

PROCEEDINGS



GKA EDU 2022

12TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON
EDUCATION AND LEARNING

XII CONGRESO INTERNACIONAL DE
EDUCACIÓN Y APRENDIZAJE



GKA EDU 2022 CONFERENCE
PROCEEDINGS

12TH INTERNATIONAL
CONFERENCE ON EDUCATION
AND LEARNING

Originally published in 2022 in Madrid, Spain, by GKA Ediciones.

2022, the authors
2022, GKA Ediciones



Attribution - NonCommercial - NoDerivatives:

Commercial use of the original work or the generation of derivative works is not allowed.

Conference Proceedings GKA EDU 2022, 12th International Conference on Education and Learning / Various authors

ISBN: 978-84-15665-83-0

The opinions expressed in any of the texts published in this book are the opinions of the individual authors and not those of Global Knowledge Academics or the editors. Accordingly, neither Global Knowledge Academics nor the editors are responsible for and disclaim all liability in connection with comments and opinions expressed in any of the texts in this book.

This book has been funded by Global Knowledge Academics

www.gkacademics.com

Originalmente publicado en 2022 en Madrid, España, por GKA Ediciones.

2022, los autores
2022, GKA Ediciones



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada:

No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

Actas GKA EDU 2022, XII Congreso Internacional de Educación y Aprendizaje / Varios autores

ISBN: 978-84-15665-83-0

Las opiniones expresadas en cualquiera de los textos publicados en este libro son la opinión de los autores individuales y no los de Global Knowledge Academics ni de los editores. Por consiguiente, ni Global Knowledge Academics ni los editores se hacen responsables y se eximen de toda responsabilidad en relación con los comentarios y opiniones expresados en cualquiera de los textos de este libro.

Este libro ha sido financiado por Global Knowledge Academics

www.gkacademics.com

INDEX | ÍNDICE

[HIGHLIGHTED THEME]

EDUCATION AND TRANSMEDIA COMMUNICATION: NEW
NARRATIVES

[TEMA DESTACADO]

EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN TRANSMEDIA: NUEVAS
NARRATIVAS

- As novas mídias e o ensino no Brasil: os primeiros passos das narrativas transmídias no Ensino Médio 15
Kelly Alves Coelho, Rodrigo Alcantara Gaspar
- Edutubers de éxito. Una comparación entre España y Portugal 17
Daniel Pattier
- Enseñar y aprender la magia de la literatura sin tecnología: cuando el camino nos lleva (hacia las) palabras 21
Marta Mitjans Puebla
- Percepciones de los alumnos universitarios del Grado de Educación Primaria sobre su competencia comunicativa en el desempeño de sus tareas académicas 23
Elena M. Díaz Pareja, África María Cámara Estrella
- Recurso multimedia para favorecer el aprendizaje significativo de Química en Medicina en situaciones simuladas de consulta 28
William Anibal Villamil Villar, Layton Jaramillo Soraya Elena, Lina María Vera Cala
- Uso de la herramienta Padlet para fomentar la participación de los estudiantes 33
Victoria Yael López Madrueño

POLITICAL TEXT, LEGISLATION AND THE HISTORY
OF EDUCATION

POLÍTICA, LEGISLACIÓN E HISTORIA DE LA
EDUCACIÓN

Factores de rezago educativo en alumnos de escuelas indígenas en la región de la Sierra Norte del estado de Oaxaca, México 41

Ana Luz Ramos Soto, Rosendo Martínez Jiménez, Laura Gaytán Bohórquez

EDUCATIONAL METHODOLOGIES
METODOLOGÍAS EDUCATIVAS

Análisis de la autopercepción del aprendizaje de habilidades para la vida en estudiantes de primer semestre 47

Yuly Andrea Barreneche López, Laura Catalina García Mera

Aprendizaje Basado en Proyectos en la asignatura Expresión Gráfica del Grado en Ingeniería en Organización Industrial 52

María Linares, Felix Terroba Ramírez

Autoevaluación y Formación Integral en un pregrado de Medicina 56

Miglena Kambourova, Leonor Galindo Cárdenas, Lilliana Villa Vélez

Educational Continuity Plans (ECPs) Regeared, Reevaluated, and Re-strategized during the Covid-19 Pandemic Pandemonium 61

Bob Barrett

El texto artístico como herramienta de enseñanza en las disciplinas humanísticas 63

María Amparo Montaner Montava

Gamificação na Educação: contribuições teóricas e práticas do projeto integrado Game On 65

Isadora Burmeister Dickie, Luiz Paulo de Lemos WIESE, Haro Schulenburg, Berenice Rocha Zabbot Garcia

Herramienta virtual para el diseño de proyectos pedagógicos en

- los que se promueva la creación de ambientes de aprendizaje democráticos 71
 Paula Andrea Chaparro Castañeda
- Implementación del modelo Student Teams Achievement Division mediante herramientas de TI 74
 Edith Olivo García, Raquel Mondragón Huerta, Juan Salvador Hernández Valerio, Marco Antonio Olivo Flores
- Influencia de la integración de prácticas STEM en educación primaria en variables cognitivas y emocionales 77
 Francisco Luis Naranjo Correa, Teresa Algaba Aliseda, Guadalupe Martínez-Borreguero, Milagros Mateos Núñez
- La comunidad internet: una respuesta en tiempos complejos Un reto para las Universidades de Costa Rica y América Latina 81
 Edwin Gerardo Acuña Acuña
- La ficción cinematográfica como recurso didáctico para el aprendizaje y la identificación de fenómenos sociales implícitos 84
 Arnaldo Yuri Muñoz Durand
- La gamificación como apoyo al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje 87
 Raquel Mondragón Huerta, Edith Olivo Garcia, Juan Salvador Hernández Valerio
- La taxonomía SOLO: herramienta para la caracterización de víctimas de violencia en la Asociación de mujeres integradas de Santander (AMIR) 89
 Alba Pinto Anaya, Aurora Inés Gáfaro Rojas, Catalina Ortega Zambrano
- Práticas avaliativas na BNCC: docência e desafios na implementação da reforma curricular do Novo Ensino Médio 92
 Adriano de Araujo Santos, Lúcia Maria Martins Giraffa
- Promoción del bienestar emocional e inclusión desde la evaluación para los aprendizajes estudiantiles 98
 Marisol Alvarez Cisternas, Isabel Medina Guajardo, Brunilda Torres
- Ready Player One. Creando experiencias de gamificación en un

entorno universitario	101
Antonio Montero-Navarro, Thais González-Torres, Diego Corrales-Garay, José-Luis Rodríguez-Sánchez	

THE STAGES OF EDUCATION AND THEIR
CURRICULUM

LAS ETAPAS EDUCATIVAS Y SU CURRÍCULUM

Repertorio original de viola español del clasicismo y romanticismo y su uso en los conservatorios profesionales de música	106
María José Fueyo Muñiz	

CONTINUOUS EDUCATION AND PROFESSIONAL
TRAINING

EDUCACIÓN CONTINUA Y FORMACIÓN
PROFESIONAL

Análisis de la Competencia Tecnológica en Estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil	116
Suyis Yajaira Lozano, Lina Marcela Bolívar García	
Desarrollo profesional colaborativo como estrategia para la innovación educativa	119
Marcela del Carmen Brevis Yéber	
El reto de la Formación Profesional Básica	124
Divina Montolío García, Pilar Doñate Lara	
La práctica docente en la Licenciatura en Educación Preescolar	128
Blanca Estela Cortés Barradas, Rudh Diana Morán Sotelo, Diana Mayra Galván Carmona	

THE PSYCHOLOGY OF EDUCATION AND
LEARNING

PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN Y DEL
APRENDIZAJE

Aprendizajes en educación superior durante la pandemia. Construcción de nuevos esquemas de acción Sandra Gómez	141
Espacios conversacionales en educación: prácticas y relaciones de colaboración Carla Hernández Aguilar	144
Influencia del Estrés Académico en el Aprendizaje De Estudiantes Universitarios Mary Lupe Angulo Meza, Aurora Gáfarro Rojas, Marlon Toscano Serrano	148
Narrarse a sí mismo para aprender Nery Esperanza Cuevas Ocampo	152
Volver a estudiar en un Liceo Nocturno. Motivaciones iniciales para reanudar trayectorias educativas discontinuas en tiempos de pandemia Sebastián Mieres Suarez	155

SCIENCE, TECHNOLOGY AND INNOVATION IN
EDUCATION

CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN LA
EDUCACIÓN

Alfabetización digital en la formación docente y sus posibilidades para la construcción del tejido social, Colombia German Albeiro Castaño	164
Desigualdades sociales de la brecha digital. Una propuesta desde el concepto de hospitalidad digital Juan Alejandro Henríquez	169

Diseño e implementación de un entorno de entrenamiento para la prevención y gestión del riesgo laboral basado en realidad virtual e interacción háptica	173
Vladimir Cárdenas Bocanegra	
El Metaverso se abre paso en la Educación	189
Gastón Sanglier Contreras, Carlos Miguel Iglesias Sanz	
Estrategias de alfabetización digital y de gestión para el fortalecimiento de las condiciones educativas y de innovación social: caso de estudio Saman	192
Alejandro Peláez Arango, Eduardo Villegas Jaramillo, German Albeiro Castaño	
¿Son útiles las TIC más allá del COVID-19? Un estudio experimental en la enseñanza universitaria.	196
Victoria Branchadell Capdevila, Pilar Segarra Cabedo	

SOCIAL ASPECTS OF EDUCATION

ASPECTOS SOCIALES DE LA EDUCACIÓN

Aspectos sociales de la educación y la pedagogía crítica	202
Yenny Lorena Rodríguez Cerón	
El papel de las Universidades de Turismo en el Desarrollo Turístico Sostenible	236
Ana León-Gómez	
Equidad de la educación en Colombia: Población Sistema de Identificación de Potenciales Beneficiarios de Programas Sociales-SISBEN-	239
Maria Mercedes Diaz Niño, Aurora Gáfarro Rojas, Lina María Vera Cala	
Uso de las TIC en la educación remota de emergencia a partir de la contingencia del COVID-19 y su afectación en la calidad educativa en Colombia	243
Marisol Esperanza Cipagauta Moyano	

ABSTRACTS

RESÚMENES

Aprender literatura escribiendo. Propuesta para un aula de Secundaria	248
M. Ángeles Díez-Coronado	
Desarrollo de un Stop Motion: Educación plástica y visual como vehículo para la adquisición del inglés como lengua extranjera y Ciencias Sociales	250
Beatriz Chaves Yuste, Gema Földessy Aranda, María Alcalá Franco, Rodrigo Correa Ratón	
Diseño, implementación y evaluación de un programa online para la mejora de inteligencia emocional en padres, madres e hijos	252
Bernardo Luis Bossous	
Enseñanza del Diseño Didáctico Interactivo enfocado a la Museografía Interactiva	254
María Martha Margarita Silva González	
Impacto del uso educativo de la Narrativa Digital en el rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato en la asignatura de Biología	256
Josefina Bárcenas López, Enrique Ruiz-Velasco Sánchez, Alejandra Alvarado Zink, Nicolás C. Kemper Valverde	
Interacción entre la Universidad y la sociedad en el aprendizaje en ámbito laboral y de seguridad social	258
Gerardo Gervasio	
Interface musical entre playlists e Youtube: Interações discursivas do cantor sertanejo	259
Eliane M. Soares Raslan	
Mejora Educativa para introducirse en el Laboratorio	262

Raquel Gil Edo, Eva Falomir Ventura

Prototipo de un Sistema Experto para la Evaluación de
Actividades Formativas con Lenguaje Natural Escrito. Fase de
Diseño en administración en salud 264

Lucía Patricia Carrillo Velázquez

Sexualidad con Sentido en las aulas 267

María Camila Torres Conde, Diana Carolina Vanegas Moreno

Universidad, estudiantes y comunidad de aprendizaje: WhatsApp
como promotor en la construcción del nuevo espacio
tecnológico, geográfico y social 269

Mauricio Olivera, Varenka Parentelli Lucas

An Introduction to Critical Literacy in a Group of Fourth Graders
Through Critical Literacy Questions (CLQ) and Multimodal Texts 272

Adriana López Gómez

Describiendo el perfil del buen profesor: perspectivas de los
directores, docentes y estudiantes 273

Andrea Eva Otero-Mayer, Esther López Martín, Eva Expósito-Casas

Educación a distancia en preescolar durante la pandemia por
COVID-19: retos y dificultades en una comunidad rural del estado
de Guerrero, México 275

Leslie Karime Serrano Ocampo

Enseñar Historia Económica a partir de una nueva técnica
docente: el microlearning 276

Javier Puche Gil

Factores estresantes presentes en docentes de nivel primaria
pública ante el regreso a clases 277

Erika Paola Aguilar Velázquez, Mitzi García Ávila, Montserrat Morales
Hernández, Sara Unda Rojas

Gamificación de la asignatura de Introducción a la lógica, en un
modelo universitario de educación a distancia 278

Ana Gabriela Bejarano Salazar, Roy Aguilera Jinesta, Jorge López
Gamboa

Influencia del género en el conocimiento y uso de las TIC del alumnado universitario	279
Alexander Constante Amores, David García Fresnadillo, Julio Ramírez, Florencio Moreno Jiménez, María Rocío Cuervo Rodríguez	
Juego de rol como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia	280
Camila Patricia Azócar de la Cruz	
La Educación Transmedia: Incidencia del uso de las Tecnologías en el contexto de la pandemia y su relación con el aprendizaje	281
Neyda Zamora, Everardo Víctor Jiménez, Daniel Henry Peña, Yudith Elieth Navarrete	
La técnica "Personas": cómo aplicarla correctamente, un ejemplo para usuarios de la Generación Z	282
Germán Rodríguez-Perujo	
Percepción de los docentes del Programa Académico de Educación Inicial de una Universidad Privada de Lima, respecto a la carpeta docente virtual	283
Yrene Gloria Chamorro Bacilio, Heraclio Campana Añasco	
Uso de redes sociales como estrategia pedagógica en el curso de Práctica en Responsabilidad Social	284
Claudia Marcela Benavides Clavijo	

Metodologías educativas

Gamificação na Educação: contribuições teóricas e práticas do projeto integrado Game On

Isadora Burmeister Dickie, Luiz Paulo de Lemos WIESE, Haro Schulenburg, Berenice Rocha Zabbot Garcia
Universidade da Região de Joinville – Univille, Brazil

1. CONTEXTUALIZAÇÃO

O projeto integrado "Game On: estratégias de gamificação para educação" atua, desde 2019, em ações que associam ensino, pesquisa e extensão universitária na Instituição de Ensino Superior (IES) Univille, situada em Joinville, no estado de Santa Catarina, Brasil. Nesse sentido, o projeto tem por objetivo planejar, desenvolver e implementar estratégias e atividades de ensino gamificadas, a partir de demandas oriundas de professores atuantes nas redes pública e privada de ensino, com o intuito de auxiliar no desenvolvimento da criatividade, emancipação, desenvolvimento técnico e qualificação dos estudantes. Sendo assim, o projeto possui como públicos atendidos (i) docentes atuantes nas redes pública e privada de ensino, (ii) estudantes do ensino fundamental, médio e superior das redes pública e privada de ensino.

Para atingir seu objetivo, o projeto integrado Game On desenvolve atividades que visam auxiliar na construção e na aplicação do conhecimento acerca da gamificação na educação, visando a melhoria da qualidade do ensino. Assim, este artigo tem o objetivo de apresentar os principais resultados obtidos pelas atividades do projeto nestes três anos de implementação.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1 Pesquisa

Com o objetivo de elucidar o conceito de gamificação, bem como compreender o Estado da Arte sobre gamificação na educação, foram realizadas uma revisão bibliográfica assistemática (RBA) e uma revisão bibliográfica sistemática (RBS).

A RBA, realizada por três bolsistas do projeto, teve quatro etapas: (a)

busca de obras sobre gamificação na biblioteca virtual da Univille; (b) seleção, a partir da verificação do sumário, de uma obra para leitura; (c) realização de fichamento; e (d) organização dos resultados dos fichamentos.

Já a RBS, realizada por uma bolsista, seguiu o protocolo de Conforto et al. (2011), incluindo: a elaboração do problema, dos objetivos e a escolha de fontes primárias, o estabelecimento dos strings de busca, sendo eles: gamification + education, educational gamification + motivation, gamification + teaching-learning, gameful design + education, gameful design + teaching-learning, gameful work + education, gameful work + teaching-learning. Posteriormente, fixou-se os critérios de inclusão: artigos publicados nos últimos cinco anos, no idioma inglês, revisados por pares, que contenham a definição de gamificação e aplicação no ensino-aprendizagem. Ademais, como critério de qualificação, definiu-se o rigor metodológico aplicado no estudo.

Dessa forma, realizou-se: a busca nas bases de dados 'periódicos da CAPES', a seleção dos artigos com base nos critérios de inclusão e de qualificação e a exclusão dos artigos repetidos em diferentes strings. As buscas ocorreram em dezembro de 2020, quando também realizou-se a seleção dos estudos e a exclusão dos repetidos. Os artigos restantes foram armazenados em pastas compartilhadas na nuvem e deu-se início aos fichamentos dos mesmos.

2.2 Extensão

A extensão universitária é caracterizada pela ampla troca de saberes com comunidades externas às IES e a interação entre a geração de conhecimento técnico-científico e o reconhecimento e valorização do saber tradicional e social. Nesse âmbito, o projeto integrado Game On atua na identificação de entidades interessadas nesta troca e atua mediante as diretrizes estabelecidas.

Assim que identificadas as entidades interessadas, as atividades de extensão são realizadas aplicando-se a abordagem do Design Participativo, ou seja, uma abordagem de desenvolvimento de soluções que promove, em uma ou mais etapas do processo, a integração e a colaboração entre as partes interessadas. Nesse sentido, o projeto integrado Game On desenvolveu uma metodologia própria, que possui seis etapas: (i) mapeamento de oportunidades, (ii) análise de oportunidades, (iii) cocriação, (iv) elaboração de materiais, (v) capacitação e (vi) aplicação e acompanhamento (DICKIE, SCHULENBURG e WIESE, 2020). Estas etapas foram aplicadas no atendimento de sete entidades-clientes, pertencentes às áreas da educação, saúde e inovação.

2.3 Ensino

As atividades de ensino do projeto integrado Game On correspondem, principalmente, à realização de oficinas de gamificação para estudantes e docentes de Instituições de Ensino Superior. Tais oficinas são oferecidas em horários de contraturno escolar e objetivam capacitar participantes para saberem diferenciar gamificação de jogo, bem como para identificarem elementos que podem ser utilizados em estratégias de gamificação para o ensino-aprendizagem. Aos docentes, ainda são conduzidas oficinas de criação de estratégias de gamificação específicas para aplicação em suas práticas de ensino e aprendizagem por meio de encontros conforme a descrição da metodologia no item 2.2. Desde 2019, ofereceu-se 17 oficinas para estudantes e 31 oficinas para docentes de Instituições de Ensino Superior, inclusive externas à Univille.

3. RESULTADOS

Os resultados do pilar de pesquisa obtidos pela RBA foram: (a) oito diferentes conceituações de gamificação, encontradas em Santaella et al. (2018) e Teixeira et al. (2018) e (b) cinco diferentes conceituações de gamificação no ensino-aprendizagem, encontradas em De França (2016), Santaella et al. (2018) e Teixeira et al. (2018). Já a RBS encontrou um total de 6.110 estudos. Após a aplicação dos critérios de inclusão e qualificação e da exclusão dos repetidos entre os diferentes strings, obteve-se, por fim, 72 artigos para serem lidos e fichados. Considerando o período de 2015 a 2020, os anos que tiveram o maior número de publicações foram 2017 e 2018, com 20 e 18, respectivamente. Com relação ao número de journals, encontrou-se 56 diferentes, tornando-se evidente uma das características da gamificação: a aplicação nas mais diversas áreas. Dos journals, os que englobam mais artigos foram: Computers and Education, com cinco artigos; Computers in human behavior, com quatro artigos; Education and Information Technologies, com três artigos e Journal of Computer Assisted Learning com três artigos também. Dessa forma, atentando-se aos títulos dos periódicos, torna-se claro também outra característica da gamificação para a educação atual: a sua íntima relação com a tecnologia.

O quadro 01 apresenta os principais resultados do pilar da extensão.

Quadro 01 - Resumo dos resultados do pilar da extensão.

Entidade	Objetivo	Resultado
Escola Municipal Ada Sant'Anna da Silveira	Gamificação do conteúdo "História do Antigo Egito"	Teatralização de época; painéis de cultura e linguagem egípcia;

		aprendizagem maker temática; monetização.
Colégio Santos Anjos	Gamificação do conteúdo “História do Brasil Império”	Avatares temáticos; teatralização online.
SENAC/SC Unidade Florianópolis Curso de Estética	Gamificação do percurso formativo	Trajetos gamificados, monetização, badges de conquista
UDESC - CoP-LuDE Comunidade de Prática na Ludificação Digital do Ensino	Participação em uma Comunidade de Práticas de Ensino	Relato de Experiência e Suporte na construção de estratégias de gamificação
Processo [maíS] de múltiplas aprendizagens para a inovação de Significado	Gamificação da aprendizagem do processo de inovação.	Estratégias de gamificação e desenvolvimento de materiais de suporte, como avatares, tabuleiro etc.
Hospital do Servidor do Estado de São Paulo	Gamificação para elevar engajamento e motivação de idosos no processo de recuperação pós cirúrgica.	Painel de ranqueamento, Easter eggs, engajamento social, avatares, mini games.
Consultório de Psicopedagogia Karyne Johann	Gamificação do processo de atendimento	Storytelling, percurso gamificado, cards e badges temáticos

Fonte: Dos autores (2022)

Já os resultados do pilar de ensino dividem-se em resultados com discentes e docentes, conforme o quadro 02.

Quadro 02 - Resumo dos resultados do pilar do ensino.

Entidade	Objetivo	Resultado
Fundo de Apoio ao Ensino de Graduação (FAEG) Univille	Desenvolver competências iniciais sobre o processo de gamificação em oficinas de desconstrução de jogos.	Nove oficinas com jogos como Xadrez, World of Warcraft, JoKenPo, Cartas, Dominó, Banco Imobiliário, League of Legends.

Ensino de Graduação	Melhorar o engajamento e a motivação de acadêmico no processo de ensino e aprendizagem	Práticas de gamificação inserida nos cursos de Farmácia, Naturologia, Design, Fotografia, Publicidade e Propaganda.
Programa de Pós Graduação em Saúde e Meio Ambiente (PPGSMA) - Doutorado	Capacitar doutorandos no desenvolvimento de estratégias de gamificação	Oficina de capacitação
Educação Quilombola	Capacitar estudantes no desenvolvimento de estratégias de gamificação	Oficina de capacitação

Fonte: Dos autores (2022)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou os resultados do projeto integrado Game On que, desde 2019, vem contribuindo com resultados teóricos e práticos para o ensino, a pesquisa e a extensão da IES Univille, de Joinville, SC.

De acordo com os resultados apresentados, infere-se que a gamificação é vista como um campo promissor e ascendente. A partir da RBA e RBS, entretanto, nos últimos anos, há menos publicações do que nos anos anteriores. Os achados apontam, ainda, para a necessidade de estudos futuros que detalhem quais são os elementos de gamificação e como eles podem ser utilizados em estratégias de ensino-aprendizagem. Com relação à prática da gamificação, infere-se que a mesma ainda precisa ser mais difundida, principalmente com relação ao seu processo de elaboração e aplicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CONFORTO, E. C.; AMARAL, D. C.; DA SILVA, S. L. Roteiro para revisão bibliográfica sistemática: aplicação no desenvolvimento de produtos e gerenciamento de projetos. In: *Anais do 8º Congresso Brasileiro de Gestão e Desenvolvimento de Produto – CBGDP*, 2011.
- DE FRANÇA, A. S. *Game, Web 2.0 e mundos virtuais em educação*. São Paulo: Cengage, 2016.
- DICKIE, I. B.; SCHULENBURG, H. R. W.; WIESE, L. P de L. In: *Estudos em Design. Rio de Janeiro: v. 28, n. 1, 2020, p. 191 – 208.*

- SANTAELLA, L.; NESTEURIUK, S.; FAVA, F. *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.
- TEIXEIRA, C. S.; SOUZA, M. V. de. (orgs.) *Educação fora da caixa: tendências internacionais e perspectivas sobre a inovação na educação*. São Paulo: Blucher, 2018.

WWW.GKACADEMICS.COM