

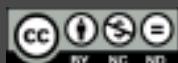
VIA TEOLÓGICA

Volume 26 – Número 51 – jun./2025
ISSN 2526-4303

A RELAÇÃO ENTRE A TÉCNICA DA GAMIFICAÇÃO E OS ENSINOS BÍBLICOS DE JESUS

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE GAMIFICATION TECHNIQUE AND THE BIBLICAL TEACHINGS OF JESUS

Me. Alexandre Sant'Anna de Assis
Dr^a Sandra de F. K. Gusso



A Revista Via Teológica está licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição – Não Comercial – Sem Derivações - 4.0 Internacional

A RELAÇÃO ENTRE A TÉCNICA DA GAMIFICAÇÃO E OS ENSINOS BÍBLICOS DE JESUS

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE GAMIFICATION
TECHNIQUE AND THE BIBLICAL TEACHINGS OF JESUS

Me. Alexandre Sant'Anna de Assis¹

Drª Sandra de F. K. Gusso²

¹ Mestre em Teologia pelo programa de Mestrado Profissional da FABAPAR. E-mail: miss.alex.anna@gmail.com.

² Professora da FABAPAR e Doutora em Teologia, Orientadora de projetos de TCC. E-mail: professora.sandra@fabapar.com.br

RESUMO

As investigações sobre o uso das novas tecnologias no ensino cristão levaram a identificar a gamificação como uma estratégia inovadora e eficaz do processo de ensino. Desta forma, o assunto comparativo entre a gamificação e os ensinos de Jesus será destaque neste trabalho. Nesse sentido com base no seguinte problema deu-se inicio às pesquisas. De que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz? Para tanto, aprofundar e aplicar os elementos usados na gamificação para utilizar nos ensinos bíblicos foi um dos objetivos traçadas. Utilizou-se como metodologia a coleta de dados e direcionamentos da pesquisa bibliográfica exploratória. Autores como Mcgonigal (2011), Pacheco (2016), Lopes (2020), Matos (1994), Werbach e Hunter (2012), Deci e Ryan (2000), Zichermann e Cunningham (2011) e outros, deram base a fundamentação teórica. Diante desses procedimentos chegou-se aos seguintes resultados: A gamificação utiliza-se de desafios, recompensas, feedback e narrativas interativas que é eficaz para engajar os aprendizes, facilitando o aprendizado ativo. Comparando com os ensinamentos de Jesus, constatou-se que existem muitas semelhanças, tais como: parábolas, questionamentos os quais promovem a reflexão e desenvolvimento pessoal. Contudo, enquanto a gamificação foca em resultados práticos e imediatos pela motivação, o ensino de Jesus busca uma transformação espiritual profunda, também pela motivação. A gamificação, aplicada ao ensino cristão, pode integrar métodos tradicionais e modernos, criando um ambiente mais dinâmico e eficaz.

PAÍAVRAS-CHAVE

Gamificação. Histórias interativas. Desafios. Andragogia.

ABSTRACT

Research into the use of new technologies in Christian teaching has led to the identification of gamification as an innovative and effective strategy in the teaching process. Thus, the comparative subject between gamification and the teachings of Jesus will be highlighted in this work. In this sense, based on the following problem, the research began. How can gamification be related to biblical teachings with a view to more dynamic and effective teaching? To this end, one of the objectives outlined was to delve deeper into and apply the elements used in gamification to use in biblical teachings. The methodology used was data collection and exploratory bibliographic research. Authors such as Mcgonigal (2011), Pacheco (2016), Lopes (2020), Matos (1994), Werbach and Hunter (2012), Deci and Ryan (2000), Zichermann and Cunningham (2011) and others provided the basis for the theoretical foundation. Given these procedures, the following results were reached: The research concluded that gamification, by using challenges, rewards, feedback and interactive narratives, is effective in engaging learners, facilitating active learning. Comparing with Jesus' teachings, it was observed that both, shares some similarities, such as parables and questioning, to promote reflection and personal development. However, while gamification focuses on practical and immediate results, Jesus' teaching seeks a profound spiritual transformation. Gamification, applied to Christian teaching, can integrate traditional and modern methods, creating a more dynamic and effective environment

KEYWORDS:

Parables. Interactive stories. Practical challenges. Andragogy.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é verificar a relação entre o uso da gamificação e os ensinos bíblicos mediados por Jesus. Para esclarecer o termo, Lopes diz que “a gamificação tem sido amplamente reconhecida como uma estratégia efetiva para engajar e motivar os alunos” (2020, p. 45).

Recentemente autores ligados à área da educação tem considerado pertinente avançar nos estudos de metodologias e abordagens, que despertem mais interesse dos aprendizes a fim de dirimir esforços e energias no processo da tarefa ensino-aprendizado. Para Matos “estudar é um verdadeiro trabalho, com suas alegrias, satisfações, cansaços e decepções” (Matos, 1994, p. 16).

Ao conceituar o processo da gamificação de uma maneira geral, os autores, Werbach e Hunter³ (2012, p. 3) destacam que “o processo de gamificação é a aplicação de elementos, mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos não lúdicos com o objetivo de aumentar a motivação, engajamento e aprendizado dos usuários”.

Assim sendo, verifica-se que um dos principais fundamentos da gamificação é a *motivação intrínseca*, que, segundo Deci e Ryan (1991), é o impulso para realizar uma tarefa por satisfação pessoal, e é central para o engajamento dos usuários (Deci; Vallerand; Pelletier; Ryan, 1991, p. 310). Além disso, a *teoria da autodeterminação* (Self-Determination Theory) proposta por esses autores defendem que a gamificação pode atender às necessidades psicológicas básicas de autonomia, competência e relacionamento, fundamentais para o aumento da motivação.

Outro conceito importante é a *teoria da gamificação comportamental*, discutida por Werbach e Hunter (2012), que destaca a importância de sistemas de recompensas e feedbacks, como pontos, medalhas e rankings, para modificar comportamentos e engajar os usuários de forma contínua (Werbach; Hunter, 2012, p. 75). Ambos os conceitos interagem, criando um ambiente onde os participantes sentem-se mais motivados e comprometidos com as tarefas propostas.

Ainda há autores como Zichermann e Cunningham (2011) que também apontam que ao integrar a gamificação de maneira eficaz, é possível não apenas aumentar a motivação, mas também promover a aprendizagem, melhorar a performance e alcançar objetivos organizacionais (Zichermann; Cunningham, 2011, p. 42). Dessa forma, a gamificação não se limita a elementos lúdicos, mas também envolve teorias psicológicas que explicam seu impacto no comportamento humano.

Nesse sentido, com base no seguinte problema deu-se início às pesquisas: De que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos, tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz? Para tanto, aprofundar e aplicar os elementos usados na gamificação para utilizar nos ensinos bíblicos foi um dos objetivos traçados. Utilizou-se como metodologia a coleta de dados e direcionamentos da pesquisa bibliográfica exploratória.

³ A importância acadêmica e científica de Werbach e Hunter se deve ao fato de eles serem pioneiros em sistematizar e analisar as potencialidades e as limitações da gamificação como uma abordagem para aumentar o engajamento das pessoas em atividades que muitas vezes são consideradas tediosas ou desmotivantes.

I. RELEVÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO

Estudos recentes têm apontado para a gamificação na educação como uma abordagem pedagógica que utiliza elementos de jogos, como desafios, recompensas, competição, e pontuação, para promover o engajamento (comprometimento⁴) dos alunos e melhorar o aprendizado. Esta prática é baseada na ideia de aplicar princípios que tornam os jogos motivadores e cativantes, adaptando-os para contextos educacionais.

Neste tópico descrevem-se alguns dos estudos que envolvem a relação entre os elementos da gamificação e o aprendizado, bem como quais os principais benefícios alcançáveis nesta abordagem. Estes elementos serão descritos de maneira mais específica no tópico *Elementos da Gamificação*, bem como algumas sugestões de aplicação prática.

I.I AUMENTO DO ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO

Conforme os autores descritos a seguir, a gamificação aproveita a natureza *intrinsecamente* motivadora dos jogos, como a competição, o reconhecimento e o progresso, que incentivam a participação ativa dos alunos. Jogos frequentemente oferecem recompensas imediatas e feedback constante, aspectos que são essenciais para manter os alunos engajados. Quando esses elementos são aplicados à educação, os alunos tendem a se sentir mais envolvidos, pois veem o aprendizado como algo divertido e desafiador.

Werbach e Hunter (2012), em seu livro *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, (Para a vitória: como o pensamento de jogo pode revolucionar seu negócio) discutem como os elementos dos jogos, como feedback instantâneo, recompensas e narrativas, podem ser aplicados em diferentes contextos, incluindo a educação.

Deterding et al. (2011) também abordam os princípios da gamificação, destacando como esses elementos podem aumentar o engajamento e a motivação. O artigo *From Game Design Elements to Gamefulness: defining “gamification”* (Dos elementos de design de jogos à jogabilidade: definindo “gamificação”) fornece uma base teórica robusta para a aplicação desses conceitos.

I.2 APRENDIZAGEM ATIVA E EXPERIENCIAL

A gamificação promove uma aprendizagem mais ativa, onde os alunos não são apenas receptores passivos de informações, mas participantes ativos em um processo de construção do conhecimento. Através de desafios, missões e feedback em tempo real, os alunos têm a oportunidade de aplicar teorias e resolver problemas de maneira prática, o que contribui para uma compreensão mais profunda e duradoura dos conceitos abordados.

Gee (2003), em *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (O que os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizagem e alfabetização), argumenta que os jogos oferecem experiências de aprendizagem que podem ser mais significativas e eficazes do que os métodos tradicionais. Ele defende que a gamificação oferece uma aprendizagem situacional e contextualizada, essencial para o desenvolvimento de habilidades críticas.

⁴ Já existem autores que afirmam que tais técnicas promovem comprometimento dos alunos o que é bem maior que simplesmente engajamento. O engajamento pode ser temporário enquanto o comprometimento é muito mais permanente.

Anderson e Dill (2000), no estudo *Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life* (Os videogames e os pensamentos, sentimentos e comportamentos agressivos no laboratório e na vida) indicam que ambientes interativos e imersivos, como os encontrados em jogos, podem facilitar o aprendizado ativo e dinâmico.

I.3 DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS SOCIAIS E COIABORATIVAS

Em muitas gamificações educacionais, os alunos participam de atividades em grupo ou competem de forma saudável, o que fomenta a colaboração, a comunicação e o trabalho em equipe. As tarefas são frequentemente estruturadas de maneira que exigem cooperação para resolver problemas ou alcançar objetivos comuns. Isso não só melhora a aprendizagem, mas também desenvolve competências sociais importantes para o mundo atual.

Vygotsky (1978), em sua teoria sociocultural, defende que o aprendizado é um processo social, enfatizando a importância da interação com outros para o desenvolvimento cognitivo. Para este autor a gamificação facilita essa interação, promovendo a aprendizagem colaborativa.

Caponetto et al. (2016), em *Gamification and collaborative learning: A systematic review* (Gamificação e aprendizagem colaborativa: uma revisão sistemática), destacam que a gamificação facilita a criação de ambientes colaborativos de aprendizado, onde a interação social é essencial.

I.4 PERSONALIZAÇÃO E AUTONOMIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A gamificação também permite personalizar o processo de aprendizagem, oferecendo aos alunos escolhas que se ajustam aos seus próprios interesses e ritmos de aprendizagem. Através de elementos como “missões” ou “modos de jogo”, os alunos podem seguir caminhos diferentes dentro do mesmo conteúdo, adaptando o aprendizado às suas necessidades.

Pink (2009), em *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us* (Drive: A surpreendente verdade sobre o que nos motiva), destaca a importância da autonomia e do senso de controle no processo de aprendizagem. A gamificação pode fornecer esse sentido de autonomia ao permitir que os alunos escolham como abordar um problema ou tarefa, o que aumenta a motivação intrínseca.

Harte et al. (2017), no estudo *Gamification in education: What, how, why bother?*, (Gamificação na educação: o quê, como, por que se preocupar?) explicam como a personalização por meio de elementos de gamificação pode ser eficaz em diferentes contextos educacionais.

I.5 FEEDBACK CONTÍNUO E AVALIAÇÃO FORMATIVA

Nos jogos, os jogadores recebem feedback imediato sobre seu desempenho, o que permite ajustes rápidos e melhoria contínua. Da mesma forma, a gamificação na educação proporciona aos alunos feedback constante, o que facilita o aprendizado iterativo e o desenvolvimento de competências. A avaliação formativa, que ocorre ao longo do processo de aprendizagem, é favorecida pela gamificação, pois as tarefas e desafios são avaliados de forma contínua e dinâmica.

Baker et al. (2011), em *Educational Data Mining: A Review of the State of the Art* (Mineração de Dados Educacionais: Uma Revisão do Estado da Arte), discutem como o feedback contínuo em ambientes

gamificados pode ser utilizado para personalizar o processo de aprendizagem e promover melhorias rápidas no desempenho dos alunos.

Hattie e Timperley (2007), no estudo *The Power of Feedback* (O poder do feedback), destacam que o feedback é um dos fatores mais importantes para a aprendizagem, e sua aplicação eficaz é um dos pontos fortes da gamificação.

Desta forma nota-se que a gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica relevante por potencializar o desenvolvimento das faculdades mentais de maneira integrada e abrangente. Para Toscano:

A história da educação, por sua vez, está intimamente ligada à própria história das instituições religiosas. A casta sacerdotal que, nas sociedades arcaicas, detinha o poder político ou pelo menos dele participava ativamente, deve ter compreendido, de maneira bastante clara, a importância de chamar a si o controle do sistema educacional, por mais informal e limitado que ele fosse (Toscano, 2001, p. 85).

Ao incorporar elementos como pontuação, recompensas e desafios, a gamificação estimula processos cognitivos diversos, abrangendo tanto habilidades racionais quanto emocionais, além de engajar o aluno em uma experiência que envolve, em muitos casos, habilidades motoras. Tais elementos contribuem para o fortalecimento da memória de longo prazo, pois a interação constante com esses estímulos facilita a retenção e a recuperação de informações.

Autores como Pacheco (2016) defendem que os processos inovadores podem e devem ser estudados sem ressalvas a fim de aplicação no ensino religioso. Conforme Pacheco, “Estudar os jogos digitais não é um fim em si mesmo, mas uma forma de revelar o significado da religião na sociedade contemporânea como um todo” (Pacheco, 2016, p. 846).

A gamificação, portanto, não é um modismo passageiro, mas uma abordagem educativa que potencializa a eficácia e a efetividade do processo de aprendizagem, promovendo um ambiente onde o aprendizado é vivenciado de forma mais dinâmica e integrada, alinhando diferentes tipos de processamento cognitivo tais como: memória de trabalho, resolução de problemas, atenção seletiva e pensamento crítico, e promovendo a aprendizagem eficaz. Alguns elementos caracterizam o uso da gamificação no processo educacional, os quais serão descritos a seguir relacionando-os com os ensinos bíblicos.

2. A MOTIVAÇÃO NOS PROCESSOS DE ENSINO DE JESUS NA BÍBLIA

A motivação é um elemento essencial para uma boa aprendizagem. Por meio de uma releitura de alguns relatos neotestamentários pretende-se investigar a relação entre os elementos que o Mestre utilizava e a motivação presente no processo educativo. É verificável que em várias passagens dos Evangelhos o método pedagógico de Jesus vai além do que transmitir informações. Ele buscava transformar os corações e mentes dos ouvintes.

A seguir, serão apresentados alguns exemplos presentes no ensino de Jesus, juntamente com as referências bíblicas correspondentes em relação aos elementos, também, presentes na gamificação. Jesus constantemente motivava seus discípulos e ouvintes através de chamadas diretas e promessas de recompensas espirituais. Ele atraía as pessoas ao ensinar com a promessa de uma transformação profunda, tanto interior quanto exterior.

Em Mateus 4.19, Jesus chama os primeiros discípulos: “*Vinde após mim, e eu vos farei pescadores de homens.*”

Este chamado é motivador, pois oferece um propósito superior e uma nova missão que desperta interesse e engajamento. Jesus não apenas convoca, mas também dá um sentido claro e elevado para a vida dos discípulos.

Em Mateus 5.3-12, no Sermão da Montanha, Jesus motiva seus ouvintes ao declarar as bens-aventuranças: “Bem-aventurados os pobres de espírito, porque deles é o Reino dos Céus.” Ele oferece uma recompensa divina para aqueles que seguem seus ensinamentos, o que serve como incentivo para perseverar na fé e na prática dos valores que ele ensina.

3. ENGAJAMENTO: USO DE PARÁBOLAS E HISTÓRIAS

Conforme McGonigal “o engajamento está intimamente ligado à psicologia positiva e a busca da felicidade” (MCGONIGAL, 2011, p. 57, tradução nossa). Jesus usava parábolas como uma forma de engajar seus ouvintes, permitindo que refletissem sobre questões espirituais de maneira prática e acessível. As parábolas eram histórias curtas, com profundas lições espirituais, que despertavam curiosidade e reflexão.

Em Lucas 15.11-32, Jesus conta a parábola do filho pródigo. A história é envolvente e permite que os ouvintes se identifiquem com os personagens, seja com o filho que se perde, seja com o pai que perdoa. O engajamento ocorre não apenas pela narrativa, mas também pela oportunidade de introspecção sobre perdão, arrependimento e a misericórdia divina.

Em Mateus 16.13-15, Jesus usa uma pergunta para envolver seus discípulos e incentivá-los a refletir sobre sua identidade: “Quem dizem os homens ser o Filho do homem?” Essa pergunta gera reflexão e interatividade, estimulando os discípulos a se posicionarem e a internalizarem a compreensão de quem Jesus era.

A interação direta de Jesus com seus discípulos e ouvintes era uma característica central de seu método de ensino. Ele frequentemente engajava as pessoas por meio de diálogos, perguntas e respostas, criando um espaço dinâmico para a aprendizagem.

Em João 3.1-10, quando Nicodemos busca Jesus para entender o conceito de novo nascimento, Jesus interage com ele, levando-o a um processo de questionamento profundo sobre o que significa nascer de novo. A interação de Jesus com Nicodemos não é apenas informativa, mas provoca uma reflexão interna que desafia a compreensão limitada do fariseu.

Em João 4.7-26, no encontro com a mulher samaritana, Jesus faz uma série de perguntas para conduzi-la a uma compreensão mais profunda sobre a água viva que ele oferece. A interação é construída de maneira gradual, usando perguntas que levam a mulher a uma maior percepção sobre sua própria vida e as necessidades espirituais dela.

Jesus não apenas transmitia ensinamentos, mas também desafiava as pessoas a aplicar esses ensinamentos em suas vidas. Ele motivava os ouvintes a não apenas ouvir, mas a agir de acordo com suas palavras, o que exige comprometimento e transformação.

Em Mateus 7.24-27, Jesus conclui o Sermão da Montanha com a parábola dos dois construtores: “Todo aquele, pois, que escuta estas minhas palavras e as pratica, será comparado a um homem prudente que edificou a sua casa sobre a rocha”. Aqui, a motivação é clara: a aplicação dos ensinamentos de Jesus é essencial para a edificação de uma vida sólida e segura.

Em Lucas 10.25-37, na parábola do bom samaritano, Jesus desafia seus ouvintes a agir com compaixão e amor para com o próximo, ultrapassando barreiras sociais e culturais. O engajamento é estimulado pela ação prática e pela exemplificação do comportamento que Jesus espera de seus seguidores.

Assim também é na gamificação: o engajamento está presente no relacionamento. Assim como Jesus utilizava histórias envolventes e perguntas estratégicas para provocar reflexão e participação ativa, a gamificação utiliza elementos como narrativa e interatividade para manter o participante imerso na experiência. A construção de um enredo significativo, como nas parábolas, ajuda o jogador a se identificar com os desafios apresentados, criando uma conexão emocional que o impulsiona a continuar. Da mesma forma que os ouvintes de Jesus se viam nos personagens das histórias, os participantes de uma experiência gamificada encontram sentido e motivação ao se verem dentro de um enredo que faz sentido para eles. A narrativa é, portanto, um elemento essencial que contribui para o engajamento, criando um vínculo afetivo entre o participante e o objetivo da atividade.

Além disso, o engajamento na gamificação também se sustenta na ação prática e no desafio, assim como nas interações de Jesus com seus ouvintes. Quando Jesus instiga seus discípulos com perguntas profundas ou propõe a prática de seus ensinamentos — como na parábola dos dois construtores ou do bom samaritano — ele está utilizando mecanismos semelhantes aos de missões, desafios e sistemas de pontuação, comuns em práticas de gamificação.

Esses elementos exigem uma resposta ativa do participante, reforçando o compromisso com o processo de aprendizagem ou transformação. O relacionamento, nesse contexto, não é passivo: ele envolve troca, resposta, superação de obstáculos e desenvolvimento pessoal. Portanto, o engajamento não é apenas um resultado, mas parte essencial do relacionamento que se constrói através dos elementos gamificados, assim como acontecia no ensino relacional de Jesus.

4. RELACIONAMENTO INTERPESSOAL

O ensino de Jesus sempre promovia a ideia de comunidade, relacionando-se pessoalmente com os discípulos e até com aqueles marginalizados pela sociedade. Ele enfatizava a importância do amor ao próximo, do cuidado mútuo e da união em torno dos princípios do Reino de Deus.

Essa ênfase no relacionamento interpessoal também encontra um forte paralelo na gamificação, especialmente na interação entre jogadores, que por si só é um dos maiores estímulos ao engajamento. A colaboração, a competição saudável e o apoio mútuo entre participantes criam um ambiente dinâmico e motivador, onde os vínculos sociais fortalecem a experiência e impulsionam o envolvimento contínuo. Elementos como rankings, times, missões cooperativas e reconhecimento entre pares são estruturados justamente para fomentar esses laços, ampliando o senso de pertencimento e propósito. Assim como no ensino de Jesus, onde o amor e o cuidado pelo outro eram vivenciados na prática, na gamificação, o relacionamento entre os jogadores torna-se um motor essencial para o crescimento individual e coletivo dentro do jogo.

Dessa forma, o ensino de Jesus sobre a importância da comunidade ganha ainda mais força quando observamos como ele engajava seus discípulos não apenas individualmente, mas como um corpo unido, chamado a viver em amor e solidariedade. A proposta de formar uma comunidade baseada em princípios do Reino de Deus se conecta diretamente com o propósito da gamificação de criar experiências significativas por meio da interação social. Assim como Jesus ensinava que o verdadeiro discipulado é reconhecido pelo amor mútuo, a gamificação eficaz mostra que o sucesso da experiência está diretamente ligado à qualidade dos relacionamentos estabelecidos entre os participantes.

Em João 13.34-35, Jesus ensina seus discípulos: “Um novo mandamento vos dou: que vos ameis uns aos outros; como eu vos amei a vós, que também vos ameis uns aos outros. Nisto conhacerão todos que sois meus discípulos, se tiverdes amor uns aos outros.” A criação de uma comunidade de amor mútuo é central no ensino de Jesus, que se preocupa em engajar seus discípulos em relacionamentos verdadeiros e transformadores.

5. SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS ENTRE O ENSINO DE JESUS E A GAMIFICAÇÃO

Conforme demonstrado no tópico anterior, o ensino de Jesus é um modelo multifacetado que envolve elementos de motivação, engajamento e interação. Ele motiva seus ouvintes com promessas de recompensa espiritual, utiliza parábolas e histórias para engajá-los ativamente na reflexão, promove interação por meio de diálogos e perguntas, desafia à ação prática e cria uma comunidade baseada no amor e no cuidado mútuo. Esses elementos demonstram um processo de ensino-aprendizagem profundamente relacional e transformador, que vai além da simples transmissão de conhecimento.

Além disso, o método de ensino de Jesus, conforme se lê nos Evangelhos, e o processo da educação moderna, em tese, pode ser comparado a gamificação em alguns aspectos. Ao utilizar estratégias que possam promover a interação, o envolvimento e o incentivo à reflexão. Ao explorar essas semelhanças e diferenças, podemos perceber como princípios antigos e contemporâneos se encontram em uma abordagem que visa transformar o aprendizado em uma experiência mais significativa.

A partir de uma abordagem interdisciplinar, a fim avançar na pesquisa exploraremos como as estratégias de ensino de Jesus, frequentemente caracterizadas por parábolas, desafios e a criação de um ambiente de participação ativa, podem ou não ser correlacionadas com os elementos da gamificação, oferecendo uma reflexão sobre suas implicações pedagógicas e práticas educacionais contemporâneas.

5.1 SEMELHANÇAS

Jesus Cristo em seu ministério utilizava narrativas e parábolas para ensinar conceitos profundos de maneira acessível. Essas histórias muitas vezes apresentavam situações cotidianas que desafiavam os ouvintes a refletirem sobre suas próprias vidas e aplicarem os ensinamentos em suas realidades. Da mesma forma, a gamificação utiliza narrativas interativas, nas quais os alunos enfrentam desafios e resolvem problemas dentro de um determinado contexto. Ambos os métodos criam uma experiência imersiva, onde o aprendizado ocorre não apenas por meio da instrução direta, mas também por meio da resolução de situações que exigem pensamento crítico e criatividade.

No ensino de Jesus, os discípulos não eram meros receptores passivos de informação, mas estavam constantemente envolvidos no processo de aprendizagem. Jesus os fazia participar ativamente das situações, questionando-os e estimulando discussões. Na gamificação, a participação ativa também é essencial. Os alunos, ao se envolverem com atividades interativas e recompensas, tornam-se mais motivados a alcançar objetivos e a progredir no aprendizado. A gamificação, assim como o método de Jesus, cria um ambiente onde o aluno é protagonista do seu próprio aprendizado.

A gamificação é frequentemente associada à implementação de sistemas de pontos, recompensas e feedback imediato, o que mantém os alunos motivados. Jesus, embora não utilizasse recompensas tangíveis como na gamificação moderna, oferecia feedback imediato aos seus seguidores, seja por meio de ensinamentos diretos ou pela prática, como quando corrigia ou elogiava a atitude dos discípulos. Ele também oferecia recompensas espirituais, como a promessa de vida eterna, o que funcionava como uma motivação muito mais profunda e duradoura.

Dessa forma, a ideia de recompensa e reconhecimento no processo de aprendizado, tanto no ensino de Jesus quanto na gamificação, é fundamental para manter o engajamento e o entusiasmo dos aprendizes.

Tanto no ensino de Jesus quanto na gamificação, o processo de aprendizagem é contínuo e envolve desafios progressivos. Jesus, por exemplo, desafiava seus discípulos a seguir princípios éticos elevados e a praticar a bondade de maneira radical, o que exigia esforço constante. Na gamificação, os jogos são projetados para apresentar desafios de dificuldade crescente, o que permite que o aluno cresça e desenvolva suas habilidades ao longo do tempo. Essa progressão ajuda a manter o aluno motivado e o incentiva a continuar aprendendo, assim como os discípulos de Jesus eram levados a uma jornada de autoconhecimento e crescimento espiritual constante.

5.2 DIFERENÇAS

O ensino de Jesus tinha como objetivo principal a transformação espiritual e moral de seus discípulos, visando uma relação mais profunda com Deus e com os outros. Seu ensino era centrado em princípios de amor, perdão e humildade, que transcendiam o aprendizado formal da época. A gamificação por outro lado, geralmente tem um foco mais tangível e voltado para o desenvolvimento de habilidades específicas, seja na educação formal, nos ambientes de treinamento corporativo ou no aprendizado de competências técnicas. A motivação principal na gamificação costuma ser o alcance de metas e o progresso em áreas práticas, como o domínio de conteúdos específicos, enquanto o ensino de Jesus propunha um crescimento espiritual e moral mais abrangente.

O ensino de Jesus era profundamente imersivo em seu contexto social e cultural da época, com foco nas relações interpessoais, nas dificuldades da sociedade e nas questões espirituais de seu povo. Já a gamificação, enquanto ferramenta educativa moderna é utilizada em uma realidade tecnológica e muitas vezes individualizada, com foco em ambientes virtuais e interações digitais. A interação na gamificação ocorre de forma muitas vezes mais isolada ou em redes sociais digitais, ao passo que o ensino de Jesus envolvia uma interação direta e face a face, criando uma experiência comunitária de aprendizagem.

O ensino de Jesus era repleto de ensinamentos profundos sobre a natureza humana, a moralidade, a ética e a espiritualidade, abordando questões existenciais que exigem uma reflexão profunda e contínua. Embora a gamificação possa ser usada para ensinar conceitos complexos, ela se concentra mais em habilidades cognitivas e comportamentais dentro de um contexto prático. O ensino de Jesus, por sua vez, buscava provocar uma mudança interior duradoura, enquanto a gamificação tende a ser mais utilitária, focando no desenvolvimento de competências específicas para a vida cotidiana ou o mercado de trabalho.

Como se verificou, a Bíblia, em seu gênero literário, também utiliza elementos que podem ser vistos como formas de engajamento e motivação no processo de aprendizagem. As histórias bíblicas, as parábolas e os salmos são formas de interação que incentivam o leitor a refletir sobre sua própria vida e agir de acordo com os princípios ensinados.

A recompensa espiritual, como a promessa da vida eterna, pode ser vista como elemento de motivação. Além disso, muitas passagens bíblicas utilizam perguntas retóricas ou desafios diretos (como as perguntas de Jesus) que estimulam o leitor ou ouvinte a pensar ativamente sobre o significado de suas ações e decisões.

A Bíblia, portanto, compartilha com a gamificação o uso de metáforas, desafios e recompensas para incentivar o aprendizado e o crescimento pessoal, embora em um contexto profundamente espiritual e moral.

Dessa forma, a comparação entre o ensino de Jesus e os princípios da gamificação revela tanto semelhanças quanto diferenças significativas. Ambos os métodos de ensino compartilham elementos fundamentais, como o engajamento ativo, o uso de desafios e a promoção de um feedback constante, que visam envolver os aprendizes de maneira significativa e motivadora. Jesus, ao utilizar parábolas e questionamentos

interativos, similar à forma como a gamificação engaja os alunos por meio de narrativas e recompensas. Ambos os processos incentivam a reflexão profunda e a aplicação prática dos ensinamentos.

Entretanto, as diferenças entre esses dois modelos também são notáveis. O contexto em que esses métodos se aplicam também diverge: enquanto o ensino de Jesus se dava em um ambiente social e culturalmente enraizado em interações diretas e comunitárias, a gamificação opera em um cenário moderno e digital, muitas vezes mais individualizado e mediado por tecnologias.

Desta forma, embora o ensino de Jesus e a gamificação compartilhem aspectos que favorecem o engajamento e o desenvolvimento contínuo dos aprendizes, as motivações subjacentes e os objetivos centrais de cada abordagem são distintos. O ensino de Jesus vai além da simples transmissão de conhecimento ou habilidades, propondo uma mudança espiritual profunda, enquanto a gamificação busca, de forma mais pragmática, incentivar o aprendizado e o desenvolvimento de competências dentro de um contexto educacional focado em resultados práticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme se pontuou no decorrer deste estudo, nos relatos do Novo Testamento, o ensino de Jesus e a gamificação têm como ponto em comum a busca por engajar os aprendizes de maneira ativa. Ambos utilizam narrativas, desafios e feedback para criar experiências de aprendizado dinâmicas e eficazes. No entanto, enquanto a gamificação foca em objetivos educacionais tangíveis, o ensino de Jesus transcende o ensino acadêmico, promovendo uma transformação espiritual e ética dos indivíduos.

Assim, pode-se inferir que os princípios de ensino eficazes, mesmo sendo aplicados em contextos muito diferentes, compartilham muitas semelhanças, desde que o foco seja o crescimento contínuo e o engajamento do aprendiz.

A jornada dos discípulos como um processo imersivo apresenta algumas semelhanças à dinâmica de jogos modernos, como por exemplo, os “*Open World Games*”, em português também conhecidos como “jogos de mundo aberto”, uma atividade que incentivam exploração e resolução de problemas.

Esses jogos são conhecidos por oferecerem ambientes vastos e complexos, onde os jogadores são incentivados a explorar, aprender, enfrentar desafios e tomar decisões que afetam o curso da história. Da mesma forma, os discípulos, ao seguirem Jesus, enfrentaram uma jornada que exigia exploração constante de novas experiências, resolução de problemas espirituais e crescimento pessoal. A cada passo, os discípulos eram chamados a descobrir mais sobre a vontade de Deus e, por meio de suas ações, avançar na missão divina.

A jornada dos discípulos como um processo imersivo apresenta algumas semelhanças à dinâmica de jogos modernos, como, por exemplo, os “*Open World Games*”, em português também conhecidos como “jogos de mundo aberto”, uma atividade que incentiva exploração e resolução de problemas. Assim como nesses jogos, a vida do discípulo de Jesus, conforme registrada nos evangelhos, é uma experiência única, que se desenvolve em um ambiente vasto e dinâmico, cheio de possibilidades de aprendizado e crescimento.

Nos “*Open World Games*”, o jogador tem liberdade para explorar diferentes caminhos, completar missões secundárias, enfrentar desafios inesperados e, muitas vezes, decidir como deseja interagir com o mundo ao seu redor. Da mesma forma, os discípulos de Jesus foram convidados a viver uma jornada em que poderiam escolher como responder ao chamado de Cristo, ao mesmo tempo que enfrentavam obstáculos, aprendiam com suas falhas e recebiam orientação divina.

No evangelho, vemos que a jornada de cada discípulo é marcada por desafios pessoais e contextos distintos. Pedro, por exemplo, tem uma experiência de fé marcada pela impulsividade, mas também pela reconciliação. Já Mateus, um coletor de impostos, tem uma transformação profunda ao ser chamado por Jesus para seguir-lhe, deixando para trás sua antiga vida. Cada um dos discípulos, tal como o jogador em um mundo aberto, enfrenta suas próprias lutas internas e externas, mas é guiado por uma narrativa maior que revela o propósito divino.

Além disso, assim como em um jogo de mundo aberto, onde o jogador pode tomar decisões que impactam diretamente o desenrolar da história, os discípulos também são chamados a responder às situações que surgem de maneira autêntica. Suas escolhas, interações e reações às palavras e ações de Jesus moldam suas experiências e seu crescimento espiritual. O evangelho, então, se apresenta como um “mapa” para esses discípulos, mas eles devem caminhar por ele de forma única, cada um vivenciando diferentes aspectos da fé, da misericórdia, do perdão e da obediência.

O conceito de “missões” também se assemelha. Nos “OpenWorld Games”, as missões podem ser cumpridas de maneiras variadas, dependendo da escolha do jogador. Da mesma forma, os discípulos de Jesus foram chamados a anunciar o Reino de Deus, mas a forma de cumprir essa missão foi moldada pelas circunstâncias e pelos dons específicos de cada um. Alguns pregavam, outros curavam, outros lideravam, mas todos estavam integrados em uma missão comum: revelar o amor e a mensagem de Cristo ao mundo.

Portanto, a experiência do discípulo de Jesus nos evangelhos pode ser comparada a um jogo de mundo aberto, no sentido de que se trata de uma jornada pessoal e única, repleta de escolhas, desafios e oportunidades para crescer e aprender. Assim como em um jogo, onde o caminho para a vitória pode variar de jogador para jogador, a caminhada cristã é personalizada para cada discípulo, com espaço para explorar, aprender com os erros, e, acima de tudo, seguir a liderança de Jesus, que serve como o guia constante, mesmo em um mundo cheio de complexidade e decisões.

Dessa forma, nota-se que os ensinamentos de Jesus, usando metáforas e analogias criava o caráter lúdico na jornada de aprendizado, onde o discípulo participa ativamente. Pode-se inferir que a narrativa bíblica propõe desafios contínuos que exigem decisões e desenvolvimento de habilidades espirituais e práticas.

Assim, argumenta-se que a motivação dentro da perspectiva teológica, com foco na transformação pessoal, estava presente através do ensino de Jesus. Conclui-se, portanto, que os princípios de gamificação podem também ser utilizados para criar um ambiente de aprendizado cristão mais efetivo.

A gamificação, quando aplicada ao ensino cristão, pode transformar o processo de aprendizado em algo mais eficiente por estimular os processos de memória, e promove melhores resultados em longo prazo, como exemplificado no método de ensino de Jesus. Para tanto, se segue algumas possibilidades como exemplos de uso de tais elementos da gamificação na educação.

A título de exemplos práticos e com base nas fontes pesquisadas, descrevem-se a seguir alguns elementos da gamificação que provavelmente são utilizados na educação e aponta para algumas sugestões de aplicação prática para ambientes de aprendizagem. São estes: Pontuação, Recompensas, Níveis, Desafios e missões, Feedback imediato, Competição saudável e Narrativas e Histórias.

1. Pontuação (Scoreboards)	Como utilizar:
A pontuação é um dos elementos mais simples da gamificação. Ela permite que os alunos acompanhem seu progresso de forma tangível e competitiva. A pontuação oferece feedback imediato sobre o desempenho dos alunos e pode ser usada como uma ferramenta motivacional, incentivando-os a melhorar e superar seus próprios resultados ou os dos colegas.	<ul style="list-style-type: none"> • Crie sistemas de pontos para atividades e tarefas concluídas, recompensando os alunos por sua participação e desempenho. • Utilize tabelas de classificação para promover a competição saudável entre os alunos, mas certifique-se de que todos os alunos, independentemente de sua posição na tabela, sintam-se incentivados a continuar melhorando. • Certifique-se de que a pontuação seja transparente e justa, de modo que os alunos saibam como podem ganhá-la e o que ela representa
2. Recompensas (Badges, Troféus, Conquistas)	Como utilizar:
As recompensas são símbolos de reconhecimento que celebram as conquistas dos alunos. Elas podem ser representadas por badges (distintivos), troféus ou conquistas que os alunos ganham ao atingir determinados marcos ou completar tarefas desafiadoras. Elas são poderosas para reforçar o comportamento positivo e aumentar a motivação, pois os alunos tendem a trabalhar para obter essas recompensas visíveis.	<ul style="list-style-type: none"> • Estabeleça metas claras e desafiadoras para os alunos, associando recompensas a esses objetivos. Por exemplo, um aluno pode ganhar um badge por concluir uma série de lições, resolver um problema complexo ou melhorar seu desempenho em uma atividade específica. • Certifique-se de que as recompensas sejam diversificadas e personalizadas, para que os alunos possam sentir que suas conquistas individuais são reconhecidas de forma única. • Utilize badges para representar diferentes habilidades ou níveis de competência, ajudando os alunos a visualizar seu progresso e áreas que precisam de mais atenção.
3. Níveis (Levels)	Como utilizar:
Os níveis são uma excelente maneira de estruturar o aprendizado de forma progressiva. Assim como em um jogo, os alunos avançam de um nível para o outro conforme conquistam competências e completam tarefas. Essa progressão de níveis ajuda a manter os alunos motivados, pois eles podem ver claramente seu avanço e sentir um senso de realização à medida que superam obstáculos.	<ul style="list-style-type: none"> • Divida o conteúdo curricular em diferentes níveis de dificuldade, criando uma progressão lógica de aprendizado. Por exemplo, um aluno pode começar em um nível básico e, à medida que melhora, avançar para níveis mais avançados. • Assegure-se de que a transição entre níveis seja recompensadora, dando aos alunos uma sensação de crescimento contínuo e de que estão dominando novos conceitos. • Ofereça feedback específico ao final de cada nível, destacando o que foi aprendido e o que deve ser aprimorado.

4. Desafios e Missões (Challenges and Quests)	Como utilizar:
Desafios e missões são atividades ou tarefas estruturadas que os alunos devem completar para avançar no processo de aprendizagem. Esses elementos são essenciais para criar uma narrativa envolvente e estimulante, onde os alunos se veem como “heróis” que precisam superar obstáculos ou resolver problemas.	<p>Crie missões temáticas relacionadas ao conteúdo que os alunos estão aprendendo. Por exemplo, se estiver ensinando história, os alunos podem realizar uma missão para “descobrir” eventos históricos importantes.</p> <p>Estabeleça desafios progressivos, que comecem simples e aumentem em complexidade à medida que os alunos avançam.</p> <p>Permita que os alunos escolham algumas de suas missões, dando-lhes a oportunidade de decidir como querem explorar o conteúdo, o que promove autonomia no aprendizado.</p>
5. Feedback Imediato	Como utilizar:
O feedback imediato é uma característica crucial dos jogos, pois permite que os jogadores saibam de imediato como estão se saindo, o que os ajuda a ajustar seu comportamento e melhorar. Na educação, esse tipo de feedback pode ser utilizado para corrigir erros e reforçar acertos rapidamente, permitindo que os alunos ajustem sua estratégia de aprendizagem.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofereça feedback contínuo durante as atividades. Isso pode ser feito através de quizzes, tarefas interativas ou sistemas automatizados de correção que indicam se a resposta está certa ou errada, e fornecem sugestões para melhorias. • Em tarefas mais complexas, dê feedback qualitativo que explique o que foi feito corretamente e onde há margem para melhoria. • Utilize feedback positivo para reforçar comportamentos e progressos, garantindo que os alunos sintam que suas ações são reconhecidas.
6. Competição Saudável	Como utilizar:
A competição saudável pode ser uma poderosa motivação para os alunos. Ela pode ser utilizada para incentivar os alunos a se esforçar mais para atingir seus objetivos e melhorar continuamente. No entanto, é importante que a competição seja equilibrada e inclusiva, para que todos se sintam motivados a participar e melhorar, independentemente de sua posição.	<ul style="list-style-type: none"> • Crie competições amigáveis, como desafios de classe ou torneios, onde os alunos podem ver quem resolve mais problemas ou alcança mais pontos em determinado tempo. • Proporcione recompensas para diferentes categorias, como “Melhor Esforço”, “Maior Progressão” ou “Maior Colaboração”, para que todos os alunos, independentemente de sua posição final, possam ser reconhecidos. • Incentive o espírito de equipe em competições, onde os alunos podem trabalhar em grupos para alcançar objetivos comuns.

7. Narrativas e Histórias	Como utilizar:
<p>As narrativas são igualmente importantes porque ajudam a criar um contexto para o aprendizado. Elas podem transformar uma simples tarefa em uma jornada épica, onde os alunos se veem como personagens principais que devem completar missões para “salvar o mundo” ou simplesmente descobrir algo novo. A construção de uma história envolvente torna a aprendizagem mais interessante e imersiva.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Crie uma narrativa que envolva os alunos ao longo do curso, relacionando os tópicos do conteúdo a uma história maior. Por exemplo, um curso de biologia pode ser estruturado como uma missão para salvar uma espécie em extinção.• Ofereça elementos da história ao longo do caminho, desbloqueando novas partes da narrativa à medida que os alunos avançam nas atividades e conquistas.• Utilize personagens ou avatares que os alunos possam controlar ou acompanhar, tornando a experiência mais pessoal e envolvente.

Fonte: Elaboração própria com base em [Deterding, 2011], [McGonigal, 2011], [Rocha, 2018], [Werbach, 2012], [Zichermann, 2011].

Ao empregar tais métodos, Jesus estimulava seus discípulos a aprender por meio de vivências e reflexões, características fundamentais da andragogia⁵ que priorizava a experiência e a autonomia do aluno discípulo no processo de aprendizagem.

A gamificação, por sua vez, também busca envolver os participantes em atividades que exigem tomada de decisão, resolução de problemas e interação social, criando um ambiente de aprendizado mais envolvente e motivador. Nesse contexto, compará-los não seria uma mera revisão da história educacional, mas sim um retorno ao modelo andragógico que Jesus utilizava, onde a aprendizagem era centrada no participante, favorecendo o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de aplicação prática do conhecimento. Ambos os métodos, portanto, visam à transformação do aprendiz por meio de desafios contextualizados, com um forte componente de participação ativa e reflexão sobre as experiências vividas, revelando a intemporalidade e a relevância dessa abordagem no ensino.

Contudo em resposta à questão norteadora desta investigação que buscou avaliar “de que maneira relacionar a gamificação com os ensinos bíblicos tendo em vista um ensino mais dinâmico e eficaz?” destacam-se:

a) É possível que a gamificação, ao integrar elementos de motivação, engajamento e interação, pode ser um importante instrumento para dinamizar e potencializar os processos de ensino, incluindo no contexto do ensino bíblico.

b) Ao observar o método pedagógico de Jesus, percebe-se que, embora ele tenha ensinado com um foco espiritual e moral profundo, suas abordagens compartilham diversos elementos com os princípios da gamificação, como o uso de parábolas e questionamentos que estimulam a reflexão ativa dos discípulos e ouvintes.

c) O uso de narrativas interativas e desafios progressivos como exemplificado pelas parábolas e pela gamificação, facilita a construção de um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo, onde os aprendizes, assim como os discípulos de Jesus, são incentivados a refletir, agir e se transformar. Nesse sentido, tanto o ensino bíblico quanto a gamificação utilizam práticas que envolvem os aprendizes de maneira ativa.

5 Ensino para adultos.

Entretanto, uma diferença fundamental entre o ensino de Jesus e a gamificação reside nos objetivos subjacentes de cada abordagem. Enquanto a gamificação tende a ter um foco mais pragmático e voltado para a aquisição de habilidades práticas, o ensino de Jesus visa uma transformação espiritual profunda, com ênfase na moralidade, ética e relação com Deus e o próximo. Isso demonstra que, embora ambas as abordagens compartilhem métodos dinâmicos e motivadores, os objetivos e os resultados desejados são essencialmente distintos.

Desta forma a gamificação, quando bem aplicada, pode transformar o processo educacional, tornando-o mais dinâmico, motivador e interativo. Ao usar pontuação, recompensas, níveis, desafios, feedback imediato, competição saudável e narrativas, os professores podem criar um ambiente de aprendizado mais envolvente, onde os alunos são incentivados a progredir, melhorar continuamente e alcançar seus objetivos. É essencial que esses elementos sejam integrados de forma equilibrada e adaptada às necessidades dos alunos, promovendo um aprendizado eficaz e prazeroso.

Assim, com base nos expostos, infere-se que a gamificação na educação se mostra uma ferramenta eficaz ao engajar os alunos, promover a aprendizagem ativa, desenvolver habilidades sociais e colaborativas, permitir personalização do processo de aprendizagem e fornecer feedback contínuo. A utilização de elementos de jogos no contexto educacional tem o potencial de tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e motivacional dos alunos.

REFERÊNCIAS

- BAKER, R. S.; et al. *Educational Data Mining: A Review of the State of the Art*. *Handbook of Educational Data Mining*. 2011.
- BÍBLIA, Nova Almeida Atualizada. 2018.
- CAPONETTO, I.; et al. *Gamification and collaborative learning: A systematic review*. *International Journal of Computer Science in Sport*. 2016.
- DECI, E. L; Vallerand, R. J; Pelletier, L. G; Ryan, R. M. Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational psychologist*, 26(3-4), 325-346. 1991.
- Deterding, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. Tampere: ACM, 2011. p. 9–15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>. Acesso em: 13 maio 2025.
- DETERDING, Sebastian. *The game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. CRC Press. 2011.
- GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Computers in Entertainment. 2003.
- HARTE, P. , et al. *Gamification in education: What, how, why bother?* *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. 2017.
- HATTIE, J., & TIMPERLEY, H. *The Power of Feedback*. *Review of Educational Research*. 2007.
- LOPES, João. *Gamificação na Educação: uma abordagem prática*. São Paulo, XYZ, 2020.
- MATOS, Henrique Cristiano José. *Aprender a estudar: orientações metodológicas para o estudo*. 9.ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

MCGONIGAL, Jane. **How to think like a futurista.** For Jane Mcgonigal, Web Site, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CKvMmtclUBA>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world.** New York: Penguin Press, 2011.

PACHECO, Luis Carlos De Lima. O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. *Anais do XV SBGAMES*, ser. SBGAMES, v. 16.

PINK, D. H. **Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us.** Riverhead Books. 2009.

ROCHA, Hélio Rodrigues; CRÓ, Maria Cláudia. Gamificação e educação: princípios e aplicações. *Educação & Formação*, Fortaleza, v. 3, n. 10, p. 3–22, 2018. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/945>. Acesso em: 13 maio 2025.

SIQUEIRA, R. **O ensino na Bíblia: uma análise crítica e teológica.** São Paulo: Vida, 2011.

TOSCANO, Moema. **Introdução à sociologia educacional.** Petrópolis: Vozes, 2001.

VYGOTSKY, L. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.** Harvard University Press. 1978.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar.** Rio de janeiro: DP&A, v. 10, 1997.

WERBACH, K; Hunter, D. **The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win.** Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WERBACH, K. & Hunter, D. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.** Wharton Digital Press. 2012.

ZIICHERMANN, G; Cunningham, C. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.** O'Reilly Media. 2011.