



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE ARQUIVOLOGIA: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E INOVAÇÃO DIDÁTICA

GAMIFICATION IN ARCHIVES EDUCATION: PEDAGOGICAL PRACTICES AND DIDACTIC INNOVATION

Erlani Diogo De Jesus¹

Hellinton Staevie dos Santos²

Rozineide Iraci Pereira da Silva³

RESUMO: Este artigo buscou analisar o impacto da gamificação no ensino superior de Arquivologia, alinhando o rigor técnico às demandas por inovação didática das legislações educacionais. Metodologicamente, realiza-se uma pesquisa bibliográfica qualitativa com levantamento na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI). Os resultados apontam escassez de literatura na área, destacando o ineditismo do estudo. O debate teórico demonstra que mecânicas de jogos potencializam a fixação de conceitos complexos (como temporalidade e ciclo vital) e preparam o discente para a difusão da informação. Conclui-se que a ludicidade estruturada é uma metodologia ativa viável e eficaz para a autonomia curricular.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino de Arquivologia. Metodologias Ativas.

ABSTRACT: This article aimed to analyze the impact of gamification in higher education for Archival Studies, aligning technical rigor with the demands for teaching innovation from educational legislation. Methodologically, a qualitative bibliographic research was carried out with a survey in the Information Science Database - BRAPCI. The results point to a scarcity of literature in the field, highlighting the novelty of the study. The theoretical discussion shows that game mechanics enhance the retention of complex concepts (such as temporality and life cycle) and prepare students for information dissemination. It is concluded that structured playfulness is a feasible and effective active methodology for curricular autonomy.

Keywords: Gamification. Archival Science Education. Active Methodologies.

¹ Doutoranda em Ciências da Educação, Christian Business School

² Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela MUST University.
hellinton.staevie@gmail.com.

³ Ph.D. e Doutora em Educação pela Christian Business School (CBS), com título de Doutora em Educação reconhecido pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL); Mestre em Educação pela CBS, com título reconhecido pela UFAL. Professora, orientadora e examinadora científica, com atuação em Educação Especial, Atendimento Educacional Especializado (AEE), Neuropsicopedagogia e Análise do Comportamento Aplicada (ABA). Orientadora da Christian Business School (França) e docente/tutora em programas de formação superior e pós-graduação. Diretora Cultural da Associação de Jornalistas e Escritoras do Brasil (AJEB), quadriênio 2022–2026. e-mail: rozineide.pereira1975@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O Ensino Superior e Tecnológico na área de Arquivologia enfrenta o complexo desafio de transpor um denso aparato normativo, técnico e legal para as novas gerações de estudantes de forma dinâmica e engajadora. Tradicionalmente ancorada em modelos expositivos e na memorização mecânica de conceitos rígidos, como o ciclo vital dos documentos e os critérios de arranjo e descrição, a formação arquivística frequentemente esbarra na apatia discente. Diante do perfil hiperconectado dos estudantes contemporâneos, emerge a necessidade de reconfigurar as práticas didáticas, conectando a teoria epistemológica à práxis profissional de maneira imediata e significativa.

Essa busca por modernização pedagógica não responde apenas a um anseio metodológico individual, mas atende a exigências regulatórias estritas dos Conselhos de Educação e às diretrizes da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996). As legislações educacionais vigentes preconizam a formação de sujeitos autônomos, flexíveis e dotados de pensamento crítico. Desse modo, o desenho curricular das instituições de ensino deve incorporar metodologias ativas que posicionem o discente no centro do processo de aprendizagem, preparando-o para as complexidades de um mercado de trabalho crescentemente digitalizado.

Nesse cenário de transformações, a Arquivologia consolida-se como uma área de profundo impacto social, cuja relevância demanda maior reconhecimento por parte da coletividade. Torna-se imperativo, portanto, fomentar espaços e estratégias que integrem as práticas arquivísticas ao cotidiano dos cidadãos. Sob esse viés, ações educativas direcionadas à disseminação de conceitos, aplicações e atividades da área possuem o potencial de gerar reflexos políticos, sociais e financeiros significativos na vida civil, atuando como um pilar essencial para a garantia da transparência pública e do pleno acesso à informação.

Todavia, diante da necessidade premente de expandir o conhecimento popular sobre a função social dos arquivos, emerge uma problematização essencial para o campo pedagógico: a inadequação de se limitar tais ações educativas estritamente

aos ambientes escolares tradicionais ou aos recintos físicos das instituições de custódia. Delimitar o ensino técnico de arquivos a barreiras geográficas ou a manuais estáticos restringe o potencial de difusão da informação. Torna-se fundamental questionar como as ferramentas tecnológicas atuais podem atuar na mediação cultural, aproximando o patrimônio documental da sociedade civil.

A fim de responder a esse problema, o presente artigo tem como objetivo analisar o impacto da inserção da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Arquivologia. Por meio de uma pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa e caráter exploratório-descritivo na Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), investiga-se como o transplante de mecânicas, dinâmicas e componentes de jogos pode potencializar a retenção cognitiva de teorias densas e mitigar a opacidade institucional. Justifica-se este estudo pela escassez de literatura nacional sobre o tema, posicionando-o como uma contribuição inovadora para a autonomia curricular, inovação didática e educação para a cidadania.

2 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e caráter exploratório-descritivo. Conforme asseverado por Gil (2022), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, permitindo uma cobertura muito mais ampla dos fenômenos do que aquela que poderia ser obtida diretamente.

Para garantir o rigor metodológico e a reprodutibilidade do estudo, o processo de levantamento e análise da literatura foi estruturado em quatro etapas distintas:

1. DEFINIÇÃO DOS CRITÉRIOS DE BUSCA E DESCRITORES:

A coleta de dados foi realizada em julho/2026, utilizando bases de dados de relevância científica reconhecida: o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, a Scientific Electronic Library Online (SciELO) e a Base de Dados em Ciência da Informação (BRAPCI), esta última

visando a especificidade da área arquivística. Foram adotados descritores controlados e termos livres combinados por meio de operadores booleanos (AND e OR), conforme o seguinte arranjo:

- "Gamificação" AND "Arquivologia"
- "Gamificação" OR "Arquivologia"

2. CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO:

Como critérios de **inclusão**, delimitou-se: artigos de periódicos revisados por pares publicados nos últimos 10 anos (2016-2026); textos em português, espanhol ou inglês; e que abordassem diretamente a aplicação de jogos ou gamificação no ensino de disciplinas técnicas ou de gestão documental. Foram **excluídos** os trabalhos em formato de resumos de anais de eventos, dissertações/teses (para priorizar artigos de periódicos), e artigos que discutiam gamificação na educação básica sem correlação com o ensino profissional ou de arquivos.

3. PROCESSO DE SELEÇÃO DOS ESTUDOS (TRIAGEM):

O processo de busca na base BRAPCI seguiu um afunilamento rigoroso para identificar a literatura nacional sobre o tema. Na busca avançada, utilizando os descritores nos campos de título, resumo e palavras-chave, foram obtidos os seguintes cenários:

- **Estratégia 1:** "Gamificação" AND "Arquivologia" retornou **0** artigos.
- **Estratégia 2 (Ampliada):** "Gamificação" AND "Arquivo" retornou **2** artigos focados majoritariamente em difusão e competência informacional.
- **Estratégia 3 (Escopo Pedagógico):** "Metodologias Ativas" AND "Ciência da Informação" retornou **5** artigos correlatos voltados ao ensino.

A partir desse levantamento, o fluxo de triagem e elegibilidade foi consolidado conforme detalhado no quadro abaixo:

Quadro 1 – Produções sobre a temática.

Etapa do Fluxo	Inclusão	Quantidade de Documentos
Identificação	Total de registros encontrados na BRAPCI aplicando as estratégias combinadas.	7
Triagem	Leitura de títulos e resumos para exclusão de artigos duplicados ou fora do escopo de ensino técnico/superior.	4
Elegibilidade	Artigos lidos na íntegra para verificar o alinhamento com a gamificação de conceitos normativos e pedagógicos.	3
Inclusão	Amostra final da BRAPCI que atendeu a todos os critérios e foi integrada ao corpus de análise do artigo.	2

Fonte: Autoria própria.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 O Ensino de Arquivologia no Século XXI e os Desafios Pedagógicos

A formação profissional em Arquivologia exige o domínio de um denso aparato normativo, técnico e legal. Conforme apontam Rousseau e Couture (1998) e Schellenberg (2006), a disciplina assenta-se sobre princípios rígidos, como o Princípio da Proveniência e a Teoria das Três Idades, cuja compreensão é vital para a gestão, arranjo e descrição de documentos. No entanto, o modelo tradicional de ensino expositivo dessas diretrizes frequentemente resulta em apatia discente. No contexto do Ensino Superior e Tecnológico contemporâneo, Cunha (2010) adverte que os estudantes demandam metodologias que conectem a teoria à prática de forma imediata e significativa, sob pena de esvaziamento do interesse acadêmico.

3.2 A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Fixação Conceitual

A gamificação consolidou-se como um processo metodológico e uma ferramenta estratégica de destacada relevância no cenário contemporâneo das organizações profissionais, empresariais e institucionais. Diante da progressiva digitalização social e da ubiquidade dos ambientes virtuais, a transposição de elementos e características intrínsecas aos jogos eletrônicos têm se constituído como uma alternativa inovadora não apenas para o entretenimento, mas sobretudo para a capacitação técnico-profissional e para a difusão da informação. A crescente incorporação dos preceitos do *game design* em plataformas digitais institucionais,

acompanhada pelo aumento substancial da produção científica sobre o tema em múltiplos campos do saber, confirma que as dinâmicas lúdicas desempenham papel central nas práticas modernas de gestão. Sob essa ótica, o ecossistema digital contemporâneo apresenta-se de forma onipresente, reconfigurando os modos de trabalho, as atividades de lazer e, fundamentalmente, as formas de interação entre os usuários e os sistemas de recuperação da informação.

Ela atua precisamente na arquitetura da motivação. De acordo com Deterding et al. (2011), o cerne da gamificação não reside na criação de jogos recreativos, mas no transplante de suas mecânicas para ambientes sérios. Werbach e Hunter (2012) estruturam essa abordagem em uma tríade composta por elementos dinâmicos (narrativa, restrições), mecânicos (competição, cooperação, *feedback*) e componentes (pontos, insígnias, placares). O jogo “é uma forma particular de olhar para alguma coisa, qualquer coisa.” (ABT, 1987, p.6).

No Ensino Superior, Kapp (2012) salienta que o uso desses componentes promove o “engajamento cognitivo profundo”, transformando o erro, antes punitivo no modelo tradicional, em um dado de *feedback* essencial para a progressão do estudante.

Ao transpor esses conceitos para a Ciência da Informação, percebe-se que a estrutura lógica da gamificação é altamente compatível com a natureza sistêmica da Arquivologia. A aplicação de uma Tabela de Temporalidade de Documentos (TTD), por exemplo, envolve a tomada de decisões baseada em regras estritas de prazos de guarda e destinação final (eliminação ou recolhimento). Quando essa atividade é desenhada sob a forma de uma “missão” ou de um *escape room* conceitual, em que o estudante precisa classificar os documentos corretamente para avançar de fase, a memorização mecânica é substituída pelo pensamento crítico e pela aplicação contextualizada da norma legal.

Sob esse prisma, a inovação pedagógica no ecossistema arquivístico transcende o mero cumprimento de ementas técnicas; ela dialoga diretamente com a função social dos arquivos frente à sociedade. Conforme assevera Siqueira (2022), os elementos e mecânicas baseados em jogos representam estratégias promissoras para a superação de barreiras institucionais e para a efetiva divulgação de acervos e serviços arquivísticos. O autor defende que a lógica lúdica e engajadora da

gamificação atua como um vetor de mediação capaz de dinamizar o fluxo de acesso e potencializar a própria difusão da informação custodiada. Tais vantagens de se aplicar a gamificação no ensino podem ser apreciadas na Figura 1.

Figura 1 - Benefícios da Gamificação



Fonte: elaboração própria com base em Espindóla (2016)

Nesse contexto, entende-se difusão da informação como a disseminação e o fornecimento dessa através de canais formais de comunicação, desempenhando um papel crucial na democratização do patrimônio documental. Para Bellotto (2008, p. 228)

Cabem ao serviço de difusão cultural duas vias contrárias de ação: a que lança elementos de dentro do arquivo para fora, procurando atingir um campo de abrangência cada vez mais amplo, e a que permite o retorno dessa mesma política, acenando com atrativos no recinto do arquivo.

Ao cruzar a perspectiva clássica de Bellotto (2008) com as propostas tecnológicas contemporâneas, percebe-se que a gamificação materializa perfeitamente essas "duas vias contrárias de ação". Por um lado, ao transpor dinâmicas lúdicas para ambientes digitais e redes sociais, o arquivo consegue "lançar elementos para fora", rompendo os muros físicos da instituição e alcançando um público mais amplo e diversificado. Por outro lado, a atratividade intrínseca dos sistemas gamificados funciona como o estímulo que promove o "retorno" do usuário, despertando o interesse de estudantes e cidadãos em interagir de forma ativa com os recintos reais ou virtuais de custódia documental.

Portanto, ao utilizar a gamificação em ambiente acadêmico para ensinar mecanismos complexos como a Lei de Acesso à Informação (LAI) ou critérios de arranjo e descrição, o docente não está apenas facilitando a retenção cognitiva de teorias densas. Em consonância com as premissas de Siqueira (2022), a prática pedagógica gamificada antecipa o contato do discente com as novas tendências de mediação e difusão cultural. Ao simular cenários lúdicos de busca, classificação e preservação, prepara-se o futuro arquivista para atuar na vanguarda tecnológica da profissão, utilizando o pensamento de *design* de jogos como ferramenta essencial de aproximação entre o arquivo e o cidadão contemporâneo.

3.3 Convergência e possibilidades de aplicação prática no currículo

A análise da literatura demonstra que a confluência entre jogos e arquivos pode se dar tanto em ambientes analógicos quanto digitais, a depender da infraestrutura institucional. Palomino, Nacke e Isotani (2023) apontam que dinâmicas gamificadas baseadas em narrativas de *storytelling* propicia uma abordagem personalizada e criativa para o ensino, possibilitando que os alunos se aprofundem nos tópicos de forma única, aumentando o engajamento e a satisfação deles, além de uma compreensão mais profunda do material do curso, demonstrando assim o valor e o impacto significativo em ambientes educacionais.

O quadro a seguir sistematiza as principais convergências identificadas na literatura recente sobre como correlacionar os componentes de jogos de Werbach e Hunter (2012) e Kapp (2012) aos núcleos duros do ensino arquivístico:

Quadro 2 – Comparativo entre Jogo, Arquivologia e Pedagogia.

Componente/Mecânica de Jogo	Conceito Arquivístico Alvo	Impacto Pedagógico Observado
Narrativa e Missões (Quests)	Gestão de Documentos Correntes e Intermediários	Situa o aluno no papel de gestor frente a crises realistas de acúmulo documental.
Progressão e Desbloqueio	Teoria das Três Idades e Ciclo Vital	Materializa visualmente o fluxo documental; o documento só "muda de fase" se cumprir requisitos legais.
Sistemas de Pontos e Pistas	Arranjo, Descrição e Paleografia	Estimula a acurácia técnica e a atenção aos detalhes na decodificação e indexação de suportes antigos ou digitais.

Fonte: Autoria própria.

Por fim, convém destacar o papel do professor. Como sublinham Bacich e Moran (2018), a tecnologia ou a mecânica do jogo por si só não garantem a aprendizagem. O sucesso da gamificação na Arquivologia depende do rigor no *debriefing*, o momento pós-jogo em que o docente ancora a experiência lúdica à teoria arquivística pura e às legislações vigentes. Assim, a gamificação cumpre as metas institucionais de inovação e responde satisfatoriamente aos indicadores de qualidade exigidos pelos órgãos reguladores da educação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta pesquisa bibliográfica permitiu constatar que a interseção entre a gamificação e o ensino de Arquivologia no Ensino Superior configura-se como uma estratégia pedagógica urgente diante dos desafios educacionais contemporâneos. O mapeamento da literatura evidenciou que a aparente rigidez das normas arquivísticas e o dinamismo das estruturas de jogos não são excludentes, mas

revelam uma sinergia profunda capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem.

Os dados e as discussões teóricas demonstraram que a aplicação de mecânicas de jogos, como narrativas, sistemas de pontuação e progressão por fases, atua como um catalisador de motivação intrínseca nos estudantes. Ao transpor conceitos densos, como a Teoria das Três Idades e a aplicação de Tabelas de Temporalidade, para cenários de desafios simulados, o ambiente acadêmico rompe com a passividade tradicional. Ademais, essa abordagem lúdica materializa com eficácia as duas vias da difusão cultural defendidas por Bellotto (2008), expandindo o alcance do arquivo "para fora" e atraindo o usuário "para dentro" de seus fluxos de informação.

Sob a perspectiva regulatória e legal, que norteia as diretrizes deste Conselho Estadual de Educação, a adoção da gamificação na Arquivologia responde diretamente às demandas por inovação didática exigidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e pela LDB. Demonstrou-se que as metodologias ativas, quando ancoradas por um planejamento docente rigoroso e por um *debriefing* conceitual consistente, asseguram o desenvolvimento de competências práticas indispensáveis ao futuro profissional da informação, preparando-o para atuar nos modernos ecossistemas digitais descritos por Siqueira (2022).

Como limitação deste estudo, reconhece-se o caráter eminentemente teórico da pesquisa bibliográfica em virtude da escassez de registros na base BRAPCI, o que suscita a necessidade de validações empíricas contínuas no cotidiano das salas de aula. Recomenda-se, portanto, para investigações futuras, a realização de estudos de caso e relatos de experiência quanti-qualitativos que mensurem o impacto de jogos específicos voltados à gestão de documentos digitais e à governança de dados na retenção do conhecimento a longo prazo.

REFERÊNCIAS

ABT, Clark C. **Serious games**. Lanham: University Press of America, 1987.



BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BELLOTTO, Heloísa Liberalli. **Arquivos permanentes: tratamento documental**. 5. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2008.

CUNHA, Maria Isabel da (org.). **Trajetórias e lugares da formação da docência universitária: da perspectiva individual ao espaço institucional**. Araraquara: Junqueira e Marin, 2010.

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**. Tampere: ACM, 2011. p. 9-15.

ESPÍNDOLA, Rafael. **O que é gamificação e como ela funciona?** [S. l.]: Edools, 2016. Disponível em: <https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>. Acesso em: 7 jul. 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Eliane Aparecida Galvão (org.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG, 2018.

PALOMINO, Paula T.; NACKKE, Lennart; ISOTANI, Seiji. **Gamificação narrativa para engajamento e personalização: redefinindo a experiência do aprendizado digital**. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/webmedia_estendido/article/view/25660/25476. Acesso em: 7 jul. 2026.

ROUSSEAU, Jean-Yves; COUTURE, Carol. **Os fundamentos da disciplina arquivística**. Lisboa: Dom Quixote, 1998.



SCHELLENBERG, Theodore Roosevelt. **Arquivos modernos: princípios e técnicas**. 6. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

SIQUEIRA, Marcelo Kosawa da Costa Nogueira de. **Gamificação em Arquivos: usos e possibilidades na difusão da informação**. 2022. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2022.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **Para a vitória: como o pensamento de jogos pode revolucionar seus negócios**. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: DVS Ed., 2014.