

A gamificação no ensino de Línguas de Sinais: uma revisão de escopo

Gamification in the Sign Language teaching: A Scoping Review

La gamificación en la enseñanza de las Lenguas de Señas: una revisión de alcance

Higor Pereira de Brito 

Universidade Federal do Pará, Belém – PA, Brasil.

higorpereira40@gmail.com

Glaucia Caroline Silva de Oliveira 

Universidade Federal do Pará, Belém – PA, Brasil.

gcoliveira@ufpa.br

Recebido em 22 de junho de 2025

Aprovado em 19 de dezembro de 2025

Publicado em 22 de dezembro de 2025

RESUMO

A comunidade surda brasileira obteve grandes conquistas educacionais e linguísticas na última década, impulsionados por marcos legais como as leis 10.436/02 e 13.146/15, e o Decreto 5.626/05. Entretanto, muitos desafios ainda permeiam a Educação de Surdos e o ensino da Libras. Atualmente, as metodologias para a aprendizagem ativa, como a gamificação, têm sido amplamente discutidas para potencializar o ensino-aprendizagem em diferentes contextos, incluindo o ensino de línguas. Assim, este estudo tem como objetivo investigar o estado da arte das produções científicas sobre o uso da gamificação no ensino de línguas sinalizadas. Este estudo se trata de uma revisão de escopo pautada no Protocolo PRISMA-ScR, o qual utilizou a Análise de Conteúdo e a estatística descritiva para a análise dos dados, em uma perspectiva quali-quantitativa, abrangendo estudos de quatro bases de dados. Os resultados indicam que a maioria dos trabalhos possuem objetivos que evidenciam um foco exploratório e descritivo nas pesquisas. Além disso, verificou-se que a gamificação é frequentemente associada ao uso de jogos finalizados, em vez de ser compreendida como uma metodologia estruturada. Conclui-se que há uma lacuna na produção científica voltada para a aplicação metodológica da gamificação no ensino de Línguas de Sinais e, especificamente, no ensino de Libras, o que reforça a necessidade de formação de professores e de estudos que aprofundem sua efetividade, sua sistematização e adaptação a diferentes perfis e contextos.

Palavras-chave: Língua de Sinais; Gamificação; Revisão de literatura.

ABSTRACT

The Brazilian Deaf community has achieved significant educational and linguistic advancements over the past decade, particularly through Law 10.436/02, Decree 5.626/05, and Law 13.146/15. However, many challenges still persist in Deaf Education and the teaching of BSL. In recent years, active learning approaches, such as gamification, have been widely discussed as strategies to enhance the teaching and learning process across various contexts, including language education. Thus, this study aims to map the state of the art of scientific research on the use of gamification in sign language teaching. This study follows a scoping review approach based on the PRISMA-ScR protocol, employing Content Analysis and descriptive statistics from a qualitative and quantitative perspective. The analysis includes studies from four databases. The results indicate that most studies have exploratory and descriptive objectives, emphasizing a predominant focus on mapping and understanding the field. Furthermore, findings reveal that gamification is often associated with the use of ready-made games rather than being recognized as a structured teaching methodology. It is concluded that there is a gap in scientific research regarding the methodological application of gamification in sign language teaching, particularly in the teaching of Libras. This highlights the need for teacher training and further studies on the effectiveness, systematization, and adaptation of gamification to different learner profiles and educational contexts.

Keywords: Sign Language; Gamification; Scoping Review.

RESUMEN

La comunidad sorda brasileña ha logrado importantes avances educativos y lingüísticos en la última década, especialmente a través de la Ley 10.436/02, el Decreto 5.626/05 y la Ley 13.146/15. No obstante, aún existen desafíos en la Educación de Sordos y en la enseñanza de Libras. Actualmente, las metodologías de aprendizaje activo, como la gamificación, han sido ampliamente discutidas como una estrategia para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en diversos contextos, incluida la enseñanza de lenguas. Así, este estudio investiga el estado del arte de las producciones científicas sobre el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas de señas. Se trata de una revisión de alcance basada en el Protocolo PRISMA-ScR, empleando Análisis de Contenido y estadística descriptiva desde una perspectiva cualitativa y cuantitativa, abarcando estudios de cuatro bases de datos. Los resultados indican que la mayoría de los trabajos tienen un enfoque exploratorio y descriptivo. Además, se observó que la gamificación suele asociarse al uso de juegos terminados, en lugar de comprenderse como una metodología estructurada. Se concluye que existe una brecha en la producción científica sobre la aplicación metodológica de la gamificación en la enseñanza de lenguas de señas y, en particular, en Libras, lo que refuerza la necesidad de formación docente y de estudios que profundicen en su efectividad, sistematización y adaptación a diferentes perfiles y contextos.

Palabras clave: Lenguas de señas; Gamificación; Revisión de alcance.

Introdução

O ensino da Libras

O reconhecimento das Línguas de Sinais (LS) como um sistema efetivo de comunicação contribuiu para um ganho considerável no desenvolvimento sociocognitivo das pessoas surdas em todo o mundo (Gesser, 2009; Souza *et al.*, 2020). Desde o trabalho desenvolvido por Charles-Michel de l'Épée, que explorou de forma pioneira a comunicação gesto-visual para estimular o desenvolvimento e as potencialidades das pessoas surdas, no século XVIII (Souza *et al.*, 2020), ao marco no campo da Linguística com os estudos de William Stokoe, no século XX, que reconheceu a natureza linguística das LS (Abreu, 2019). As LS têm, gradualmente, conquistado um maior espaço na sociedade contemporânea, sobretudo nos contextos educacionais.

No Brasil, a fundação do atual Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES), por D. Pedro II, no Rio de Janeiro em 1857, representou um marco na história da Educação de Surdos (Souza *et al.*, 2020). Por meio do contato entre a Língua de Sinais Francesa trazida pelo professor surdo Eduardo Huet, com a comunicação gestual utilizada pelas comunidades surdas locais e com a língua portuguesa, ocorreu um processo natural de evolução e disseminação desse sistema dando origem à língua de sinais brasileira ao longo dos anos, posteriormente denominada de Língua Brasileira de Sinais (Libras) (Diniz, 2013; Strobel, 2009).

Apesar de um século de marginalização das línguas sinalizadas ao redor do mundo, consequência das deliberações do Congresso de Milão de 1880 (Diniz, 2013; Strobel, 2009), atualmente, a Libras é assegurada à população surda brasileira e reconhecida por meio de diversos dispositivos legais, lei de nº 10.436/02 (Brasil, 2002), lei de nº 13.146/15 (Brasil, 2015) e o decreto de nº 5.626/05 (Brasil, 2005) que destacam a relevância da difusão dessa língua nos mais diversos contextos sociais, o direito das pessoas surdas a uma educação bilíngue, por meio da aquisição da Libras como primeira língua (L1) e da língua portuguesa como segunda língua (L2) (Quadros, 2019).

Além disso, Quadros (2019) enfatiza que os estudantes ouvintes inseridos em um contexto educacional bilíngue também possuem o direito à aprendizagem da Libras como

L2, apontando, assim, para a construção de práticas sociais mais inclusivas, propiciando um aumento de sinalizantes desta LS.

Dentre as medidas desenvolvidas para alcançar esta realidade, a oferta do curso de Licenciatura em Letras-Libras, a obrigatoriedade da disciplina de Libras no currículo das licenciaturas e do curso de fonoaudiologia no ensino superior, juntamente com a formação de Tradutores e Intérpretes de Libras/Português (TILSP) mostraram-se importantes para que essa LS se dissemine mais no país e os direitos linguísticos sejam da vez mais assegurados (Abreu, 2019; Kumada et al., 2021), embora muitos desafios ainda existam na Educação de Surdos e no Ensino da Libras.

Os estudos de Brito e Rosário (2023) e os de Santos, Mendes e Kodama (2023), evidenciam as consideráveis barreiras comunicacionais que estudantes surdos enfrentam na educação básica, revelando o despreparo das instituições educacionais para incluí-los de modo que possam desenvolver uma aprendizagem mais significativa (Ausubel, 1968 apud Farias, 2022) e significativa (Rogers, 1987 apud Lima; Barbosa; Peixoto, 2018), com autonomia e pleno desempenho de potencialidades (Freire, 2022), principalmente pela escassez de profissionais bilíngues.

Especificamente no que se refere ao Ensino de Libras, há lacunas também na discussão e produção de materiais didáticos, bem como pouca ênfase às práticas de ensino (Brito, 2022; Santos; Mendes; Kodama, 2023), isso gera impactos negativos nesse campo, como a incipiente implementação de métodos de ensino sistematizados e eficazes, carência de formação de professores e de práticas que vão além dos modelos tradicionais de ensino.

Por um longo tempo, o Ensino de Libras baseou-se em materiais didáticos estáticos com longas listas de sinais para serem memorizados e sinalizados, o que muitas vezes tornava o seu ensino pouco dinâmico e envolvente. Sobre isso, Lacerda, Caporali e Lodi (2004, p.59) afirmam que “as metodologias de ensino adaptadas a diferentes grupos e realidades culturais ainda são recentes e insuficientes, e apontam para a necessidade de uma formação mais aprofundada”.

Com o desenvolvimento tecnológico e com o aumento de profissionais formados para atuarem como professores de Libras e/ou como TILSP, o número de recursos digitais e

materiais didáticos aumentou, estando disponíveis na internet e em diversas plataformas de ensino (Andrade et al., 2023; Cidreira; Ferreira; Félix, 2023; Sá; Vitorino; Castro, 2023). Entretanto, mesmo com essa possibilidade, a produção de materiais, as estratégias metodológicas para o ensino da Libras com foco na gamificação aparentam ser pouco abordadas na literatura.

Metodologias ativas

Nos tempos atuais, há uma crescente discussão acerca de estratégias, abordagens e técnicas voltadas para uma participação mais efetiva dos estudantes em suas aprendizagens. As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) têm ampliado as possibilidades de promoção das metodologias ativas que colocam o ser humano no centro do processo de ensino-aprendizagem (Bacich; Moran, 2018; Filatro; Cavalcanti, 2018).

Nesse contexto, Filatro e Cavalcanti (2018), propõem uma categorização dessas práticas, classificando-as em: a) metodologias ativas – baseada no protagonismo estudantil e na ação-reflexão; b) metodologias ágeis – que exploram a economia da atenção e na mobilidade tecnológica; c) metodologias imersivas – voltadas ao engajamento, diversão e às experiências de aprendizagem e; d) metodologias analíticas – pautadas na análise da aprendizagem, em sua adaptação e personalização; as quais, de diferentes maneiras, priorizam o aprendente no cerne do processo educativo (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Ao partir dessa perspectiva, dentre as práticas existentes, há a gamificação — termo cunhado por Nick Peeling, em 2002, para nomear a aplicação de interfaces semelhantes aos jogos (Burke, 2015) — que consiste em uma metodologia imersiva (Filatro; Cavalcanti, 2018) que consiste na aplicação de elementos dos jogos em contextos que não são jogos, capaz de gerar maior motivação, envolvimento aos estudantes e estimulá-los a construir mais responsabilidade pela sua aprendizagem (Filatro; Cavalcanti, 2018; Szabó; Kopinska, 2023). Dessa forma, é importante destacar que aplicar a gamificação é diferente de apenas usar jogos (enquanto produtos) em contextos de ensino-aprendizagem, trata-se de incorporar nas práticas educacionais a linguagem dos jogos por meio da compreensão sobre mecânica, dinâmica e componentes (Filatro; Cavalcanti, 2018). O aspecto da dinâmica abrange os pilares da gamificação, consiste em elementos implícitos que

representam o panorama geral da experiência, como as regras e estruturas da atividade gamificada, os objetivos, a narrativa, o processo de evolução dentro da atividade e as emoções que são esperadas (Werbach; Hunter, 2012; Saraiva; Galvão; Moraes, 2021).

Na camada da mecânica, é definida a forma como os estudantes interagem entre si e com a atividade gamificada, por meio dos desafios, da definição dos critérios de competição, recompensas e *feedbacks* (Werbach; Hunter, 2012; Saraiva; Galvão; Moraes, 2021).

Por conseguinte, na camada dos componentes, são definidos os aspectos mais visíveis e lúdicos da atividade, os quais dão o tom da experiência, provocam a imersão dos estudantes e permitem que acompanhem o seu progresso, como por meio do *ranking*, das conquistas, dos avatares, etc. (Werbach; Hunter, 2012; Saraiva; Galvão; Moraes, 2021). Esse domínio da linguagem dos jogos e da tarefa de conectar os conteúdos a ela pode torná-la a metodologia que mais demanda esforço dos professores para que saiam de suas zonas de conforto (Yanaze; Corregio, 2022).

Na educação, a gamificação pode ser classificada como estrutural ou de conteúdo (Filatro; Cavalcanti, 2018). Será estrutural quando a sua aplicação não provocar alterações no conteúdo abordado, apenas na estrutura ao redor dele, de modo que os estudantes se motivem e se engajem nas atividades, por meio de *feedbacks*, recompensas e outros elementos que evidenciam uma perspectiva mais comportamentalista dessa metodologia (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Por sua vez, haverá a gamificação de conteúdo quando os elementos dos jogos alterarem parcialmente ou integralmente os conteúdos e materiais de um curso ou disciplina, como por meio da inserção de narrativas, personagens, problemas e da encenação de papéis no contexto da narrativa adotada, o que é capaz de mobilizar a motivação interna e a autorregulação comportamental, gerando maior identificação e interesse na aprendizagem (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Para Burke (2015), o grande diferencial da gamificação consiste em segmentar grandes objetivos em objetivos menores e mais práticos, oferecendo estímulos emocionais para que as pessoas se mantenham motivadas a alcançar o objetivo final. Para ele, não se trata de uma metodologia para o divertimento, mas de uma “experiência que envolva os

participantes em um nível emocional que os ajude a alcançar metas que sejam significativas para eles próprios” (Burke, 2015, p. 40).

No que diz respeito especificamente à aprendizagem e aquisição de línguas, Karlo-Gomes e Ramos (2022) defendem que a gamificação é ponto chave na centralidade dos discentes e na sua motivação e engajamento para a realização das atividades educativas. Szabó e Kopinska (2023) identificam que a gamificação, nesse contexto, permite personalizar a experiência de aprendizagem, individualizando a avaliação e sistematizando grandes tarefas em pequenos objetivos, fazendo-se bastante útil para motivar a aprendizagem de línguas. Essa abordagem promove *feedbacks* constantes, mantém o comprometimento dos estudantes na aquisição/aprendizagem de línguas e amplia as oportunidades de revisitar e reaprender tarefas e habilidades ao longo de todo o processo (Filatro; Cavalcanti, 2018; Szabó; Kopinska, 2023).

Nesse sentido, a pesquisa busca responder à seguinte questão: como a gamificação tem sido utilizada nos contextos educacionais de ensino e aprendizagem de LS? Sendo, assim, o presente estudo contribui com o campo de discussão sobre as práticas de ensino de Libras ao assumir o objetivo geral de mapear as produções sobre o uso da gamificação no ensino de LS, analisando a literatura nacional e internacional, por meio de uma revisão de escopo (Pollock *et al.*, 2023), da Análise de Conteúdo (Bardin, 2011) e da estatística descritiva (Santos, 2018). Possui como objetivos específicos: a) mapear os objetivos dos estudos ao investigarem a gamificação no ensino de LS; b) analisar as formas de aplicar a gamificação apresentadas nos estudos e; c) identificar os impactos da gamificação na aprendizagem de LS apontados pelos estudos analisados.

O presente estudo faz parte do processo de desenvolvimento de um Produto Educacional para o Ensino de Libras. Com a hipótese inicial de que poucos estudos abordam a gamificação como uma metodologia que independe dos jogos enquanto produtos educacionais. Assim os dados e análises desta investigação podem fornecer valiosa contribuição para o cenário educacional de surdos e para o Ensino de Libras, oferecendo novas perspectivas sobre as práticas de ensino e disseminação dessa língua.

Método

Este estudo, de caráter quali-quantitativo, caracteriza-se como uma revisão de escopo, que é um tipo de revisão sistemática bibliográfica que tem por objetivo principal realizar um levantamento e identificar a extensão e a diversidade de pesquisas existentes em uma área específica (Pollock *et al.*, 2023). Nesse sentido, explora um conjunto amplo de tópicos e inclui diversos delineamentos de estudo, focando na identificação de tendências e lacunas na literatura (Arksey; O'Malley, 2007). Assim, esse tipo de revisão é especialmente útil para explorar temas mais amplos ou, como neste caso, mapear o conhecimento produzido sobre a gamificação no ensino de línguas de sinais, por meio de um método transparente e com alto rigor metodológico, seguindo protocolos, como em uma revisão sistemática.

Para tanto, utilizou-se o fluxograma do *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) para a apresentação do processo de buscas e triagem, bem como o PRISMA-ScR (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses Extension for Scoping Reviews*) para embasar o presente estudo. Esses protocolos desempenham um papel relevante na promoção da transparência e da integridade na elaboração e apresentação de revisões, visto que objetivam garantir que os métodos e resultados de revisões sejam relatados de maneira suficientemente detalhada, o que permite a avaliação da confiabilidade e aplicabilidade dos achados (Page *et al.* 2021).

Questão norteadora

Para subsidiar a definição da questão norteadora, utilizou-se o modelo proposto por Pollock *et al.* (2023) denominado PCC – um acrônimo para População/Paciente/Problema, Conceito e Contexto. Este modelo é recomendado como guia para elaborar objetivos claros e critérios de elegibilidade abrangentes para uma maior qualidade na definição de uma questão de pesquisa. Por esta razão, em uma revisão de escopo, manter uma abordagem ampla ao formular a questão é relevante para assegurar uma cobertura abrangente de dados (Arksey; O'Malley, 2005). Dessa forma, no campo de “P” considerou-se as Aprendizagem de Línguas de Sinais; no “C” a Gamificação como estratégia pedagógica no ensino de LS, e no segundo “C” os Contextos educacionais de ensino e aprendizagem de LS. A partir desta combinação, obteve-se a seguinte questão norteadora: como a gamificação tem sido utilizada como estratégia pedagógica nos contextos educacionais de ensino e aprendizagem de Línguas de Sinais?

Critérios de elegibilidade

A partir do decreto de nº 5.626 de dezembro de 2005, que regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Libras; e sobre o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000 que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, tem-se um marco para o ensino da Libras no Brasil (BRASIL, 2000; 2002; 2005).

Considerando o período de dez anos previsto pelo Decreto para a efetivação de medidas relacionadas à inserção da Libras no currículo do Ensino Superior, à formação de intérpretes e à consolidação do perfil profissional para atuação na educação de surdos, pelos artigos 7º, 9º e 10º (Brasil, 2005), definiu-se como recorte temporal desta pesquisa o intervalo de 2005 a 2024, o que possibilita identificar avanços, limites e desdobramentos do ensino de Libras no país.

Além disso, a Revisão apresenta os seguintes critérios de inclusão: ser estudo teórico ou empírico; primário ou secundário; do tipo artigo científico publicado em periódico, artigo científico publicado em anais de eventos, trabalhos acadêmicos como dissertação ou tese, publicado em língua portuguesa e/ou inglesa; que aborda a gamificação no ensino de LS; contexto formativo e o período das publicações de 2005 a 2024. Por outro lado, as publicações não enquadradas em pelo menos uma das categorias destacadas acima foram excluídas do estudo.

Coleta de dados

As buscas foram executadas em bases de dados científicas, as quais abrangem grande acervo de produções nacionais e internacionais. Para a sua seleção, foi considerada a possibilidade de acesso gratuito e/ou institucional aos acervos digitais por meio do acesso CaFe (comunidade acadêmica federada). Dessa forma, foram explorados nesta investigação o Portal de Periódicos CAPES, a Base Digital de Teses e Dissertações (BDTD), a *Education Resources Information Center* (Eric), a *Association for Computing Machinery Digital Library* (ACM Digital Library) e a *Web of Science*.

A partir das palavras-chave *Libras/Libras* e *Gamificação/Gamification*, destacadas na estratégia PCC, foram definidas quatro *strings* e as estratégias de buscas. De acordo com Rodrigues, (2017) uma *string* de busca é uma combinação de termos-chave e operadores

lógicos (“AND” e “OR”) usada para localizar informações relevantes em sistemas de busca; e no contexto acadêmico, sua formulação cuidadosa é essencial para otimizar resultados e reduzir o esforço de coleta com dados irrelevantes. Como critérios de busca, os descritores precisavam ser exatos nos títulos de estudos publicados entre 2005 a 2024, estar disponíveis para acesso completo. Nestas buscas, foram considerados estudos revisados e não revisados por pares, totalizando 11 estudos encontrados a partir da estratégia de busca a abaixo:

1. No Periódicos CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações: (Libras OR "Língua Brasileira de Sinais" OR "Língua de Sinais" OR "*Brazilian Sign Language*" OR "Sign Language") AND (Gamificação OR *Gamification*) de modo que estes descritores estivessem contidos nos títulos dos estudos.
2. ACM Digital Library: ("*Brazilian Sign Language*" OR "*Sign Language*") AND *Gamification*.
3. Eric: "*Sign Language*" AND "*Gamification*".
4. *Web of Science*: TITLE-ABS-KEY("sign language" OR "Brazilian Sign Language") AND TITLE-ABS-KEY(gamification OR "game-based learning").

Triagem e seleção dos estudos

Após a execução das buscas, os estudos identificados (n=11) foram tabulados na plataforma *Notion*, versão *desktop*. As informações, como descritores, base de dados, título do estudo, resumo, link para acessar o estudo e data e hora da inserção na planilha, foram registradas manualmente. Por meio desse registro preliminar de dados, foi possível identificar as duplicatas (n=1), bem como realizar a triagem de estudos que corresponderam aos critérios de inclusão estabelecidos.

Nesse sentido, para os estudos considerados elegíveis foi realizada a tentativa de recuperação dos textos, por meio dos links registrados e por meio do acesso direto às bases em que foram identificados. Os estudos não disponíveis na íntegra foram desconsiderados (n=1). Após esta verificação, os nove (9) títulos selecionados foram importados para a ferramenta Zotero, um *software* gerenciador de referências, permitindo leitura e extração dos dados.

Extração, análise e síntese dos dados

A extração dos dados, por sua vez, foi conduzida utilizando uma tabela dinâmica no *Notion*. Foram extraídas as informações bibliométricas: autoria e ano de publicação; tipo de documento; local de publicação (nome do periódico; universidade ou conferência); tipo de estudo; idioma, e se foi avaliado por pares.

Com o fito de analisar as informações de forma mais aprofundada, explorando as relações entre os estudos, foi utilizada a Análise de conteúdo, na perspectiva de Bardin (2011), a qual abrange 1) a pré-análise, 2) a exploração e a codificação do material e 3) tratamento dos resultados obtidos e interpretação. Para análise dos dados também se utilizou de técnicas de estatística descritiva (Santos, 2018), permitindo a organização e interpretação das informações de forma quantitativa, o que possibilitou a identificação de padrões, tendências e características relevantes para a presente revisão de literatura.

A partir do objetivo geral e da questão norteadora do presente estudo, foram extraídos dados dos nove (9) estudos acerca do seu conteúdo, tais como objetivo da pesquisa; modalidade de ensino de Libras; público-alvo/população; nível de ensino; nível de proficiência; compreensão da gamificação; impactos da gamificação; desafios destacados no uso/aplicação da gamificação.

A etapa da pré-análise ocorreu paralela a extração dos dados, por meio da leitura preliminar do título, resumo e da verificação dos critérios de elegibilidade. Essa fase partiu da hipótese de que os pesquisadores da área compreendem a gamificação muito mais atrelada ao uso de jogos (Filatro; Cavalcanti, 2018) do que a uma metodologia de ensino.

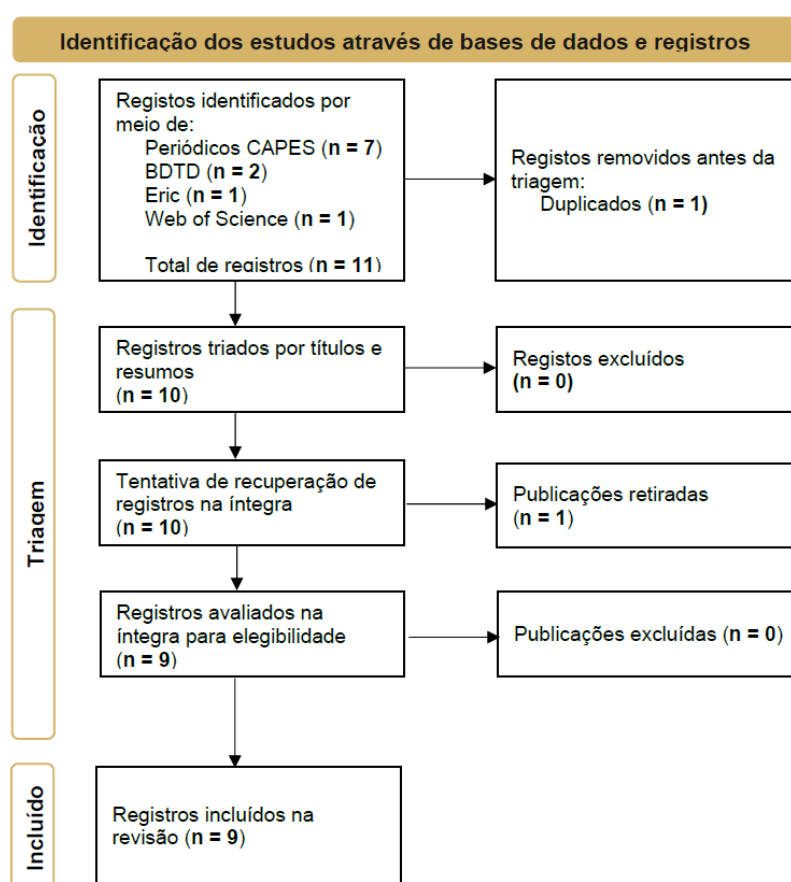
Nas etapas seguintes, a análise do material permitiu agrupar os títulos a partir de três questionamentos: a) Quais são os objetivos delimitados nos estudos, categorizados à luz da Taxonomia de Bloom (Anderson; Krathwohl, 2000; Mattar, 2014)?; b) Como compreendem e aplicam a gamificação?; e c) O que os estudos apontam sobre os benefícios e impactos da gamificação? Por fim, os dados foram filtrados e agrupados na tabela dinâmica do *Notion*, possibilitando a interpretação e a síntese dos resultados, evidenciando tendências e lacunas neste contexto temático.

Resultados e discussão

Caracterização

Na presente pesquisa foram identificados 11 estudos potencialmente elegíveis para o *corpus* desta investigação. Ainda na etapa inicial, um (1) estudo foi eliminado por ser duplicado e, posteriormente, um (1) estudo foi eliminado na triagem por não ser possível recuperá-lo para leitura na íntegra, resultando no total de nove (9) estudos incluídos na revisão, os quais serão analisados na presente seção (Figura 1).

Figura 1 – Fluxograma do processo de seleção dos artigos. N=9 estudos incluídos.



Fonte: elaborada pelos autores (2025), adaptada do PRISMA-ScR (Page *et al.*, 2021)

Os estudos (E) coletados foram publicados no período de 2015 a 2024, os quais, em sua maioria, configuram-se como artigos publicados em periódicos ou revistas (n=4). Em menor quantidade, estão os artigos publicados em anais (n=3) e as dissertações de mestrado (n=2). Do total, 77.8% (n=7) foi publicado em língua portuguesa e somente 22.7%

(n=2) foi publicado em língua inglesa, que foram os estudos de Saman; Shariff; Nasaruddin (2019) (E3) e o de Bidarra *et al.* (2015) (E4) (Quadro 1).

Quadro 1 – Resultado da busca e seleção dos estudos (E) nas bases de dados explorada no presente estudo.

Nº	AUTORIA E ANO	TÍTULO	TIPO DE PUBLICAÇÃO	ORIGEM (PUBLICAÇÃO)
E1.	Nascimento (2017)	Um método para desenvolvimento de ambientes de aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) baseado em <i>Gamification</i>	Dissertação	Universidade Federal do Pernambuco (UFPE)
E2.	Rios (2017)	A gamificação no processo de aprendizagem de LIBRAS	Dissertação	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
E3.	Saman; Shariff; Nasaruddin (2019)	<i>i-Sign: Sign Language Learning Application via Gamification</i>	Artigo publicado em periódico/revista	<i>Universiti Teknologi Mara (UiTM) International Conference on Education and New Learning Technologies</i>
E4.	Bidarra <i>et al</i> (2015)	<i>Game design and the gamification of content: assessing a project for learning sign language</i>	Artigo publicado em anais	
E5.	Silva; Maynardes (2019)	Gamificação no ensino de libras: Elaboração e desenvolvimento de material didático para prática pedagógica	Artigo publicado em anais	Universidade de Brasília
E6.	Rocha <i>et al.</i> (2016)	Gamificação: Um aplicativo para o ensino da Língua Brasileira de Sinais	Artigo publicado em anais	Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016)
E7.	Araújo <i>et al.</i> (2023)	Possibilidade do ensino da Libras na educação utilizando a estratégia da gamificação por meio do aplicativo Hand Talk	Artigo publicado em periódico/revista	<i>Universidad Columbia Del Paraguay</i>
E8.	Campelo <i>et al.</i> (2023)	Experiência de estágio no ensino técnico em Libras com o uso da gamificação como estratégia pedagógica docente	Artigo publicado em periódico/revista	RECIMA 21 - Revista Científica Multidisciplinar
E9.	Ferreira; Jesus; Silva, (2024)	O emprego da gamificação como estratégia de diversificar os materiais didáticos das Libras	Artigo publicado em periódico/revista	Revista EntreLínguas

Fonte: elaborado pelos autores (2025).

A maioria dos estudos aborda o ensino da Libras como L2 (n=5), mas há ainda estudos que exploram a gamificação no contexto de outras línguas sinalizadas, como a Língua de Sinais Malaia como L1 (E3) e a Língua Gestual Portuguesa como L1 e como L2 (E4) (Quadro 2).

Em relação ao contexto de ensino, a maior fração das pesquisas concentrou-se no âmbito da educação básica com 33.3% (n=5), 22.2% (n=2) abordam contextos não formais de ensino e outros 22.2% exploram tanto o contexto do ensino básico quanto do superior. O estudo 8, diferencia-se por abordar a Libras no âmbito do Ensino Técnico e o estudo 5 não especifica um contexto de ensino (Quadro 2).

Quanto ao público-alvo, a maior parte dos títulos 44.4% (n=4) não especifica a qual faixa etária destina-se o ensino de LS, enquanto que 33.3% (n=3) explora o ensino voltado a jovens e adultos e 22.2% (n=2) aborda o ensino da língua para o público infantil (Quadro 2).

Quadro 2 – Caracterização dos títulos acerca do ensino de língua de sinais, contexto e público-alvo. E= Estudo; L1 = primeira língua; L2 = segunda língua; ED = educação bilíngue.

Nº	AUTORIA E ANO	MODALIDADE DE ENSINO DE LIBRAS	LÍNGUA(S) DE SINAIS	CONTEXTO DE ENSINO	POPULAÇÃO
E1.	Nascimento (2017)	L2	Libras	Educação básica Educação superior	Jovens e Adultos
E2.	Rios (2017)	EB	Libras	Educação básica	Crianças
E3.	Saman; Shariff; Nasaruddin (2019)	L1	Língua de Sinais Malaia	Educação básica	Crianças
E4.	Bidarra <i>et al.</i> (2015)	L1, L2	Língua Gestual Portuguesa	Educação básica Educação superior	Não especificado
E5.	Silva; Maynardes (2019)	L1, L2	Libras	Não especificado	Não especificado
E6.	Rocha <i>et al.</i> (2016)	L2	Libras	Contexto não formal	Não especificado
E7.	Araújo <i>et al.</i> (2023)	L2	Libras	Educação básica	Não especificado
E8.	Campelo <i>et al.</i> (2023)	L2	Libras	Ensino técnico	Jovens e Adultos
E9.	Ferreira; Jesus; Silva (2024)	L2	Libras	Contexto não formal	Jovens e Adultos

Fonte: elaborado pelos autores (2025)

Quais são os objetivos das pesquisas ao explorar a gamificação?

Após a recolha dos objetivos delimitados nos estudos selecionados, estes foram categorizados com a finalidade de mapear as características cognitivas predominantes nas pesquisas, a partir dos verbos utilizados nos objetivos gerais, possibilitando identificar tendências e lacunas no propósito das investigações em relação ao uso da gamificação no

ensino de LS. Para isso, utilizou-se os parâmetros descritos na Taxonomia de Bloom e revisados por Anderson e Krathwohl (2000; Mattar, 2014).

Assim, transposta do contexto dos objetivos de aprendizagem para o contexto dos objetivos de investigação, as ações esperadas, de acordo com essa taxonomia, são organizadas de forma hierárquica em seis níveis, iniciando por um nível mais simples para um mais sofisticado em termos de processos mentais, sendo estes níveis representados por verbos no infinitivo (Anderson; Krathwohl, 2000; Mattar, 2014), sendo eles: nível 1 - lembrar; nível 2- compreender; nível 3- aplicar; nível 4 - analisar; nível 5 - avaliar e; nível 6 - criar. De forma geral, 55,6% (n=5) dos estudos se enquadraram no nível 2, 22,2% no nível 4 e 22,2% no nível 6 (Quadro 3).

Quadro 3 – Categorização dos objetivos delimitados nos estudos (E) selecionados de acordo com Bloom (1956) adaptado de Anderson e Krathwohl (2000) no presente estudo.

NÍVEL	DIMENSÃO	ESTUDO	OBJETIVO
2	Compreender	E4	<i>Discutir</i> os conceitos de <i>design</i> de jogos e gamificação de conteúdo, com base no desenvolvimento de um jogo sério que visa tornar o processo de aprendizagem da língua de sinais agradável e interativo.
		E5	<i>Relatar</i> a experiência de projeto de pesquisa que tem como objetivo a construção de plataformas físicas que contribuam com o ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras), utilizando a gamificação como processo de aprendizagem.
		E6	<i>Apresentar</i> um aplicativo móvel educacional baseado em técnicas de gamificação que tem o objetivo de apoiar o ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS).
		E7	<i>Apresentar</i> ao sistema educacional básico uma facilitação do ensino da Libras de forma lúdica por meio de uma estratégia de gamificação via aplicativo/ ferramenta digital Hand Talk.
		E9	<i>Apresentar</i> como as metodologias ativas, mais especificamente a gamificação, podem contribuir com o desenvolvimento de materiais didáticos para o ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)
4	Analisar	E2	<i>Estudar</i> o desenvolvimento de interfaces gamificadas para o letramento bilíngue para crianças surdas
		E8	<i>Analisar</i> a utilização da gamificação e de jogos como estratégia de ensino com alunos do curso Técnico em Libras.

5	Criar	E1	<i>Conceber</i> um método de desenvolvimento de jogos educativos para ambientes de aprendizagem de Libras
		E3	<i>Projetar e desenvolver</i> um aplicativo móvel para o aprendizado de língua de sinais voltado para crianças com deficiência auditiva, incorporando elementos simples de gamificação com o objetivo de auxiliá-las no aprendizado básico de língua de sinais, incluindo alfabeto e palavras básicas (Tradução livre).

Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Nesse sentido, observa-se que E4, E5, E6, E7 e E9 foram categorizados no nível 2 (compreender), revelando uma tendência em explorar ou expor a temática da gamificação de forma descritiva e informativa. Nessa categoria, os verbos utilizados são discutir, relatar e apresentar e, nela, identificam-se os relatos de experiência (n=3), pesquisa de campo (n=1) e uma revisão de literatura (n=1). O E5 e o E6 relatam a experiência de seus respectivos projetos em que desenvolvem recursos didáticos para o ensino da Libras, o primeiro no âmbito de um projeto de pesquisa que desenvolve plataformas físicas (materiais didáticos) para o ensino de Libras e o segundo em um projeto de desenvolvimento de aplicativo móvel para o ensino da LS para ouvintes, embora explorem muito mais os aspectos conceituais.

Bidarra *et al.* (2015) (E4) se propõem a discutir os fundamentos do *design* de jogos e da gamificação de conteúdo ao relatar o desenvolvimento de um jogo para o ensino da LS Malaia, enquanto Ferreira, Jesus e Silva (2024) (E9) relatam as contribuições do uso de jogos desenvolvidos no âmbito da sua pesquisa e seus impactos na aprendizagem da Libras como segunda língua, em oficinas livres. Por sua vez, Araújo *et al.* (2023) (E7), por meio de uma revisão de literatura, objetiva apresentar uma proposta de ensino de Libras que relaciona o uso de uma ferramenta digital à gamificação, visando a aprendizagem lúdica.

Retomando a categorização dos objetivos, o estudo de Rios (2017) (E2) e o de Campelo *et al.* (2023) (E8) situam-se no nível 4 (Analisar). Ao revelar a intenção de examinar o desenvolvimento de interfaces gamificadas, o E2 explora por meio de uma revisão bibliográfica, tendências, conceitos e fundamentos pertinentes atrelados ao ensino bilíngue de surdos. O E8 busca analisar os impactos da gamificação aplicada no contexto de ensino da Libras, por meio de um relato de experiência no âmbito do ensino técnico, em

uma turma de formação técnica em Libras. Para tanto, utiliza-se da observação e de questionários para coletar informações acerca da experiência de aprendizagem e a respeito da própria gamificação.

Por fim, identificou-se dois estudos no nível 6 (Criar), as pesquisas de Nascimento (2017) (E1) e de Saman, Shariff e Nasaruddin (2019) (E3), pois expressam no objetivo a intenção de produzir algo novo, seja por meio da integração de conhecimentos existentes ou da elaboração de ideias originais. O E1 enfatiza a criação de uma metodologia de desenvolvimento de jogos educativos para ambientes digitais de aprendizagem da Libras. O E3, por sua vez, concentra-se em projetar e desenvolver um aplicativo móvel para o aprendizado da Língua Gestual Portuguesa, demonstrando um foco na materialização prática de um recurso gamificado. Assim, ambos os estudos apresentam o desenvolvimento de soluções práticas para o uso da gamificação no ensino de línguas sinalizadas.

Diante desses dados, demonstrados no Quadro 3, é possível afirmar que embora haja estudos voltados para a aplicação da gamificação no ensino de línguas sinalizadas, em diferentes contextos de ensino-aprendizagem, ainda há a carência de investigações que analisem de forma mais aprofundada os impactos da gamificação na aprendizagem de estudantes dessas línguas, assim como se constata a lacuna no desenvolvimento de produtos e processos educacionais que viabilizem a aplicação da gamificação para a aprendizagem/aquisição da Libras.

Gamificação: metodologia ou um recurso didático?

Os estudos foram agrupados em duas possíveis compreensões sobre a gamificação. A primeira compreende a gamificação no âmbito das práticas de ensino, como uma metodologia e/ou como estratégia didática, partindo do que propõe Filatro e Cavalcanti (2018); a segunda categoria abarca os estudos que compreendem a gamificação como um recurso didático (concreto ou digital).

Constatou-se que, embora grande parte dos estudos destaquem em seu referencial teórico o conceito de gamificação como uma metodologia, 77.8% (n=7) dos títulos voltam-se ao desenvolvimento ou à aplicação de recursos didáticos em contextos de ensino-aprendizagem, especialmente aos jogos (E1, E3, E4, E5, E6, E7, E9).

O E3 (Saman; Shariff; Nasaruddin, 2019), E4 (Bidarra *et al.*, 2015), E6 (Rocha *et al.*, 2016), e o E7 (Araújo *et al.*, 2023), mais especificamente, dedicam-se em explorar o uso de aplicativos móveis para o ensino de Línguas de Sinais. Para tanto, abordam jogos desenvolvidos no contexto de suas pesquisas e, o E7, teoriza sobre o uso do aplicativo *HandTalk* para gamificar o ensino de Libras e torna-lo mais lúdico.

O E1 (Nascimento, 2017) destaca-se ao apresentar os conceitos da gamificação como fundamento para o desenvolvimento de recursos didáticos, como uma plataforma digital prototipada e avaliada em seu estudo, materializando assim, uma metodologia de desenvolvimento de jogos, bem como, o protótipo de um jogo. O E9 (Ferreira; Jesus; Silva, 2024), por sua vez, compreende a gamificação unicamente como o uso de jogos, brincadeiras e desafios com finalidade didática, pautados em Leffa e Alves (2020). Nesse sentido, explora a aplicação de 16 jogos desenvolvidos no âmbito da pesquisa para a promoção da aprendizagem ativa de Libras, buscando, com isso, descrever esses recursos e seus impactos na aprendizagem/aquisição da língua como L2. De forma similar, o E5 aplica o conceito de gamificação no desenvolvimento de jogos didáticos.

Apenas 22.2% (n=2) dos estudos compreendem a gamificação para além dos jogos, destacando o seu viés metodológico para o desenvolvimento de interfaces de letramento bilíngue de crianças surdas (E2) (Rios, 2017) e como estratégia didática na formação de intérpretes de Libras (E8) (Campelo *et al.*, 2023). Assim, o estudo teórico desenvolvido por Rios (2017) explora os benefícios dos jogos e da gamificação na aprendizagem de crianças surdas durante o processo de letramento. O autor distingue esses dois conceitos e enfatiza o potencial lúdico e motivador que ambos podem oferecer à aprendizagem, especialmente por meio de recursos tecnológicos e digitais. Além disso, destaca que o mercado tem priorizado o desenvolvimento de ferramentas de tradução, enquanto há uma carência de recursos metodologicamente voltados para o ensino-aprendizagem de surdos no contexto de Libras como L1 e Português como L2, evidenciando uma importante lacuna.

O relato de experiência realizado por Campelo *et al.* (2023) destaca a gamificação como uma prática didática que pode melhorar a experiência dos estudantes durante o processo de avaliação da aprendizagem. O estudo explora o conceito de gamificação e a aderência do público-alvo, formado por jovens e adultos, aplicando a metodologia por meio de um *quiz*. Além disso, investiga os impactos dessa abordagem com base em dados

coletados dos participantes, utilizando uma combinação de análises qualitativas e quantitativas.

Diante disso, constata-se que no âmbito do ensino de LS ainda impera a compreensão da gamificação como o uso de jogos, muitas vezes por meio dos Jogos Sérios, o que contrapõe a perspectiva adotada nesse estudo, pautada em Filatro e Cavalcanti (2018), a qual considera a gamificação como uma metodologia imersiva que ultrapassa o uso de jogos didáticos, explorando os seus *princípios* em contextos de ensino e aprendizagem. Além disso, destaca-se a predominância do foco no desenvolvimento de tecnologias digitais, principalmente dos aplicativos móveis, o que revela uma tendência da área em relacionar a gamificação no ensino de LS ao uso dessas tecnologias, abrangendo, ainda, a Realidade Virtual e Aumentada. Apesar disso, a gamificação pode proporcionar uma imersão física ou mental que vai além do uso de recursos digitais ao estimular estrategicamente os sentidos humanos (Filatro; Cavalcanti, 2018).

Quais são os impactos da gamificação?

De acordo com Filatro e Cavalcanti (2018), a gamificação popularizou-se no mundo como uma estratégia que possibilita a mudança de comportamento e a geração de resultados mais eficientes, principalmente no âmbito organizacional. No que diz respeito ao contexto de ensino e aprendizagem, as autoras pontuam que a metodologia favorece aos estudantes o aumento do engajamento, da autonomia e do senso de responsabilidade pela própria aprendizagem.

Nesse sentido, buscou-se identificar quais os impactos no ensino-aprendizagem atribuídos à gamificação pelos estudos aqui considerados. Para isso, as informações textuais referentes à temática foram categorizadas e interpretadas, resultando na elaboração de uma nuvem de palavras. Essa representação visual destacou a frequência de ocorrência das principais ideias, evidenciando os termos mais recorrentes. De modo geral, a análise revela que os estudos destacam, principalmente, a capacidade da gamificação promover maior engajamento, motivação e interação aos estudantes. Além disso, outros impactos relevantes, como dinamicidade, resolução de problemas e participação ativa são apresentados (Figura 2) – o que sugere o impacto positivo da metodologia, especialmente para a aprendizagem de línguas.

Figura 2 – Síntese dos impactos da gamificação no ensino-aprendizagem de Línguas de Sinais identificados no presente estudo.



Fonte: elaborada pelos autores com o *WordArt.com*.

Entretanto, é válido lembrar que, em maior quantidade, os títulos atribuem esses impactos muito mais aos jogos (E1, E3, E4, E5, E6, E7, E9), o que não necessariamente compromete a compreensão sobre a gamificação, pois ela se utiliza das estruturas desses produtos para a sua funcionalidade. Para Ferreira, Jesus e Silva (2024) (E9), o aspecto da motivação e engajamento ocorre devido ao deslocamento da atenção e objetivo que os jogos provocam, de forma que, embora os recursos assumam uma função didática, a aprendizagem ocorrerá de forma involuntária, pois o foco dos estudantes será em dedicar esforços para ter um melhor desempenho no jogo.

Bidarra *et al.* (2015) (E4) reforçam que tradicionalmente os processos educacionais já exploram alguns aspectos da gamificação, como a designação de tarefas e a atribuição de pontos, entretanto, apenas isso não parece ser o suficiente para motivar os estudantes. Sob essa perspectiva, consideram que ao agregar ao ensino os jogos, narrativas e aspectos tecnológicos, a experiência de aprendizagem se torna mais intensa e memorável. Por sua vez, em Araújo *et al.* (2023) (E7), o aspecto motivacional é considerado como fundamental para disseminar a Libras para outros públicos que não a conhecem e, assim, proporcionar mais inclusão social às pessoas com surdez.

Ao aplicar práticas gamificadas no ensino de Libras, o estudo de Campelo *et al.* (2023) (E8) dá ênfase à aceitação da metodologia por parte dos estudantes, os quais reconheceram seus impactos na motivação e no treino das habilidades linguísticas. Para os autores, a gamificação possui grande impacto no engajamento e interesse dos

estudantes, estimulando a participação ativa e uma relação mais significativa com os conteúdos estudados.

Rios (2017) (E2) destaca a importância da não seriedade e da voluntariedade como elementos essenciais para a aplicação eficaz da gamificação. No método proposto pelo autor, são previstos estímulos visuais, animações, vibrações e desafios objetivos e claros, visando alcançar o engajamento e a automotivação do público surdo. Além disso, o autor adota uma perspectiva que considera a gamificação não apenas relevante para a construção do conhecimento, mas também para o desenvolvimento de outras habilidades essenciais ao ser humano.

Diante disso, os estudos evidenciam o potencial da gamificação para estimular o engajamento dos estudantes em seu percurso de aprendizagem/aquisição de uma língua de sinais. Embora, em sua maioria, refiram-se ao uso dos jogos, é possível constatar que por meio da relação entre dinâmica, mecânica e seus componentes (Tonéis, 2017; Filatro; Cavalcanti, 2018; Yanaze; Corregio, 2022), os jogos e a gamificação são capazes de promover a motivação extrínseca (Yanaze; Corregio, 2022) e, assim, envolver os estudantes em uma imersão linguística e cultural, especialmente relevante no ensino da L2 para ouvintes.

Ademais, no campo da aprendizagem/aquisição de línguas, a interação possui fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades e competências linguísticas (Quadros, 2019; Gesser, 2010). Com isso, infere-se que a metodologia também favorece o trabalho colaborativo e amplia as experiências sociais e educacionais. Os estudos ainda apontam para os termos “*feedback*” e “*dinamicidade*”, os quais evidenciam o retorno constante sobre o desempenho dos estudantes que os jogos e a gamificação promovem (Saraiva; Galvão; Moraes, 2021; Karlo-Gomes; Ramos, 2022;). Esses aspectos são pertinentes na aprendizagem de uma língua, ratificando a relevância da gamificação e de um ensino com práticas flexíveis.

Considerações finais

A presente pesquisa teve como objetivo mapear o estado da arte sobre o uso da gamificação no ensino e aprendizagem de LS, analisando como essa abordagem tem sido

aplicada nos contextos educacionais. Os estudos revisados foram publicados somente a partir da última década e indicam que a gamificação é aplicada principalmente na educação básica, sendo frequentemente associada ao uso de jogos prontos, em vez de ser compreendida unicamente como uma metodologia que integra elementos de jogos ao processo de ensino.

Os estudos analisados foram publicados somente a partir de 2015, e demonstram uma tendência mais exploratória e conceitual sobre a temática, com pouca ênfase em aspectos que sistematizam práticas gamificadas, independentes dos jogos, para o desenvolvimento linguístico em Libras. O ano de 2015 marca o término do período de dez anos para a efetivação das políticas previstas no Decreto nº 5.626/2005. Passada aproximadamente uma década desde então, as discussões sobre metodologias para a aprendizagem ativa no ensino de Libras ainda se mostram incipientes, sobretudo no que diz respeito à gamificação.

Apesar disso, dentre os impactos positivos da metodologia indicados nos estudos, identificou-se o aumento do engajamento, da motivação e da interatividade, aspectos condizentes com as características propostas por Filatro e Cavalcanti (2018), principal referencial deste estudo. Ademais, os dados apontaram para outros benefícios, como a promoção da participação ativa, do pensamento crítico-criativo e de mais dinamicidade aos espaços de aprendizagem.

No contexto da aquisição e aprendizagem de línguas, esses efeitos são essenciais para uma experiência de ensino eficaz e para o desenvolvimento das habilidades e competências linguísticas. No caso da Libras como L2 para ouvintes, a gamificação pode desempenhar um papel fundamental ao estimular e engajar os aprendizes no processo de aprendizagem e, conseqüentemente, na promoção da acessibilidade e da inclusão.

Entretanto, os resultados também revelam lacunas significativas, como o baixo índice de estudos e produtos educacionais dedicados à temática. Observa-se, ainda, a necessidade de ampliar as pesquisas sobre os impactos da gamificação na aprendizagem a longo prazo, bem como sua adaptação para diferentes contextos sociais e perfis de estudantes. É certo que as TDICs muito contribuem para a aplicação da metodologia, mas, certamente, em contextos com pouco acesso a esses recursos, a gamificação pode ser aplicada de outras formas.

Portanto, a presente revisão de literatura reforça a importância de aprofundar investigações na área, incentivando a formação de professores e o desenvolvimento de práticas de ensino mais alinhadas à gamificação e a outras abordagens para a aprendizagem ativa.

Referências

ABREU, Walber Gonçalves de. **Processos de formação de sinais: um estudo sobre derivação e incorporação nominal na Língua Brasileira de Sinais**. Belém: Universidade Federal do Pará, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/12293>. Acesso em: 13 fev. 2025.

ANDERSON, Lorin; KRATHWOHL, David. **A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives**. 1ª ed. Nova Iorque: Pearson, 2000.

ANDRADE, Vanderleia Maria Castoldi *et al.* KAHOOT UM JOGO COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE LIBRAS. **REVISTA FOCO**, Curitiba, v. 16, n. 6, p. e2251–e2251, 2023. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/2251>. Acesso em 24 ago. 2024.

ARAÚJO, Antônio Marcondes; KAMINSKI, Josilene Souza Conceição; DE CARVALHO. POSSIBILIDADE DO ENSINO DA LIBRAS NA EDUCAÇÃO UTILIZANDO A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO POR MEIO DO APLICATIVO HAND TALK. **Revista Inovação Social**. [S. l.], v. 5, 2023. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/4448/1/EDULEARN15%20VS%20Bidarra%20et%20al.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2024.

ARKSEY, Hilary; O'MALLEY, Lisa. Scoping studies: towards a methodological framework. **International Journal of Social Research Methodology**. [S. l.], v. 8, n. 1, p. 19–32, fev. 2007. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1364557032000119616>. Acesso em: 24 ago. 2024.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 1. ed. São Paulo: Edições 70, 2011.

BIDARRA, José *et al.* Game design and the gamification of content: assessing a project for learning sign language. *In*: 7TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION AND NEW LEARNING TECHNOLOGIES, 2015, Barcelona. **EDULEARN15 Proceedings**. Barcelona: [s. n.], 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/4448>. Acesso em: 24 ago. 2024.

BLOOM, Benjamin Samuel. **Taxonomy of educational objectives**. Nova Iorque: David McKay, 1959. 262 p.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. **Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000.**, Brasília, n. 5.626, 2005.

BRASIL. Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências.**, Brasília, n. 10.098, 2000.

BRASIL. Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências.**, Brasília, n. 10.436, 2002.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).**, Brasília, n. 13.146, 2015.

BRITO, Higor Pereira de. **Ensino de línguas de sinais: um panorama internacional de objetos digitais e tecnológicos.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto Ciberespacial, Universidade Federal Rural da Amazônia, Belém, 2022. Disponível em: <http://bdta.ufra.edu.br/jspui/handle/123456789/2634>. Acesso em: 23 nov. 2024.

BRITO, Higor Pereira; ROSÁRIO, Hilda Rosa Moraes de Freitas. Vivências de surdos na Educação Básica: da dependência à autonomia. **Revista Educação Especial**. Santa Maria, v. 36, n. 1, p. e39/1–25, jun. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/71509>. Acesso em: 18 fev. 2025.

BURKE, Brian. **Gamificar:** Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAMPELO, Darlan Rodrigues *et al.* Experiência de estágio no ensino técnico em Libras com o uso da gamificação como estratégia pedagógica docente. **RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**. Cidade de Jundiaí, v. 4, 2023. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/3666>. Acesso em: 24 ago. 2024.

CIDREIRA, Raimunda Nonata Alves; FERREIRA, Heridan de Jesus Guterres Pavão; FÉLIX, André Jonathas de Carvalho. A UTILIZAÇÃO DE VÍDEOS DO YOUTUBE COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LIBRAS COMO L2 EM UMA ESCOLA DE SÃO LUÍS-MA. **Cenas Educacionais**, Caetité, v. 6, p. e16275–e16275, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/16275>. Acesso em 18 fev. 2025.

DINIZ, Heloíse Gripp. A história da língua de sinais brasileira (libras): um estudo descritivo de mudanças fonológicas e lexicais. In: QUADROS, Ronice Muller; STUMPF, Marianne Rossi; LEITE, Tarcísio de Arantes. **Estudos da Língua Brasileira de Sinais I**. Florianópolis: Insular, 2013. p. 59-77.

FARIAS, Gabriela Belmont. Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da Competência em Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**. Belo Horizonte, v. 27, n. 2, p. 58–76, abr. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/39999>. Acesso em: 22 jun. 2025.

FERREIRA, Luiz Fernando; JESUS, Laís Priscila de; SILVA, Fernanda Rosa da. O emprego da gamificação como estratégia de diversificar os materiais didáticos das Libras. **Revista EntreLinguas**. Araraquara, v. 10, p. e024010, 2024. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/entrelinguas/article/view/18791>. Acesso em: 24 ago. 2024.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2022.

GESSER, Audrei. **Libras? Que língua é essa?**: Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.

GESSER, Audrei. **Metodologia de Ensino em LIBRAS como L2**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2010.

KARLO-GOMES, Geam; RAMOS, Adriana Lúcia Oliveira (org.). **Gamificação no ensino de línguas**: Criando possibilidades para aprendizagens mais engajadoras. 1. ed. Curitiba: Editora Bagai, 2022.

KUMADA, Kate M; et al. Multimodality and transculturalism in a proposal of a LIBRAS didactic material for hearing people. **European Scientific Journal**. Kocani, v. 17, n. 22, p. 47, jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.19044/esj.2021.v17n22p47>. Acesso em 17 fev. 2025.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; CAPORALI, Sueli Aparecida; LODI, Ana Claudia. Questões preliminares sobre o ensino de língua de sinais a ouvintes: reflexões sobre a prática. **Distúrbios da Comunicação**, São Paulo, v. 16, n. 1, 2004. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/dic/article/view/11620>. Acesso em: 1 abr. 2025.

LEFFA, Vilson Jose; ALVES, Carolina Fernandes. Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 207–226, 2020. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/3671>. Acesso em: 15 jan. 2025.

LIMA, Letícia Dayane; BARBOSA, Zildete Carlos Lyra; PEIXOTO, Sandra Patrícia Lamenha. Teoria humanista: Carl Rogers e a educação. **Caderno de Graduação - Ciências Humanas e Sociais - UNIT – ALAGOAS**. Alagoas: v. 4, n. 3, p. 161, 2018. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/cdghumanas/article/view/4800>. Acesso em: 15 jan. 2025.

MATTAR, João. Objetivos de aprendizagem. In: MATTAR, João. **Design educacional: educação a distância na prática**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014. p. 63 – 79.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

NASCIMENTO, Denilson Sousa. **Um Método para Desenvolvimento de Ambientes de Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) Baseado em Gamification**. 2017. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/24887>. Acesso em: 24 ago. 2024.

PAGE, Matthew J *et al.* PRISMA 2020 explanation and elaboration: updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. **BMJ**. [S. l.], p. n160, mar. 2021. Disponível em: <https://www.bmj.com/content/372/bmj.n160>. Acesso em: 12 set. 2024.

POLLOCK, Danielle *et al.* Recommendations for the extraction, analysis, and presentation of results in scoping reviews. **JBI Evidence Synthesis**. Australia, v. 21, n. 3, p. 520–532, mar. 2023. Disponível em: https://journals.lww.com/jbisrir/fulltext/2023/03000/recommendations_for_the_extraction,_analysis,_and.7.aspx. Acesso em: 24 ago. 2025.

QUADROS, Ronice Müller. **Libras**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

RIOS, Lucas Tadeu Rosente. **A gamificação no processo de aprendizagem de LIBRAS**. 2017. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/PUC_SP-1_34338ffa9b8e9425c4c2de0978470eeb. Acesso em: 24 ago. 2024.

ROCHA, Paul Symon Ribeiro *et al.* Gamificação: Um aplicativo para o ensino da Língua Brasileira de Sinais. In: V CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (CBIE 2016), 2016, Uberlândia. **Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016)**. Uberlândia: [s. n.], 2016. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/wcbie/article/view/7014>. Acesso em: 24 ago. 2024.

RODRIGUES, Pricila Resende. **Uma linguagem visual para definição de strings de busca acadêmica**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais – Departamento de Ciência da Computação, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/JCES-ARMLZW>. Acesso em: 25 jan. 2025.

SÁ, Estêvam Farias; VITURINO, Leandro dos Santos; CASTRO, Fernanda Grazielle Aparecida Soares de. Inovações em materiais didáticos para o Ensino da Libras. **Revista Educar Mais**, Pelotas, v. 7, p. 858–879, 2023.

SAMAN, Fadhline Izzah; SHARIFF, Nor Fahira Mhd; NASARUDDIN, Nor Intan Shafini. i-Sign: Sign Language Learning Application Via Gamification. **UiTM Press**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1238764.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2024.

SANTOS, Carla Maria Lopes da Silva Afonso. **Estatística Descritiva – Manual de Auto-aprendizagem**. Lisboa: Edições Sílabo, 2018.

SANTOS, Sylvana Karla da Silva de Lemos; MENDES, Núbia Flávia Oliveira; KODAMA, Queila Pahim. Práticas Pedagógicas na Educação Inclusiva e na Educação de Surdos: um estudo sobre o incentivo das potencialidades. **Revista Educação Especial**. Santa Maria, v. 36, n. 1, p. e35/1–28, mai. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/69929>. Acesso em: 26 jan. 2025.

SARAIVA, Hellem Torres; GALVÃO, Stephenson de Sousa; MORAIS, Márcio Aurélio Carvalho. **Gamificação e aprendizagem: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados**. Parnaíba: Instituto Federal do Piauí, 2021.

SILVA, Santiago Augusto; MAYNARDES, Ana Claudia. Gamificação no ensino de libras: elaboração e desenvolvimento de material didático para prática pedagógica. In: **Anais do 13º CONGRESSO PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**. Joinville: Editora

Blucher, 2019. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/gamificao-no-ensino-de-libras-elaborao-e-desenvolvimento-de-material-didtico-para-prtica-pedaggica-30533>. Acesso em: 24 ago. 2024.

SOUZA, Rita de Cácia Santos *et al.* **Introdução aos estudos sobre educação dos surdos**. 2. ed. Aracaju: Criação Editora, 2020.

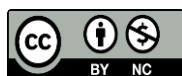
STROBEL, Karin. **História da educação de surdos**. Florianópolis: UFSC, 2009. p. 1-49.

SZABÓ, Fruzsina; KOPINSKA, Marta. Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. **Hungarian Educational Research Journal**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 418–428, 2023. Disponível em: <https://akjournals.com/view/journals/063/13/3/article-p418.xml>. Acesso em: 30 nov. 2024.

TONÉIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?**. 1. ed. São Paulo: Bookess Editora, 2017.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012.

YANAZE, Leandro; CORREGIO, Solange. **Metodologias Ativas: gamificação**. Diadema: V&V Editora, 2022.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)