para o fornecimento de uma aprendizagem lúdica a qual estimule o raciocínio e reflexão na resolução de desafios. Essa conjunção também pode instigar a realização de atividades pelos discentes de maneira mais prazerosa, dinâmica e eficiente, assim como pode prender a atenção dos alunos e contribuir para estes serem responsáveis pela sua evolução na disciplina (ALVES, 2014; ARAÚJO, 2016; VIANNA et al., 2013; FARDO, 2013; ZICHERMANN; LINDER, 2013).

### **Uso de ferramentas digitais no ensino remoto**

A passagem do modelo presencial para o ensino remoto exigiu novas formas de pensar e agir para conviver com o isolamento social e cumprir as demandas educacionais (LÉVY, 1999; KIEFER; BATISTA, 2020). Nessa perspectiva, o uso de recursos digitais para proporcionar aprendizagem de excelência norteou a adoção de mecânicos como o Classcraft, Google Classroom, Bitmoji, Canva e Youtube para o desenvolvimento da experiência relatada nesse estudo.

O Classcraft é uma plataforma *on-line* semelhante a um jogo que permite a gamificação da aprendizagem e ganha amplitude quando conectada com o Classroom, ambiente que reúne disciplinas e salas virtuais de aula tornando possível a disseminação de um ensino produtivo à distância (FREIRE; CARVALHO, 2019; LIMA, 2018). Por sua vez, o Bitmoji oferece um software que propicia a criação e customização de personagens e quando integrado à plataforma Canva e suas ferramentas personaliza aos usuários as inovações por meio da elaboração de designs únicos. Já o Youtube torna-se

o endereço mais acessível à publicação e visualização de conteúdos educacionais produzidos por diversas áreas de conhecimento.

Nesse contexto, o presente estudo fundamenta-se na utilização desses recursos como canais para proporcionar às instituições liberdade, ideias e autonomia ao desenvolvimento de vivências de aprendizagem que fortaleçam os princípios sociais e culturais dos educandos (RODRIGUES, 2001; CASTELLS, 2002; ROCHA; MORAES, 2020).

### **Gestão de pessoas**

A pesquisa desenvolvida por Barros et al. (2020) quanto a influência e a importância da saúde mental no período pandêmico demonstrou que 40% dos adultos brasileiros sentem tristeza e depressão, como ainda 52,6% experienciam a ansiedade e o nervosismo. E em convergência com esse estudo, a OMS (2020) estima que cerca de 1 bilhão de indivíduos sofrerão com distúrbios emocionais.

Nesse cenário, a Gestão de Pessoas torna-se um componente imprescindível para organizações, ao passo que poderá contribuir com a promoção de ações as quais visam cuidar da saúde mental dos colaboradores, buscando também envolver e desenvolver as pessoas para atender as necessidades do mercado e conquistar os seus objetivos pessoais e das corporações. (CHIAVENATO, 2009, FERREIRA, 2021).

Logo, a Gestão de Pessoas é caracterizada pela interdependência entre as pessoas e as organizações, bem como pela integração de processos dinâmicos e interativos que ocorrem desde a captação de talentos no mercado até o desligamento do funcionário da empresa, o qual nesse tempo utiliza suas competências para desempenhar funções dentro da organização (CHIAVENATO, 2008)

Com isso, o ciclo de gestão de pessoas que busca acompanhar toda a trajetória organizacional do colaborador é explanado nesse projeto com as etapas de agregação de pessoas através dos processos seletivos de apreciação de currículo e entrevistas, treinamento e aplicação dos selecionados aos cargos que melhor aperfeiçoam as suas capacidades, como ainda em programas de incentivo e de qualidade de vida no trabalho para reter os melhores profissionais e mantê-los entusiasmados e satisfeitos (OLIVEIRA, 2007; CHIAVENATO, 2008).



## DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### Execução do jogo juntos aos discentes

O *game* do ciclo de Gestão de Pessoas foi aplicado junto aos alunos do terceiro ano do curso integrado de Administração na modalidade de ensino remoto, devido ao contexto de pandemia. Participaram da dinâmica 15 discentes e ao final da mesma estes responderam um questionário evidenciando as suas perspectivas quanto ao jogo.

Na realização do experimento de aprendizagem implementaram-se adaptações à fase do planejamento, integrando ao jogo Classcraft o ambiente de sala de aula do Google Classroom. Foram adicionados slides do Canva em formato de Storytelling, contendo narrativas nas aulas assíncronas para entreter e motivar os participantes que se transformaram em avatares criados no aplicativo Bitmoji como estímulo ao engajamento para o desenvolvimento de suas habilidades a cada fase. (figura 1)

Figura 1 - Material complementar no modelo de *storytelling*



Fonte: Elaborado pelos autores.

A formação de notas se deu mediante atribuição de pontos conforme a categorização das etapas em fáceis, moderadas e difíceis. Dessa forma, nas fases que requerem uma elaboração simples teriam pesos de um ponto, já as que demandavam arquivos em formato de áudio e diagnóstico de situações hipotéticas do contexto fabril foram classificadas como moderadas e, conseqüentemente, valeram 2. Com o maior peso (3), estavam compreendidas as etapas mais fortes que exigiam a elaboração de programas organizacionais, bem como a busca por certificações através de cursos.

## Avaliação da experiência pelos discentes

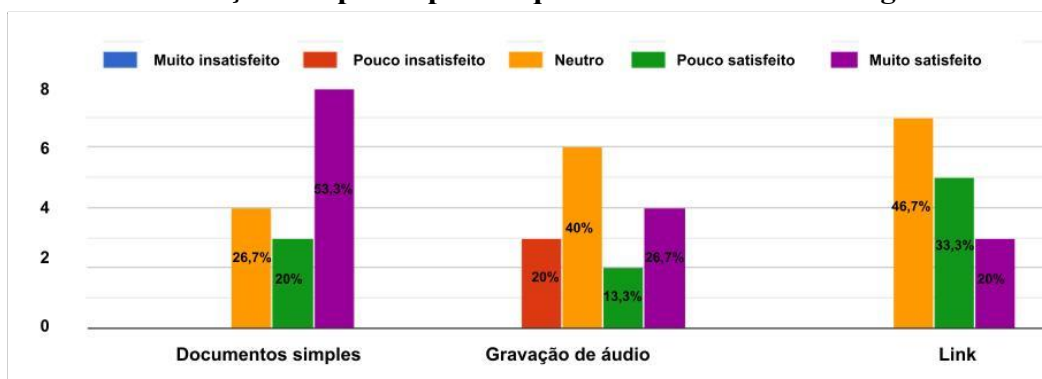
Para desvendar as perspectivas dos discentes quanto à experiência de ensino-aprendizagem através da utilização da gamificação e *storytelling* foi aplicado um questionário eletrônico com perguntas fechadas e uma aberta que refletem aspectos relacionados à didática do docente e elementos do jogo associado ao ensino remoto.

Visto a relevância de receber *feedbacks* quanto a experiência no espaço educativo foi solicitado que os alunos apontassem quais dentre os materiais disponibilizados mais contribuíram para o entendimento das atividades. As aulas gravadas e os materiais de apresentação dos desafios foram considerados os itens mais relevantes no processo de compreensão e interpretação dos enunciados. Mas as gravações foram destacadas como recursos que pouco contribuíram para a assimilação das missões, comprovando que a reunião direta dos educandos com o professor se torna ainda a melhor ferramenta para conduzir uma vivência gamificada.

Além disso, a pesquisa evidenciou as principais dificuldades para o cumprimento das missões por parte dos discentes. O baixo conhecimento e persistência, assim como a ausência de experiências foram os obstáculos mais pontuados. Em contrapartida, a internet ruim (20%) e a falta de liberdade (20%) tiveram menos influência negativa na execução das missões. Esses resultados convergem com as observações do docente quanto à redução de disposição e envolvimento para elevar o esforço provocado pela proposta inovadora, talvez antagonica ao perfil da classe.

No *game* de Gestão de Pessoas, os participantes são convidados a apresentarem a resolução das tarefas mediante diferentes formatos de arquivos. Para receber um retorno desses quanto aos modelos de atividade, os estudantes julgaram a sua satisfação em relação às entregas dos desafios (gráfico 1).

**Gráfico 1 - Satisfação dos participantes quanto às formas de entrega dos desafios**

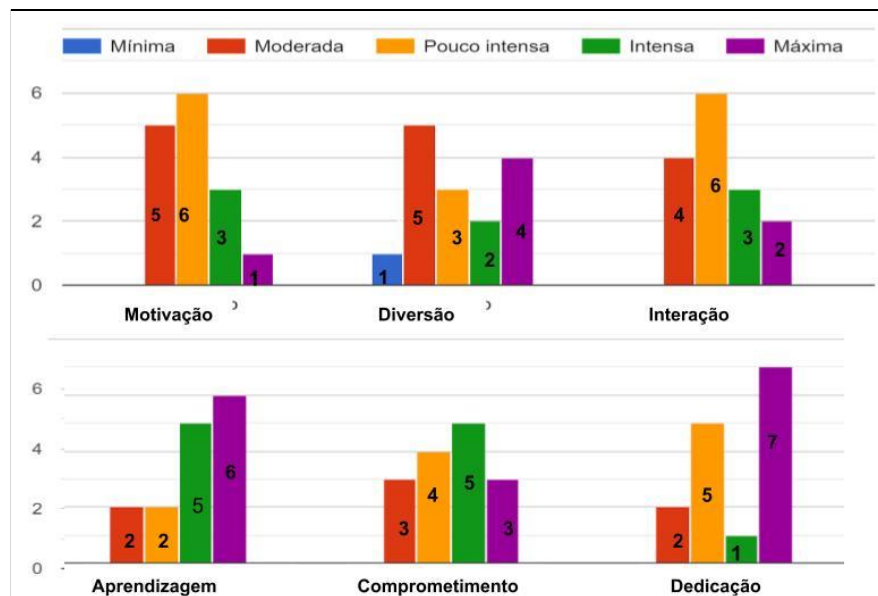


Fonte: Elaborado pelos autores

Percebe-se que a inserção de documentos simples (53,3%) foi o modelo de entrega mais aclamado pelos discentes. No entanto, a entrega do currículo do LinkedIn gerou mais dificuldades aos alunos, em razão de alguns serem menores de idade e não concluírem a edição na plataforma. A gravação do áudio da entrevista com as respostas aos questionamentos do recrutador registrou 20% daqueles pouco insatisfeitos. Relaciona-se isso ao fato da limitação do tempo e o teor de declarações pessoais que descrevessem o perfil de cada aluno aos cargos e situações problematizadas no roteiro.

Para conferir as emoções e habilidades potencializadas pelo jogo foi instigado que os educandos avaliassem a intensidade em que alguns itens da metodologia lhe proporcionaram em experiências (gráfico 2)

**Gráfico 2 - O que o game proporcionou em experiência aos discentes?**



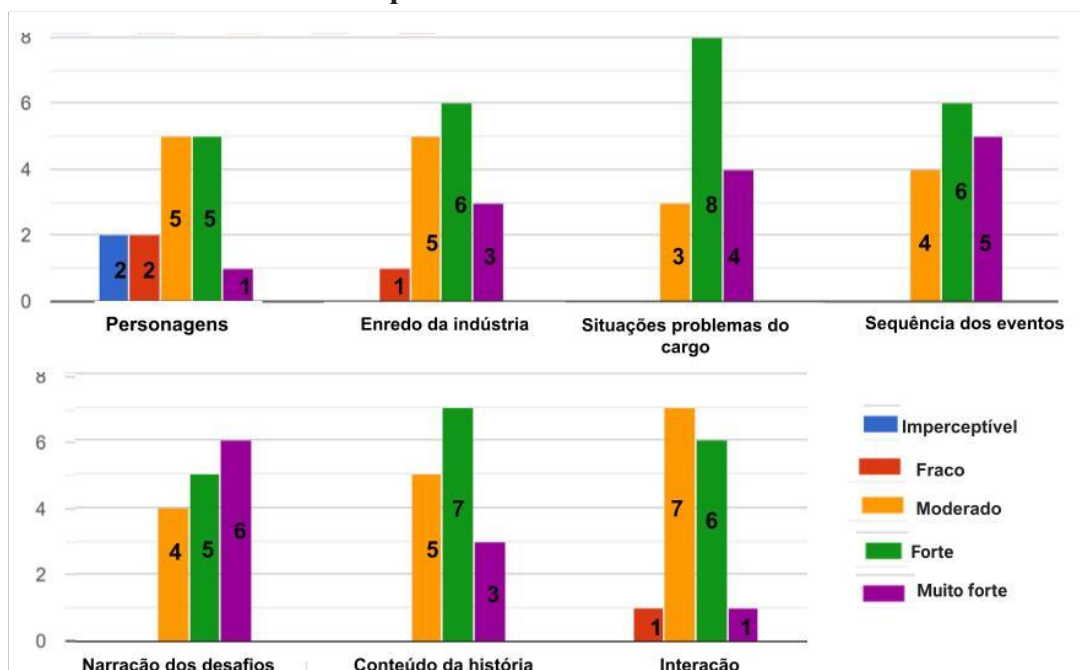
Fonte: Elaborados pelos autores

Percebe-se que o game proporcionou a máxima dedicação (7) e aprendizagem (6). Entretanto, a interação e motivação se tornaram aspectos pouco vislumbrados por 6 discentes durante a vivência. Contrasta-se que alguns alunos declararam que o jogo não assegurou diversão, demonstrando que experiência precisa de discussões mais aprofundadas quanto à validação da metodologia, a adequação ao perfil dos alunos, à didática do docente e ao contexto pandêmico. Dito isso, verifica-se que os pressupostos da gamificação e *storytelling* não foram alcançados por todos os participantes.



A fim de realçar as perspectivas dos discentes quanto à incorporação da *storytelling* na vivência, eles julgaram a tonicidade que as características presentes nessa técnica cooperaram para a aquisição de aprendizagem (gráfico 3).

**Gráfico 3 - Influência das características da metodologia *storytelling* no aprendizado dos discentes**

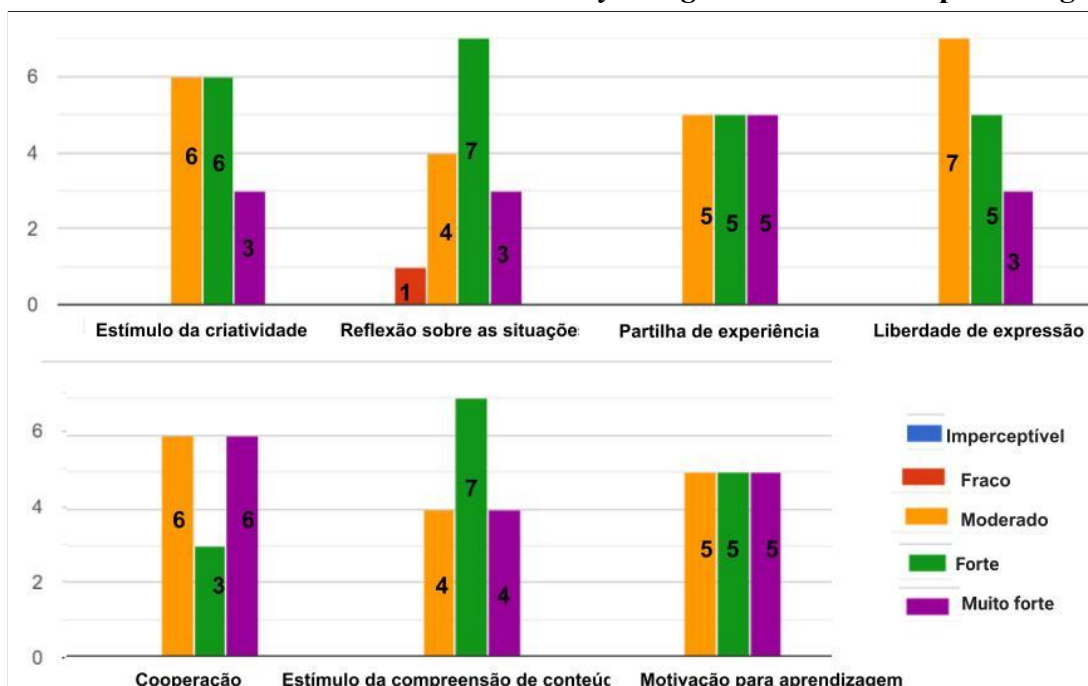


Fonte: Elaborado pelos autores

A narração dos desafios, com 6 votos, seguida pela sequência dos eventos (5 votos) foram os elementos do método que tiveram uma maior influência positiva na educação dos discentes. E as situações problemas do cargo e o conteúdo da história são peculiaridades do *storytelling* que impulsionam fortemente o aprendizado dos conteúdos. Em contrapartida, 4 educandos apontaram que os personagens tiveram pouco ou nenhum efeito na execução das missões. Estas informações sugerem que se deve fazer algumas reflexões no *game* para propor uma experiência em que os aspectos desse influenciam na promoção de uma prática mais agradável e motivacional.

A *storytelling* é um método que tem a capacidade de estimular a formação de competências nos indivíduos. E, para efeito de exame, foi solicitado que os participantes avaliassem as habilidades dessa técnica no processo de resolução dos desafios do ciclo de Gestão de Pessoas (gráfico 4).

Gráfico 4 - Potencialidades do método *storytelling* no ambiente de aprendizagem



Fonte: Elaborado pelos autores

A disciplina gamificada elevou a cooperação e estimulou a compreensão e a reflexão sobre os conteúdos. Observa-se que a maioria dos discentes realçaram a forte contribuição da metodologia *storytelling* na apreensão de saberes do contexto empresarial, entretanto apontaram também que a liberdade de expressão teve uma influência moderada na resolução das missões, demonstrando que por mais que uma experiência seja compartilhada por um grupo de pessoas, sempre existirá divergências de pensamentos entre os membros.

Para descobrir as possibilidades de melhoramento no jogo foi proposta uma pergunta aberta que estimulava os discentes a apresentarem sugestões de aperfeiçoamento. Dois interlocutores concordam que a experiência se tornaria mais aprazível se houvesse formas diferentes de recompensas, como a composição de moedas de diamantes no *game*. Além disso, a aproximação maior do docente aos participantes, bem como a promoção de um jogo mais interativo foram destacados como aspectos que necessitam ser refletidos e melhorados.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização da Gamificação e *Storytelling* aliada a tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem pode ser uma estratégia impactante para a promoção de modernidades no ambiente educacional. No entanto, enfatiza-se a importância de

realizar reflexões sobre o perfil da turma e o contexto de aprendizagem para promover de maneira efetiva uma experiência de transmissão e aquisição de conhecimento.

Por meio da vivência no ensino remoto, pode-se constatar a existência de adversidades que se concretizaram na baixa frequência dos discentes, nas dificuldades operacionais de integração dos mesmos ao ambiente do jogo, na falta de um cenário adequado para a realização de gravações e na evasão de aproximadamente 35% da classe. Entretanto, esses empecilhos não impediram que o docente reconhecesse respostas originais e de qualidades dos aprendizes.

Assim, a partir dos principais achados infere-se que a experiência necessita de adequações da proposição de cada prática aos objetivos e conjuntura da disciplina. Ainda, aperfeiçoamentos são pertinentes para intensificar a interação e engajamento do público a fim de que as potencialidades da Gamificação e *Storytelling* sejam mais intensamente percebidas. Além disso, realça-se a relevância da predisposição dos estudantes para cumprir propostas inovadoras no ensino técnico e profissionalizante, bem como da disposição do professor na promoção de uma prática mais incentivadora.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal do Maranhão pelo apoio financeiro para a execução dessa pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Inês. **Gamification: Methodology to Engage and Motivate Students in the Learning Process**, p. 87-107, 2016.
- BARROS, Marilisa Berti de Azevedo et al. Relato de tristeza/depressão, nervosismo/ansiedade e problemas de sono na população adulta brasileira durante a pandemia de COVID-19. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 29, p. e2020427, 2020.
- CASTELLS, Manuel. **O novo paradigma do desenvolvimento e suas instituições: conhecimento, tecnologia da informação e recursos humanos. Perspectiva comparada com referência à América Latina**. 2002.
- CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de pessoas. Elsevier Brasil**. 2008.
- \_\_\_\_\_. **Gestão de pessoas: o novo papel dos recursos humanos nas organizações**. 4. ed. - Barueri, SP : Manole, 2014.
- COVID-19. **Epidemiologia e Serviços de Saúde** , v. 29, p. e2020427, 2020.
- DETERDING, Sebastian et al. Gamificação. usando elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos. In: **CHI'11 resumos estendidos sobre fatores humanos em sistemas de computação** . 2011. p. 2425-2428.
- DEUS, M. F.; LONGHINI, M. Contação de Histórias Problematicadoras para o Ensino de Astronomia a Crianças dos Primeiros Anos do Ensino Fundamental. **II Simpósio Nacional de Educação em Astronomia – II SNEA 2012 – São Paulo, SP**.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote** , v. 11, n. 1, 2013.
- FERRARI, Marian AL; SEKKEL, Marie Claire. Educação inclusiva no ensino superior: um novo desafio. **Psicologia: Ciência e Profissão** , v. 27, n. 4, pág. 636, 2007.

- FERREIRA, Thiago Pires. **A percepção dos colaboradores/servidores do Ministério da Saúde a respeito da área de gestão de pessoas**. 2021.
- FREIRE, Dora Sofia; CARVALHO, Ana Amélia. Classcraft: a aprendizagem que se transforma num desafio permanente!. **Revista Intersaberes**, v. 14, n. 31, p. 58-74, 2019.
- KAPP, Karl M. **A gamificação da aprendizagem e da instrução: métodos e estratégias baseadas em jogos para treinamento e educação**. John Wiley & Sons, 2012.
- KIEFER, Ana Paula; BATISTA, Natália Lampert. Pensando a sala de aula invertida e o CANVA como ferramentas didáticas para o ensino remoto. **Metodologias e Aprendizado**, v. 2, p. 143-156, 2020.
- KUPFERSCHMIDT, Kai; COHEN, Jon. **A estratégia COVID-19 da China pode funcionar em outro lugar?**. 2020.
- LEE, Joey J .; HAMMER, Jessica. Gamificação na educação: o quê, como, por que se preocupar ?. **Intercâmbio acadêmico trimestral** , v. 15, n. 2, pág. 146, 2011.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999. **Coleção Trans**, p. 13, 1999.
- LIMA, Marize Conceição Ventin et al. Uso do aplicativo google sala de aula em disciplina de pós-graduação em enfermagem. In: **V CONEDU CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO** . 2018.
- MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. **Informática na educação: Teoria & Prática** , v. 3, n. 1, 2000.
- OLIVEIRA, Denis Renato de; PACHECO, Marcela Soares. Descrição de cargos e funções: o processo inicial de estruturação de um departamento de gestão de pessoas em uma instituição de ensino. **X SEMEAD**, 2007.
- OMS. Coronavirus (COVID-19). **Genebra**, 2020.
- ROBIN, Bernard R. Contação de histórias digital: uma ferramenta de tecnologia poderosa para a sala de aula do século 21. **Teoria em prática** , v. 47, n. 3, pág. 220-228, 2008.
- ROCHA, Rical Spirandeli; DE MORAES, Bruna Lara Campos. Aplicação de ferramenta digital utilizando a gallery walk: o uso do canva como estratégia didática no ensino técnico. In: **Anais do CIET: EnPED: 2020 (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias| Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**. 2020.
- RODRIGUES, Neidson. Educação: da formação humana à construção do sujeito ético. **Educação & Sociedade**, v. 22, p. 232-257, 2001.
- SCAICO, Pasqueline Dantas; DE QUEIROZ, Ruy José Guerra Barretto. **A educação do futuro: uma reflexão sobre aprendizagem na era digital**. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2013. p. 889.
- SILVEIRA, Sidnei Renato et al. **O Papel dos licenciados em computação no apoio ao ensino remoto em tempos de isolamento social devido à pandemia da COVID-19**. Série Educar-Volume 40 Prática Docente, p. 35, 2020.
- VAN ECK, Richard. .: não são apenas os nativos digitais que estão inquietos. Revisão **EDUCAUSE** , v. 41, n. 2, pág. 16, 2006.
- VERASZTO, Estefano Vizconde et al. **Projeto Teckids: educação tecnológica no ensino fundamental**. 2004.
- VIANNA, Ysmar et al. Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos. **Rio de Janeiro: MJV**, 2013.
- YUKSEL, Pelin; ROBIN, Bernard; MCNEIL, Sara. Usos educacionais da narrativa digital em todo o mundo. In: **Conferência Internacional da Sociedade para Tecnologia da Informação e Formação de Professores**. Associação para o Avanço da Computação na Educação (AAE), 2011. p. 1264-1271.
- ZICHERMANN., G.; LINDER, J. **The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition**. McGraw-Hill Professional Publishing, 2013.