



---

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,  
Sociais e da Natureza  
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

Henrique Felício Malaguti

**CATÁLOGO DE UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA  
EM TESES E DISSERTAÇÕES DE PROPOSTAS E PRODUTOS  
EDUCACIONAIS COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE  
FÍSICA.**

**CORNÉLIO PROCÓPIO**  
**2025**

**HENRIQUE FELÍCIO MALAGUTI**

**CATÁLOGO DE UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA  
EM TESES E DISSERTAÇÕES DE PROPOSTAS E PRODUTOS  
EDUCACIONAIS COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE  
FÍSICA.**

**Catalog of a Systematic Literature Review of Theses and Dissertations on  
Educational Proposals and Products Using Games in Physics Education.**

Produto Educacional de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências da Natureza.

Orientador: Prof. Dr. João Paulo Camargo de Lima.

**CORNÉLIO PROCÓPIO  
2025**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Campus Londrina**



HENRIQUE FELICIO MALAGUTI

**PROPOSTAS E PRODUTOS EDUCACIONAIS COM A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DE FÍSICA. UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA EM TESES E DISSERTAÇÕES NO BRASIL**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Area de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 31 de Julho de 2025

Dr. Joao Paulo Camargo De Lima, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Leizi De Marchi Oliveira, Doutorado - Sesc Londrina

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 31/07/2025.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 - Modelo de inventário .....</b>	<b>14</b>
--	-----------

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Critérios de busca no Banco de Teses e Dissertações da Capes .....	13
Quadro 2 – Inventário da Dissertação analisada – D01 .....	15
Quadro 3 – Inventário da Dissertação analisada – D02 .....	16
Quadro 4 – Inventário da Dissertação analisada – D03 .....	17
Quadro 5 – Inventário da Dissertação analisada – D04 .....	18
Quadro 6 – Inventário da Dissertação analisada – D05 .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
Quadro 7 – Inventário da Tese analisada – T01 .....	20
Quadro 8 – Inventário da Dissertação analisada – D06 .....	22
Quadro 9 – Inventário da Dissertação analisada – D07 .....	22
Quadro 10 – Inventário da Dissertação analisada – D08 .....	25
Quadro 11 – Inventário da Dissertação analisada – D09 .....	25
Quadro 12 – Inventário da Dissertação analisada – D10 .....	28
Quadro 13 – Inventário da Dissertação analisada – D11 .....	28
Quadro 14 – Inventário da Dissertação analisada – D12 .....	29
Quadro 15 – Inventário da Dissertação analisada – D13 .....	30
Quadro 16 – Inventário da Dissertação analisada – D14 .....	31
Quadro 17 – Inventário da Dissertação analisada – D15 .....	32
Quadro 18 – Inventário da Dissertação analisada – D16 .....	35
Quadro 19 – Inventário da Dissertação analisada – D17 .....	37
Quadro 20 – Inventário da Dissertação analisada – D18 .....	37
Quadro 21 – Inventário da Tese analisada – T02.....	38
Quadro 22 – Inventário da Dissertação analisada – D19 .....	41
Quadro 23 – Inventário da Tese analisada – T03.....	41
Quadro 24 – Inventário da Tese analisada – T04.....	42
Quadro 25 – Inventário da Tese analisada – T05.....	43
Quadro 26 – Inventário da Dissertação analisada – D20 .....	46
Quadro 27 – Inventário da Dissertação analisada – D21 .....	46
Quadro 28 – Inventário da Dissertação analisada – D22 .....	47
Quadro 29 – Inventário da Dissertação analisada – D23 .....	48
Quadro 30 – Inventário da Dissertação analisada – D24 .....	49
Quadro 31 – Inventário da Dissertação analisada – D25 .....	50
Quadro 32 – Inventário da Dissertação analisada – D26 .....	50

<b>Quadro 33</b> – Inventário da Dissertação analisada – D27 .....	52
<b>Quadro 34</b> – Inventário da Dissertação analisada – D28 .....	55
<b>Quadro 35</b> – Inventário da Dissertação analisada – D29 .....	55
<b>Quadro 36</b> – Inventário da Dissertação analisada – D30 .....	56
<b>Quadro 37</b> – Inventário da Dissertação analisada – D31 .....	59
<b>Quadro 38</b> – Inventário da Dissertação analisada – D32 .....	59
<b>Quadro 39</b> – Inventário da Dissertação analisada – D33 .....	60
<b>Quadro 40</b> – Inventário da Dissertação analisada – D34 .....	61
<b>Quadro 41</b> – Inventário da Dissertação analisada – D35 .....	62
<b>Quadro 42</b> – Inventário da Dissertação analisada – D36 .....	65
<b>Quadro 43</b> – Inventário da Dissertação analisada – D37 .....	65
<b>Quadro 44</b> – Inventário da Dissertação analisada – D38 .....	66
<b>Quadro 45</b> – Inventário da Dissertação analisada – T06.....	67
<b>Quadro 46</b> – Distribuição temporal das publicações.....	69
<b>Quadro 47</b> – Distribuição dos documentos por nível de ensino.....	70
<b>Quadro 48</b> – Distribuição dos documentos por Programas de Ensino.....	70
<b>Quadro 49</b> – Distribuição dos documentos por Produtos e Propostas Educacionais.....	71
<b>Quadro 50</b> – Distribuição dos documentos por Produtos e Propostas Educacionais.....	71
<b>Quadro 51</b> – Similaridade dos resultados.....	72
<b>Quadro 52</b> – Categorização dos documentos .....	72

## **LISTA DE SIGLAS**

**BDTD** – Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

**CAPES** – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

**EJA** – Educação de Jovens e Adultos

**RPG** – *Role-Playing Game*

## SUMÁRIO

<b>1. APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL .....</b>	<b>8</b>
<b>3. FICHA DE DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....</b>	<b>9</b>
<b>4. INVENTÁRIO .....</b>	<b>14</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>74</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>76</b>

## 1. APRESENTAÇÃO

Nas últimas décadas, tem crescido o interesse por estratégias pedagógicas inovadoras que tornem o ensino mais significativo, especialmente em disciplinas tradicionalmente consideradas desafiadoras, como a Física. Nesse cenário, os jogos, em suas múltiplas formas e aplicações, têm se mostrado ferramentas promissoras para despertar o interesse dos estudantes, favorecer a aprendizagem ativa e estimular o pensamento crítico e criativo. Diversos trabalhos acadêmicos vêm sendo desenvolvidos com o objetivo de investigar como os jogos podem ser integrados ao Ensino de Física de forma planejada, fundamentada e efetiva.

Aspiramos, com este catálogo, apresentar aos profissionais da Educação na área de Física um produto educacional que integra a dissertação de mestrado intitulada ***“Propostas e Produtos Educacionais com a Utilização de Jogos no Ensino de Física: Uma Revisão Sistemática de Literatura em Teses e Dissertações no Brasil.”***

Nosso objetivo é contribuir com a pesquisa docente por meio de uma revisão sistemática da literatura acadêmica nacional, voltada para propostas e produtos educacionais que envolvem o uso de jogos no Ensino de Física. A investigação baseou-se na análise de 44 trabalhos acadêmicos, sendo 38 dissertações de mestrado e 6 teses de doutorado, disponíveis na base de dados do Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES.

O levantamento permitiu identificar tendências, lacunas, áreas de concentração e resultados das pesquisas, culminando na organização deste catálogo. A proposta é oferecer um panorama de sugestões e produtos educacionais voltados ao tema ***“Catálogo de uma revisão sistemática de literatura em teses e dissertações de propostas e produtos educacionais com a utilização de jogos no ensino de física.”***, aplicáveis tanto em ambientes formais quanto não formais de ensino.

## 2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

**Origem do Produto:** Este catálogo resulta da análise de 44 trabalhos acadêmicos, sendo 38 dissertações de mestrado e 6 teses de doutorado, disponíveis na base de dados do Catálogo de Teses e Dissertações da Capes.

**Finalidade:** Contribuir com a pesquisa docente e ampliar a divulgação de propostas que utilizam jogos no Ensino de Física.

**Público-alvo:** Profissionais da educação que atuam na área de Física.

**Categoria do Produto:** Catálogo composto por teses e dissertações que investigam o uso de diferentes tipos de jogos: digitais, analógicos, didáticos e pedagógicos, bem como estratégias de apoio ao ensino e à aprendizagem de conteúdos de Física.

**Estruturação do Produto:** As pesquisas reunidas analisam os jogos como metodologias ativas capazes de favorecer o engajamento dos estudantes, facilitar a compreensão de conceitos abstratos, estimular o raciocínio lógico e contribuir para uma aprendizagem significativa e participativa.

**Disponibilidade:** Acesso irrestrito, resguardando os direitos autorais dos autores e a vedação do uso comercial deste material.

**Divulgação:** Disponibilizado em formato digital e online.

**Idioma:** Português.

**Cidade:** Cornélio Procopio – Paraná.

**País:** Brasil.

**Ano:** 2025.

### **3. FICHA DE DESCRIÇÃO DO PRODUTO**

Este Catálogo foi construído com base em uma metodologia rigorosa e estruturada, conforme proposto por Okoli (2015) para a condução de revisões sistemáticas de literatura, com especial aplicabilidade na área de sistemas de informação, mas também extensível a outras disciplinas das ciências sociais.

Os fundamentos da revisão sistemática de literatura foram utilizados para ressaltar a importância na construção de um arcabouço teórico sólido e com critérios que orientam a sua execução, garantindo rigor metodológico, além de assegurar que o processo de revisão seja transparente, reproduzível e abrangente, permitindo a identificação e síntese dos estudos mais relevantes em um determinado campo de pesquisa. A seguir, são detalhados os oito passos principais dessa metodologia, conforme proposto por Okoli (2015):

#### **1- Definição do Objetivo**

O primeiro passo consiste na delimitação clara do propósito da revisão e dos objetivos a serem alcançados. Isso envolve a formulação de uma questão de pesquisa específica, que guiará todo o processo de levantamento, análise e síntese da literatura. A precisão na definição do objetivo é essencial para garantir que os resultados obtidos sejam pertinentes e contribuam efetivamente para o avanço do conhecimento na área.

#### **2- Planejamento do Protocolo e Capacitação da Equipe**

Antes de iniciar a revisão, é fundamental desenvolver um protocolo detalhado que estabeleça os critérios e procedimentos a serem seguidos. Esse protocolo deve ser validado externamente para garantir a sua robustez metodológica e minimizar possíveis vieses. Além disso, caso a revisão seja conduzida por uma equipe, é necessário que todos os pesquisadores envolvidos sejam devidamente treinados no uso do protocolo, assegurando consistência na aplicação dos critérios ao longo do processo.

#### **3- Aplicação de Critérios de Seleção**

Nesta etapa, são definidos os critérios práticos para a inclusão e exclusão de estudos, considerando os fatores como relevância temática, idioma da publicação, qualidade do periódico e tipo de estudo. O objetivo é garantir que o conjunto final de trabalhos analisados seja gerenciável, sem comprometer a abrangência da revisão. Essa

triagem inicial facilita a exclusão de estudos que não atendem aos requisitos estabelecidos, otimizando a análise posterior.

#### **4- Busca Sistemática da Literatura**

A busca por estudos relevantes deve ser abrangente e seguir estratégias bem definidas, de acordo com o protocolo previamente estabelecido. Para isso, utilizam-se bases de dados eletrônicas reconhecidas, catálogos de bibliotecas, literatura cinzenta e outras fontes relevantes para a temática em análise. O rigor na aplicação dos critérios de busca é essencial para garantir que todos os estudos pertinentes sejam incluídos, reduzindo o risco de viés de seleção.

#### **5- Extração e Organização dos Dados**

Uma vez identificados os estudos a serem analisados, realiza-se a extração sistemática das informações relevantes. Esse processo é geralmente conduzido por meio de um formulário padronizado, que contém variáveis essenciais à síntese posterior. A organização estruturada dos dados possibilita uma análise mais clara e objetiva dos achados dos estudos selecionados.

#### **6- Avaliação Crítica da Qualidade dos Estudos**

Nem todos os estudos primários apresentam o mesmo nível de rigor metodológico. Portanto, é necessário aplicar critérios específicos para avaliar a validade, confiabilidade e relevância dos métodos e resultados de cada estudo incluído. Essa análise crítica garante que apenas pesquisas metodologicamente sólidas sejam consideradas na revisão, fortalecendo a qualidade e a credibilidade da síntese realizada.

#### **7- Síntese dos Resultados**

A síntese dos estudos consiste na integração e análise comparativa das informações extraídas, de modo a responder à questão de pesquisa previamente formulada. Essa etapa pode envolver abordagens quantitativas (meta-análise) ou qualitativas (revisão narrativa), dependendo do tipo de dados disponíveis. Independentemente do método adotado, o objetivo é apresentar uma visão coerente e aprofundada sobre as contribuições dos estudos analisados.

#### **8- Redação da Revisão e Discussão dos Resultados**

O último passo consiste na redação da revisão sistemática, detalhando todas as etapas do processo, desde a busca da literatura até a síntese dos resultados. Esse relato

deve ser claro, preciso e transparente, permitindo que outros pesquisadores possam reproduzir o estudo ou utilizá-lo como base para futuras investigações. Além da descrição metodológica, é fundamental apresentar uma discussão crítica sobre os achados da revisão, identificando lacunas, tendências e implicações para a pesquisa na área.

Ao seguir esses oito passos, a revisão sistemática de literatura se torna um procedimento metodológico que possibilita a identificação e análise de pesquisas relevantes com maior confiabilidade e rigor acadêmico. Essa metodologia contribui significativamente para a qualidade das revisões de literatura, tornando-as fontes essenciais para a formulação de novas hipóteses, o aprimoramento de práticas pedagógicas e o desenvolvimento de investigações futuras. Com isso, conduziu-se o processo de forma estruturada e rigorosa na seleção e na análise dos trabalhos e, assim permitindo a identificação, extração e síntese das informações de maneira criteriosa, assegurando a relevância e a qualidade dos estudos incluídos.

Essa revisão proporcionou uma visão aprofundada sobre a utilização de jogos no Ensino de Física, permitindo identificar tendências, lacunas e contribuições significativas para a área. Dessa forma, os dados obtidos a partir da filtragem realizada na plataforma da Capes foram organizados em um inventário, elaborado conforme o modelo sugerido por Costa (2021).

Para o preenchimento dos inventários, realizou-se uma busca sistemática no Banco de Teses e Dissertações da Capes. O objetivo foi identificar as referências e apresentá-las conforme orienta a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) - e, posteriormente, transcrever os dados para os respectivos campos do modelo de inventário. Esse procedimento assegurou a inclusão de informações detalhadas sobre as teses e dissertações analisadas, garantindo uma organização padronizada e coerente dos dados.

As referências foram registradas de acordo com as normas da ABNT, garantindo a padronização das citações bibliográficas. Os nomes dos autores e orientadores foram transcritos fielmente, preservando a grafia original presente nos documentos. Além disso, cada trabalho foi classificado como tese ou dissertação, com a identificação da instituição de ensino e do respectivo programa de pós-graduação.

A questão-problema de cada estudo foi extraída a partir do resumo ou da introdução, refletindo o principal questionamento que norteou a pesquisa. Os objetivos

gerais e específicos foram registrados de forma clara, evidenciando as intenções e metas estabelecidas pelos autores.

O referencial teórico foi identificado e documentado, destacando os principais autores e teorias que fundamentaram as investigações. Com esse preenchimento sistemático, o inventário foi consolidado de forma organizada, facilitando a consulta e a análise das pesquisas cadastradas. Essa estruturação não apenas proporciona uma base sólida para estudos futuros, como também possibilita um acesso eficiente às informações coletadas.

As dissertações e teses selecionadas que compõem este produto são frutos de uma busca sistemática em bases de dados eletrônicas de periódicos indexados na Plataforma Capes, no mês de julho de 2024. O processo de busca foi conduzido com a utilização de palavras-chave (descritores) previamente estabelecidas, com o objetivo de identificar estudos alinhados ao escopo da investigação.

Na primeira etapa foram utilizados os descritores para busca nos bancos de dados "Jogos, Ensino de Física". A leitura de título e do resumo dos trabalhos identificados com estes descritores resultou na seleção de um conjunto de trabalhos que abordavam a interseção entre eles. No entanto, observou-se a necessidade de refinar ainda mais os resultados para garantir maior aderência ao foco da pesquisa.

Dessa forma, na segunda etapa, aplicaram-se novos filtros, incorporando os termos "Leitura de texto". Esse refinamento permitiu delimitar o escopo da análise, resultando na seleção de estudos mais específicos e alinhados à investigação proposta.

O processo de busca e seleção seguiu uma abordagem gradativa, garantindo que os trabalhos identificados fossem não apenas relevantes, mas também metodologicamente consistentes para compor a base documental deste produto. Os resultados obtidos após a aplicação dos critérios de refinamento estão apresentados no Quadro 1, evidenciando a evolução da filtragem e a relevância dos materiais selecionados para a compreensão da relação entre o Ensino de Física e o uso de jogos como estratégia pedagógica.

**Quadro 1** – Critérios de busca no Banco de Teses e Dissertações da Capes

ETAPA	PROCEDIMENTO	OPERADOR BOOLEANO	CAMPOS	FILTRO	NÚMERO DE PUBLICAÇÃO
1 <sup>a</sup>	Palavra-chave/disparadores de busca: Jogos, Ensino de Física	AND	TODOS	Área de Conhecimento: Ensino de Ciências e Matemática; Ensino	87
2 <sup>a</sup>	Leitura de texto e resumo	AND	TODOS	temas específicos da área de Física	46
3 <sup>a</sup>	Leitura de texto	-	-	temas específicos da área de Física	45
4 <sup>a</sup>	Leitura de texto	-	-	Propostas e Produtos educacionais	44

Fonte: Autores (2025).

Como resultado desse processo de refinamento, foram selecionados 38 dissertações e 6 teses, totalizando 44 trabalhos. Essa seleção evidencia a crescente produção acadêmica sobre o uso de jogos no Ensino de Física, bem como a diversidade de abordagens e metodologias utilizadas na área. A sistematização dos estudos encontrados possibilitou uma análise aprofundada das contribuições, limitações e potencialidades dessas investigações, oferecendo subsídios para a discussão e desenvolvimento de novas propostas pedagógicas fundamentadas no uso de jogos como estratégia de ensino.

## 4. INVENTÁRIO

Este catálogo reúne os resultados da revisão sistemática da literatura que teve como foco identificar, organizar e analisar dissertações de mestrado e teses de doutorado que propõem ou avaliam o uso de jogos no Ensino de Física. A seleção considerou a pertinência temática e a clareza metodológica dos estudos, com o intuito de construir um inventário útil para pesquisadores, professores e demais interessados em práticas educacionais mediadas por jogos. A proposta é oferecer um panorama atualizado da produção acadêmica sobre o tema, contribuindo para o avanço de pesquisas e projetos voltados à inovação no Ensino de Ciências. A Figura 1 nos traz o modelo do inventário estruturado a partir de cada publicação.

**Figura 1** - Modelo de inventário

Código	
Referência ABNT	
Autor	
Orientador	
Tipo: Tese ou Dissertação	
Instituição	
Programa	
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	
Objetivos	
Referencial Teórico	
Metodologia/Aspectos metodológicos	
Nível de Ensino	
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	

Fonte: Os autores adaptado de Costa (2021)

Cada entrada do catálogo apresenta dados padronizados sobre os trabalhos analisados, como o código de identificação, a referência conforme as normas da ABNT, o nome do autor e do orientador, a instituição e o programa de pós-graduação de origem, além da delimitação da proposta ou problema de pesquisa, os objetivos gerais e específicos, o referencial teórico adotado, os aspectos metodológicos, o nível de ensino envolvido e a forma como o termo "jogos" é tratado. Assim, este material pretende funcionar como uma fonte de consulta organizada e acessível, capaz de inspirar novas iniciativas na área do Ensino da Física. Nos Quadros 2 a 45, estão organizadas as dissertações e teses analisadas no período de 2014 a 2023, compondo o inventário desta pesquisa.

**Quadro 2 – Inventário da Dissertação analisada – D01**

Código	D01
Referência ABNT	COSTA, Thiago Machado da. <b>Elementos dos jogos aplicados a um material instrucional sobre modelagem matemática de problemas físicos sob ótica da teoria da aprendizagem</b> . 2014. 171f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília (DF), 2014. <a href="https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/16567/1/2014_ThiagoMachadoCosta.pdf">https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/16567/1/2014_ThiagoMachadoCosta.pdf</a>
Autor	Thiago Machado da Costa
Orientador	Maria de Fátima da Silva Verdeaux
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Qual a ineficiência dos livros didáticos de Física em possibilitar o acesso autônomo dos estudantes aos conteúdos?
Objetivos	Geral: Produzir um material instrucional baseado nos princípios da neurociência e metacognição, a fim de verificar a hipótese de que podem favorecer o protagonismo discente, a tomada de consciência em relação aos próprios processos de aprendizagem e a autonomia nos estudos por meio da motivação que a proposta pode proporcionar. Específico: 1. Determinar de que maneira a gamificação pode contribuir para a aprendizagem em física e como pode dar subsídio a um material significativo que permita aos estudantes do último ano do Ensino Fundamental a compreensão do processo de modelagem matemática por meio da leitura e interação com o texto.
Referencial Teórico	Teoria da Aprendizagem Significativa (David Ausubel, Gamificação, Neurociência e Metacognição
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Fundamental
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	A dissertação utiliza o termo "jogos" no contexto da "gamificação", que se refere à aplicação de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação. O objetivo é tornar o processo de aprendizagem mais motivador, engajador e eficaz.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 3** – Inventário da Dissertação analisada – D02

Código	D02
Referência ABNT	FRANKE, Sandra Madalena Pereira. <b>Experiência de integração do Moodle no ensino de Física no ensino médio</b> – Percepção dos alunos. 2014. 166f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2014. <a href="https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/129134/PECT0232-D.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/129134/PECT0232-D.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
Autor	Sandra Madalena Pereira Franke.
Orientador	Andréia Brandão Lapa.
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA.
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como os alunos do Ensino Médio veem a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) no processo de ensino e aprendizagem de Física?
Objetivos	Geral: Identificar e analisar a percepção dos alunos acerca do uso e da integração do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle no ensino e aprendizagem de Física no Ensino Médio. Específicos: 1. Delinear o perfil dos alunos no que se refere à utilização das TIC e aos hábitos de estudo e relacioná-lo ao uso e à participação no AVA. 2. Avaliar recursos e atividades do AVA Moodle. 3. Identificar aspectos positivos e negativos da usabilidade do AVA Moodle. 4. Determinar o nível de satisfação dos alunos em relação à experiência ao utilizar o AVA Moodle na disciplina de Física. 5. Avaliar se o uso do AVA Moodle possibilita a interação.
Referencial Teórico	As tecnologias na sociedade contemporânea e pensando a educação numa perspectiva histórico-cultural de Vygotsky.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso, análise quantitativa combinada com elementos qualitativos.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 4 – Inventário da Dissertação analisada – D03**

Código	D03
Referência ABNT	RODRIGUES, Bruna Cavallini E. <b>Corrida Vetorial em Aulas de Física - Uso de um jogo implícito para auxílio do trabalho do professor na promoção de Alfabetização Científica</b> . 2013. 224 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências e da Matemática) - Universidade Federal ABC, Santo André (SP), 2014. <a href="http://biblioteca.ufabc.edu.br/index.php?codigo_sophia=48936">http://biblioteca.ufabc.edu.br/index.php?codigo_sophia=48936</a>
Autor	Bruna Cavallini E. Rodrigues
Orientador	Maria Beatriz Fagundes
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO ABC
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO E HISTÓRIA DAS CIÊNCIAS E DA MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Tal tipo de jogo facilita a comunicação professor-aluno? Ele pode ser utilizado para introdução de conceitos ou para sua significação, ou ainda para uma avaliação dos conhecimentos dos alunos sobre o assunto?
Objetivos	Geral: Analisar do ponto de vista da prática do professor, se o jogo educacional é um bom mediador para que seja trabalhado o primeiro Eixo Estruturante da Alfabetização Científica, segundo a proposta de Sasseron. Específicos: 1. Entendimento do conceito de vetor e de que o movimento se dá de maneira vetorial. 2. Prática de somas vetoriais simples, com definição de que a subtração de vetores é uma soma negativa. 3. Entendimento da diferença entre Cinemática Vetorial e a Escalar. 4. Demonstração de que os conceitos de movimento, velocidade e aceleração são vetoriais e influenciam um no outro. 5. Estudo do movimento em duas dimensões e compreensão da independência dos movimentos horizontal e vertical.
Referencial Teórico	Estudo aprofundado sobre Alfabetização Científica, bem como uma revisão bibliográfica sobre jogos e sua utilização na área educacional.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo Qualitativo
Nível de Ensino	Ensino médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo de tabuleiro do tipo implícito, chamado Corrida Vetorial.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 5** – Inventário da Dissertação analisada – D04

Código	D04
Referência ABNT	SILVA, Paulo José Meira da. <b>Através do Cosmos</b> : uma proposta lúdica para o ensino de Astronomia e Física. 2014 .116 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Exatas) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos (SP), 2014. <a href="https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/7117">https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/7117</a>
Autor	Paulo José Meira da Silva
Orientador	Gustavo de Araújo Rojas
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS EXATAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como superar o baixo nível de conhecimento em Astronomia dos alunos do Ensino Médio, utilizando uma estratégia de ensino lúdica e eficaz, capaz de instigar o aprendizado e promover a interação social?
Objetivos	Geral: Investigar o nível atual do conhecimento em Astronomia dos alunos do Ensino Médio de uma das escolas públicas do interior do Estado de São Paulo. Específicos:1. Investigar o nível atual de conhecimento em astronomia dos alunos do ensino médio de uma escola pública na cidade de Pirassununga, interior de São Paulo. 2. Criar uma situação de aprendizagem alternativa para colaborar com o aprendizado desses alunos em astronomia. 3. Desenvolver e aplicar uma atividade lúdica intitulada "Através do Cosmos" para tornar o aprendizado mais proveitoso e divertido. 4. Instigar os alunos a solucionar problemas e agir socialmente através da atividade lúdica. 5. Avaliar a eficácia da atividade lúdica no aumento do conhecimento dos alunos em astronomia e física. 6. Coletar a opinião dos alunos sobre a atividade lúdica e identificar pontos de melhoria para futuras aplicações e aprimoramentos.
Referencial Teórico	Astronomia e PCNs
Metodologia/Aspectos metodológicos	Análise qualitativa de questionários diagnósticos.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	É cooperativo e na forma de tabuleiro intitulado "Através do Cosmos".

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 6** – Inventário da Dissertação analisada – D05

Código	D05
Referência ABNT	SAVIETTO, Natan. <b>Jogos de linguagem e significação em aulas de física no ensino médio</b> . 2015. 157f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2015. <a href="https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169613/338981.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/169613/338981.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
Autor	Natan Savietto
Orientador	Henrique César da Silva
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como e que jogos de linguagem matemática e verbal estão associados a significação do conceito de campo magnético gerado por corrente elétrica, em aulas de Física no Ensino Médio?
Objetivos	Geral: Investigar como e que jogos de linguagem matemática e verbal estão associados à significação do conceito de campo magnético gerado por corrente elétrica em aulas de Física no Ensino Médio. Específicos: 1. Compreender as relações entre a Matemática e a Física no ensino de Física. 2. Explorar a Filosofia da Linguagem de Wittgenstein. 3. Analisar um conjunto de aulas de Física. 4. Propor reflexões sobre a prática docente.
Referencial Teórico	Filosofia da Linguagem de Wittgenstein, referência para identificar os jogos de linguagem utilizados pelo professor no conjunto de aulas de físicas.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa; Estudo de caso
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 7 – Inventário da Tese analisada – T01**

Código	T01
Referência ABNT	HENRIQUE, Alexandre Bagdonas. <b>Controvérsias envolvendo a natureza da ciência em sequências didáticas sobre cosmologia</b> . 2015. 266f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), 2015. <a href="https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tde-14092015-112555/publico/Alexandre_Henrique_Bagdonas.pdf">https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tde-14092015-112555/publico/Alexandre_Henrique_Bagdonas.pdf</a>
Autor	Alexandre Bagdonas Henrique
Orientador	João Zanetic
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDAS EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	O quanto seria a ciência influenciada por seu contexto sócio-histórico?
Objetivos	Geral: Trazer discussões sobre relações entre ciência, tecnologia e sociedade, ou sobre a natureza da ciência a partir de diversos episódios da física moderna e contemporânea. Específicos: 1. Compreender conceitos de cosmologia, como: constante cosmológica e universo estático; expansão do universo e o desvio espectral para o vermelho. 2. A relação entre desvio espectral e distância (conhecida como lei de Hubble) e as diferentes interpretações para o desvio para o vermelho, percebendo que os mesmos dados podem ser interpretados de diferentes maneiras.
Referencial Teórico	História e Filosofia da Ciência: com ênfase em autores como Helge Kragh, Epistemologia de Imre Lakatos e Paul Feyerabend, Sociologia da Ciência de Robert Merton, Educação Científica e Natureza da Ciência: baseada em autores como Norman Lederman, Pedagogia de Paulo Freire, Cosmologia Relativística: Referências a autores como Merleau-Ponty, North, Bernstein e Feinberg, Ellis, Harrison, Hetherington, Martins e Kragh, Observações Astronômicas Relacionadas à Cosmologia: Referências a Bagdonas et al., Harrison, Hetherington e Smith, Ciência e Cultura na URSS: Referências a Andrews, Graham, Joravsky, Kojevnikov, Mackenzie e Curran, Sardanashvily, Ciência e Primeira Guerra Mundial: Referências a Forman, Heilbron, Kevles, Disputas de Prioridade entre Lemaître e Hubble: Referências a Kragh e Smith, Livio, Van den Bergh, Way e Hunter, Teoria do Big Bang:

Código	T01
	Referências a Kragh e Lambert, Gamow e Teorias Alternativas: Referências a Assis et al., Neves, Novello, Ribeiro e Videira, Rocha.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Bibliográfica, Triangulação, Categorias de Análise, Desenvolvimento de Sequência Didática e Análise Qualitativa.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 8** – Inventário da Dissertação analisada – D06

Código	D06
Referência ABNT	ALMEIDA, Otávio Fossa de. <b>Jogo educacional para o ensino básico de relatividade galileana</b> . 2016. 205f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2016. <a href="http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2016_Otavio_Fossa/dissertacao_Otavio_Fossa.pdf">http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2016_Otavio_Fossa/dissertacao_Otavio_Fossa.pdf</a>
Autor	Otávio Fossa de Almeida
Orientador	Penha Maria Cardozo Dias e Antonio Carlos Fontes dos Santos
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como superar as dificuldades no aprendizado da Relatividade Galileana no ensino básico, envolvendo os alunos em atividades extraclasse que permitam desenvolver os conhecimentos prévios apropriados.
Objetivos	Geral: Desenvolver e avaliar a eficácia de um jogo didático, "O Grande Inventor", como ferramenta de ensino para introduzir os conceitos fundamentais da Relatividade do Movimento Clássica aos alunos do ensino básico e tornar o ensino de Física lúdico e atrativo, sem perder seu aspecto científico. Específicos: 1. Criar um ambiente de aprendizagem interativo e envolvente que simule situações históricas e fictícias para facilitar a compreensão dos conceitos de movimento e repouso relativos. 2. Avaliar a capacidade do jogo em motivar os alunos a aprenderem sobre a Relatividade do Movimento Clássica através de atividades extraclasse. 3. Propor métodos de avaliação formativa e somativa dentro do jogo para monitorar o progresso dos alunos e identificar dificuldades conceituais. 4. Ensinar de maneira contextualizada a relatividade do movimento segundo a Mecânica Clássica, ou seja, a Relatividade Galileana.
Referencial Teórico	Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (Digital Game-Based Learning), idealizada por Marc Prensky,
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa; Pesquisa-Ação
Nível de Ensino	Ensino Básico
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	O Grande Inventor

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 09** – Inventário da Dissertação analisada – D07

Código	D07
Referência ABNT	FERREIRA, Eliane da Silva Soares. <b>Jogos digitais e mediações didáticas para o ensino de ciências com ênfase em física</b> . 2016. 157 f. Dissertação, (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2016. <a href="https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/7034">https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/7034</a>
Autor	Eliane da Silva Soares Ferreira
Orientador	Zeina Rebouças Corrêa Thomé
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como integrar atividades experimentais e conteúdo de Física no ensino das Ciências da Natureza nos primeiros anos do Ensino Fundamental, de modo a promover uma compreensão prática e aprofundada dos conceitos científicos e contribuir para a formação cidadã dos alunos?
Objetivos	Geral: Analisar as características e funções dos jogos digitais como recursos estratégicos de mediação didática no ensino aprendizagem das Ciências da Natureza dos primeiros anos do ensino fundamental com ênfase em Física. Específicos: 1. Identificar jogos digitais que potencialmente podem ser usados como recursos estratégicos de mediação didática no ensino aprendizagem das Ciências da Natureza com ênfase em física. 2. Realizar testes com alunos de graduação em pedagogia usando jogos digitais que tem potencial didático para aprendizagem de conceitos de tempo e espaço no ensino de ciências da natureza para os primeiros anos do ensino fundamental. 3. Usar a taxionomia dos objetivos educacionais durante o processo de interação didática com os jogos, aplicando os critérios conhecimento, compreensão e aplicação, apontando as facilidades e dificuldades na sua utilização. 4. Elaborar uma lista de verificação com critérios pedagógicos para avaliação de jogos digitais, visando aprendizagem de conceitos de tempo e espaço no ensino das Ciências da Natureza, especificamente, dos componentes curriculares dos primeiros anos do ensino fundamental.

(Continua)

(Conclusão)

Código	D07
Referencial Teórico	Construtivismo de Jean Piaget, Teoria Ator-Rede de Bruno Latour, Letramento Científico, Taxonomia de Bloom, Modelo ARCS e User Experience em Jogos.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Fundamental
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Angry Birds, Cut The Rope, Bad Piggies, Snail Bob 2.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 10** – Inventário da Dissertação analisada – D08

Código	D08
Referência ABNT	SILVA, Paulo Henrique de Souza. <b>O RPG (Role-Playing game) como uma ferramenta para o ensino da Física.</b> 2016. 133 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2016. <a href="http://obidig.ufrj.br/12/teses/852837.pdf">http://obidig.ufrj.br/12/teses/852837.pdf</a>
Autor	Paulo Henrique de Souza Silva
Orientador	Deise Vianna
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA.
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como a utilização do RPG como ferramenta didática pode contribuir para superar as carências atuais do ensino de física, especialmente no ensino dos conceitos iniciais de eletricidade, promovendo maior engajamento e compreensão por parte dos estudantes do Ensino Médio?
Objetivos	Desenvolver e avaliar um kit didático baseado na metodologia de RPG para o ensino de conceitos introdutórios de eletricidade no Ensino Médio, promovendo engajamento e compreensão dos alunos.
Referencial Teórico	RPG, jogos e ensino de física.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa bibliográfica e de campo.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	RPG (Role-Playing game)

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 11** – Inventário da Dissertação analisada – D09

Código	D09
Referência ABNT	SILVA, Rodrigo Madeira Fernandes da. <b>Formação inicial de professores de física</b> : estudando competências e habilidades a partir de um minicurso sobre astronomia com inserções de jogos teatrais. 2016. 187 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e em Matemática) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2016. <a href="https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/47408/R%20-%20D%20-%20RODRIGO%20MADEIRA%20FERNANDES%20DA%20SILVA.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/47408/R%20-%20D%20-%20RODRIGO%20MADEIRA%20FERNANDES%20DA%20SILVA.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
Autor	Rodrigo Madeira Fernandes da Silva
Orientador	Sérgio Camargo
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Que competências e habilidades podem ser desenvolvidas a partir da construção e realização de um minicurso de Astronomia com inserções de Jogos Teatrais no processo formativo de futuros professores de Física?
Objetivos	Geral: analisar quais as competências e habilidades podem ser desenvolvidas a partir da construção e realização de um minicurso de Astronomia com inserções de jogos teatrais no processo formativo de futuros professores de Física. Específicos: 1. Analisar o planejamento do minicurso pelos futuros professores; 2) Acompanhar o desenvolvimento do minicurso na escola de educação básica; 3) Verificar como os futuros professores perceberam as atividades lúdicas durante o desenvolvimento do minicurso; 4) Analisar quais habilidades foram necessárias para o desenvolvimento do minicurso; 5) Verificar se houve influência durante atividades envolvendo os Jogos Teatrais no processo de formação dos Licenciandos
Referencial Teórico	Noções de competências e habilidades segundo Perrenoud e conceito de jogo teatral, jogos e atividades lúdicas na educação.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa.
Nível de Ensino	Ensino Superior

(Continua)

(Conclusão)

Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.
--	---

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 12** – Inventário da Dissertação analisada – D10

Código	D10
Referência ABNT	CASASSANTA, Piscila Castilho. <b>TRACLM – Conceção de um jogo digital educativo para o estudo de formação de imagem real em lente convergente.</b> 2017. 117f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2017. <a href="https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/185554">https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/185554</a>
Autor	Piscila Castilho Casassanta
Orientador	Tatiana da Silva
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como articular diferentes referenciais teóricos para a concepção de um jogo digital educativo que auxilie no processo de ensino e aprendizagem de óptica geométrica, especificamente o tema de formação de imagem real em lente convergente?
Objetivos	Geral: Identificar as potencialidades e recomendações para elaborar um jogo digital educativo. Específicos: 1. Relacionar os elementos que configuram o jogo digital educativo com estudos da Teoria da Carga Cognitiva, Visualização na Matemática, Leitura e Educação Científica e na Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais. 2. Propor um jogo digital educativo para a aprendizagem de formação de imagem real em lente convergente.
Referencial Teórico	Teoria da Carga Cognitiva (TCC) de John Sweller, Visualização na Matemática, Leitura e Educação Científica (Phillips, Norris e Macnab), Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (James Gee), Princípios de aprendizagem e Game Design (Steve Rabin):
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Traclm como um jogo digital.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 13** – Inventário da Dissertação analisada – D11

Código	D11
Referência ABNT	LUDOVICO, Merielem Menezes. <b>Proposta de um Jogo Didático para a Abordagem do Tema Física de partículas com alunos do Ensino Médio</b> . 2017. 105 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória (ES), 2017. <a href="https://core.ac.uk/reader/161370550">https://core.ac.uk/reader/161370550</a>
Autor	Merielem Menezes Ludovico
Orientador	Simone A. Fernandes
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	É possível elaborar um jogo que aborde tópicos relacionados ao conteúdo de Física de partículas e que possa auxiliar o professor na abordagem desse conteúdo? O jogo, enquanto recurso didático, contribui para uma melhor compreensão do conteúdo teórico por parte dos alunos? De que forma? Quais contribuições para a compreensão dos alunos são devidas ao trabalho desenvolvido com o jogo? O jogo proporciona outras aprendizagens? Em caso afirmativo, quais?
Objetivos	Geral: Elaborar um jogo didático para introduzir o tema Física de Partículas no Ensino Médio. Analisar as contribuições de jogos ao abordar temas das Física Moderna e Contemporânea no Ensino Médio. Específicos: 1. Pesquisar sobre jogos que fossem adequados ao tema abordado. 2. Elaborar o jogo sobre o Tema Física de Partículas. 3. Elencar os conteúdos de Física de Partículas que fossem adequados ao público-alvo da pesquisa. Construir o jogo de Cartas Quark. 4. Relacionar as contribuições do jogo didático para a compreensão do tema. Implementar e estudar as contribuições do jogo em uma turma do primeiro ano do Ensino Médio.
Referencial Teórico	Física Moderna e Contemporânea, Jogos.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa; Revisão bibliográfica
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo de cartas “Cartas Quark” pelas suas características e por se adequar às regras de classificação de partículas.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 14** – Inventário da Dissertação analisada – D12

Código	D12
Referência ABNT	PARIZOTTO, Giovanna Moreno. <b>Noções de programação estruturada em Python no ensino da física: um caminho para o ensino médio por meio da cultura lúdica.</b> 2017. 143f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia (GO), 2017. <a href="http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/7883">http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/7883</a>
Autor	Giovanna Moreno Parizotto
Orientador	Márlon Herbert Flora Barbosa Soares
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Quais características da cultura lúdica podem ser percebidas nos alunos do primeiro ano do Ensino Médio?
Objetivos	Geral: Analisar como a cultura lúdica se manifesta em um contexto pedagógico de ensino de Física no Ensino Médio, utilizando noções de programação estruturada em linguagem Python. Específicos: 1. Descrever e caracterizar abordagens da cultura lúdica para o ensino de Física utilizando a produção/manipulação de códigos na linguagem Python.
Referencial Teórico	Cultura Lúdica Brougère (2008), Jogo Huizinga (2000), Jogo Educativo, Intencionalidade Lúdica, Atitude Lúdica e Responsabilidade Lúdica Felício (2011) e Cibercultura.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Qualitativa e Quantitativas
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 15** – Inventário da Dissertação analisada – D13

Código	D13
Referência ABNT	RIATTO, Fabrizio Belli. <b>O emprego de um jogo de perguntas e respostas como uma forma de problematizar e motivar o ensino de Física no Ensino Médio.</b> 2017. 144f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre (RS), 2017. <a href="http://hdl.handle.net/10183/164890">http://hdl.handle.net/10183/164890</a>
Autor	Fabrizio Belli Riatto
Orientador	Alan Alves Brito
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	<b>Como utilizar um jogo de perguntas e respostas para introduzir o estudo da Mecânica de forma mais atraente e significativa para os alunos do Ensino Médio?</b>
Objetivos	Geral: Desenvolver um módulo didático para introduzir o ensino de Dinâmica Newtoniana, utilizando um jogo de perguntas e respostas como ferramenta pedagógica. Específicos: 1. Analisar como a dinâmica do jogo pode contribuir para a aprendizagem significativa dos conceitos de Física, incentivando a pesquisa, a discussão em grupo e o questionamento de concepções alternativas. 2. Criar um ambiente de aprendizagem mais motivador e participativo em sala de aula, tornando o estudo da Física mais atraente para os alunos
Referencial Teórico	Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel e Teoria de Joseph Novak.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Quantitativa e Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo de Perguntas e Respostas: Estratégia didática que utiliza a competição e a ludicidade como forma de estimular o aprendizado e a participação dos alunos.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 16** – Inventário da Dissertação analisada – D14

Código	D14
Referência ABNT	FANDI, Jordette Crystinne Lunz. <b>Movimentos da Terra no ensino fundamental</b> . 2018. 136f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2018. <a href="#">Microsoft Word - Jordette_Cap0_final.doc</a>
Autor	Jordette Crystinne Lunz Fandi
Orientador	Marta Feijó Barroso
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como contribuir com o ensino de ciências dentro deste contexto e amenizar o impacto da defasagem conceitual dos professores nas aulas de ciências?
Objetivos	Geral: Possibilitar que a abordagem dos temas relacionados aos movimentos da Terra seja feita de forma lúdica e interativa. Específicos: 1. Colaborar com as práticas pedagógicas dos professores que atuam no Ensino Fundamental, incluindo os dos anos iniciais. 2. Proporcionar aos professores uma maneira de apresentar temas de astronomia de forma contextualizada e interdisciplinar. 3. Despertar o interesse dos alunos para o aprendizado de ciências e física. 4. Utilizar a leitura, a escrita e os jogos como ferramentas pedagógicas para um ensino mais dinâmico e prazeroso. 5. Elaborar materiais didáticos, como um livro paradidático e um jogo, para auxiliar na abordagem dos movimentos da Terra. 6. Avaliar e adequar os materiais propostos através de oficinas com professores e alunos.
Referencial Teórico	A importância do ensino de ciências e astronomia na educação básica, bem como a utilização de práticas pedagógicas diferenciadas, como a leitura, a escrita e os jogos.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Sequência didática
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Livro paradidático: Os movimentos da Terra.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 17** – Inventário da Dissertação analisada – D15

Código	D15
Referência ABNT	GUEDES, Sharon Geneviève Araujo. <b>O ensino de astronomia através de jogos e da aprendizagem baseada em equipes no 9º ano do ensino fundamental</b> . 2018. 240f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Federal Pampa, Bagé (RS), 2018. <a href="https://sites.unipampa.edu.br/planetario/files/2019/05/dis-sharon-guedes-2018.pdf">https://sites.unipampa.edu.br/planetario/files/2019/05/dis-sharon-guedes-2018.pdf</a>
Autor	Sharon Geneviève Araujo Guedes
Orientador	Guilherme Frederico Marranghello
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	A temática da Astronomia com o uso de jogos associados a Aprendizagem Baseada em Equipes favorece o ensino-aprendizagem dos conteúdos de Física e Química?
Objetivos	Geral: Investigar como uma intervenção pedagógica baseada no TBL com jogos educacionais em suas tarefas propicia a integração e o aprendizado dos conteúdos de Física e de Química com a temática da Astronomia. Específicos: 1. Desenvolver e avaliar uma intervenção pedagógica implementada com o TBL que busque integrar os conteúdos de Química e de Física; 2. Construir, desenvolver e avaliar jogos educacionais que busque integrar os conteúdos de Física e de Química através da Astronomia; 3. Construir e apresentar a partir da pesquisa um produto educacional sobre jogos com a temática da Astronomia, podendo servir de apoio a demais professores interessados nesse tema; 4. Avaliar o processo de ensino-aprendizagem, dessa Sequência Didática comparando os conhecimentos iniciais dos alunos com os conhecimentos construídos ao longo do processo da intervenção pedagógica. 5. Avaliar o processo da aplicação desta Sequência Didática em termos de ganho na aprendizagem.
Referencial Teórico	Ensino de Física e Química, Jogos e Aprendizagem baseada em equipes.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Análise quantitativa e Discurso do Sujeito Coletivo.

(Continua)

(Conclusão)

Código	D15
Nível de Ensino	Ensino Fundamental
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo das Revoluções, Guerra nas Estrelas, A Conquista do Espaço, 1 contra 5 e Detetive dos Elementos Químicos.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 18** – Inventário da Dissertação analisada – D16

Código	D16
Referência ABNT	JESUS, Griscele Souza de. <b>Física Moderna e Contemporânea no ensino médio</b> : análise da utilização de um jogo em uma sequência didática sobre partículas fundamentais e elementares numa perspectiva sócio-histórica. 2018. 122f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Fundação Universidade Federal do Mato Grosso, Campo Grande (MS), 2018. <a href="https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/11310/1/GRISCELE%20SOUZA%20DE%20JESUS%20SHIOTA.pdf">https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/11310/1/GRISCELE%20SOUZA%20DE%20JESUS%20SHIOTA.pdf</a>
Autor	Griscele Souza de Jesus
Orientador	Maria Inês de Affonseca Jardim
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	A dissertação investiga se a utilização de uma sequência didática contendo um jogo, permite a compreensão dos alunos sobre o conteúdo de classes e interação de partículas, da Física Moderna e Contemporânea, enquanto mediadores da aprendizagem. A pesquisa justifica-se pela necessidade de recursos didáticos para o ensino de física no Ensino Médio que abordem o conteúdo de partículas de maneira contextualizada e prática, visando a formação integral do aluno.
Objetivos	Geral: Identificar as contribuições da utilização do “Dominó das Partículas Fundamentais e Elementares” no contexto de uma sequência didática sob a perspectiva sócio-histórica, para a aprendizagem do conteúdo de classes e interações de física de partículas. Específicos: 1. Desenvolver uma sequência didática contendo um jogo que contemple a classificação e a interação de partículas fundamentais e elementares. 2. Aplicar na elaboração e produção do jogo sobre classes e interações de partículas fundamentais e elementares, princípios de sustentabilidade econômica e ambiental. 3. Verificar se o dispositivo didático proposto contribui para o entendimento dos alunos sobre o conceito de partículas fundamentais e elementares.

(Continua)

(Conclusão)

Código	D16
Referencial Teórico	Teoria Sócio-Histórica de Lev Semenovitch Vygotsky (1989), Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e contribuições do Jogo para o Desenvolvimento de Funções Intelectuais:
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogos de Mesa: o "Dominó das Partículas Fundamentais e Elementares", como instrumento de mediação na sequência didática.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 19** – Inventário da Dissertação analisada – D17

Código	D17
Referência ABNT	MAFRA, Daiane Terezinha Pereira. <b>Jogo de tabuleiro viabilizando a alfabetização científica e tecnológica em aulas de física</b> . 2018. 257f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville (SC), 2018. <a href="https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?id_trabalho=6410354&amp;popup=true&amp;utm_source=chatgpt.com">https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?id_trabalho=6410354&amp;popup=true&amp;utm_source=chatgpt.com</a>
Autor	Daiane Terezinha Pereira Mafra
Orientador	Ivani T. Lawall
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como elaborar um Jogo de Tabuleiro que propicie a Alfabetização Científica e Tecnológica?
Objetivos	Geral: Elaborar um Jogo de Tabuleiro que viabilize a Alfabetização Científica e Tecnológica em aulas de Física. Específicos: 1. Elaborar o Jogo de Tabuleiro considerando os critérios que indicam se um indivíduo está alfabetizado científica e tecnologicamente, de acordo com Fourez et al. (1997). 2. Identificar os atributos da Alfabetização Científica e Tecnológica, apresentados pelos estudantes durante a execução do Jogo de Tabuleiro
Referencial Teórico	Alfabetização Científica e Tecnológica (ACT), Jogos como Recurso Didático e Ensino de Física
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo de Tabuleiro: A pesquisa utiliza o termo "Jogo" para se referir a um Jogo de Tabuleiro elaborado com o objetivo de promover a ACT em aulas de Física.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 20** – Inventário da Dissertação analisada – D18

Código	D18
Referência ABNT	SIENA, Máuro César de Souza. <b>O uso de jogos digitais como ferramenta auxiliar no ensino da matemática e o protótipo do game Sinapsis</b> . 2018. 101 f. Dissertação (Mestrado em Matemática em Rede Nacional) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018. <a href="http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9080">http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9080</a>
Autor	Máuro César de Souza Siena
Orientador	Rosângela maria da Silva
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como minimizar a dispersão e a falta de interesse dos estudantes da era digital no ensino da matemática, utilizando jogos digitais como ferramentas auxiliares para desenvolver o raciocínio lógico matemático e reduzir a repetência e a evasão escolar?
Objetivos	1- Inquirir sobre a disposição de tecnologias de comunicação e informação bem como de internet por parte dos discentes tanto em suas residências quanto em sala de aula. 2- Averiguar o nível de envolvimento e as preferências dos educandos quanto aos jogos digitais disponíveis na atualidade. 3- Analisar a viabilidade de desenvolvimento do protótipo de um game digital para smartphones contemplando as necessidades dos estudantes e os requisitos dessa pesquisa
Referencial Teórico	Tecnologias de Comunicação e Informação e Jogos na Educação Matemática.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Revisão bibliográfica e estudo de caso.
Nível de Ensino	Ensino Fundamental II
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Protótipo do Game SINAPSIS.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 21** – Inventário da Tese analisada – T02

Código	T02
Referência ABNT	AGUIAR, Madaya dos Santos Figueiredo de. <b>Aprendizagem de conceitos físicos a partir de um jogo didático</b> . 2018. 274f. (Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2018. <a href="#">af9cdd39-3a9a-4949-94d8-6c3627c81939.pdf</a>
Autor	Madaya Dos Santos Figueiredo De Aguiar
Orientador	Amanda Amantes Neiva
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA E UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO, FILOSOFIA E HISTÓRIA DAS CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Qual a concepção e a receptividade quanto a utilização de jogos didáticos no contexto educacional?
Objetivos	Geral: Investigar a aprendizagem de conceitos científicos por estudantes do Ensino Médio a partir da interação com o JD e o ED, buscando identificar se há diferenças significativas na aprendizagem entre os grupos que utilizaram as diferentes ferramentas. Específicos: 1. Avaliar o entendimento dos alunos em momentos distintos da intervenção com o JD, utilizando testes de conhecimento para medir a progressão da aprendizagem. 2. Comparar a aprendizagem dos alunos no contexto da intervenção, verificando se o JD promoveu um aprendizado equivalente ou superior ao ED. 3. Identificar possíveis preditores que influenciaram a aprendizagem dos conceitos, considerando fatores como gênero, maturidade, repertório, interações entre os alunos e com o conteúdo.
Referencial Teórico	A tese se baseia na Teoria das Habilidades Dinâmicas de Kurt Fischer para fundamentar a análise da aprendizagem como um processo que subtende a evolução de um traço latente, o entendimento. O estudo também se apoia em autores que discutem a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, considerando o potencial dos jogos didáticos para promover a motivação, o engajamento e a aprendizagem.

(Continua)

## Conclusão

Código	T02
Metodologia/Aspectos metodológicos	Métodos qualitativos, quantitativos e a pesquisa utiliza o Modelo de Resposta ao Item (MRI) e a Modelagem Rasch como ferramentas estatísticas para a análise dos dados coletados nos testes de conhecimento.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Dois recursos didáticos de naturezas distintas: um jogo didático (JD) e um estudo dirigido (ED).

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 22** – Inventário da Dissertação analisada – D19

Código	D19
Referência ABNT	VIEIRA, Danilo Mendes. <b>Interpretando a física: O Role Playing Game (RPG) como forma de explorar problemas abertos.</b> 2019. 87f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências – Modalidade Física, Química e Biologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), 2019. <a href="https://teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/td-e-16062020-150417/publico/Danilo_Mendes_Vieira.pdf">https://teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/td-e-16062020-150417/publico/Danilo_Mendes_Vieira.pdf</a>
Autor	Danilo Mendes Vieira
Orientador	André Machado Rodrigues
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	<b>Como o uso do Role Playing Game (RPG) pode facilitar o aprendizado de física através de problemas abertos?</b>
Objetivos	Geral: Investigar como o RPG, atuando como um ambiente para a utilização de problemas abertos, pode contribuir para trabalhar conceitos científicos voltados para o ensino médio. Específico: 1. Analisar como os alunos lidam com problemas científicos que aparecem durante o jogo, observando como concebem e utilizam conceitos físicos na resolução de problemas que não possuem uma única solução ou via de abordagem.
Referencial Teórico	Jogo e Ensino, PCNs e Problemas Abertos sob os conceitos de Demétrio Delizoicov (Problemas e Problematizações)
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso
Nível de Ensino	Ensino médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	RPG com interpretação de papéis, onde os participantes criam e desenvolvem histórias colaborativamente, utilizando regras pré-estabelecidas e a imaginação.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 23** – Inventário da Tese analisada – T03

Código	T03
Referência ABNT	AMARAL, Ricardo Ribeiro do. <b>PERSEVERE</b> : um estudo sobre jogos digitais na educação básica no contexto do ensino de Física. 2019. 308f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal do Pernambuco, Recife (PE), 2019. <a href="https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/34280">https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/34280</a>
Autor	Ricardo Ribeiro do Amaral
Orientador	Patrícia Smith Cavalcante
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO PERNAMBUCO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E TECNOLÓGICA.
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Um jogo digital pode apresentar conceitos científicos de modo efetivo, sem perder sua espontaneidade?
Objetivos	Geral: Desenvolver um conjunto de critérios acerca do processo de criação de jogos didáticos digitais, de modo a aproximá-los, em termos de ludicidade, dos jogos de entretenimento. Específicos: 1. Desenvolver um modelo de jogo digital de aventura num contexto híbrido, didático e de entretenimento, que explore a aplicação do conceito de densidade validado por especialistas da área. 2. Analisar o uso do modelo de jogo digital para o ensino de Física, em relação à motivação e interesse em continuar jogando-o, a partir das situações-problema inseridas. 3. Avaliar o potencial lúdico do modelo de jogo compatível com a Educação Básica junto a adolescentes em idade escolar.
Referencial Teórico	Jogos digitais e Taxonomia Renovada de Bloom e seu uso na categorização de jogos digitais.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Design-Based Research (DBR), sendo uma abordagem que apoia a exploração de problemas educacionais e refina a teoria e a prática definindo um resultado pedagógico e depois focando na criação de um ambiente de aprendizagem que suporte o resultado (KENNEDY-CLARK, 2013).
Nível de Ensino	Educação básica
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 24** – Inventário da Tese analisada – T04

Código	T04
Referência ABNT	MELO, Marcos Gervânio de Azevedo. <b>Jogo Tríptico na formação inicial do professor de ciências</b> : uma proposta de ensino de física sob o enfoque CTS que busca promover ACT. 2019. 306f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa (PR), 2019. <a href="http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4633/1/jogotripticoformacaoInicialProfessor.pdf">repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4633/1/jogotripticoformacaoInicialProfessor.pdf</a>
Autor	Marcos Gervânio de Azevedo Melo
Orientador	Marcos Cesar Danhoni Neves
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDAS EM ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como melhorar a formação inicial do professor de ciências da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)?
Objetivos	Geral: Analisar contribuições, à promoção da Alfabetização Científica e Tecnológica (ACT), que podem surgir na formação inicial do professor de ciências da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) por meio da construção do jogo tríptico. Específicos: 1. Identificar contribuições formativas para o graduando de licenciatura em ciências da UTFPR. 2. Investigar a abordagem metodológica da música controversa, jornal ideológico e júri simulado. 3. Verificar se o jogo tríptico contribui para o desenvolvimento dos alunos de licenciatura em ciências da UTFPR.
Referencial Teórico	Educação libertadora, Conscientização, Autonomia e a Importância de uma educação crítica e reflexiva nas concepções de Paulo Freire.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Uma pesquisa fenomenológica de natureza aplicada e com abordagem qualitativa que utiliza procedimentos técnicos de pesquisa-ação.
Nível de Ensino	Ensino Superior
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo Tríptico ou Tríptico Lúdico composto por três etapas principais, cada uma com uma nomenclatura específica: Música Controversa (MC), Jornal Ideológico (JI) e Júri Simulado (JS).

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

Quadro 25 – Inventário da Tese analisada – T05

Código	T05
Referência ABNT	SILVEIRA, Tamila Marques. <b>Atitude de estudante frente à ciência versus atitude de estudantes frente ao ensino:</b> relações, interlocuções e mudanças no decorrer da escolarização. 2019. 221f. Tese (Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2019. <a href="#">Tese Tamila Marques PPGEFHC vfinal com ficha.pdf</a>
Autor	Tamila Marques Silveira
Orientador	Amanda Amantes Neiva
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO, FILOSOFIA E HISTÓRIA DAS CIÊNCIAS.
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como se apresenta, de maneira geral, a atitude dos alunos frente ao Ensino e frente à Ciência, em cada nível de escolarização?
Objetivos	Geral: Investigar os modos de apresentação da atitude dos alunos frente ao Ensino e frente à Ciência, em cada nível de escolarização Específicos: 1. Construir dois instrumentos de coleta de dados, em escala <i>Likert</i> , baseados em modelo psicométrico, para acessar atitude de estudantes em frente à Ciência e outro para acessar atitude de estudantes frente ao Ensino de dois componentes curriculares, Ciências e Física. 2. Validar os modelos e instrumentos de coleta construídos. 3. Verificar se algum preditor como série, gênero, escola, idade, nível de ensino influenciam na atitude dos estudantes frente à Ciência e frente ao Ensino de componentes curriculares, como Ciências e Física, durante a escolarização básica. 4. Investigar se a atitude para o Ensino de componentes curriculares como Ciências e Física é diferente da atitude para Ciência. 5. Investigar possíveis mudanças das atitudes para a Ciência e para o Ensino de componentes curriculares como Ciências e Física, em relação aos níveis de escolarização. 6. Investigar as relações entre a atitude para o Ensino de componentes curriculares como Ciências e Física e a atitude para Ciência.
Referencial Teórico	Diagnósticos relacionados a sentimentos, comportamentos, crenças e outros traços de um indivíduo (MENEGOTTO, ROCHA FILHO, 2008; OSBORNE et al, 2003; VÁZQUEZ, MANASSERO, 2008;

(Continua)

(Conclusão)

Código	T05
	TALIM, 2004) agrupados em fatores como escolhas profissionais e identidade com a abordagem de Ensino (KIND et al, 2007; OSBORNE et al 2003) e correlacionados a preditores como sexo e idade (OSBORNE et al 2003).
Metodologia/Aspectos metodológicos	Análises baseadas em métodos estatísticos como a análise fatorial e modelagem <i>Rasch</i> .
Nível de Ensino	Educação básica
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 26** – Inventário da Dissertação analisada – D20

Código	D20
	LIMA, Felipe Mozart Guerim de. <b>LH – Jogo</b> : Produção e Aplicação de um jogo computacional sobre lançamento horizontal. 2020. 171 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2020. <a href="http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2020_Felipe_Lima/dissertacao_Felipe_Lima.pdf">http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2020_Felipe_Lima/dissertacao_Felipe_Lima.pdf</a>
Autor	Felipe Mozart Guerim de Lima
Orientador	Germano Maioli Penello
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como a criação e aplicação de um jogo educativo para dispositivos móveis, aliado à metodologia de gamificação, podem contribuir para o engajamento e a compreensão dos alunos no ensino do lançamento horizontal, integrando cálculos matemáticos e conceitos de física?
Objetivos	Geral: Desenvolver e aplicar um jogo educativo para dispositivos Android, disponível na Google Play Store, como ferramenta pedagógica para o ensino de lançamento horizontal em física, promovendo maior engajamento e compreensão dos conceitos por parte dos alunos. Específicos: 1- Criar um aplicativo chamado "LH – Jogo", baseado nas concepções de objeto de aprendizagem, visualização científica e interatividade. 2- Elaborar manuais que auxiliem o público-alvo a reproduzir o LH – Jogo ou desenvolver jogos similares. 3- Implementar o jogo em sala de aula utilizando a metodologia de gamificação, estruturando atividades pré-definidas e avaliando a interação dos alunos em equipes. 4- Avaliar o impacto do jogo no engajamento e na compreensão dos conceitos de lançamento horizontal por parte dos estudantes, considerando os benefícios de uma abordagem gamificada no ensino de física.
Referencial Teórico	Aprendizagem, ensino de ciências e gamificação.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Revisão bibliográfica; Pesquisa-Ação
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	LH – Jogo, disponibilizado em Google Play Store.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 27** – Inventário da Dissertação analisada – D21

Código	D21
Referência ABNT	NUNES, Ingrath Narrayany da Costa. <b>Jogo didático de calorimetria com audiodescrição e braile para inclusão</b> . 2020. 132f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Acre, Rio Branco (AC), 2020. <a href="#">dissertacao-ingrath-narayany-da-costa-nunes.pdf</a>
Autor	Ingrath Narrayany da Costa Nunes
Orientador	Bianca Martins Santos
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	O uso do jogo com audiodescrição e braile sobre calorimetria, pode ser um recurso didático inclusivo viável para o ensino de física?
Objetivos	Geral: Analisar se a descrição em áudio e as adaptações táteis podem facilitar a compreensão do jogo proposto e dos conceitos físicos trabalhados, entre todos os estudantes envolvidos. Específicos: 1. Elaborar o jogo completo, incluindo tabuleiro, peças, cartas e regras. 2. Construir as adaptações em braile, alto relevo e audiodescrição. 3. Aplicar o jogo para um público-alvo com um aluno com deficiência visual e alunos videntes. 4. Coletar dados durante a aplicação e relatar a experiência didática.
Referencial Teórico	Educação Inclusiva, Tecnologia Assistiva (TA), Audiodescrição e Teoria da Aprendizagem de Vygotsky
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	JOGO: jogo de tabuleiro desenvolvido com o objetivo de ensinar conceitos de calorimetria

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 28** – Inventário da Dissertação analisada – D22

Código	D22
Referência ABNT	OLIVEIRA, Luiz Gustavo Damasceno. <b>Mapas conceituais como jogos didáticos para o ensino-aprendizagem de física</b> . 2020. 121f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal (RN), 2020. <a href="http://hdl.handle.net/10183/164890">http://hdl.handle.net/10183/164890</a>
Autor	Luiz Gustavo Damasceno Oliveira
Orientador	Milton Schivani.
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	A etapa de desenvolvimento dos primeiros mapas conceituais poderia ser promovida por meio de jogos didáticos?
Objetivos	Geral: Refletir sobre a pertinência e utilização de um jogo didático como estratégia para o desenvolvimento de MCs na educação em Física. Específicos: 1. Auxiliar o desenvolvimento dos primeiros MCs sobre conceitos científicos. 2. Desenvolver um produto educacional enquanto jogo didático com regras similares àquelas para o desenvolvimento de MCs. 3. Validar o jogo com uma aplicação piloto. 4. Investigar as implicações decorrentes da aplicação do produto educacional.
Referencial Teórico	Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) de David Ausubel, Mapas Conceituais de Joseph Novak, Jogos Didáticos e Interações Sociais e Zona de Desenvolvimento Proximal de Lev Vygotsky.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Investigação-ação.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 29** – Inventário da Dissertação analisada – D23

Código	D23
Referência ABNT	SILVA, Paulo Ricardo de Souza. <b>Jogo digital de plataforma 2D como organizador prévio no ensino da física</b> . 2020. 133f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciência e Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa (PR), 2020. <a href="#">jogodigitalorganizadorprevio.pdf</a>
Autor	Paulo Ricardo de Souza Silva
Orientador	Romeu Miqueias Szmoski
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Um jogo digital de plataforma 2D pode ser utilizado como organizador prévio no processo de ensino e aprendizagem do ensino das leis de Newton no Ensino Médio?
Objetivos	Geral: Investigar a contribuição de um jogo digital de plataforma 2D como organizador prévio no auxílio do processo de ensino-aprendizagem das leis de Newton e suas aplicações. Específicos: 1. Desenvolver um jogo digital para ser utilizado como organizador prévio para o ensino das leis de Newton. 2. Analisar e identificar o processo de aprendizagem significativa no ensino de Física no Ensino Médio de um curso técnico-integrado desde a etapa do diagnóstico da presença de subsunçores até a assimilação obliterante. 3. Identificar e discutir os aspectos relevantes do processo de aprendizagem baseada em um jogo digital com função de organizador prévio. 4. Elencar as características essenciais para o desenvolvimento de jogos do gênero plataforma 2D com a função de organizador prévio na aprendizagem significativa para o Ensino de Física.
Referencial Teórico	leis de Newton no Ensino Médio, Teoria da Aprendizagem Significativa proposta por David Ausubel e Aprendizagem baseada em jogos.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa qualitativa e o Modelo de Organizador Prévio proposto por Joyce e Weil (1996)
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo Newtônia.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 30** – Inventário da Dissertação analisada – D24

Código	D24
Referência ABNT	VIEIRA, Danilo Mendes. Interpretando a física: O Role Playing Game (RPG) como forma de explorar problemas abertos. 2019. 87f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências – Modalidade Física, Química e Biologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), 2019. <a href="https://teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tdc-16062020-150417/publico/Danilo_Mendes_Vieira.pdf">https://teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tdc-16062020-150417/publico/Danilo_Mendes_Vieira.pdf</a>
Autor	Danilo Mendes Vieira
Orientador	André Machado Rodrigues
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	<b>Como o uso do Role Playing Game (RPG) pode facilitar o aprendizado de física através de problemas abertos?</b>
Objetivos	Geral: Investigar como o RPG, atuando como um ambiente para a utilização de problemas abertos, pode contribuir para trabalhar conceitos científicos voltados para o ensino médio. Específico: 1. Analisar como os alunos lidam com problemas científicos que aparecem durante o jogo, observando como concebem e utilizam conceitos físicos na resolução de problemas que não possuem uma única solução ou via de abordagem.
Referencial Teórico	Jogo e Ensino, PCNs e Problemas Abertos sob os conceitos de Demétrio Delizoicov (Problemas e Problematizações)
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso
Nível de Ensino	Ensino médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	RPG com interpretação de papéis, onde os participantes criam e desenvolvem histórias colaborativamente, utilizando regras pré-estabelecidas e a imaginação.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 31** – Inventário da Dissertação analisada – D25

Código	D25
Referência ABNT	DANTAS, Gabriel Assumpção Firmino. <b>Dungeons and Soils</b> : uma prática gamificada para ensinar o conteúdo de índices físicos da disciplina de Mecânica dos Solos nos cursos profissionalizantes. 2021. 187f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre, Vitória (AC), 2021. <a href="https://repositorio.ifac.edu.br/jspui/handle/123456789/44">https://repositorio.ifac.edu.br/jspui/handle/123456789/44</a>
Autor	Gabriel Assumpção Firmino dantas
Orientador	José Marlo de Araújo Azevedo
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ACRE
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como desenvolver uma prática gamificada, utilizando um jogo como produto educacional, para o ensino do conteúdo de Índices Físicos da disciplina de Mecânica dos Solos, buscando melhorar o processo de ensino e aprendizagem?
Objetivos	Geral: Avaliar, o curso na modalidade subsequente, fazendo uma relação com a disciplina de Mecânica dos Solos, no qual o primeiro autor ministra disciplina desde a primeira turma até os dias atuais.
Referencial Teórico	Teorias de aprendizagem de Piaget, História dos jogos, Gamificação como metodologia de ensino, incluindo autores como Johan Huizinga, Sharon Boller, Karl Kapp e Ivânio Dickmann e o ensino de física e matemática, como Schroeder (2007) e Santos e Sasaki (2016),
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa exploratória e investigativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	"Dungeons & Soils" e "Canvas da Gamificação" sendo roteiros que ajudará diversos educadores a gamificar seus conteúdos didáticos.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 32** – Inventário da Dissertação analisada – D26

Código	D26
Referência ABNT	OLIVEIRA, Luiz Gustavo Damasceno. Mapas conceituais como jogos didáticos para o ensino-aprendizagem de física. 2020. 121f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal (RN), 2020. <a href="http://hdl.handle.net/10183/164890">http://hdl.handle.net/10183/164890</a>
Autor	Luiz Gustavo Damasceno Oliveira
Orientador	Milton Schivani.
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	A etapa de desenvolvimento dos primeiros mapas conceituais poderia ser promovida por meio de jogos didáticos?
Objetivos	Geral: Refletir sobre a pertinência e utilização de um jogo didático como estratégia para o desenvolvimento de MCs na educação em Física. Específicos: 1. Auxiliar o desenvolvimento dos primeiros MCs sobre conceitos científicos. 2. Desenvolver um produto educacional enquanto jogo didático com regras similares àquelas para o desenvolvimento de MCs. 3. Validar o jogo com uma aplicação piloto. 4. Investigar as implicações decorrentes da aplicação do produto educacional.
Referencial Teórico	Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) de David Ausubel, Mapas Conceituais de Joseph Novak, Jogos Didáticos e Interações Sociais e Zona de Desenvolvimento Proximal de Lev Vygotsky.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Investigação-ação.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 33** – Inventário da Dissertação analisada – D27

Código	D27
Referência ABNT	PIRES, Theo Mariano da Rocha. <b>RPG no ensino da Física</b> : um estudo exploratório sobre sua utilização no ensino médio. 2021. 79f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas (RS), 2021. <a href="https://repositorio.ufpel.edu.br/handle/prefix/7905?show=full">https://repositorio.ufpel.edu.br/handle/prefix/7905?show=full</a>
Autor	Theo Mariano da Rocha Pires
Orientador	Marcelo Machado
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como a utilização de jogos lúdicos de RPG, através da estratégia mobile learning, pode influenciar o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Física no Ensino Médio?
Objetivos	Geral: Realizar um estudo exploratório sobre a inserção de jogos lúdicos de RPG no ensino de Física, através da estratégia mobile learning, com o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis, no intuito de investigar o aprendizado dos alunos com o emprego das tecnologias através dos jogos de RPG. Específicos: 1. Investigar a implementação e consolidação de estratégias de ensino e de aprendizagem em Física, no contexto da estratégia mobile learning, utilizando jogos de RPG. 2. Compreender ambientes de aprendizagem através de aplicativos para dispositivos móveis, conectando a vida cotidiana dos alunos com as novas tecnologias, a partir do desenvolvimento de um jogo digital, o "Medieval Game". 3. Investigar se as tecnologias, quando utilizadas na educação, despertam o interesse dos alunos, tornando mais agradável o aprendizado.
Referencial Teórico	Início da educação especial no mundo; Início da educação especial no Brasil; Vigotski e a Educação Especial; Funcionamento da sala de recursos multifuncional do estado do Paraná; Utilização de jogos educacionais no ensino de física e além dos jogos digitais.
Metodologia/Aspectos metodológicos	PCNs, Teorias de Ensino e Aprendizagem de Seymour Papert, Jogos, TIC, RPG e Mobile Learning.

(Continua)

(Conclusão)

Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	RPG de Mesa, RPG de Interpretação ao Vivo, RPG de Computador e RPG de Representação de Papéis Online para Múltiplos Jogadores.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 34** – Inventário da Dissertação analisada – D28

Código	D28
Referência ABNT	CRUZ, Tarcísio Lima da. <b>Jogos de modelagem Computacional no Ensino da Física</b> . 2022. 86f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2022. <a href="http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2022_Tarcisio_Cruz/dissertacao_Tarcisio_Cruz.pdf">http://pef.if.ufrj.br/producao_academica/dissertacoes/2022_Tarcisio_Cruz/dissertacao_Tarcisio_Cruz.pdf</a>
Autor	Tarcísio Lima da Cruz
Orientador	Carlos Eduardo Aguiar
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DA FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como a utilização de jogos de modelagem computacional pode contribuir para o ensino de física, especificamente na aprendizagem de mecânica newtoniana?
Objetivos	Geral: Investigar a eficácia dos jogos de modelagem computacional como ferramenta didática no ensino de física. Específicos: 1. Desenvolver um jogo de modelagem computacional que permita aos alunos explorarem e modificar leis físicas. 2. Aplicar o jogo em turmas da Educação Básica e avaliar seu impacto na aprendizagem de mecânica newtoniana. 3. Analisar os resultados obtidos através de pré e pós-testes para verificar a eficácia do jogo na compreensão dos conceitos de física. 4. Comparar os resultados com estudos anteriores que utilizaram jogos digitais no ensino de física.
Referencial Teórico	Propostas de jogos que modelam fenômenos científicos e auxiliam na compreensão das leis que os descrevem por George Marx; e, proposta de divisão do código computacional em uma parte geral e outra contendo o modelo físico do micromundo contemplado por Jon Ogborn.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso e análise quantitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 35** – Inventário da Dissertação analisada – D29

Código	D29
Referência ABNT	GOIS, Phelipe Júnior de. <b>Dilemas éticos envolvendo a produção de armas nucleares em um jogo didático</b> . 2022. 192f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Federal de Lavras, Lavras (MG), 2022. <a href="http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/50362">http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/50362</a>
Autor	Phelipe Júnior de Gois
Orientador	Alexandre Bagdonas
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Quais os pensamentos dos estudantes sobre o uso de armas nucleares?
Objetivos	Geral: Desenvolver e auxiliar a argumentação crítica dos estudantes de Física, sobre os dilemas éticos envolvendo as ações dos físicos na criação de armas nucleares, com base na categorização de seus argumentos e visões de acordo com as teorias da ética utilitarista, ética deontológica e/ou ética das virtudes, presentes no campo de estudo da filosofia moral. Específicos: 1. Introduzir os acontecimentos e as tensões históricos da Física Nuclear com base em um jogo didático. 2. Coletar os argumentos e visões dos futuros professores de Física sobre: o envio da carta de Albert Einstein para o presidente dos EUA, o encontro do Bohr e Heisenberg em Copenhague, os lançamentos das bombas atômicas no Japão e a utilização da energia nuclear para fins pacíficos.
Referencial Teórico	Teorias éticas e jogos didáticos
Metodologia/Aspectos metodológicos	Abordagem qualitativa e sequência didática
Nível de Ensino	Ensino Superior
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 36** – Inventário da Dissertação analisada – D30

Código	D30
Referência ABNT	NADOLNY, Vinicius. <b>Minecraft education edition como possibilidade para abordar o tema produção de energia elétrica</b> . 2022. 116f. Dissertação (Mestrado em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2022. <a href="#">minecraftproducaoenergiaeletrica.pdf</a>
Autor	Vinicius Nadolny
Orientador	Álvaro Emílio Leite
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM FORMAÇÃO CIENTÍFICA, EDUCACIONAL E TECNOLÓGICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Quais as contribuições que o jogo digital Minecraft, inserido em uma sequência didática alicerçada na Aprendizagem Baseada em Problemas, pode trazer para o aprendizado do tema produção de energia elétrica de estudantes de uma turma interseriada de Ensino Médio?
Objetivos	Geral: Avaliar as contribuições do jogo Minecraft para a aprendizagem dos estudantes no ensino de Ciências. Específicos: 1. Elaborar e desenvolver uma sequência didática sobre o tema produção e transformação de energia para ser aplicada em estudantes do Ensino Médio de um colégio particular de Curitiba. 2. Identificar os conhecimentos prévios dos participantes da pesquisa sobre o jogo digital Minecraft e sobre o tema produção de energia, bem como a percepção deles sobre o uso do jogo durante a aplicação da sequência didática. 3. Analisar as produções desenvolvidas pelos participantes da pesquisa, no desenvolvimento de um portfólio digital e de um produto ou solução representada no ambiente do jogo Minecraft. 4. Identificar as conexões construídas pelos participantes da pesquisa entre as diversas áreas do conhecimento. 5. Identificar problemas relacionados à aplicação da situação didática e propor formas de corrigi-los.
Referencial Teórico	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), Conectivismo e Sabedoria Digital.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa

(Continua)

(Conclusão)

Código	D30
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Minecraft Education Edition, um jogo digital utilizado como ferramenta de ensino-aprendizagem na pesquisa.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 37** – Inventário da Dissertação analisada – D31

Código	D31
Referência ABNT	OLIVEIRA, Vivian Almeida de. <b>Cabo de Guerra – Somando Forças</b> : um aplicativo para o ensino da física. 2022. 232f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Estadual de Goiás, Anápolis (GO), 2022. <a href="http://www.bdtd.ueg.br/handle/tede/1118">http://www.bdtd.ueg.br/handle/tede/1118</a>
Autor	Vivian Almeida de Oliveira
Orientador	José Divino dos Santos
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE ESTADUAL DE GOIÁS
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	como a utilização de um RM pode impulsionar ou constringer uma ação?
Objetivos	Geral: Ajudar os estudantes a transformar Ação (mais difícil e complicadas de fazerem, um desafio para alguns) em Operações (tarefas feitas quase instantaneamente): Pois o verdadeiro desafios dos alunos deve ser aplicar as Leis de Newton e ter essas ferramentas como Operações será muito importante para que eles não desanimem e possam realmente entender este conteúdo. Específicos: 1. Reconhecer a convenção de positivo para direita e negativo para a esquerda. 2. Anular os vetores opostos. 3. Somar vetores na mesma direção. 4. Reconhecer os pontos cardeais para dar sentidos aos vetores em 2 dimensões. 5. Relacionar a tangente com a direção do vetor. (Como utiliza-se tabela de ângulos, usamos o ângulo até 90º e direção NO/ND/SO/SD para orientar o vetor). 6. Usar a calculadora científica para cálculos vetoriais, modulo e direção quando tiverem componentes x e y não nulas.
Referencial Teórico	Teoria Histórico-Cultural de Lev Vygotsky e a Teoria da Atividade de Alexis Leontiev e dos estudos de James V. Wertsch sobre a Ação Mediada.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa-ação
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Cabo de Guerra – Somando Forças

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 38** – Inventário da Dissertação analisada – D32

Código	D33
Referência ABNT	RIBEIRO, Manuella da Silva. <b>As Leis de Kepler através de um esquema colaborativo</b> . 2022. 81f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências da Natureza) – Universidade Federal Fluminense, Niterói (RJ), 2022. <a href="https://app.uff.br/riuff/handle/1/27816">https://app.uff.br/riuff/handle/1/27816</a>
Orientador	Augusto Cesar de Castro Barbosa
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como aumentar a participação dos alunos nas aulas de Física, utilizando metodologias de ensino colaborativo e de resolução de problemas, com a aplicação de um jogo didático sobre as Leis de Kepler.
Objetivos	Geral: Criar um ambiente de ensino que desperte o interesse dos alunos para o ensino de Física, utilizando metodologias de ensino colaborativo e de resolução de problemas. Específicos: 1. Desenvolver um produto educacional composto de um roteiro para aulas no formato de roda de conversa. 2. Criar um jogo didático de perguntas e respostas utilizando uma roleta para sortear as categorias de perguntas. 3. Aplicar a sequência didática em uma turma da primeira série do ensino médio de uma escola particular no município de Niterói (RJ). 4. Promover um ambiente interacionista, baseado na construção do conhecimento de forma coletiva. 5. Aumentar a participação dos estudantes, especialmente na prática de resolução de problemas no ensino das Leis de Kepler.
Referencial Teórico	Metodologias de Ensino Colaborativo e Resolução de Problemas, fundamentadas por Paulo Freire e Goerge Polya.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa documental e sequência didática.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Sequência Astronômica composta por duas aulas.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 39** – Inventário da Dissertação analisada – D33

Código	D33
Referência ABNT	ZAPOTOCZNY, Ivo Antonio. <b>Jogo eletrônico para ensino da 1ª Lei de OHM e do conceito de potência elétrica envolvendo práticas experimentais</b> . 2022. 109f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática) – Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava (PR), 2022 <a href="http://tede.unicentro.br:8080/jspui/handle/jspui/1849">http://tede.unicentro.br:8080/jspui/handle/jspui/1849</a>
Autor	Ivo Antonio Zapotoczny
Orientador	Ricardo Yoshimitsu Miyahara
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como um jogo eletrônico desenvolvido a partir da plataforma Arduino pode contribuir para o ensino da primeira lei de Ohm e conceitos de potência elétrica, motivando os alunos e promovendo uma aprendizagem significativa, especialmente em contextos em que não há espaço físico adequado para práticas laboratoriais?
Objetivos	Geral: Desenvolver e construir um aparelho capaz de motivar os alunos a quererem aprender, bem como, identificar indícios de uma aprendizagem significativa. Específicos: 1. Desenvolver um jogo que possa estimular os alunos a aprenderem. 2. Analisar se o uso de jogo interativo proporciona uma melhor compreensão de conceitos relacionados à eletricidade. 3. Analisar se houve uma diferenciação progressiva e uma reconciliação integradora, de modo a demonstrar indícios de uma aprendizagem significativa.
Referencial Teórico	Aprendizagem Significativa de Ausubel, Organizadores Prévios, Diferenciação Progressiva e Reconciliação Integradora, Jogos na Educação e Gamificação
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Quantitativa e Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo eletrônico desenvolvido com a plataforma Arduino, que inclui um minilaboratório para experimentos de eletricidade e desafios a serem solucionados pelos alunos, utilizando os conceitos aprendidos.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 40** – Inventário da Dissertação analisada – D34

Código	D34
Referência ABNT	CAMPOS, Erick da Silva. <b>Ensino de física no ensino médio por meio de jogos</b> : possibilidades nas salas de recursos multifuncionais. 2022. 63f. Dissertação (Mestrado em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2023. <a href="#">ensinofisicarecursosmultifuncionais.pdf</a>
Autor	Erick da Silva Campos
Orientador	Alisson Antonio Martins
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FORMAÇÃO CIENTÍFICA, EDUCACIONAL E TECNOLÓGICA.
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Quais são as possíveis contribuições da sala de recursos multifuncionais aliada aos jogos educacionais como recurso pedagógico no ensino de Física?
Objetivos	Geral: Compreender as possíveis contribuições da utilização da sala de recursos multifuncionais de modo combinado com jogos educativos como recursos pedagógicos para o ensino de Física. Específicos: 1. Identificar as necessidades especiais dos alunos que frequentam a Sala de Recursos Multifuncionais (SRM). 2. Averiguar as metodologias e estratégias de ensino desenvolvidas na SEM. 3. Relacionar os conceitos explorados em sala de aula nas áreas de mecânica, termologia, óptica e eletricidade, com jogos lúdicos. 4. Analisar os jogos educacionais como recurso pedagógico para o desenvolvimento e aprendizagem na disciplina de Física.
Referencial Teórico	Início da educação especial no mundo; Início da educação especial no Brasil; Vigotski e a Educação Especial; Funcionamento da sala de recursos multifuncional do estado do Paraná; Utilização de jogos educacionais no ensino de física e além dos jogos digitais.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso de natureza qualitativa.
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Não apresenta conceito ou definição do termo jogos no ensino.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 41** – Inventário da Dissertação analisada – D35

Código	D35
Referência ABNT	FERREIRA, Cristiane Menezes. <b>Caminhos para a alfabetização científica</b> : explorando o potencial da tecnologia sob uma perspectiva interdisciplinar nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio. 2023. 188 f. Dissertação (Mestrado de Ensino em Educação Básica) - Universidade do estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2023. <a href="#">DISSERTAÇÃO-CRISTIANE-MENEZES-FERREIRA-2023.pdf</a>
Autor	Cristiane Menezes Ferreira
Orientador	Lidiane Aparecida de Almeida
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	De que maneira a aplicação de um jogo digital e de um podcast pode contribuir para a promoção da alfabetização científica nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, considerando uma abordagem interdisciplinar?
Objetivos	Geral: Investigar o emprego de recursos digitais como facilitadores no processo de alfabetização científica, e analisar a aplicação de um jogo digital e de um podcast, dentro de uma perspectiva interdisciplinar, nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Específicos: 1. Analisar as metodologias predominantes empregadas por professores dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, no que se refere ao ensino de Ciências da Natureza, por meio da aplicação de questionários, nas redes de ensino privadas e públicas do Estado do Rio de Janeiro. 2. Elaborar um Produto Educacional constituído por um jogo digital, um podcast e um e-book, dentro de uma proposta interdisciplinar, envolvendo os componentes curriculares de Ciências da Natureza, Língua Portuguesa e Matemática. 3. Aplicar o jogo digital e o podcast, cujas temáticas abordadas são “Ciência, tecnologia e saúde” aos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, das redes privada e pública do Estado do Rio de Janeiro.

(Continua)

(Conclusão)

Referencial Teórico	Alfabetização científica, interdisciplinaridade, aprendizagem significativa, gamificação e jogos educativos.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa predominantemente qualitativa, com tratamento quantitativo de uma parte dos dados obtidos.
Nível de Ensino	Ensino Fundamental e Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	O jogo "Alpha Quest" é um jogo digital interdisciplinar top down 2D em pixel art, concebido na plataforma Unity, que apresenta elementos de quiz e aborda a relação entre hábitos alimentares e a atuação de microrganismos sobre a saúde dos seres humanos, tendo como referência a pandemia de Covid-19.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 42** – Inventário da Dissertação analisada – D36

Código	D36
Referência ABNT	PEREIRA, Araceli Felicia Fernandes. <b>Desenvolvimento de jogos para apoio no ensino de termologia e termodinâmica no ensino fundamental</b> . 2023. 118f. Dissertação (Mestrado em Projetos Educacionais de Ciências) – Escola de Engenharia de Lorena - Universidade de São Paulo, Lorena (SP), 2023. <a href="https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/97/97138/tde-11122024-181211/publico/PED23014_C.pdf">https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/97/97138/tde-11122024-181211/publico/PED23014_C.pdf</a>
Autor	Araceli Felicia Fernandes Pereira
Orientador	Estaner Claro Romão
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROJETOS EDUCACIONAIS DE CIÊNCIAS
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Dois jogos adaptados para apoio no ensino e na aprendizagem de termologia e termodinâmica para o sétimo ano do ensino fundamental auxiliará no processo de ensino e aprendizagem?
Objetivos	Geral: Desenvolver dois jogos adaptados para apoio no ensino e na aprendizagem de termologia e termodinâmica para o sétimo ano do ensino fundamental. Específicos: 1. Desenvolver as habilidades propostas na BNCC sobre termologia e termodinâmica para o sétimo ano. 2. Trabalhar algumas competências recomendadas pela BNCC.
Referencial Teórico	Estudo da Física, Jogos Didáticos e BNCC
Metodologia/Aspectos metodológicos	Estudo de caso e sequência didática
Nível de Ensino	Ensino Fundamental
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogo 1: Termo e Jogo2: Pista

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 43** – Inventário da Dissertação analisada – D37

Código	D37
Referência ABNT	SECCHIN, Gessica Clevelares. <b>Trilha das estrelas</b> : um jogo facilitador no processo de ensino-aprendizagem. 2023. 139f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória (ES), 2023. <a href="https://repositorio.ufes.br/server/api/core/bitstreams/ab6d11b9-d7b7-471a-8229-cd60d2467d37/content">https://repositorio.ufes.br/server/api/core/bitstreams/ab6d11b9-d7b7-471a-8229-cd60d2467d37/content</a>
Autor	Gessica Clevelares Secchin
Orientador	Marcia Regina Santana Pereira
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE FÍSICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como o jogo didático como ferramenta de ensino aprendizagem pode contribuir com o desenvolvimento e protagonismo do aluno, troca e construção de conhecimento, posicionando a educação como processo interativo de fazer ciência?
Objetivos	Geral: Propor uma abordagem metodológica utilizando-se de conceitos físicos/químicos para explicitar a síntese dos elementos químicos, por meio de um jogo didático. Específicos: 1. Investigar a importância dos jogos e da gamificação como ferramenta de ensino aprendizagem para o desenvolvimento crítico e reflexivo no processo de ensino dos alunos. 2. Elaborar e aplicar um jogo didático, buscando promover uma aprendizagem ativa e significativa na construção do conhecimento. 3. Oportunizar a inserção de conceitos físico-químicos como a síntese dos elementos químicos na discussão, na elaboração e na aplicação da atividade lúdica. 4. Produzir material didático (produto educacional) destacando a relevância dos jogos para a construção do conhecimento, ressaltando na pesquisa, as inquietações, sucessos e insucessos do trabalho proposto.
Referencial Teórico	Dificuldades no ensino da física, gamificação e a teoria da história social de Lev Vygotsky.
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Trilha das estrelas

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

**Quadro 44** – Inventário da Dissertação analisada – D38

Código	D38
Referência ABNT	SOUSA, Tatiane Lima. <b>Jogos tradicionais indígenas como ferramenta pedagógica na produção de material didático para o ensino de física no ensino médio indígena</b> . 2023. 82f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar Indígena) – Universidade do Estado do Pará, Belém (PA), 2023. <a href="https://sigaa.uepa.br/sigaa/public/programa/noticias_desc.jsf?lc=pt_BR&amp;id=837&amp;noticia=10644637">https://sigaa.uepa.br/sigaa/public/programa/noticias_desc.jsf?lc=pt_BR&amp;id=837&amp;noticia=10644637</a>
Autor	Tatiane Lima Sousa
Orientador	Osvando dos Santos Alves
Tipo: Tese ou Dissertação	Dissertação
Instituição	UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
Programa	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como desenvolver materiais didáticos para a realidade dos alunos indígenas dentro do ensino de Física?
Objetivos	Geral: Investigar a própria prática docente em um contexto de aulas de Física, na unidade Cinemática, na escola indígena de ensino médio. Específicos: 1. Evidenciar os conceitos de física (cinemática) presentes nas modalidades disputadas nos Jogos Indígenas, relacionando-os com ações possíveis de realizar em sala de aula. 2. Discutir os resultados da aplicação de atividades de ensino com base nas modalidades disputadas nos Jogos Indígenas. 3. Produzir um material didático (livro paradidático eletrônico) para a Educação Escolar Indígena baseado em aspectos da cultura local, utilizando os Jogos Tradicionais Indígenas como ferramenta pedagógica.
Referencial Teórico	Educação Escolar Indígena, a Constituição Federal de 198812, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)34 e o Referencial Curricular Nacional para as Escolas Indígenas (RCNEI), bem como a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) de David Ausubel
Metodologia/Aspectos metodológicos	Pesquisa Qualitativa
Nível de Ensino	Ensino Médio
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Corrida com Tora e Arco e Flecha.

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021).

**Quadro 45** – Inventário da Dissertação analisada – T06

Código	T06
Referência ABNT	FERNANDES, Gilvana Benevides Costa. <b>Ciência e arte na educação de jovens e adultos</b> : o uso do teatro e da literatura em aulas de física. 2023. 210f. (Doutorado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal (RN), 2023. <a href="https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/ac5afcd6-0644-4c4f-a2f2-b7a4fd521772/content">https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/ac5afcd6-0644-4c4f-a2f2-b7a4fd521772/content</a>
Autor	Gilvana Benevides Costa Fernandes
Orientador	André Ferrer Pinto Martins
Tipo: Tese ou Dissertação	Tese
Instituição	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
Programa	PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
Questão/Problema/Proposta da Pesquisa	Como a aproximação entre ciência e arte, em uma perspectiva freiriana, pode contribuir com a participação dos alunos nas aulas de física e estimular sua reflexão crítica sobre aspectos da realidade. A pesquisa se concentra na aplicação de um projeto integrador que utiliza o teatro e a literatura como ferramentas para o ensino de física na Educação de Jovens e Adultos (EJA)?
Objetivos	Geral: Compreender como a aproximação entre ciência e arte pode contribuir para a promoção do ser mais freiriano no EJA, por meio do envolvimento e participação dos alunos nas aulas. Específicos: 1. Examinar como uma obra literária permite abordar temas da ciência e da arte em uma perspectiva cultural do ensino de física no EJA. 2. Elaborar um projeto integrador entre as disciplinas de Física, Arte, português e Empreendedorismo com a finalidade de os alunos aprofundarem a temática tratada pela obra literária apresentada. 3. Analisar o uso da improvisação do teatro como meio de expressão com os alunos do EJA na promoção de alunos mais participativos, criativos e críticos quanto à realidade percebida por eles.
Referencial Teórico	Paulo Freire, com ênfase na Educação humanística e no conceito de "ser mais", Viola Spolin, com foco nos jogos teatrais e na improvisação teatral, autores que discutem a interface entre ciência e arte no ensino de ciências, como Zanetic, Pietrocola e outros, que desenvolvem a curiosidade, da imaginação e da criticidade dos alunos em relação à ciência.

(continua)

(Conclusão)

Metodologia/Aspectos metodológicos	Qualitativo
Nível de Ensino	<b>Educação de Jovens e Adultos (EJA).</b>
Conceito/Definição e Utilização dos termos Jogos	Jogos Teatrais

Fonte: Autores adaptado de Costa (2021)

Cada estudo traz uma maneira própria de olhar para o uso dos jogos na educação, revelando caminhos variados e criativos. Essa pluralidade mostra o quanto os jogos podem ser aliados poderosos no processo de ensino e na formação dos estudantes.

Inicialmente, todos os documentos analisados foram agrupados de forma aleatória para uma visualização geral dos dados. Posteriormente, após o processo de codificação, foram organizados sistematicamente por ano de publicação, conforme apresentado no Quadro 46. Essa estruturação permitiu uma análise detalhada da distribuição temporal das produções acadêmicas, facilitando a identificação de tendências e padrões ao longo da última década.

**Quadro 46** – Distribuição temporal das publicações

ANO	QUANTIFICAÇÃO	DISSERTAÇÕES	TESES
2014	04	D03, D04, D09, D15	
2015	03	D10, D11	T04
2016	04	D07, D08, D11, D17	
2017	04	D06, D22, D24, D34	
2018	05	D16, D18, D30, D33	T01
2019	04	D23	T02, T03, T06
2020	04	D05, D21, D25, D27	
2021	04	D01, D02, D32, D37	
2022	06	D13, D19, D20, D28, D29, D35	
2023	06	D14, D26, D31, D36, D38	T05

Fonte: Autores (2025).

Após a conclusão do inventário, os documentos foram organizados de acordo com os diferentes níveis de ensino, considerando a adequação de cada material às especificidades de cada etapa da educação. Essa descrição visa orientar a aplicação do produto ou proposta educacional, garantindo que os recursos desenvolvidos sejam utilizados de maneira eficaz e alinhada às necessidades pedagógicas de cada nível. No Quadro 47, podemos observar a distribuição dos documentos:

**Quadro 47** – Distribuição dos documentos por nível de ensino.

NÍVEIS DE ENSINO	QUANTIFICAÇÕES	DOCUMENTOS
Ensino Fundamental	07	D11, D15, D17, D30, D36, T1, T2
Ensino Médio	35	D02, D03, D04, D05, D06, D07, D09, D10, D11, D12, D13, D14, D16, D18, D19, D20, D21, D22, D23, D24, D25, D26, D27, D28, D32, D33, D34, D35, D36, D37, D38, T01, T02, T03, T04
EJA – Educação de Jovens e Adultos	01	T05
Ensino Superior	05	D01, D08, D29, D31, T06

Fonte: Autores (2025).

Outra análise realizada refere-se ao tipo de programa em que os documentos foram produzidos. Observou-se que 39% dos trabalhos analisados são oriundos de programas acadêmicos, abrangendo 11 dissertações e 6 teses. Todas as teses pertencem a Programas de Doutorado Acadêmico, evidenciando a ênfase na pesquisa teórica e na contribuição para o avanço do conhecimento na área. Por outro lado, 61%, 27 trabalhos são provenientes de Programas de Mestrado Profissional, o que reflete uma forte relação com a finalidade do produto educacional, uma vez que esses programas têm como foco principal o desenvolvimento de soluções voltadas para a prática pedagógica. Esta distribuição está explícita no Quadro 48:

**Quadro 48** – Distribuição dos documentos por Programas de Ensino

PROGRAMAS	QUANTIFICAÇÕES	DOCUMENTOS
Acadêmico	17	D01, D02, D03, D08, D09, D12, D16, D17, D22, D23, D34, T01, T02, T03, T04, T05, T06
Profissional	27	D04, D05, D06, D07, D10, D11, D13, D14, D15, D18, D19, D20, D21, D24, D25, D26, D27, D28, D29, D30, D31, D32, D33, D35, D36, D37, D38

Fonte: Autores (2025).

Na análise dos documentos, destacou-se a relevância das propostas apresentadas em termos de aproveitamento. Observou-se que a grande maioria dos trabalhos foi implementada com docentes e/ou discentes, contribuindo de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem. É importante ressaltar que, para este estudo, classificamos como produtos aqueles trabalhos que foram efetivamente desenvolvidos, enquanto as propostas referem-se aos documentos que não passaram por esse processo de implementação. Essa diferenciação evidencia o impacto prático das iniciativas, que buscam aprimorar a qualidade da educação e desenvolver competências essenciais nos envolvidos. No Quadro 49, apresenta-se um levantamento detalhado sobre esse aproveitamento:

**Quadro 49** – Distribuição dos documentos por Produtos e Propostas Educacionais

PROGRAMAS	QUANTIFICAÇÕES	DOCUMENTOS
Propostas Educacionais	08	D01, D02, D09, D12, D13, D22, D26, D29
Produtos	36	D03, D04, D05, D06, D07, D08, D10, D11, D14, D15, D16, D17, D18, D19, D20, D21, D23, D24, D25, D27, D28, D30, D31, D32, D33, D34, D35, D36, D37, D38 T01, T02, T03, T04, T05, T06

Fonte: Autores (2025).

Diversos conteúdos essenciais de Física foram abordados nos trabalhos analisados, destacando-se a área de Mecânica, que se apresenta com uma significativa representatividade, contando com 18 estudos relacionados a esse tema. Ao realizar uma leitura mais aprofundada, é possível perceber que esses trabalhos se concentram em diferentes aspectos da Mecânica, como cinemática, dinâmica, as leis de Newton, energia e movimento. Além disso, eles investigam o uso de jogos, simulações e outras abordagens interativas como estratégias pedagógicas para aprimorar a compreensão e o engajamento dos alunos com esses conceitos fundamentais, que são sintetizados no Quadro 50.

**Quadro 6** – Distribuição dos documentos por Produtos e Propostas Educacionais

ÁREAS DE CONCENTRAÇÃO	QUANTIFICAÇÕES	DOCUMENTOS
Astronomia	05	D04, D30, D33, D35, T04
Eletricidade	01	D20
Energia	01	D18
Ensino e Metodologias Ativas com o ensino da Física	07	D12, D22, D25, D26, D38, T03, T06
Física Aplicada	01	D37
Física Moderna e Contemporânea	05	D06, D16, D29, D36, T05
Mecânica	18	D01, D03, D05, D07, D08, D09, D11, D13, D14, D15, D17, D19, D23, D24, D27, D32, T01, T02
Óptica	04	D02, D10, D28, D34
Termodinâmica e Termologia	02	D21, D31

Fonte: Autores (2025).

Outra questão analisada neste estudo foi a categorização dos documentos. As categorias a priori são estabelecidas antes da análise, com base em referenciais teóricos, objetivos da pesquisa ou hipóteses previamente definidas. Elas estruturam a codificação dos dados, proporcionando uma organização inicial da análise. Já as categorias emergentes surgem ao longo do processo analítico, sem uma definição prévia, refletindo padrões, temas ou conceitos que se destacam espontaneamente no material estudado. Esse processo permite uma interpretação mais flexível e alinhada às especificidades do *corpus*

analisado. No Quadro 51, apresenta-se essa comparação detalhada, destacando as relações entre as diferentes categorias analisadas.

**Quadro 51** – Similaridade dos resultados

CATEGORIAS	DOCUMENTOS	SIMILARIDADES
Impacto Positivo no Aprendizado e Engajamento	D01, D02, D05, D10, D11, D13, D14, D15, D17, D19, D20, D22, D24, D27, D34, D37, T01, T02	Jogos digitais e elementos gamificados foram eficazes para aumentar a motivação e melhorar a aprendizagem dos alunos.
	D03, D04, D06, D07, D09, D16, D23, D32	Jogos educativos e atividades lúdicas promoveram maior envolvimento dos alunos e facilitaram a compreensão de conceitos científicos.
Desenvolvimento de Habilidades e Pensamento Crítico	D08, D21, D26, D29, D30, D35, D38, T06	Jogos educativos promoveram inclusão, acessibilidade e desenvolvimento de habilidades docentes e pensamento crítico.
	D18, D25, D28, D31, D33	Jogos educativos e atividades lúdicas promoveram maior envolvimento dos alunos e facilitaram a compreensão de conceitos científicos.
Interdisciplinaridade e Abordagens Culturais	D38, T05	Jogos e materiais didáticos baseados em contextos culturais promoveram um aprendizado mais significativo e conectado à identidade dos alunos.
	T03, T06	Integração da física com ciências humanas e artes favoreceu um ensino mais holístico e envolvente.
	D36	Podcasts educacionais se mostraram eficazes para ampliar o alcance e a difusão de conteúdos interdisciplinares.

Fonte: Autores (2025).

Após análise detalhada das 38 dissertações e 6 teses, os resultados foram agrupados conforme suas especificidades, é evidente que as competências adquiridas são amplas, e os estudos ressaltam a relevância dos jogos no Ensino de Física. De forma geral, as pesquisas indicam que tanto os jogos digitais quanto os analógicos desempenham um papel crucial no aumento do engajamento, da motivação, do pensamento crítico e na aprendizagem dos alunos, estes resultados estão sintetizados no Quadro 52.

**Quadro 52** – Categorização dos documentos

CATEGORIZAÇÃO	DOCUMENTOS	SIMILARIDADES
Ensino de Física - Jogos Digitais e Computacionais	D01, D05, D11, D17, D19, D27, D28, D34, T02	Exploram jogos digitais, computacionais ou eletrônicos como ferramenta no ensino de física.
Ensino de Física - Jogos de Mesa e Abordagens Lúdicas	D06, D10, D18, D21, D24, D25, D26, T01	Estudam jogos didáticos, de tabuleiro ou abordagens lúdicas no ensino de física.
Ensino de Física - RPG e Narrativas Interativas	D07, D23, D32	Abordam RPGs e jogos narrativos para o ensino de física.
Ensino de Física - Gamificação e Estratégias Ativas	D02, D15, D16, D37	Estudam gamificação e outras metodologias ativas aplicadas ao ensino de física.

(continua)

(Conclusão)

Ensino de Física - Jogos e Interdisciplinaridade	D03, D12, D13, D20, D29, D35, D36, T03, T04, T05	Exploram o uso de jogos em contexto interdisciplinar.
Ensino de Física - Formação de Professores e Recursos Tecnológicos	D08, D09, D22, T06	Analizam jogos no ensino de física sob a perspectiva da formação docente ou uso de tecnologia.
Ensino de Astronomia e Física	D04, D30, D33	Exploram o ensino de astronomia utilizando jogos e metodologias lúdicas.
Jogos e Ensino de Ciências	D10, D18, D22, D21, D26	Abordam jogos no ensino de ciências de forma geral.

Fonte: Autores (2025).

Essa análise sugere que, ao considerar abordagens inovadoras como o uso de jogos e materiais didáticos diversificados, é possível enriquecer a experiência educacional, promovendo não apenas a retenção de conhecimento, mas também um engajamento mais profundo com o conteúdo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta caminhada investigativa, buscamos compreender como os jogos têm sido pensados e aplicados no Ensino de Física, especialmente a partir da produção acadêmica nacional registrada em dissertações e teses. Essa trajetória nasceu de uma inquietação compartilhada por muitos professores: como transformar a Física em uma experiência mais próxima, interessante e significativa para os estudantes? Foi nesse cenário que os jogos se revelaram não apenas como recursos didáticos, mas como possibilidades de ressignificar o espaço da sala de aula, tornando-o mais participativo, criativo e envolvente.

Essa catalogação indica que os jogos favorecem o engajamento e despertam a motivação dos alunos. Mais do que uma percepção empírica, essas evidências se fortalecem quando observadas em práticas concretas nas quais os estudantes deixam de ser meros receptores de conteúdo e assumem um papel ativo no processo de aprendizagem. A variedade de propostas encontradas que vão desde jogos de tabuleiro a recursos digitais gamificados, evidencia a riqueza de caminhos possíveis e o interesse crescente da comunidade acadêmica em explorar essas alternativas.

A gamificação, em especial, tem ganhado espaço, esse movimento aponta para algo ainda mais profundo: uma mudança na forma de ensinar e aprender, mais sintonizada com os desafios e os perfis dos estudantes de hoje.

No entanto, também surgiram lacunas importantes. Ainda é limitada a quantidade de estudos que investigam, de forma sistemática, os impactos dos jogos no aprendizado conceitual da Física. Em muitos casos, a ênfase recai sobre a criação e aplicação dos jogos, sem avançar para a análise dos efeitos a médio e longo prazo. Além disso, poucas produções dialogam com outras metodologias ativas, como o *Storytelling* ou os projetos interdisciplinares, algo que, se incorporado, poderia ampliar ainda mais o potencial formativo desses recursos.

Outro aspecto relevante diz respeito à concentração dos estudos no Ensino Médio. Há um campo fértil a ser explorado em outras etapas e espaços educativos, como o Ensino Fundamental, a EJA e os contextos não formais, que também se beneficiariam de propostas pedagógicas baseadas em jogos.

Como resultado deste trabalho, organizamos um catálogo com propostas e produtos educacionais que buscam valorizar o uso dos jogos no Ensino de Física. Mais do que apresentar ideias já desenvolvidas, este material convida o leitor à experimentação, à adaptação e à criação colaborativa de novas práticas. Espera-se que esse catálogo possa inspirar docentes, pesquisadores e formadores na construção de propostas mais vivas, acessíveis e conectadas às realidades escolares.

Reconhecemos, por fim, que este estudo tem seus limites. A análise esteve restrita a trabalhos disponíveis em bases digitais específicas e não envolveu a aplicação direta das propostas em sala de aula, o que abre possibilidades para futuras pesquisas.

Encerramos este percurso com a convicção de que os jogos, quando pensados com intencionalidade pedagógica, ultrapassam a função de “entreter” e se tornam aliados poderosos na construção de aprendizagens significativas. Que esta pesquisa possa ser um ponto de partida para novas investigações, trocas e encontros, e, principalmente, para práticas que tornem o ensino de Física mais humano, curioso e transformador.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Madaya dos Santos Figueiredo de. **Aprendizagem de conceitos físicos a partir de um jogo didático**. 2018. 274f. (Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2018.

ALMEIDA, Otávio Fossa de. **Jogo educacional para o ensino básico de relatividade galileana**. 2016. 205f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2016.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **PERSEVERE: um estudo sobre jogos digitais na educação básica no contexto do ensino de Física**. 2019. 308f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal do Pernambuco, Recife (PE), 2019.

AQUINO, Adelmo Arthur de. **Gamificação no Processo de Desenvolvimento e Aplicação de um Objeto de Aprendizagem para o Ensino da Óptica**. 2021. 118 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Exatas e Naturais) - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros (RN), 2021.

CAMPOS, Erick da Silva. **Ensino de física no ensino médio por meio de jogos: possibilidades nas salas de recursos multifuncionais**. 2022. 63f. Dissertação (Mestrado em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2023.

CASASSANTA, Piscila Castilho. **TRACLM – Concepção de um jogo digital educativo para o estudo de formação de imagem real em lente convergente**. 2017. 117f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2017.

CHOTE, Diulei da Silva Cruz. **Jogo como recurso didático no ensino da Física: um exemplo no estudo da formação de imagens em espelhos e lentes esféricas**. 2015. 81f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências da Natureza) – Universidade Federal Fluminense, Niterói (RJ), 2015.

COSTA, S. L. R. **Scientific Practices in Science Education: Characteristics, Understandings and Contexts of the Publications**. 2021. 107 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2021.

COSTA, Thiago Machado da. **Elementos dos jogos aplicados a um material instrucional sobre modelagem matemática de problemas físicos sob ótica da teoria da aprendizagem**. 2014. 171f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília (DF), 2014.

CRUZ, Tarcísio Lima da. **Jogos de modelagem Computacional no Ensino da Física**. 2022. 86f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2022.

DANTAS, Gabriel Assumpção Firmino. **Dungeons and Soils: uma prática gamificada para ensinar o conteúdo de índices físicos da disciplina de Mecânica dos Solos nos cursos profissionalizantes**. 2021. 187f. Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre, Vitória (AC), 2021.

FANDI, Jordette Crystinne Lunz. **Movimentos da Terra no ensino fundamental**. 2018. 136f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2018.

FERNANDES, Gilvana Benevides Costa. **Ciência e a arte na educação de jovens e adultos: o uso do teatro e da literatura em aulas de física**. 2023. 210f. (Doutorado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal (RN), 2023.

FERREIRA, Cristiane Menezes. **Caminhos para a alfabetização científica: explorando o potencial da tecnologia sob uma perspectiva interdisciplinar nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio**. 2023. 188 f. Dissertação (Mestrado de Ensino em Educação Básica) - Universidade do estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2023.

FERREIRA, Eliane da Silva Soares. **Jogos digitais e mediações didáticas para o ensino de ciências com ênfase em física**. 2016. 157 f. Dissertação, (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2016.

FRANKE, Sandra Madalena Pereira. **Experiência de integração do Moodle no ensino de Física no ensino médio – Percepção dos alunos**. 2014. 166f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2014.

GOIS, Phelipe Júnior de. **Dilemas éticos envolvendo a produção de armas nucleares em um jogo didático**. 2022. 192f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) – Universidade Federal de Lavras, Lavras (MG), 2022.

GUEDES, Sharon Geneviève Araujo. **O ensino de astronomia através de jogos e da aprendizagem baseada em equipes no 9º ano do ensino fundamental**. 2018. 240f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Federal Pampa, Bagé (RS), 2018.

HENRIQUE, Alexandre Bagdonas. **Controvérsias envolvendo a natureza da ciência em sequências didáticas sobre cosmologia**. 2015. 266f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), 2015.

JESUS, Griscele Souza de. **Física Moderna e Contemporânea no ensino médio: análise da utilização de um jogo em uma sequência didática sobre partículas fundamentais e elementares numa perspectiva sócio-histórica**. 2018. 122f. Dissertação (Mestrado em

Ensino de Ciências) – Fundação Universidade Federal do Mato Grosso, Campo Grande (MS), 2018.

LEITE, Anne Lorena Melo. **Desenvolvimento de jogos digitais com foco na aprendizagem criativa no ensino de Física**. 2022. 100 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus (AM), 2021.

LIMA, Felipe Mozart Guerim de. **LH – Jogo: Produção e Aplicação de um jogo computacional sobre lançamento horizontal**. 2020. 171 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2020.

LUDOVICO, Merielem Menezes. **Proposta de um Jogo Didático para a Abordagem do Tema Física de partículas com alunos do Ensino Médio**. 2017. 105 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória (ES), 2017.

MAFRA, Daiane Terezinha Pereira. **Jogo de tabuleiro viabilizando a alfabetização científica e tecnológica em aulas de física**. 2018. 257f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville (SC), 2018.

MELO, Marcos Gervânio de Azevedo. **Jogo Tríptico na formação inicial do professor de ciências: uma proposta de ensino de física sob o enfoque CTS que busca promover ACT**. 2019. 306f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa (PR), 2019.

NADOLNY, Vinicius. **Minecraft education edition como possibilidade para abordar o tema produção de energia elétrica**. 2022. 116f. Dissertação (Mestrado em Formação Científica, Educacional e Tecnológica) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2022.

NUNES, Ingrath Narrayany da Costa. **Jogo didático de calorimetria com audiodescrição e braile para inclusão**. 2020. 132f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal do Acre, Rio Branco (AC), 2020.

OKOLI, C. Guia para realizar uma revisão sistemática da literatura. Trad. David Wesley Amado Duarte; revisão técnica e introdução de João Mattar. **EaD em Foco**, v. 9, n. 1, 2019. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v9i1.748>.

OLIVEIRA, Luiz Gustavo Damasceno. **Mapas conceituais como jogos didáticos para o ensino-aprendizagem de física**. 2020. 121f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e matemática) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal (RN), 2020.

OLIVEIRA, Vivian Almeida de. **Cabo de Guerra – Somando Forças: um aplicativo para o ensino da física**. 2022. 232f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Estadual de Goiás, Anápolis (GO), 2022.

PARIZOTTO, Giovanna Moreno. **Noções de programação estruturada em Python no ensino da física: um caminho para o ensino médio por meio da cultura lúdica**. 2017. 143f.

Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia (GO), 2017.

PEREIRA, Araceli Felicia Fernandes. **Desenvolvimento de jogos para apoio no ensino de termologia e termodinâmica no ensino fundamental**. 2023. 118f. Dissertação (Mestrado em Projetos Educacionais de Ciências) – Escola de Engenharia de Lorena - Universidade de São Paulo, Lorena (SP), 2023.

PIRES, Theo Mariano da Rocha. **RPG no ensino da Física: um estudo exploratório sobre sua utilização no ensino médio**. 2021. 79f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas (RS), 2021.

RIATTO, Fabrizio Belli. **O emprego de um jogo de perguntas e respostas como uma forma de problematizar e motivar o ensino de Física no Ensino Médio**. 2017. 144f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre (RS), 2017.

RIBEIRO, Manuella da Silva. **As Leis de Kepler através de um esquema colaborativo**. 2022. 81f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências da Natureza) – Universidade Federal Fluminense, Niterói (RJ), 2022.

RODRIGUES, Bruna Cavallini E. **Corrida Vetorial em Aulas de Física - Uso de um jogo implícito para auxílio do trabalho do professor na promoção de Alfabetização Científica**. 2013. 224 f. Dissertação (Mestrado em Ensino e História das Ciências e da Matemática) - Universidade Federal ABC, Santo André (SP), 2014.

SAVIETTO, Natan. **Jogos de linguagem e significação em aulas de física no ensino médio**. 2015. 157f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis (SC), 2015.

SECCHIN, Gessica Clevelares. **Trilha das estrelas: um jogo facilitador no processo de ensino-aprendizagem**. 2023. 139f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória (ES), 2023.

SIENA, Máuro César de Souza. **O uso de jogos digitais como ferramenta auxiliar no ensino da matemática e o protótipo do game Sinapsis**. 2018. 101 f. Dissertação (Mestrado em Matemática em Rede Nacional) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.

SILVA, Paulo Henrique de Souza. **O RPG (Role-Playing game) como uma ferramenta para o ensino da Física**. 2016. 133 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Física) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ), 2016.

SILVA, Paulo José Meira da. **Através do Cosmos: uma proposta lúdica para o ensino de Astronomia e Física**. 2014 .116 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Exatas) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos (SP), 2014.

SILVA, Paulo Ricardo de Souza. **Jogo digital de plataforma 2D como organizador prévio no ensino da física**. 2020. 133f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciência e Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Ponta Grossa (PR), 2020.

SILVA, Rodrigo Madeira Fernandes da. **Formação inicial de professores de física: estudando competências e habilidades a partir de um minicurso sobre astronomia com inserções de jogos teatrais.** 2016. 187 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e em Matemática) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba (PR), 2016.

SILVEIRA, Tamila Marques. **Atitude de estudante frente à ciência versus atitude de estudantes frente ao ensino: relações, interlocuções e mudanças no decorrer da escolarização.** 2019. 221f. Tese (Doutorado em Ensino, Filosofia e História das Ciências) – Universidade Federal da Bahia, Salvador (BA), 2019.

SOUSA, Tatiane Lima. **Jogos tradicionais indígenas como ferramenta pedagógica na produção de material didático para o ensino de física no ensino médio indígena.** 2023. 82f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar Indígena) – Universidade do Estado do Pará, Belém (PA), 2023.

VIEIRA, Danilo Mendes. **Interpretando a física: O Role Playing Game (RPG) como forma de explorar problemas abertos.** 2019. 87f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências – Modalidade Física, Química e Biologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), 2019.

ZAPOTOCZNY, Ivo Antonio. **Jogo eletrônico para ensino da 1ª Lei de Ohm e do conceito de potência elétrica envolvendo práticas experimentais.** 2022. 109f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Naturais e Matemática) – Universidade Estadual do Centro-Oeste, Guarapuava (PR), 2022