

IDEAU

**GAMIFICAÇÃO CRIATIVA COM FERRAMENTAS ACESSÍVEIS:  
UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO EDUCACIONAL NO YOUTUBE  
PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COM MICROSOFT  
OFFICE**

**CREATIVE GAMIFICATION WITH ACCESSIBLE TOOLS: AN  
ANALYSIS OF EDUCATIONAL CONTENT ON YOUTUBE FOR  
GAME DEVELOPMENT WITH MICROSOFT OFFICE**

**GAMIFICACIÓN CREATIVA CON HERRAMIENTAS  
ACCESIBLES: UN ANÁLISIS DE CONTENIDO EDUCATIVO EN  
YOUTUBE PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS CON  
MICROSOFT OFFICE**

**Vanessa dos Anjos Borges**

Mestra em Ciência da Computação, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas - campus pertencente, Universidade Estadual Paulista (IBILCE – UNESP), Presidente Prudente, São Paulo, Brasil.  
E-mail: [vanessa.borges2@fatec.sp.gov.br](mailto:vanessa.borges2@fatec.sp.gov.br)  
Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1815-6292>

**Lucimara Fernandes Bezerra**

Pós-Graduação em Tecnologias da Aprendizagem, Centro Universitário Senac, Presidente Prudente, São Paulo, Brasil.  
E-mail: [lumanandes@gmail.com](mailto:lumanandes@gmail.com) Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-3257-5047>

**Sérgio Pedro Silva**

Pós-Graduação em Gestão de Projetos, Centro Universitário Senac, Presidente Prudente, São Paulo, Brasil. E-mail: [sergio\\_fipp@gmail.com](mailto:sergio_fipp@gmail.com)  
Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-0513-9396>

**RESUMO**

A educação contemporânea passa por transformações impulsionadas pela digitalização e pela adoção de tecnologias acessíveis, que estimulam práticas pedagógicas inovadoras e centradas no aluno. Nesse contexto, a gamificação destaca-se como uma estratégia capaz de integrar elementos lúdicos — como desafios, recompensas e narrativas — ao ensino, promovendo engajamento e motivação. Este estudo tem como objetivo analisar o canal Studio Office Games, criado por Adriana Bandeira, que utiliza ferramentas como Excel e PowerPoint para o desenvolvimento de jogos educativos, investigando como essas produções contribuem para a integração da gamificação com recursos

DOI:10.55905/reiv6n1-012

Submitted on: 7.26.2025 | Accepted on: 1.8.2026 | Published on: 1.26.2026

acessíveis no contexto educacional. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, com base em dados coletados via API do YouTube Data v3. Os vídeos foram categorizados conforme mecânicas de jogo, temáticas pedagógicas e elementos de gamificação, e analisados segundo os princípios da análise de conteúdo (Camargo & Justo, 2013). O referencial teórico apoia-se em autores como Werbach e Hunter (2012), Kenski (2012) e Prensky (2001), que discutem o potencial das tecnologias digitais e da ludicidade na construção de experiências de aprendizagem significativas. Os resultados indicam que o canal promove a democratização do acesso à gamificação, ampliando o repertório pedagógico dos professores e favorecendo a aprendizagem ativa. Conclui-se que a proposta do Studio Office Games contribui para uma educação digital criativa e inclusiva, ao oferecer estratégias acessíveis e eficazes para integrar gamificação e TDIC às práticas docentes.

**Palavras-chave:** Ensino Interativo. Recursos Digitais. Estratégias Ativas. Produção de Conteúdo Educacional.

#### **ABSTRACT**

Contemporary education is undergoing transformations driven by digitalization and the use of accessible technologies that foster innovative, student-centered pedagogical practices. In this context, gamification emerges as a strategy that integrates playful elements—such as challenges, rewards, and narratives—into teaching, promoting engagement and motivation. This study aims to analyze the YouTube channel Studio Office Games, created by Adriana Bandeira, which uses tools such as Excel and PowerPoint to develop educational games. The research investigates how these productions contribute to the integration of gamification through accessible resources in the educational context. The study follows a qualitative approach, based on data collected via the YouTube Data API v3. Videos were categorized according to game mechanics, pedagogical themes, and gamification elements, and analyzed following the principles of content analysis (Camargo & Justo, 2013). The theoretical framework is grounded in authors such as Werbach and Hunter (2012), Kenski (2012), and Prensky (2001), who highlight the potential of digital technologies and playfulness in creating meaningful learning experiences. Results indicate that the channel promotes the democratization of access to gamification, broadening teachers' pedagogical repertoire and fostering active learning. It is concluded that Studio Office Games contributes to a creative and inclusive digital education, offering accessible and effective strategies for integrating gamification and digital technologies into teaching practices.

**Keywords:** Interactive Teaching. Digital Resources. Active Strategies. Production of Educational Content.

#### **RESUMEN**

La educación contemporánea atraviesa transformaciones impulsadas por la digitalización y el uso de tecnologías accesibles que fomentan prácticas pedagógicas innovadoras y centradas en el estudiante. En este contexto, la

gamificação se destaca como uma estratégia capaz de integrar elementos lúdicos —como desafios, recompensas e narrativas— al proceso de enseñanza, promoviendo el compromiso y la motivación. Este estudio tiene como objetivo analizar el canal Studio Office Games, creado por Adriana Bandeira, que utiliza herramientas como Excel y PowerPoint para desarrollar juegos educativos, explorando cómo estas producciones contribuyen a la integración de la gamificación mediante recursos accesibles en el ámbito educativo. La investigación adopta un enfoque cualitativo, basado en datos obtenidos a través de la API de YouTube Data v3. Los videos fueron categorizados según mecánicas de juego, temáticas pedagógicas y elementos de gamificación, y analizados según los principios del análisis de contenido (Camargo & Justo, 2013). El marco teórico se fundamenta en autores como Werbach y Hunter (2012), Kenski (2012) y Prensky (2001), quienes destacan el potencial de las tecnologías digitales y la ludicidad en la construcción de experiencias de aprendizaje significativas. Los resultados muestran que el canal promueve la democratización del acceso a la gamificación, ampliando el repertorio pedagógico de los docentes y favoreciendo el aprendizaje activo. Se concluye que Studio Office Games contribuye a una educación digital creativa e inclusiva, al ofrecer estrategias accesibles y efectivas para integrar gamificación y TIC en las prácticas docentes.

**Palabras clave:** Enseñanza Interactiva. Recursos Digitales. Estrategias Activas. Producción de Contenidos Educativos.

## 1 INTRODUÇÃO

Compreender o universo dos estudantes e utilizar ferramentas que já fazem parte do cotidiano da nova geração exige que a educação se adapte e se aproxime cada vez mais desses recursos pedagógicos, uma vez que eles estão imersos em aplicativos, jogos online, competições virtuais e interações dinâmicas nas redes sociais, navegando com naturalidade em meio à complexidade das tecnologias digitais e das plataformas midiáticas (Silva, 2024).

A transformação digital tem reconfigurado as práticas educacionais, exigindo dos professores uma constante adaptação a novas ferramentas, linguagens e metodologias. Nesse processo, a gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica viável, ao integrar elementos característicos dos jogos — como desafios, recompensas e narrativas — em contextos de ensino, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais envolvente e significativa.

Embora muitos recursos gamificados dependam de plataformas especializadas ou de conhecimentos técnicos avançados, há iniciativas que se destacam justamente pela simplicidade e acessibilidade de suas propostas.

Entre essas iniciativas, encontra-se o canal *Studio Office Games*, criado por Adriana Bandeira, que se propõe a desenvolver jogos educativos utilizando ferramentas amplamente disponíveis, como Excel e PowerPoint. Essa proposta caracteriza-se pela democratização ao acesso à gamificação e oferece aos docentes um repertório prático e criativo para tornar suas aulas mais interativas.

Partindo dessa premissa, o presente artigo tem como objetivo analisar o conteúdo produzido pelo canal, com ênfase em suas mecânicas de jogo, temáticas abordadas e estratégias pedagógicas adotadas, a fim de compreender como tais elementos podem contribuir para o enriquecimento das práticas docentes em ambientes digitais. Para isso, foi utilizada uma abordagem metodológica de caráter qualitativo e quantitativo, baseada na extração e categorização de dados obtidos via API do YouTube.

## **2 GAMIFICAÇÃO E AS TDIC**

A gamificação, ao integrar elementos característicos dos jogos em ambientes educacionais, baseia-se em componentes estruturais e sensoriais capazes de potencializar a experiência de aprendizagem. Entre esses componentes, destacam-se as mecânicas e dinâmicas dos jogos, a estética visual, a presença de narrativas envolventes e, sobretudo, a clareza nos objetivos e nas regras das atividades propostas. Esses elementos contribuem para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, interativo e alinhado às expectativas dos estudantes da era digital (Langendahl; Cook; Mark-Herbert, 2016).

Em um cenário cada vez mais digitalizado, no qual os estudantes interagem constantemente com múltiplas linguagens e mídias, torna-se imprescindível que as práticas pedagógicas acompanhem esse movimento, valendo-se de estratégias que dialoguem com os modos de interação próprios da cultura digital. Como ressalta Moran (2008), o uso das tecnologias na

educação ultrapassa a simples adoção de ferramentas, exigindo uma reconfiguração metodológica que privilegie a aprendizagem ativa, participativa e centrada no aluno.

Nesse contexto, a gamificação tem se consolidado como uma abordagem didática eficaz, especialmente por sua capacidade de ampliar o engajamento, a motivação e o envolvimento dos estudantes. Trata-se da aplicação de elementos próprios dos jogos — como pontuação, progressão por níveis, rankings, recompensas e desafios — em contextos educacionais, com o propósito de estimular comportamentos positivos e promover uma aprendizagem mais dinâmica (Raju et. Al, 2021).

Além de fortalecer a motivação intrínseca, a gamificação contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como o pensamento estratégico, a resolução de problemas e a autonomia. Para Werbach e Hunter (2012), o uso de estruturas de jogo cria um ambiente no qual o erro é ressignificado, deixando de ser um sinal de fracasso para se tornar parte integrante do processo de aprendizagem, incentivando a experimentação, a persistência e o feedback contínuo.

A mediação tecnológica potencializa ainda mais os efeitos da gamificação, ao permitir a criação de ambientes de aprendizagem mais interativos, personalizados e acessíveis. Com o suporte das TDIC, os alunos podem avançar em seu próprio ritmo, experimentar diferentes formas de participação e receber retornos imediatos sobre seu desempenho. Kenski (2012) argumenta que as tecnologias digitais não apenas democratizam o acesso ao conhecimento, mas também transformam profundamente as relações pedagógicas, ao favorecerem novas formas de interação e construção colaborativa do saber.

O uso integrado da gamificação e das TDIC revela-se particularmente potente em contextos educacionais mediados por plataformas digitais, nos quais o professor assume o papel de curador de conteúdos e designer de experiências formativas. Essas práticas favorecem o protagonismo discente, promovendo a interação ativa com os materiais, com os colegas e com os próprios objetivos de aprendizagem. Como observa Prensky (2001), os estudantes da geração digital

esperam abordagens pedagógicas que reflitam a dinamicidade, a visualidade e a interatividade do mundo em que estão imersos — frequentemente marcadas por recompensas imediatas e estímulos constantes.

Desse modo, a convergência entre gamificação e TDIC configura uma estratégia pedagógica promissora para a educação contemporânea. Ao proporcionar experiências educativas mais significativas, motivadoras e alinhadas às demandas do século XXI, essas abordagens contribuem para a formação de sujeitos autônomos, criativos e críticos, preparados para interagir de forma ética e consciente em um mundo cada vez mais digitalizado e em constante transformação.

### **3 METODOLOGIA**

Esta pesquisa é de natureza qualitativa e exploratória, com base em dados públicos extraídos do canal Studio Office na plataforma YouTube. O objetivo principal foi analisar a produção de jogos digitais voltados à educação, considerando seus títulos, temáticas e mecânicas de gamificação.

O canal Studio Office Games de Adriana Bandeira é uma proposta inovadora no campo da educação digital, com o objetivo de utilizar ferramentas populares como Excel e PowerPoint para criar jogos educativos. A análise desse projeto pode ser feita sob diversos aspectos, incluindo seu conteúdo, a metodologia de ensino, seu público-alvo, e a experiência do usuário (UX) proporcionada aos espectadores.

Os dados foram coletados diretamente da API do YouTube Data v3, por meio de um script desenvolvido em linguagem Python. A API permitiu a extração automatizada de informações como título dos vídeos, data de publicação e descrições, por meio da identificação do ID do canal.

Após essa etapa, foi realizada a filtragem de vídeos com foco na produção de jogos educativos, resultando em uma base de dados organizada em planilha Excel para posterior análise.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esta seção apresenta uma análise combinada de natureza qualitativa e quantitativa dos jogos desenvolvidos pelo canal Studio Office, com base na observação sistemática de títulos, datas de publicação, temáticas e elementos estruturais dos jogos.

A análise mista permite não apenas identificar padrões numéricos, mas também interpretar significados e contextos pedagógicos dos recursos gamificados. Segundo Creswell e Clark (2013), o uso de métodos mistos proporciona uma compreensão mais completa de fenômenos educacionais, ao integrar dados estatísticos com interpretações qualitativas significativas.

Adriana Bandeira, responsável pelo canal, compartilha seu conteúdo e experiências em diversas plataformas:

- a) YouTube: Studio Office — vídeos com tutoriais, dicas e demonstrações;
- b) Instagram e Facebook: @StudioOfficeCursos — conteúdos relacionados à produção digital e artesanal;
- c) Perfil pessoal no Instagram: @publiadriana — onde mistura vida pessoal, criações e bastidores do canal;
- d) LinkedIn: Adriana Bandeira da Abadia Gomes — destaca sua atuação como Especialista de Treinamento e criadora de conteúdo;
- e) Site: <https://studioofficegamificacao.com.br/>.

Mesmo que o nome “Studio Office Games” dê a impressão de que o canal é sobre criação de jogos de computador, o foco principal é ensinar como usar o Excel e o PowerPoint de forma criativa para criar atividades interativas baseadas principalmente em gamificação.

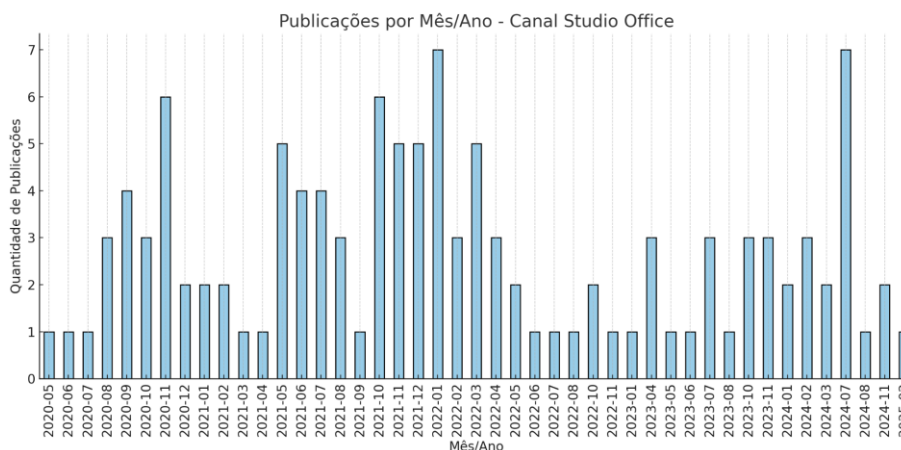
Os vídeos mostram passo a passo como transformar uma planilha ou apresentação em jogos educativos, como quizzes, desafios com perguntas e animações.

A criadora, Adriana Bandeira, usa esses recursos para ajudar especialmente professores a tornarem suas aulas mais dinâmicas e divertidas. O objetivo do canal é ensinar e inspirar educadores com ideias simples, práticas e diferentes.

O Apêndice A apresenta a relação dos vídeos coletados e relacionados a produção de jogos do canal Studio Office no Youtube.

A Figura 1 apresenta a quantidade de publicações por mês/ano no canal Studio Office.

Figura 1. Publicações por mês/ano no canal Studio Office.



Fonte: Elaborada pelos autores.

O gráfico apresentado na Figura 1 mostra que o ano com maior número de publicações foi 2021, com 39 vídeos lançados pelo canal Studio Office. A atividade diminuiu gradualmente nos anos seguintes, com um leve aumento em 2024. Uma das justificativas possíveis para a maior produção de vídeos no ano de 2021 pode ser a Pandemia de COVID-19, que forçou educadores a buscarem recursos digitais para o desenvolvimento de suas aulas em formato remoto, com auxílio das TDIC.

Durante a pandemia da COVID-19, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tornaram-se ferramentas essenciais para a continuidade do ensino, promovendo a interação, o engajamento e o aprendizado significativo, mesmo em contextos adversos. Recursos como plataformas digitais, vídeos educativos e metodologias ativas, incluindo a gamificação, mostraram-se eficazes para aproximar alunos e professores e manter a qualidade da educação (Miranda; Cedro; Silva, 2024).



o caráter instrucional dos vídeos, voltados tanto à aplicação quanto à formação de professores.

Por fim, destacam-se temas escolares diretamente relacionados ao currículo, como "matemática", "inglês", "caça", "palavra" e "memória", evidenciando a intenção do canal em oferecer recursos que apoiem o desenvolvimento de habilidades cognitivas por meio de estratégias lúdicas.

A ferramenta do Office mais utilizada foi o PowerPoint, sendo usada em grande parte dos jogos apresentados. Em seguida, aparecem Excel e VBA, com menor frequência, indicando que essas ferramentas são utilizadas em contextos mais específicos — como jogos automatizados ou baseados em lógica de planilhas.

A análise qualitativa dos vídeos do canal Studio Office permitiu identificar diferentes aspectos relacionados às mecânicas dos jogos, ao grau de interatividade das propostas e aos temas pedagógicos abordados.

No que se refere às mecânicas de jogo utilizadas, os vídeos foram classificados com base em palavras-chave presentes nos títulos e descrições. Verificou-se que há uma predominância de jogos no formato de perguntas e respostas, evidenciando uma estratégia comum de avaliação e reforço de conteúdos. Também se destacam as mecânicas de quiz e jogos de tabuleiro, além de outras como roleta, jogos da memória, sorteios e jogos com palavras, demonstrando a variedade de dinâmicas empregadas para estimular o engajamento dos estudantes.

Em relação ao grau de interatividade, observa-se que a maioria dos vídeos oferece experiências classificadas como ativas, nas quais o estudante precisa participar ativamente da resolução de desafios, tomada de decisões ou manipulação dos elementos do jogo. Apenas uma pequena parcela dos conteúdos foi classificada como passiva, geralmente composta por tutoriais instrucionais que explicam como criar os jogos, mas que não necessariamente envolvem a participação direta do aluno na atividade em si.

Quanto aos temas pedagógicos abordados, destaca-se a forte presença de jogos voltados ao ensino da matemática, seguidos por atividades relacionadas ao ensino de língua portuguesa, incluindo jogos de formação de

palavras e ortografia. Também foram identificados jogos destinados ao aprendizado de línguas estrangeiras, como inglês e espanhol, além de uma parcela de vídeos que abordam conteúdos multidisciplinares ou que não apresentam um tema escolar claramente definido.

#### 4.1 ANÁLISE DOS ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO PRESENTES NOS JOGOS PROPOSTOS

A gamificação no contexto educacional utiliza elementos típicos dos jogos, como pontos, recompensas, rankings, níveis, desafios e limitação de tempo, para estimular o engajamento, a motivação e a aprendizagem ativa dos alunos em ambientes formais de ensino (Deterding et al., 2011).

No jogo “Tigrinho educacional” a mecânica de pontos consiste em um sistema de recompensa que quantifica o desempenho ou o progresso dos participantes com base em suas ações dentro de uma atividade gamificada. Essa mecânica tem como objetivo principal estimular a motivação, oferecer *feedback* imediato e promover o engajamento contínuo dos usuários. A Figura 3 apresenta o exemplo de pontuação usado nesse jogo.

Figura 3. Sistema de pontuação do jogo “Tigrinho Educacional” do canal Studio Office



Fonte: Studio Office (2025)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M-0nxxsjeq4>

Os pontos são atribuídos conforme a realização de tarefas, o cumprimento de metas ou a superação de desafios, funcionando como um indicador do avanço individual e, em alguns casos, como critério para *rankings* ou para a liberação de novos níveis. Além disso, o sistema de pontos pode ser utilizado como ferramenta de monitoramento, possibilitando a análise do comportamento dos participantes e a adequação das estratégias de gamificação de acordo com seus resultados (Borotić; Jagušt, 2022).

Os desafios presentes no jogo “Um contra 100” desempenham um papel central na estruturação da experiência do jogador, sendo definidos como metas ou obstáculos que devem ser superados para que haja progressão no jogo. A Figura 4 apresenta um exemplo desse tipo de desafio.

Figura 4. Apresentação dos desafios no jogo “Um contra 100”



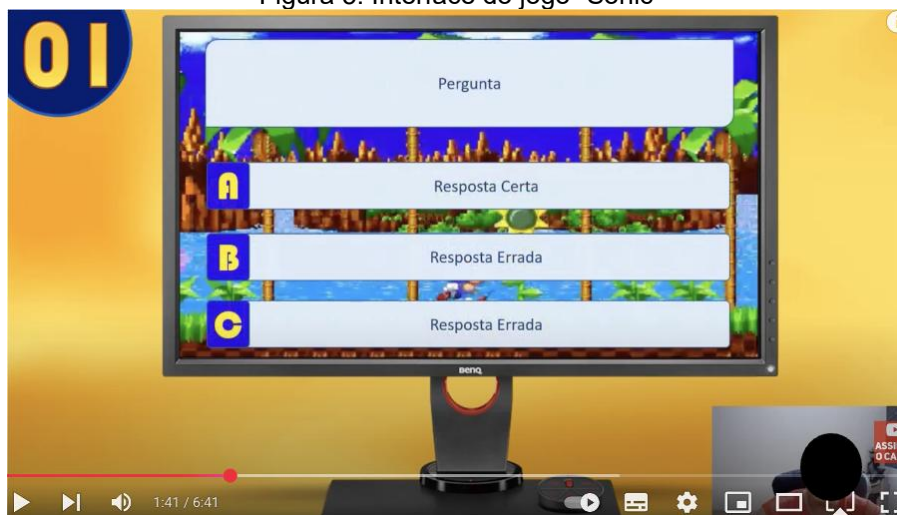
Fonte: Studio Office (2025)<sup>2</sup>

Os desafios podem manifestar-se por meio de inimigos com níveis elevados de dificuldade, quebra-cabeças que exigem raciocínio complexo ou atividades que demandam habilidades técnicas ou estratégicas específicas. A efetividade da experiência de jogo está diretamente relacionada à combinação entre desafios estimulantes e mecânicas bem elaboradas, uma vez que tal interação é capaz de manter os jogadores engajados e motivados na dinâmica do jogo (Langendahl; Cook; Mark-Herbert, 2016).

<sup>2</sup> Vídeo disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=tYVz2tk\\_CQ0](https://www.youtube.com/watch?v=tYVz2tk_CQ0)

O jogo “Sonic” apresenta diferentes níveis de dificuldade conforme o jogador vai interagindo com o jogo. Para que ele passe de fase, é necessário responder corretamente as perguntas que aparecem no decorrer do jogo. A Figura 5 apresenta uma das interfaces do jogo.

Figura 5. Interface do jogo “Sonic”



Fonte: Studio Office (2025)<sup>3</sup>

Os níveis constituem uma das principais mecânicas presentes nos jogos, sendo estruturados como etapas ou fases sequenciais que os jogadores precisam completar para avançar na experiência lúdica (Maranhão; Franco; Maia, 2016).

Cada nível é, em geral, projetado com novos desafios, adversários e objetivos, promovendo um aumento progressivo da dificuldade com o intuito de manter o engajamento do jogador ao longo do tempo; e a progressão por meio dos níveis pode contribuir para a construção de uma curva de aprendizagem eficaz e proporcionar ao jogador uma contínua sensação de conquista, possibilitando o desbloqueio de novas áreas, habilidades e recursos (Khajah, 2017).

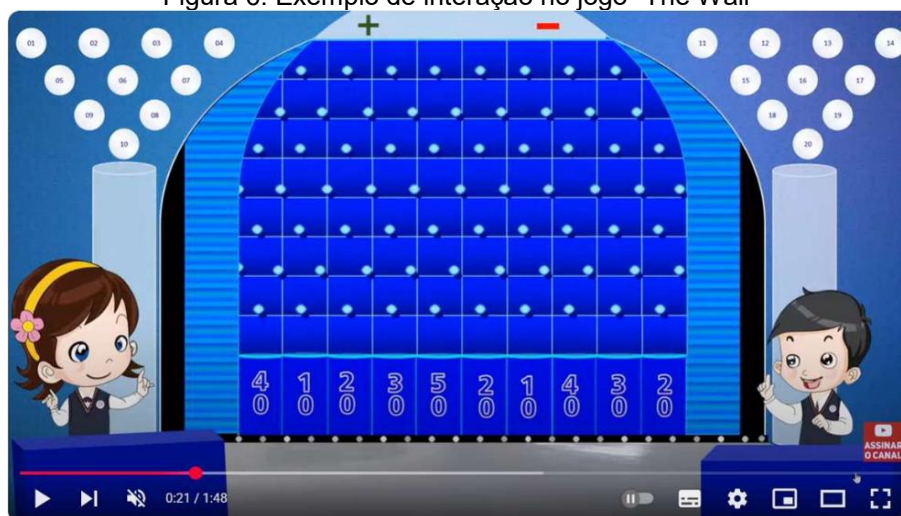
As interações promovidas pela gamificação, como a tomada de decisão, a experimentação por tentativa e erro, e a competição entre pares, contribuem

<sup>3</sup> Vídeo disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=ypZixA1en\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=ypZixA1en_s)

para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, ao mesmo tempo em que aumentam o engajamento dos estudantes (Werbach; Hunter, 2012).

A interação dos jogadores no jogo “The Wall” é aprimorada através da incorporação de elementos de *design* de jogos, como desafios e disputa entre equipes, que aumentam o engajamento e a motivação. A Figura 6 apresenta um exemplo dessa interação no jogo.

Figura 6. Exemplo de interação no jogo “The Wall”



Fonte: Studio Office (2025) <sup>4</sup>

A estrutura de níveis e fases favorece a realização de múltiplas tomadas de decisão, que são recompensadas por meio de pontos e medalhas, incentivando a progressão contínua, uma vez que durante as tentativas de escolher a opção correta, os jogadores vivenciam uma experiência que pode promover um ambiente competitivo mais dinâmico e interativo (Lieder; Griffiths; 2016). Este processo pode contribuir com a aprendizagem e a adaptação e fortalecer a coesão e a interação entre os jogadores (Lieder; Griffiths; 2016).

Nesse mesmo jogo, a pontuação serve como um mecanismo de recompensa que reconhece e valoriza as ações dos jogadores, proporcionando uma sensação de progresso e realização.

Mecanismos de recompensa em gamificação como pontos, medalhas e recompensas tangíveis — são elementos centrais das intervenções gamificadas

<sup>4</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uwVnWEmfggo>

e têm papel preponderante na motivação dos participantes (Lewis; Swartz; Lyons, 2016, tradução nossa).

O *feedback* imediato, fornecido por grande parte dos jogos desenvolvidos no canal podem colaborar para a aprendizagem e a adaptação dos jogadores, pois quando fornecido em tempo real, permite que os jogadores compreendam rapidamente as consequências de suas ações, ajustem suas estratégias e melhorem seu desempenho; onde a combinação de pontuação e *feedback* imediato propicia um ambiente de jogo dinâmico e interativo, onde os jogadores são constantemente incentivados a se envolverem e a melhorarem (Sales; Santos; Palmeira, 2022; Bikas et. Al, 2024).

No jogo “Olimpíadas do Conhecimento” as recompensas funcionam como incentivos extrínsecos, sendo entregues ao usuário mediante a realização de determinadas ações ou cumprimento de metas específicas. A Figura 7 apresenta um trecho do vídeo que apresenta o jogo.

Figura 7. Interface do jogo “Olimpíadas do Conhecimento”



Fonte: Studio Office (2025)<sup>5</sup>

A presença de elementos narrativos e estéticos em ambientes gamificados é fundamental para criar contextos significativos, estimular a imersão dos estudantes e fortalecer vínculos afetivos com o conteúdo, tornando

<sup>5</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XnQ4Xeijj5o>

a experiência de aprendizagem mais envolvente e motivadora (Tenório; Bittencourt; Tenório, 2016).

O “Jogo da Vida” constitui-se como uma releitura de jogos clássicos e brincadeiras tradicionais. Sua reconstrução em ambiente digital mantém os elementos estruturais e narrativos do jogo original, ao mesmo tempo em que possibilita a personalização de personagens, situações e contextos, conferindo maior aderência às realidades dos estudantes. A Figura 8 apresenta a interface do jogo desenvolvido pelo canal Studio Office.

Figura 8. Interface do “Jogo da Vida” desenvolvido pelo Studio Office



Fonte: Studio Office (2025)<sup>6</sup>

Do ponto de vista estético, observa-se a valorização de uma linguagem visual simplificada, mas funcional, que prioriza a clareza das informações e a navegabilidade da interface.

Narrativamente, o jogo sustenta uma dinâmica pautada na simulação de eventos cotidianos, como recebimentos, despesas, imprevistos e lazer, promovendo a construção de competências matemáticas e financeiras por meio de situações-problema ancoradas em uma lógica sequencial e interativa.

No jogo “Tabuleiro de expressões numéricas” os elementos visuais incorporados são ilustrativos e tem por objetivo despertar o interesse e a atração dos jogadores pela aplicação de cores chamativas e elementos expressivos,

<sup>6</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oJx22NUwY8I>

como se o jogador estivesse em uma missão espacial. É possível observar essa interface na Figura 9.

Figura 9. Interface do jogo “Tabuleiro de expressões numéricas”



Fonte: Studio Office (2025)<sup>7</sup>

Elementos visuais bem elaborados, como ícones, cores vibrantes, personagens e cenários, desempenham um papel fundamental na captação da atenção dos alunos, despertando o interesse e facilitando a imersão nas atividades gamificadas (Tenório; Bittencourt; Tenório, 2016).

Hamari, Koivisto e Sarsa (2014) reforçam que o *design* visual desempenha um papel central em ambientes de aprendizagem gamificados, melhorando a experiência do usuário, apoiando a motivação e criando envolvimento emocional por meio de interfaces imersivas e esteticamente agradáveis.

Estruturas bem delineadas guiam os alunos durante a atividade, facilitando a compreensão do que se espera deles, evitando frustrações e garantindo que o processo de gamificação mantenha o foco nos resultados de aprendizagem desejados (Tenório; Bittencourt; Tenório, 2016; Deterding et al., 2011).

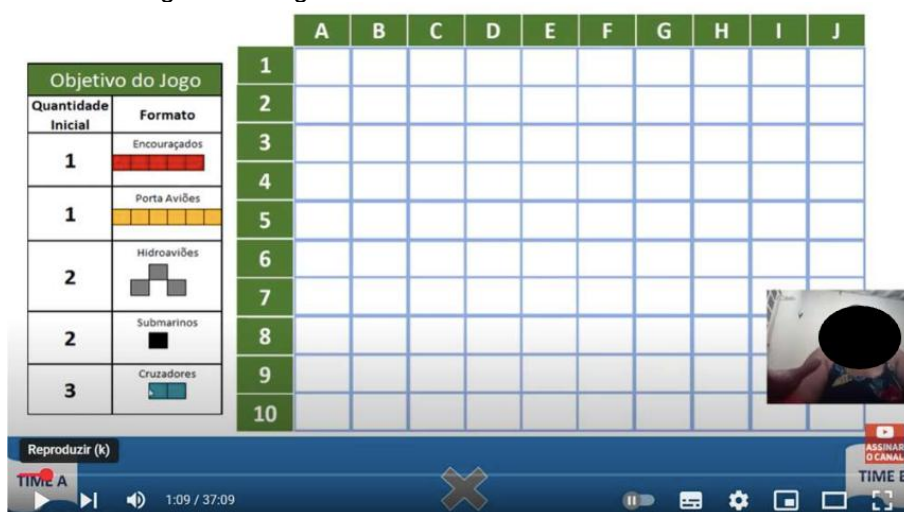
De maneira geral, cada jogo do canal Studio Office possui seu enredo e suas histórias, com objetivos claramente definidos e de fácil percepção.

<sup>7</sup> Vídeo disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=nZmaFLg\\_xE0](https://www.youtube.com/watch?v=nZmaFLg_xE0)

Percebe-se que esses objetivos são estruturados de maneira a incentivar a progressão e o engajamento dos jogadores.

No jogo “Batalha Naval” a clareza dos objetivos facilita a compreensão das metas a serem alcançadas, tornando a experiência do jogo mais envolvente e gratificante. A Figura 10 ilustra esse cenário do jogo.

Figura 10. Jogo “Batalha Naval” do canal Studio Office



Fonte: Studio Office (2025) <sup>8</sup>

As regras bem definidas servem como um alicerce que estrutura a interação dos jogadores, promovendo a transparência e a previsibilidade das ações e suas consequências (Graf, 2005).

No “Jogo da Velha Matemático”, a dinâmica competitiva entre os jogadores se estrutura por meio de um sistema de ranking progressivo, que valoriza tanto o acerto das respostas quanto a estratégia na escolha das posições no tabuleiro. A Figura 11 apresenta um exemplo de execução do jogo.

<sup>8</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OJNUX-mAKvQ>

Figura 11. Jogo da Velha Matemático do Studio Office



Fonte: Studio Office (2025)<sup>9</sup>

A competição é organizada em partidas sucessivas entre dois grupos, nos moldes tradicionais do jogo da velha, sendo que cada acerto em uma operação matemática permite ao time marcar uma posição com sua respectiva cor (azul ou vermelha). A cada rodada vencida, isto é, quando uma equipe consegue alinhar três símbolos iguais na horizontal, vertical ou diagonal, o grupo pontua, e tal pontuação é registrada visualmente em um painel, fortalecendo a noção de progressão e desempenho.

Em situações de empate, em que nenhuma equipe alcança a sequência vitoriosa, é atribuído um ponto neutro (cor preta), indicando que a rodada terminou sem vencedores. Esse mecanismo de pontuação acumulativa culmina na vitória do grupo que alcançar a maior quantidade de acertos ao final da sequência de jogos.

Assim, o ranking nesse contexto se estabelece pela quantidade de acertos matemáticos e pela capacidade de antecipação e estratégia dos jogadores, promovendo uma experiência lúdica com ênfase no raciocínio lógico e na competição.

Diante da análise apresentada, a gamificação aplicada nos jogos do Studio Office — por meio de mecânicas como pontuação, desafios progressivos, recompensas imediatas e elementos narrativos imersivos — pode contribuir para

<sup>9</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YNp4yFIXB38>

o engajamento e a motivação dos estudantes e estrutura uma jornada de aprendizagem ativa e significativa.

A combinação estratégica desses elementos, aliada a um design visual intuitivo e a regras claras, quando analisados os contextos educacionais por professores pode propiciar ecossistemas educacionais onde a competição saudável, a colaboração e o *feedback* contínuo reforçam tanto o desenvolvimento cognitivo quanto as habilidades socioemocionais.

Os exemplos analisados, como Tigrinho Educacional, Olimpíadas do Conhecimento e Jogo da Velha Matemático, demonstram como a gamificação, quando bem articulada, pode transformar processos educacionais em experiências lúdicas e eficazes.

## 5 CONCLUSÃO

O canal Studio Office, idealizado por Adriana Bandeira, surge como uma proposta inovadora e acessível para educadores que buscam alternativas criativas e eficazes para o ensino de seus alunos.

Ao utilizar ferramentas comuns como Excel e PowerPoint, o canal oferece soluções pedagógicas gamificadas simples e eficientes, que estimulam o aprendizado ativo e a interação.

Sua metodologia, que alia o ensino tradicional à gamificação, demonstra a importância de se adaptar às novas demandas educacionais, onde a tecnologia desempenha um papel central.

Essa metodologia apresenta potencial para tornar o processo educacional mais interativo e inclusivo, ao mesmo tempo em que amplia o repertório de recursos disponíveis para os professores em sua atuação em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BIKAS, Ioannis et al. Low Latency Feedback: Contrasting Training Outcomes of Immediate versus Delayed Feedback in Speedrunning Super Mario Bros. In: **Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction**, v. 8, n. CHI PLAY, p. 1-14, 2024.

BOROTIĆ, Gordana; JAGUŠT, Tomislav. Enhancing student engagement with personalized gamification and adaptive learning strategies. In: **2022 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)**. IEEE, 2022. p. 1-5.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

CRESWELL, John W.; CLARK, Vicki L. **Plano de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments**. 2011. p. 9-15.

GRAF, Alan. Fuzzy logic approach for modelling multiplayer game scoring system. In: **Proceedings of the 8th International Conference on Telecommunications**, 2005. ConTEL 2005. IEEE, 2005. p. 347-352.

LANGENDAHL, Per-Anders; COOK, Matthew; MARK-HERBERT, Cecilia. Gamification in higher education. Working Paper Series/Swedish University of Agricultural Sciences, Department of Economics, n. 2016: 6, 2016.

HAMARI, Juhó; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In: **2014 47th Hawaii international conference on system sciences**. IEEE, 2014. p. 3025-3034.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KHAJAH, Mohammad M. Optimizing Game Engagement via Nonparametric Models and Manipulations of Difficulty, Tension, and Perceived performance. 2017. Tese de Doutorado. University of Colorado at Boulder.

LEWIS, Zakkoyya H.; SWARTZ, Maria C.; LYONS, Elizabeth J. What's the point?: a review of reward systems implemented in gamification interventions. **Games for health journal**, v. 5, n. 2, p. 93-99, 2016.

LIEDER, Falk; GRIFFITHS, Thomas L. Helping people make better decisions using optimal gamification. In: **Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society**. 2016. p. 2075-2080.

MARANHAO, Daniel Marques; FRANCO, Artur de Oliveira da Rocha; MAIA, José Gilvan Rodrigues. Assessing Emergence and Progression in Games. In: **Proceedings of SBGames**. Sociedade Brasileira da Computação, 2016. p. 601-608.

MIRANDA, Alana Caise dos Anjos; CEDRO, Pâmala Évelin Pires; SILVA, Manassés Silva. As TICs como Aliadas do Ensino da Biologia Durante a Pandemia da Covid-19. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 25, n. 1, p. 34-39, 2024.

MORAN, José Manuel. O uso das tecnologias na educação. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 14. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008. p. 11–59.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**, [S.l.], v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001.

RAJU, Ragesh et al. Effective usage of gamification techniques to boost student engagement. **Journal of Engineering Education Transformations**, p. 713-717, 2021.

SALES, André Barros; SANTOS, Bruna Almeida; PALMEIRA, Eduardo Gabriel Queiroz. Feedback Mechanisms in Human-Computer Interaction Serious Games. In: **2022 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)**. IEEE, 2022. p. 1-6.

SILVA, Rafael Crizanto de Sousa. Mídias digitais em caráter educacional possibilidades da gamificação na educação infantil. In: PACHECO, Rafael Durant; ASSIS, Afonso Henrique Souza; SANTOS, Phelipe da Silva Santos (orgs.). **Desenvolvendo o Aprendizado: Práticas e Estratégias Educativas – Volume 2**. Editora Manual, 2024.p.85-92.

TENÓRIO, Thaís; DO NASCIMENTO BITTENCOURT, Cleonice Pereira; TENÓRIO, André. Percepções de Pesquisadores Brasileiros sobre Elementos e Estratégias da Gamificação a Serem Adotados em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. **EaD em Foco**, v. 6, n. 2, 2016.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win, revised and updated edition: The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact**. University of Pennsylvania Press, 2020.

## ANEXOS

## Apêndice A – Vídeos de Jogos produzidos pelo canal Studio Office

Título	Data de Publicação	Descrição
Game - Um contra 100	22/02/2025	Apresenta um jogo interativo inspirado no programa de televisão "Um Contra Cem". Desenvolvido no PowerPoint, o jogo permite que os participantes respondam a perguntas de múltipla escolha, competindo contra uma bancada virtual de 100 oponentes. O objetivo é eliminar o maior número possível de oponentes ao responder corretamente às perguntas, acumulando pontos ou prêmios fictícios. Este jogo é útil para fins educacionais, revisões de conteúdo ou atividades recreativas em sala de aula, promovendo o aprendizado de forma lúdica e engajante.
Torneio Matemático - Game de Tabuada Automatizado	20/11/2024	Apresenta um jogo educativo desenvolvido no PowerPoint, focado na prática e aprendizado da tabuada. Nele, os participantes competem em um torneio onde precisam responder corretamente a operações matemáticas de multiplicação. O jogo é automatizado, fornecendo feedback imediato sobre as respostas e promovendo uma experiência interativa e envolvente para reforçar o conhecimento em matemática.
Como Criar Jogos no PowerPoint Usando VBA! Transforme suas Apresentações em Jogos Interativos	04/11/2024	Apresenta um tutorial sobre como utilizar o VBA (Visual Basic for Applications) no PowerPoint para desenvolver jogos interativos. Ele demonstra técnicas para transformar apresentações tradicionais em experiências gamificadas, aumentando o engajamento e a interatividade.
Urna Eletronica Matematica - Game de matemática inspirado no evento de votação em uma urna eletônica	25/08/2024	Apresenta um jogo educativo inspirado no processo de votação em uma urna eletrônica, desenvolvido para ensinar conceitos matemáticos. Os participantes respondem a perguntas matemáticas em um formato que simula uma eleição, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente.
Game do Tigrinho Educacional	26/07/2024	Apresenta um jogo competitivo para duas equipes, com um total de 20 perguntas. O "Game do Tigrinho" é projetado para promover o aprendizado de forma lúdica, incentivando a participação ativa dos alunos em um ambiente de equipe.
Tutorial Bingo com Perguntas e Respostas no PowerPoint e Excel - Parte 01, Parte 02 e Parte 03	25/07/2024	Apresenta uma série de tutoriais que ensinam a desenvolver um jogo de bingo interativo utilizando PowerPoint e Excel. Na primeira parte são abordados os conceitos básicos e o planejamento necessário para a criação do jogo. Na segunda parte é detalhado o processo de configuração das perguntas e respostas, bem como a personalização do design do jogo. Na terceira parte é abordada a integração entre as duas ferramentas para desenvolver um jogo educativo com perguntas e respostas personalizadas.
	24/07/2024	
	23/07/2024	
Bingo com Perguntas e Respostas no PowerPoint -	18/07/2024	Apresenta um jogo de bingo editável criado no PowerPoint, onde podem ser cadastradas 40

Game editável		perguntas e respostas curtas. O jogo é projetado para ser uma ferramenta educativa interativa, permitindo a personalização conforme o conteúdo
tutorial roleta das letras	15/07/2024	Fornecer um tutorial sobre como criar uma roleta interativa com todas as letras do alfabeto no PowerPoint. A atividade é destinada à alfabetização, auxiliando os alunos a aprenderem as letras de forma divertida e envolvente.
Roleta das Letras - Atividade para Alfabetização	15/07/2024	Apresenta uma atividade interativa chamada "Roleta das Letras", desenvolvida no PowerPoint. A roleta contém todas as letras do alfabeto e é utilizada como ferramenta auxiliar no processo de alfabetização, tornando o aprendizado mais dinâmico.
Jogo de tabuleiro com tema da Páscoa 2024 - Caça aos Ovos	17/03/2024	Apresenta um jogo de tabuleiro temático da Páscoa chamado "Caça aos Ovos", desenvolvido no PowerPoint com recursos de VBA. O jogo é competitivo para três equipes e inclui um total de 21 perguntas, proporcionando uma experiência educativa e festiva.
Jogo da Velha automatizado no PowerPoint	03/03/2024	Apresenta um Jogo da Velha adaptado para gamificação no PowerPoint. Cada campo contém uma pergunta, e cada equipe é representada pelos símbolos "X" ou "O".
Game Jumanji - Jogo em tabuleiro no PowerPoint editável	28/02/2024	Apresenta um jogo inspirado no tabuleiro de Jumanji, desenvolvido no PowerPoint. É um jogo competitivo para quatro equipes, contendo 30 perguntas com alternativas
Prova do Líder em Inglês - Espanhol e Português PT - Jogo em PowerPoint Editável	22/02/2024	Apresenta um jogo inspirado no reality show Big Brother Brasil, denominado "Prova do Líder". É um jogo competitivo para três equipes, contendo 30 perguntas com alternativas.
Prova do Líder - Game inspirado no BBB	08/02/2024	Apresenta um jogo inspirado no reality show Big Brother Brasil, denominado "Prova do Líder". É um jogo competitivo para três equipes, contendo 30 perguntas com alternativas.
Você faz parte do time que tem sorte ou azar no jogo? #powerpoint #jogos #gamificação	31/01/2024	Apresenta um jogo interativo desenvolvido no PowerPoint, focado em testar a sorte dos participantes.
trava letras	08/01/2024	Apresenta uma atividade educativa desenvolvida no PowerPoint, focada em auxiliar no processo de alfabetização por meio de um jogo interativo.
Baralho Natalino - Game em PowerPoint Editável	24/11/2023	Apresenta um jogo competitivo para quatro equipes, com 20 perguntas de múltipla escolha, desenvolvido no PowerPoint com temática natalina.
Bora de Criação de Game Natalino!!! #powerpoint #cursodepowerpoint #gamenatalino	18/11/2023	Apresenta um tutorial sobre a criação de um jogo com temática natalina no PowerPoint, abordando técnicas e dicas para desenvolver games interativos.
Game Tele tubo - Editável feito no PowerPoint com VBA	04/11/2023	Apresenta o jogo "Tele Tubo", inspirado no quadro "Tele Tubo" do programa Vídeo Show. É um jogo competitivo para duas equipes, desenvolvido no PowerPoint com VBA.
Jogo da Força Editável no PowerPoint	27/10/2023	Apresenta um jogo baseado no clássico "Jogo da Força", competitivo entre duas equipes. Permite cadastrar até vinte palavras com 20 caracteres

		cada, desenvolvido no PowerPoint
Bingo Halloween apresentação	18/10/2023	Apresenta um jogo de bingo temático de Halloween, projetado para ser utilizado em atividades educativas ou recreativas durante o período do Dia das Bruxas.
Just Dance - Game Editável para qualquer conteúdo	09/10/2023	Demonstra como criar um jogo interativo no estilo "Just Dance" utilizando o PowerPoint. O jogo é editável e pode ser adaptado para diversos conteúdos educacionais ou recreativos.
folclore	15/08/2023	Apresenta um combo de jogos folclóricos: Jogo da Memória e Jogo Cata-Vento
Gamifique suas aulas com a temática do filme da Barbie	28/07/2023	Apresenta estratégias para incorporar elementos do filme da Barbie em atividades gamificadas, visando tornar as aulas mais envolventes e atrativas para os alunos.
Gamificando com a Barbie - Cabo de Guerra - Jogo editável no PowerPoint	27/07/2023	Demonstra como criar um jogo de "Cabo de Guerra" temático da Barbie no PowerPoint. O jogo é editável e pode ser utilizado para fins educativos ou recreativos.
Acampamento do Conhecimento - Jogo editável feito no PowerPoint com VBA	05/07/2023	Apresenta o jogo "Acampamento do Conhecimento", desenvolvido no PowerPoint com VBA. O jogo é editável e pode ser personalizado para diversas áreas do conhecimento.
Soletando no Google Planilhas	29/06/2023	Demonstra como utilizar o Google Planilhas para criar um jogo de soletrar palavras, proporcionando uma ferramenta educativa interativa e acessível.
De Olho na TV - Jogo recreativo sobre conhecimento de novelas de acordo com a trilha sonora	02/05/2023	Apresenta o jogo "De Olho na TV", que testa o conhecimento dos participantes sobre novelas através de suas trilhas sonoras. É um jogo recreativo que pode ser utilizado em diversas ocasiões.
Jogo da Vida	10/04/2023	Aborda o clássico jogo de tabuleiro "Jogo da Vida", explicando suas regras e estratégias, e como ele pode ser utilizado para fins educativos ou de entretenimento.
Quiz Pac - Pacman	10/04/2023	Apresenta um quiz interativo inspirado no clássico jogo Pac-Man, combinando perguntas e respostas com a mecânica do jogo original para criar uma experiência educativa e divertida.
The Wall	10/04/2023	Apresenta um jogo interativo inspirado no programa de televisão "The Wall". Desenvolvido no PowerPoint, o jogo é competitivo para duas equipes e contém 20 perguntas de múltipla escolha.
Game Campo Minado Editável no PowerPoint e VBA	13/01/2023	Apresenta um jogo baseado no clássico "Campo Minado", adaptado para o PowerPoint com recursos de VBA. O jogo é competitivo para quatro equipes e permite o cadastro de 28 perguntas
Copa do Saber 2022 - Game em PowerPoint inspirado na Copa do Mundo	06/11/2022	Apresenta um jogo competitivo entre duas equipes, inspirado na Copa do Mundo. O jogo contém 40 perguntas divididas em quatro etapas: Oitavas, Quartas, Semifinais e Finais
Cartas de Halloween - Jogo temático feito no PowerPoint com VBA	23/10/2022	Apresenta um jogo com temática de Halloween, competitivo para duas equipes. Desenvolvido no PowerPoint com VBA, o jogo proporciona uma experiência interativa e personalizada para a celebração do Dia das Bruxas.
Topa ou Não Topa - Jogo em	05/10/2022	Apresenta um jogo inspirado no programa de

PowerPoint		televisão "Topa ou Não Topa" (conhecido internacionalmente como "Deal or No Deal"), adaptado para o PowerPoint. O jogo simula a dinâmica do programa, onde os participantes escolhem maletas com prêmios variados, promovendo uma experiência interativa e divertida.
Tik Tok do Conhecimento	14/08/2022	Apresenta um jogo interativo denominado "Tik Tok do Conhecimento", desenvolvido no PowerPoint. O jogo é projetado para testar e expandir o conhecimento dos participantes de forma dinâmica e envolvente.
Tabuleiro das Expressões Numéricas	11/07/2022	Apresenta um jogo de tabuleiro focado em expressões numéricas, desenvolvido no PowerPoint. O jogo é projetado para auxiliar no aprendizado e prática de operações matemáticas, tornando o estudo mais interativo e divertido.
Jogo criado com VBA no PowerPoint	11/06/2022	Demonstra a criação de um jogo utilizando VBA no PowerPoint, destacando as funcionalidades e possibilidades que a programação VBA oferece para o desenvolvimento de jogos interativos e personalizados dentro do PowerPoint.
Game Junino 2022 - Jogo editável em PowerPoint com VBA.	29/05/2022	Apresenta um jogo temático de festa junina, desenvolvido no PowerPoint com recursos de VBA. O jogo é editável, permitindo personalização conforme as necessidades do usuário, e é ideal para atividades educativas ou recreativas relacionadas às festividades juninas.
Jogo Cara a Cara no PowerPoint editável com placar interativo	09/05/2022	Demonstra a criação de um jogo "Cara a Cara" no PowerPoint, com um placar interativo. O jogo é editável, permitindo que o usuário personalize os personagens ou elementos conforme o conteúdo desejado, sendo útil para atividades educativas ou recreativas que envolvam identificação e associação de características.
Angry Birds - Jogo de Matemática editável no PowerPoint	17/04/2022	Apresenta um recurso educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, com o objetivo de ensinar conceitos matemáticos de forma lúdica e envolvente. Inspirado no popular jogo Angry Birds, este material é projetado para auxiliar no ensino de cálculos matemáticos, especialmente no entendimento de unidades, dezenas e centenas.
Tutorial - Combo de Páscoa - The Wall	09/04/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado no programa de TV "The Wall" e adaptado para o tema da Páscoa.
Tutorial - Combo de Páscoa - Páscoa Master	03/04/2022	O vídeo "Tutorial - Combo de Páscoa - Páscoa Master" apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado no formato de caça-níquel e adaptado para o tema da Páscoa.
Tutorial - Combo de Páscoa - Caça aos Ovos	30/03/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, com o objetivo de tornar o aprendizado mais envolvente durante o período da Páscoa. Inspirado na tradicional brincadeira de caça aos ovos, o jogo propõe que os alunos sigam pistas e resolvam desafios para encontrar ovos escondidos

Combo de Jogos com tema da Páscoa	27/03/2022	Apresenta um conjunto de jogos educativos desenvolvidos no PowerPoint, com o objetivo de proporcionar atividades lúdicas e interativas durante o período da Páscoa.
Jogo Cooperativo - Pista de Corrida	16/03/2022	Apresenta um recurso educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, com o objetivo de promover o aprendizado colaborativo entre os alunos. No jogo, a turma deve responder corretamente a uma série de 10 perguntas com três alternativas cada para avançar em uma pista de corrida virtual. Em caso de erro, os participantes são direcionados ao "Pit Stop", onde recebem feedback antes de retornar ao jogo.
Torta na Cara no PowerPoint - Gamificação	06/03/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado no quadro televisivo "Torta na Cara". Neste jogo competitivo, duas equipes se enfrentam em rodadas de perguntas, onde apenas um participante de cada dupla responde, promovendo a avaliação individual do conhecimento dos alunos. O recurso permite a inserção de até 30 perguntas personalizadas
Quiz Master - Uma gamificação feita inspirado no Coin Master	01/03/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado no popular jogo móvel Coin Master. Neste jogo, os participantes giram uma roleta virtual para determinar ações como ataques, defesas ou ganhos de moedas
Quiz Temático - Carnaval ( Frevo)	23/02/2022	Apresenta um jogo competitivo desenvolvido no PowerPoint, com 32 perguntas de múltipla escolha sobre o tema do frevo, ritmo tradicional do carnaval pernambucano. A cada resposta correta, a equipe participante gira uma sombrinha virtual que determina a pontuação recebida.
Tutorial - Caça - Níquel no Excel	16/02/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no Excel, inspirado nas tradicionais máquinas caça-níqueis. Neste jogo, os participantes giram uma roleta virtual para determinar ações como ataques, defesas ou ganhos de moedas, promovendo o aprendizado de forma lúdica e envolvente.
Tutorial Caça Níquel em PowerPoint	10/02/2022	Apresenta um jogo educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado nas tradicionais máquinas caça-níqueis. Neste jogo, os participantes giram uma roleta virtual para determinar ações como ataques, defesas ou ganhos de moedas
Jogo da Garrafa	29/01/2022	Apresenta um recurso educacional interativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado na tradicional brincadeira de girar a garrafa. O jogo contém 20 slides com perguntas, onde uma garrafa virtual gira e, ao parar, determina qual pergunta será respondida pela equipe ou aluno selecionado.
Transformando jogo ASMD feito no PowerPoint em Excel.	24/01/2022	Apresenta um tutorial detalhado sobre como adaptar o jogo educacional ASMD — que trabalha as quatro operações matemáticas: adição, subtração, multiplicação e divisão — do PowerPoint para o Excel. A transição permite aproveitar as

		funcionalidades do Excel, como fórmulas e validações de dados, para criar uma versão interativa e automatizada do jogo.
Jogo da ASMD no PowerPoint - Jogo de Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão	15/01/2022	Apresenta um jogo educacional desenvolvido no PowerPoint, focado nas quatro operações matemáticas básicas: adição, subtração, multiplicação e divisão. O objetivo é estimular o raciocínio lógico dos alunos, desafiando-os a resolver questões de forma rápida e precisa.
Transformando jogos antigos - QUIZ Roleta no PowerPoint	10/01/2022	É demonstrado como adaptar jogos antigos em um formato de quiz com roleta utilizando o PowerPoint. O tutorial ensina a configurar a roleta e integrar perguntas personalizadas ao jogo.
Caça aos Pokémons	09/01/2022	Apresenta um jogo educativo inspirado no universo Pokémon, adaptado para o PowerPoint. Utilizando estratégias semelhantes às do Banco Imobiliário, os alunos são desafiados a capturar o maior número possível de Pokémons, acumulando pontos de experiência.
Duelo entre equipes	09/01/2022	Mostra um jogo de perguntas e respostas em formato de duelo, onde duas equipes competem entre si. Cada equipe responde a perguntas alternadamente, promovendo a revisão de conteúdos.
Formando Palavras com Áudio (Português, Inglês e Espanhol). Jogo editável em PowerPoint	03/01/2022	É apresentado um jogo desenvolvido no PowerPoint que auxilia no aprendizado de vocabulário em três idiomas: português, inglês e espanhol. O jogo utiliza áudios para pronúncia das palavras, e os alunos devem formar as palavras corretamente com base no que ouvem.
Combo Natalino - Prova do Caminho Natalino	21/12/2021	Apresenta um jogo educacional desenvolvido no PowerPoint com temática natalina. No jogo, os participantes percorrem um caminho em formato de árvore de Natal, respondendo a perguntas para avançar.
Combo Natanlino - Dobble	17/12/2021	É demonstrado um jogo inspirado no clássico "Dobble", adaptado para o tema de Natal. Os jogadores devem identificar rapidamente símbolos natalinos iguais entre cartas, promovendo agilidade mental e atenção.
Combo Natalino - RODA A RODA	10/12/2021	Apresenta uma versão natalina do jogo "Roda a Roda", desenvolvido no PowerPoint. Composto por 20 perguntas, o jogo desafia equipes a responderem corretamente para acumular pontos.
Combo Natalino - Amigo Secreto	07/12/2021	Mostra um jogo interativo de "Amigo Secreto" com temática natalina, criado no PowerPoint. Com 24 perguntas de múltipla escolha, o jogo visa promover a integração entre os participantes
Combo Natalino - 4 Jogos temáticos em PowerPoint	03/12/2021	São apresentados quatro jogos com temática natalina desenvolvidos no PowerPoint. As atividades incluem desafios variados que estimulam o raciocínio e a colaboração entre os participantes.
Jogo de Tabuleiro no PowerPoint - Corrida de Moto	22/11/2021	Apresenta um jogo de tabuleiro digital com temática de corrida de motos, desenvolvido no PowerPoint. Duas equipes competem respondendo a perguntas para avançar no percurso, combinando

		conhecimento e estratégia.
Como fazer Jogo dos Sete Erros no PowerPoint - Gamificando Jogo dos Sete Erros - Parte 1 - Gamificando Jogo dos Sete Erros Parte 2	19/11/2021	É mostrado como gamificar o tradicional jogo dos sete erros utilizando o PowerPoint. A segunda parte do tutorial foca em técnicas avançadas para tornar a atividade mais interativa.
	17/11/2021	Introduz a primeira parte do tutorial sobre como transformar o jogo dos sete erros em uma atividade gamificada no PowerPoint. São apresentadas as etapas iniciais para criar o jogo.
	15/11/2021	Ensina passo a passo como criar o jogo dos sete erros no PowerPoint. São abordadas técnicas de inserção de imagens, animações e interações para desenvolver uma atividade educativa.
Game do Milhão - Jogo Cooperativo em PowerPoint.	09/11/2021	Apresenta um jogo cooperativo desenvolvido no PowerPoint, inspirado no formato do programa "Show do Milhão". Os participantes respondem a perguntas de múltipla escolha, acumulando pontos em equipe.
Gamificando com o SONIC - Jogo em PowerPoint - 3 Jogos em 1	30/10/2021	São apresentados três jogos interativos no PowerPoint com a temática do personagem Sonic. As atividades incluem desafios de perguntas e respostas
tutorial escape halloween	16/10/2021	Demonstra como criar um jogo de "escape room" com temática de Halloween no PowerPoint. Os participantes devem resolver enigmas e desafios para "escapar" da sala virtual.
Jogo de Tabuleiro Ludo com tema de Halloween no PowerPoint	12/10/2021	É mostrado um jogo de tabuleiro estilo Ludo com temática de Halloween, criado no PowerPoint. Os jogadores avançam no tabuleiro ao responderem corretamente às perguntas
Jogo de Tabuleiro UNO com tema de Halloween feito no PowerPoint	10/10/2021	Apresenta uma versão do jogo de cartas UNO com temática de Halloween, adaptado no PowerPoint. As cartas possuem desafios e perguntas.
Halloween - Jogo da Memória com História	06/10/2021	É demonstrado um jogo da memória com temática de Halloween, desenvolvido no PowerPoint. Além de encontrar os pares, os jogadores acompanham uma história interativa
Combo de jogos	05/10/2021	Apresenta um conjunto de jogos educativos desenvolvidos no PowerPoint, abordando diferentes temáticas e dinâmicas.
QUIZ POP IT - Jogo matemático competitivo	08/09/2021	Apresenta um jogo de perguntas e respostas com temática de "Pop It", desenvolvido no PowerPoint, focado em conteúdos matemáticos
Scrabble - Palavra Cruzada no Excel	27/08/2021	É demonstrado um jogo de palavras cruzadas no estilo Scrabble, desenvolvido no Excel. Os jogadores formam palavras utilizando letras disponíveis.
Atividade com música no PowerPoint- Inglês com música	23/08/2021	Apresenta uma atividade educacional que utiliza músicas em inglês para auxiliar no aprendizado do idioma. Através do PowerPoint, são propostas tarefas interativas que envolvem a audição e compreensão de letras musicais
QUIZ Editável - com tema das Olimpíadas	08/08/2021	Apresenta um quiz interativo com temática olímpica, desenvolvido no PowerPoint. Composto por 30 perguntas, o jogo permite a participação de até três equipes, que competem entre si para conquistar

		medalhas virtuais
Jogo Soletrando - Editável no PowerPoint	30/07/2021	Inspirado no famoso quadro televisivo "Soletrando", este vídeo mostra um jogo adaptado no PowerPoint onde os participantes devem soletrar corretamente as palavras apresentadas. A atividade visa aprimorar a ortografia e o vocabulário dos alunos.
Jogo da Velha Triangular	22/07/2021	Apresenta uma variação do tradicional jogo da velha, utilizando um tabuleiro em formato triangular. A adaptação proporciona novas possibilidades estratégicas. Desenvolvido no Power Point.
Gamificando com o jogo Street Fighter	10/07/2021	É demonstrado como incorporar elementos do clássico jogo de luta "Street Fighter" em atividades educacionais gamificadas. Desenvolvido no Power Point.
Gamificando um jogo de Futsal	06/07/2021	Mostra a criação de um jogo gamificado baseado no futsal, onde duas equipes respondem a perguntas para avançar no placar, com um total de 40 questões. Desenvolvido no Power Point.
Tutorial Jogo da Vida - Jogo Monetário	11/06/2021	É apresentado um jogo educativo baseado no "Jogo da Vida", adaptado para ensinar conceitos financeiros. Os participantes tomam decisões sobre carreira, investimentos e despesas. Desenvolvido no Power Point.
Game Junino - Argolas do Saber	08/06/2021	Apresenta um jogo temático de festa junina, onde os participantes lançam argolas em alvos numerados, respondendo a perguntas correspondentes. Desenvolvido no Power Point.
Game Junino - Boca do Palhaço	04/06/2021	Apresenta uma versão digital do tradicional jogo "Boca do Palhaço", adaptado para o ambiente virtual. Desenvolvido no PowerPoint, o jogo permite que os participantes lancem bolas virtuais na boca do palhaço
Game Junino - Pescaria	03/06/2021	É demonstrada uma versão digital do clássico jogo de pescaria, utilizando o PowerPoint como plataforma. Os participantes podem "pescar" virtualmente
Game Junino - Tiro ao Alvo	31/05/2021	Apresenta uma adaptação digital do jogo "Tiro ao Alvo", desenvolvido no PowerPoint. Os jogadores podem mirar e atirar em alvos virtuais
Game Junino - Arraiá do Conhecimento	30/05/2021	Mostra um jogo educativo temático de festa junina, chamado "Arraiá do Conhecimento", criado no PowerPoint. A atividade combina perguntas e respostas com elementos típicos das festas juninas.
Combo Junino - 5 Games temáticos	29/05/2021	São apresentados cinco jogos temáticos de festa junina, todos desenvolvidos no PowerPoint. O combo inclui atividades como pescaria, boca do palhaço e outras brincadeiras tradicionais, adaptadas para o formato digital, facilitando a realização de festas juninas em ambientes virtuais.
Connect Four em PowerPoint	23/05/2021	Demonstra como jogar "Connect Four" (também conhecido como "Lig 4") no PowerPoint. O jogo é adaptado para a plataforma, permitindo que dois jogadores se desafiem a alinhar quatro peças consecutivas.
QUIZ com barra de progressão - Estilo TV	13/05/2021	Apresenta um quiz interativo desenvolvido no PowerPoint, com uma barra de progressão que

		simula programas de televisão.
Big Brother em sala de aula - Game em PowerPoint	08/04/2021	É apresentado um jogo inspirado no programa "Big Brother", adaptado para o ambiente escolar e desenvolvido no PowerPoint.
Escape Road	29/03/2021	Mostra um jogo de fuga chamado "Escape Road", criado no PowerPoint. Os participantes devem tomar decisões rápidas para escapar de situações desafiadoras.
Canhão, Coração e Bomba	24/02/2021	Apresenta o jogo "Canhão, Coração e Bomba", desenvolvido no PowerPoint. A atividade envolve responder a perguntas para revelar imagens ocultas.
Jogo de Tabuleiro - Super Mario	05/02/2021	Apresenta um jogo interativo com o tema do Super Mario, desenvolvido no PowerPoint, ideal para envolver alunos em atividades lúdicas com desafios e recompensas.
QUIZ - Mapa do Brasil	21/01/2021	Quiz geográfico sobre o Brasil, desenvolvido no PowerPoint, com perguntas interativas.
Prova do Caminho - Passa ou Repassa	08/01/2021	Inspirado no famoso programa televisivo, esse jogo foi criado no PowerPoint e utiliza perguntas de múltipla escolha com mecânica de avanço em trilha.
Jogo Pacman no Excel	30/12/2020	Uma recriação criativa do clássico Pacman utilizando apenas Excel.
Como fazer um Jogo de Tabuleiro "Ludo" no PowerPoint	30/12/2020	Tutorial completo para criação de um jogo de tabuleiro no estilo Ludo, usando PowerPoint, com movimentação de peças e contagem de pontos.
Jogo de Natal	30/11/2020	Jogo interativo com tema natalino foi feito no PowerPoint e visa celebrar a data com atividades e perguntas relacionadas à festividade.
Jogo Roda a Roda no PowerPoint	26/11/2020	Adaptação do programa de TV "Roda a Roda" em formato digital, usando PowerPoint, permitindo revelar letras e pontuar respostas.
Game - Trilha de Compras	21/11/2020	Jogo desenvolvido no PowerPoint que simula uma trilha de compras com perguntas e desafios, útil para aulas de matemática financeira ou educação econômica.
Quebra cabeça - Aplicação do Quebra Cabeça	08/11/2020	Apresenta como utilizar um quebra-cabeça digital no PowerPoint para fins educativos ou de recreação, com peças interativas.
	07/11/2020	Jogo de quebra-cabeça simples e interativo feito no PowerPoint, que pode ser utilizado com qualquer imagem personalizada.
Jogo das 3 pistas no PowerPoint	04/11/2020	Neste jogo, o participante deve adivinhar a palavra a partir de três pistas dadas. É totalmente editável e feito em PowerPoint.
Dominó - Fração Matemática no Power Point	31/10/2020	Jogo de dominó voltado para o ensino de frações, desenvolvido no PowerPoint, com peças digitais interativas para reforçar conceitos matemáticos.
Jogo Temático - Halloween com Perguntas e Respostas	24/10/2020	Atividade lúdica com temática de Halloween e perguntas educativas, desenvolvida no PowerPoint.
Gamificação - Batalha Naval	15/10/2020	Adaptação do clássico jogo de estratégia Batalha Naval, criado no PowerPoint, com foco em promover o raciocínio lógico e a diversão.
Palavra Cruzada Autocorrigível no Excel	27/09/2020	Palavras cruzadas interativas criadas no Excel, com validação automática de respostas usando fórmulas e formatação condicional.
Jogo - Palavra Secreta no	18/09/2020	Jogo de adivinhação de palavras escondidas com

Excel		base em dicas, construído no Excel, com foco em vocabulário e ortografia.
Como Gamificar um Jogo de Cartas "UNO"	03/09/2020	Tutorial que mostra como transformar o jogo "UNO" em uma atividade gamificada no PowerPoint, adicionando elementos educativos.
Jogo de Tabuleiro no PowerPoint	03/09/2020	Modelo de jogo de tabuleiro digital, criado no PowerPoint, com trilha e mecânicas baseadas em perguntas e sorteios.
Roleta Matemática	20/08/2020	Jogo interativo de matemática com roleta aleatória, criado no PowerPoint, para dinamizar o ensino de operações e conceitos numéricos.
Bingo de Perguntas e Respostas no Excel	15/08/2020	Bingo automatizado desenvolvido no Excel, com perguntas e verificação automática de acertos.
Como fazer um Jogo da Força no Excel	01/08/2020	Tutorial para desenvolver o clássico Jogo da Força no Excel, com uso de validações, macros e lógica condicional.
Como fazer um Jogo da Memória no PowerPoint	18/07/2020	Passo a passo para criar um jogo da memória visual no PowerPoint, usando animações e transições para revelar pares.
Jogo da Velha no PowerPoint com perguntas.	13/06/2020	Variação do jogo da velha com perguntas educativas integradas, feito no PowerPoint.
Jogo de Tabuleiro no Excel usando as Funções SE e Procv	27/05/2020	Jogo de trilha programado no Excel, utilizando as funções SE e PROCV para controle de posições, regras e desafios.

Fonte: Elaborado pelos autores