



## **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TRANSFORMANDO O ENSINO RELIGIOSO NUM JOGO**

Abelmon de O. Bastos (1); Valdeir de S. Contaifer (2)

(1) UFBA (BA), CEAM (DF), abelmon@gmail.com

(2) Universidade de Missões, vcontaifer@gmail.com.

**Resumo:** Na sociedade contemporânea, imersa na cultura digital, as novas tecnologias apresentam-se ao uso educacional e pedagógico de maneira desafiadora, prometendo uma melhor eficiência dos processos e eficácia do ensino. Como exemplo, a gamificação é um recurso que procura pela linguagem dos games (jogos eletrônicos) permitir a apreensão de conteúdos e estimular o relacionamento continuado e duradouro com os temas abordados. Desta forma, tem sido frequente a pesquisa e o uso da gamificação aplicada à educação. O trabalho de pesquisa citado neste artigo buscou definir e investigar bibliograficamente a gamificação, avaliando sua aplicabilidade na área educacional, e em especial no contexto do ensino religioso da Bíblia. Este artigo visa auxiliar o preenchimento da lacuna sobre a aplicabilidade da gamificação na educação religiosa das gerações Y e Z, seja no contexto eclesiástico ou fora dele. Este trabalho compartilha algumas lições aprendidas e reflexões sobre a aplicação da gamificação na educação.

**Palavras-chave:** gamificação, gamificação na educação, educação religiosa.

### **Introdução**

O termo gamificação indica o uso de elementos de games (jogos eletrônicos) e de conhecimentos de design de games para a resolução de problemas em contextos não-jogos. A gamificação aplicada à educação é um campo de aplicação recente, cujos estudos e análises mais profundas são desejáveis (FARDO, 2014; WERBACH, 2014). Porém, no contexto da educação religiosa, esta carência é ainda mais crítica e pode-se afirmar que não há estudos direcionados ao tema atualmente<sup>1</sup>, evidenciando a necessidade de se avaliar sua aplicabilidade.

Diante do contexto multicultural contemporâneo, o presente artigo segue a ligação histórica e evolutiva da relação religião cristã e educação, visto o surgimento da primeira universidade (GONZÁLEZ, 2011, passim) e da primeira escola pública (PEREIRA, 2013). De fato, os aspectos religiosos fazem parte de uma sociedade em termos culturais (cf. HIEBERT, 1999, p. 30) e antropológicos (BURNS et al, 1995); além disto toda apresentação acadêmica e crítica de um tema auxilia o desenvolvimento do próprio tema e seu contexto. Um ambiente com liberdade de culto

---

<sup>1</sup> Desde 28/10/2015 até a presente data, 14/08/2016 ao se pesquisar em sites como Google Scholar (<http://scholar.google.com>) e Academia.edu (<http://academia.edu>) usando diversas combinações com as palavras-chave deste trabalho, não foram encontradas obras acadêmicas sobre o tema.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

favorece a diversidade de crença e de opinião. Portanto, este artigo se propõe apenas a apresentar resultados de pesquisa de campo sobre o tema sem discutir aspectos teológicos.

## **Contexto cultural**

A sociedade contemporânea é permeada pela diversidade cultural entre grupos de indivíduos e entre gerações. Tais diferenciações culturais emergiram nomenclaturas próprias para cada geração. As pessoas nascidas entre 1980 e 2000 são classificadas como pertencentes à geração Y<sup>2</sup>, e aquelas a partir de 1995 como da geração Z. Ambas são caracterizadas como nativos digitais e *gamers* (jogadores) por já terem nascido com o contato direto com dispositivos eletrônicos, a internet, a velocidade da informação, os jogos eletrônicos e as novas tecnologias em geral.

Os *games* estão presentes nas gerações Y e Z desde o princípio, pois eles já influenciavam as gerações anteriores através de títulos (de jogos eletrônicos) que surgiram desde os *arcades* como *Pong* (1972), *Street Fighter II* (1991) dentre outros. Desta forma, os pais já se divertiam com os games e passaram este hábito à geração mais nova. Segundo pesquisa da Carnegie Mellon University (MCGONIGAL, 2010), um jovem em um país com forte cultura *gamer* iria provavelmente passar 10.000 horas jogando games online ao completar 21 anos de idade. Os *gamers* fazem parte de uma geração na qual os integrantes cresceram completamente familiarizados com o ambiente midiático, por isso desenvolveram habilidades para decodificá-lo (NEVES, 2011).

## **Gamificação**

O termo “gamificação” é a tradução direta para português brasileiro do termo em inglês “*gamification*” criado em 2003 pelo programador britânico Nick Pelling (apud ALVES et al, 2014). Para este trabalho, buscou-se tomar a definição deste autor e expandi-la. Logo, se considerarmos o conceito de design de games<sup>3</sup>, temos a seguinte definição de gamificação:

**Gamificação é o uso de elementos de games e de conhecimentos de design de games para a resolução de problemas em contextos não-jogos<sup>4</sup>.**

---

<sup>2</sup> Há ainda falta de consenso nas literaturas pesquisadas quanto ao período correto destas gerações, por exemplo em (PRADO, 2015), considera-se os nascidos entre 1982 e 2002, como “geração Y”. Logo deve-se interpretar o intervalo entre estas gerações de maneira mais flexível, focando-se na diferença de comportamento entre elas.

<sup>3</sup> Design de games é o projeto criativo de um game em termos de estética e de sua produção técnica. O designer de games é o projetista do game com habilidades técnicas, artísticas e de escrita.

<sup>4</sup> Um sinônimo possível para contextos não-jogos é contextos sérios, visto que o jogo é caracterizado por Huizinga (2001) como uma atividade livre conscientemente tomada como não-séria de caráter lúdica. Este termo foi traduzido como “contextos fora de jogo” por Bussarello et al (2014, p. 15).



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
**E D U C A Ç Ã O**

Desta forma, gamificação não é: (a) transformar tudo num jogo (ou num ambiente virtual imersivo). Isto seria joguificação e não gamificação; (b) qualquer jogo no trabalho, na escola ou em qualquer contexto não-jogo; (c) qualquer jogo sério (jogos com temáticas e objetivos relevantes); (d) apenas o mero uso de pontos, emblemas e rankings; (e) um método que usa obrigatoriamente tecnologias digitais; Teoria dos Jogos<sup>5</sup>...

Para Werbach (2014), “a Educação é, de muitas formas, feita para a gamificação” (tradução minha). A motivação do aluno é um grande desafio, ao mesmo tempo, em que o contexto educacional já há um sistema de pontuação, de recompensas, de credenciais etc. “O problema é que, na maioria das vezes, a criança que está nessa sala de aula não está lá por vontade ou interesse próprio, sentindo-se motivada, [com uma] necessidade básica para mergulhar, de fato, no "círculo mágico" (FILHO et al, 2014). “O desafio para a gamificação é fazer um sistema melhor e não pior”, evitando o foco nas recompensas, mas potencializando a motivação intrínseca e autêntica pela aprendizagem. De maneira análoga, gamificar uma aula ruim apenas a tornará uma aula ainda pior. Portanto, é preciso gamificar aulas bem preparadas, para se ter o resultado correto, quando apenas o que falta é o envolvimento dos alunos ou uma ferramenta para a mudança comportamental.

### **Considerações sobre a educação religiosa cristã**

O ensino religioso cristão tem como base o ensinamento da Bíblia<sup>6</sup>, apresentando o conteúdo dos seus livros de maneira panorâmica e também temática, sempre buscando relacionar os temas e princípios abordados à uma práxis e conhecimento teológico sistemático. Portanto, este tipo de educação é um dos maiores desafios.

As ciências sociais e comportamentais perguntam-se como nós, seres humanos, podemos ser simultaneamente condicionados socialmente, auto-enganados e responsáveis pelo nosso comportamento. Portanto, a educação religiosa cristã busca auxiliar o ser humano em sua necessidade de Deus, considerando-O e buscando-O (cf. POWLISON, 2004).

Entre os objetivos do educador cristão está o incentivo à leitura da Bíblia. Gabriele Greggersen, doutora em filosofia pela USP, (2002, p. 190) questiona: “Como esperar que eles [jovens e adolescentes] leiam a Bíblia, se passam a maior parte do seu tempo grudados ao videogame ou à televisão/cinema. Como estimular a leitura da Bíblia, usando isso o dom que Deus nos deu, da criatividade e da literatura?”. Greggersen elaborou uma pesquisa com pré-adolescentes,

<sup>5</sup> Teoria administrativa que usa jogos para o ensino, aprendizagem e treinamento.

<sup>6</sup> A Bíblia é, na verdade, um conjunto de vários livros considerados inspirados pelo Deus único e criador de todas as coisas visíveis e invisíveis. A Bíblia protestante é formada por 66 livros, segundo Geisler e Nix (1997).



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

adolescentes e jovens de uma igreja cristã paulistana, em torno de 2002, sobre os hábitos de leitura deles, cujos resultados parciais estão na Figura 1.

O formato da educação cristã tem sido o mesmo por anos, o “cuspe e giz” muitas vezes foi apenas substituído pelo “cuspe e Datashow”. Sobre este ponto, Greggensen diz “a educação é relegada muitas vezes a voluntários que mal se dão conta da complexidade e abrangência dessa palavra. As aulas em geral são expositivas, com uso de um ou outro recurso visual” (Ibid., p. 205). Porém, no ensino, foi verificado que um aluno consegue reter pouco conteúdo quando ele apenas ouve (ensino tradicional), chegando a 50% quando presencia e 90% quando ouve, vê e pratica.

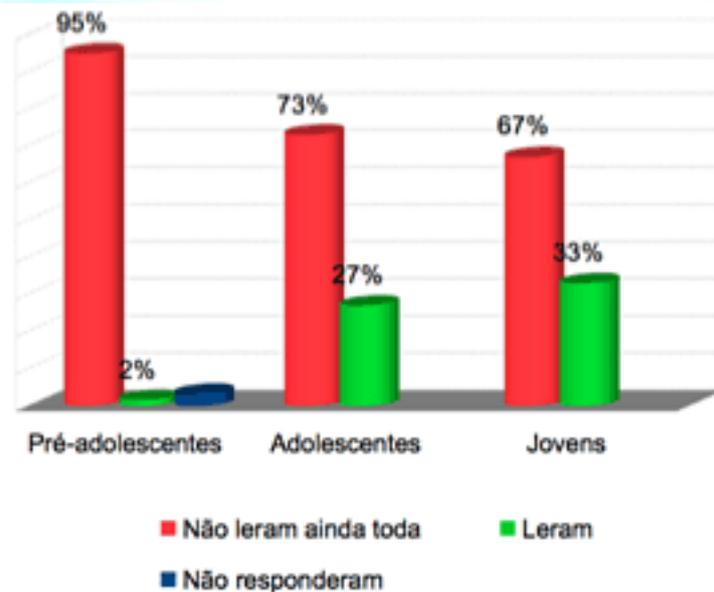


Figura 1: Resultado de pesquisa sobre a leitura da Bíblia (GREGGERSEN, 2002).

Os alunos precisam

ser motivados adequadamente, isto é, não se devem usar os motivos errados como o medo ou a obrigação para se criar motivação. O ensino religioso cristão demanda a utilização de meios criativos como atrativo comunicador, permitindo às pessoas uma reflexão mais prolongada e aprofundada nos temas e assuntos abordados. De fato, Rolland Muller (2012, p. 56) definiu estágios do crescimento espiritual de uma pessoa, baseando-se na experiência de campo de vários missionários em contextos transculturais.

Desta forma, este artigo visa auxiliar o preenchimento da lacuna sobre a aplicabilidade da gamificação na educação religiosa de jovens e adolescentes, gerações Y e Z, seja no contexto eclesial ou fora dele.



## **Metodologia**

O trabalho de pesquisa abordado aqui consistiu nas seguintes etapas:

(1) Pesquisa bibliográfica<sup>7</sup> sobre os conceitos de cultura digital, games, gamificação, gamificação aplicada aos processos de ensino e aprendizagem, de educação religiosa (cristã) etc., além da avaliação da validade e da viabilidade teológica/bíblica do uso da gamificação na educação cristã (tópicos que não serão abordados neste artigo), e uma análise de como eles se relacionam;

(2) Pesquisas exploratórias e participantes buscando levantamento bibliográfico, entrevistas e análises de experiências práticas de estudos de caso onde o pesquisador esteve integrado socialmente no campo de pesquisa;

(3) E pesquisa aplicada com o objetivo de reunir os resultados e postular ações concretas para resolução ou minimização do problema.

## **Estudos de caso**

“É preciso ter bem claro que uma atividade gamificada não é simplesmente uma atividade animada, lúdica ou de gincana” (FILHO et al, 2014). Para que uma gincana específica, por exemplo, seja enquadrada como uma gamificação, seria necessário que ela estivesse resolvendo um problema educativo (um problema num contexto não-jogo ou fora do jogo) como o ensino sobre algum tema da Bíblia (como o exemplo da obediência de Cristo). Desta forma verifica-se que mais do que jogar, é preciso pensar na atividade de maneira planejada, nos objetivos e usar a linguagem dos games.

## **Gamificação na Educação Religiosa (Cristã)**

Na própria Bíblia, encontramos a utilização de recursos criativos ao transmitir profundas verdades de cunho teológico e ético<sup>8</sup>. Recursos criativos de suas épocas para chamar a atenção para a mensagem e fazer pensar, refletir e posicionar-se diante do que realmente se faz importante.

John Stott (2003), famoso pregador inglês, também defende que se escute o Espírito Santo em primeiro lugar, mas sem deixar de também escutar o mundo de forma a se contextualizar, e alcançar as pessoas, sem mudar a mensagem da Bíblia, mas apenas a forma que ela sai da boca para os corações.

---

<sup>7</sup> Como método de pesquisa científica, a pesquisa bibliográfica pressupõe uma série de etapas metodológicas como elaboração do projeto de pesquisa, investigação e análise explicativa das soluções e síntese integradora.

<sup>8</sup> Foi o caso de Habacuque escrevendo a mensagem em tábuas grandes que até o transeunte que passasse correndo teria sua atenção despertada para a leitura, também a utilização de alegorias, ironias, representações, música e dança e o magistral ensino de Jesus através de parábolas nos Evangelhos (Bíblia Sagrada: Hc 2:2; (Jz 9:14; Gl 4:24-26; 1Rs 18:27; Êx 15,20,21; At 21:10,11).



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Abaixo, são apresentados quatro casos de gamificação aplicada à educação religiosa, sendo que os dois últimos foram aplicações conscientes do método, utilizando-se o framework proposto por Kevin Werbach com adaptações.

### ***1) Gamificação 1: caso do “Clube Bíblico”***

Desde 2011, o Templo Batista no Vale do Amanhecer (TBVA), localizado na zona administrativa de Planaltina-DF, implementou o chamado Clube Bíblico para ensinar ludicamente temas bíblicos aos seus membros. Tratava-se de um ensino dividido em duas partes: (1) tempo de ministração; (2) momento de perguntas e respostas com prêmios.

Tal atividade apresenta um objetivo principal, regras, conflito (todos disputam com todos e com o ministrante), sistema de recompensas, feedback, diversão pontos etc... Trata-se de gamificação projetada para possibilitar à pessoa entrar no jogo.

### ***2) Gamificação 2: aplicação apoiada por material didático***

Em 2013 e 2014, também na TBVA foi aplicado o material Detetive Júnior para pré-adolescentes e adolescentes da Editora da Igreja Cristã Evangélica. O material descreve um jogo, onde se motiva um dos alunos a se tornar um detetive que deve descobrir a pergunta-chave, o mistério principal da investigação (aula). Para se entrar na sala, é solicitada a senha, um versículo que deve ser decorado de uma semana para a outra. As pistas do mistério são textos bíblicos que precisam ser descobertos.

O material instrui os professores a executarem diversas brincadeiras, jogos e dinâmicas ao longo de cada investigação. Esta gamificação tem enredo e personagem principal, o detetive. É um material bem elaborado e com potencial para evoluir.

### ***3) Gamificação 2: caso da “Escola Bíblica Dominical”***

No TBVA, havia algumas questões a serem resolvidas como a necessidade de um material didático mais adequado à comunidade; a necessidade de discipulado; falta de incentivo à leitura da Bíblia e à oração, entre outras coisas. Assim, optou-se pela gamificação com conteúdo bíblico voltado para o evangelismo e o discipulado.

Foram feitas várias aplicações iterativas e melhorias ao longo do processo que mudaram as regras, a dinâmica e mecânica do jogo. Resumidamente, foram três grandes iterações, onde cada mudança gerou uma versão da gamificação: (a) 23/02/2014; (b) 16/03/2014 e (c) 23/03/2014.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O



**Figura 2:** Fotos dos tabuleiros e peças nas versões (c), (b) e (a) respectivamente.

#### **4) Gamificação 4: aplicação entre jovens e adultos na UCB**

Durante um evento da Universidade Católica de Brasília (UCB), no dia 21/10/2015, uma aplicação de gamificação pôde ser realizada satisfatoriamente, por ser sido possível a apresentação de temas cristãos, com acesso à jovens das gerações Y e Z, e pela laicidade do local.

O objetivo era o de aplicar a gamificação ao ensino da Bíblia, criando uma oportunidade de quebrar preconceitos sobre quem lê e estuda, despertando interesse por ela e por Cristo etc. Durante o planejamento da gamificação em questão, admitiu-se uma situação em que todos os envolvidos estivessem incluídos no universo dos games e entendessem a sua linguagem – para Marcelo Fardo (2014, p. 23) é uma premissa para um aproveitamento satisfatório da gamificação.



**Figura 3:** Gamificação na UCB, sessão 3.

### **Lições aprendidas**

A seguir, algumas lições aprendidas destas gamificações:

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)



## III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

- A aplicação da gamificação pode trazer motivação, mas também euforia; ou ainda alguns alunos podem não manifestar a concentração necessária nem mesmo para participar de um jogo por alguma questão específica (caso específico de TDAH<sup>9</sup>). Nos casos (a) e (b) no TBVA, nenhum aluno do grupo foi detectado pela psicóloga com TDAH, e após períodos de oração e jejum por parte do professor, houve melhora no comportamento da turma em geral. Também foram modificadas algumas regras do jogo, incluindo punição (em pontos) para aqueles que não se comportavam. Houve uma aprendizagem das regras de conduta de maneira extremamente satisfatória!
- A partir de uma análise prévia pode-se identificar perfis entre os jogadores. O perfil<sup>10</sup> predador (que disputa de forma competitiva e agressiva) pode ser aconselhado com parâmetros bíblicos, principalmente, nos casos em que algum comportamento seja verdadeiramente um pecado ou inadequado aos valores bíblicos do amor cristão.
- Nas ações do jogo que necessitam de leitura, escrita ou interpretação de textos é importante observar quais alunos tem mais dificuldade, e buscar trabalhar isto fora da sala de aula, em momentos de reforço escolar, sempre motivando o aluno. Para a atenuação deste problema durante a aplicação da gamificação, sugere-se que se equilibre os times, intercalando os jogadores com mais habilidade com outros. Espera-se que um jogador busque ajudar o outro, ensinando-se mutuamente.
- Deve-se ajudar os participantes na leitura. O contexto exige que se ajude na aprendizagem, na leitura e na interpretação de textos. Não se incentiva um hábito, falando sobre ele apenas, mas, principalmente, praticando-o. Fora da gamificação, promova atividades com foco na aprendizagem.
- Deve-se apresentar todas as regras aos participantes no início do jogo. Apenas as surpresas e as regras constitutivas podem ficar ocultas, sob o conhecimento do facilitador da gamificação.
- Planeje detalhadamente formulários de pesquisa, pensando nos dados que se deseja analisar e coletar, pois eles podem alterar e até mesmo melhorar o fluxo do game.
- Faça um pré-teste antes de se prosseguir com a aplicação da gamificação, incluindo a execução de todos os procedimentos e o uso do formulário da pesquisa para se verificar

---

<sup>9</sup> Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade.

<sup>10</sup> Kevin Werbach (2014) lista quatro tipos básicos de jogadores de acordo com uma atitude do jogador de ação ou de interação, e entre outros jogadores ou o ambiente do jogo: conquistadores, exploradores, socializadores e predadores.



# III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

se os resultados do experimento estão sendo coletados corretamente e quais mudanças devem ser feitas.

- O sistema gamificado ajuda a elaborar pesquisas e verificar o conhecimento dos alunos de maneira prática, objetiva e não-invasiva. Os jogadores preenchem o formulário sem notar que estão sendo avaliados, principalmente se há uma parte em que eles mesmos se auto avaliam. A própria pontuação é contabilizada por cada um.

Muitos dados extras puderam ser coletados na aplicação da gamificação 4, na UCB. Abaixo, alguns dados úteis coletados:

- Mais de 31,25% das pessoas que participaram poderiam se beneficiar com a leitura da Bíblia em termos de vocabulário<sup>11</sup>. Além disto, 28,13% também poderiam se beneficiar com a leitura da Bíblia, melhorando sua interpretação de textos. 93,75% informaram que entenderam o tema do texto selecionado, porém alguns entrevistados não entenderam três (3) ou mais palavras no texto, por desconhecerem o termo ou não discernirem seu significado no contexto do texto. Apenas 66,7% conseguiram descobrir o tema do texto com clareza e assertividade, sendo que as respostas destes variaram.
- Cada participante foi consultado sobre o que ele aprendeu ou melhorou com a atividade, de acordo com sua percepção pessoal. As respostas variaram: senso de observação (66,7%); interpretação de textos (41,7%); mais sobre Jesus (33,3%); mais sobre Deus (25,0%); e como encontrar textos Bíblicos (8,3%).
- Com a gamificação, é possível conseguir a retenção da atenção por todo o período das sessões de até 1 hora de duração. 53,13% dos participantes manifestaram explicitamente a aceitação da gamificação e gratidão. Não houve nenhuma manifestação de rejeição aos que participaram, exceto um comentário de que seria necessário mais tempo para algumas tarefas.

As recompensas e o próprio formato da gamificação atraíram as pessoas, pois a última sessão conseguiu voluntários mais rapidamente (as pessoas já conheciam o sistema de recompensas), porém com respostas mais dispersas do que as do primeiro grupo. Os últimos participantes notaram mais o seu crescimento e em que a gamificação pôde ajudá-los, expressando mais motivação a aceitação.

---

<sup>11</sup> Esta constatação se tornou evidente sempre que se encontrava uma palavra de uso geral da língua portuguesa presente no texto da qual o jogador não tinha conhecimento sobre seu significado.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

Heather Maxwell Chandler (2012, p.3) afirma que o processo de desenvolvimento de um game difere de um projeto para o outro, e “essa é uma das razões pelas quais a produção de jogos pode ser difícil de gerenciar”, mas, em geral, existe uma estrutura básica de projetos: pré-produção, produção, testes e pós-produção”. Da mesma forma, uma gamificação irá variar bastante em vários sentidos (gênero inspirado, elementos de games usados, enredo/roteiro, fluxo, personagens etc), mas pode-se subentender etapas gerais que são comuns à maioria dos projetos de gamificação na educação cristã: 1) Definição dos objetivos da gamificação; 2) Delineamento dos comportamentos esperados dos jogadores (participantes); 3) Identificação do público; 4) Divisão dos ciclos de atividade; 5) Planejamento da diversão; 6) Escolha de ferramentas adequadas; 7) Teste e avaliação.

Ao final de todos os processos citados acima, verificou-se que “para se fazer uma boa gamificação a melhor forma é jogar muitos jogos e refletir sobre seus elementos para se expandir seu próprio 'kit de elementos de games'” (WERBACH, 2014, tradução minha).

## **Conclusões**

O educador que deseja usar a gamificação para valer, é desafiado a se capacitar tecnologicamente e também experimentar o mundo dos games. Ele precisará conhecer mais as pessoas para quem está levando a mensagem, assim como o seu contexto, aprender e ensinar. O educador que planeja usar os games como instrumento, também precisa aprender com eles.

A adaptação do indivíduo em relação à tecnologia é inevitável. Ocorre a mudança do meio pelo homem e vice-versa. A academia tem refletido isto através de inúmeros estudos e pesquisas, que após a introdução das tecnologias digitais para atender anseios humanos (mudança do meio pelo homem), elas modificaram o modo como o homem se relaciona com o conhecimento, consigo mesmo, com os outros e com o mundo (mudança do homem pelo meio).

É preciso acompanhar as mudanças desde que elas não mudem nossos valores e princípios. Meramente divinizar ou diabolizar uma tecnologia a ciência não é uma maneira mais sábia de pensar.

## **Referências Bibliográficas**

ALVES, Lynn R.G. et al. **Dispositivos móveis e gamificação**: interfaces lúdicas em novas práticas educativas. *In Proceedings of X Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. UNEB, Salvador, BA, Brasil, 2014.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

BURNS, Bárbara; AZEVEDO, D. de; BARBERO, P. **Costumes e culturas: uma introdução à antropologia missionária**, 1995.

BUSSARELLO, R.I.; ULBRICHT, V.R.; FADEL, L.M. **A Gamificação e a Sistemática de Jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional**. In: FADEL, L.M. et al (Org.) **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 11-37.

CHANDLER, H.M. **Manual de Produção de Jogos Digitais**. Ed. Bookman, 2012. ISBN: 9788540701830.

FARDO, Marcelo L. **A Gamificação como Método: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem**. Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013.

FILHO, J.N. et al. **A Gamificação de conteúdos escolares: uma experiência a partir da diversidade cultural brasileira**. In *Proceedings of X Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*. UNEB, Salvador, BA, Brasil, 2014.

GEISLER, N.L.; NIX, W.E. **Introdução Bíblica: Como a Bíblia chegou até nós**. São Paulo: Ed. Vida, 1997.

GONZÁLEZ, J.L. **História Ilustrada do Cristianismo: a era dos mártires até a era dos sonhos frustrados**, São Paulo: Ed. Vida Nova, 2011.

GREGGERSEN, G. **Literatura e educação cristã: a importância da educação para a igreja e o espaço da literatura, bíblia e imaginação dentro dessa grande área de conhecimento**. In: MUZIO, Rubens R. (Org.) **Revolução Silenciosa III**. Brasília, DF: Palavra, 2008. p. 189-210.

HIEBERT, Paul G. **O Evangelho e a Diversidade de Culturas: um guia de antropologia missionária**. Ed. Vida Nova, 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: Versuch einer bestimmung des spielements der kultur*. 1938. Publicado originalmente em 1944. Tradução para língua portuguesa: **Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo, SP. Perspectiva, 2001.

MCGONIGAL, Jane. **Gaming can make a better world**. Palestra concedida no TED2010. Long Beach, Califórnia, 2010. Disponível em: <[http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming\\_can\\_make](http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make)>. Acesso em: 02 ago. 2012.

MULLER, R. **O Mensageiro, A Mensagem e a Comunidade**. SIEGAL, M.A. (Trad.). Ed. Pregue a Palavra, Brasil, Atibaia, SP, 2012.



**III CONEDU**

CONGRESSO NACIONAL DE  
E D U C A Ç Ã O

NEVES, Isa B.da C.. **Jogos digitais e potencialidades para o Ensino de História**: Um estudo de caso sobre o history game Triade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia: Faculdade De Educação, Salvador, BA, 2011.

PEREIRA, L.C.S. **Reforma Protestante e a Origem da Escola Pública**. Disponível em <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-reforma-protestante-e-a-origem-da-escola-publica>>. Psicologado, outubro de 2013. Acesso em: 13 ago. 2016.

POWLISON, D. **Ídolos do Coração & Feira das Vaidades**, Brasília-DF, Ed. Refúgio, 2004.

PRADO, Ana. **Entendendo o Aluno do Século 21**: e como ensinar a essa nova geração. Geekie, 2015. Disponível em <[www.geekie.com.br](http://www.geekie.com.br)>.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business (Unabridged)**. Audio-book. USA, Audible.com, 2012.

WERBACH, K. **Gamification**. University of Pennsylvania (Org.). Curso oferecido na plataforma Coursera. Pennsylvania, USA, 2014. Disponível em <<http://www.coursera.org>>. Acesso em: 15 abr. 2014.