



## METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: PRÁTICAS DE GAMIFICAÇÃO NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Amanda Ramos Mustafa<sup>1</sup>  
Hellen Cristina Picanço Simas<sup>2</sup>

A gamificação integra o conjunto de metodologias ativas, tidas no ensino, como práticas inovadoras, nelas, o aluno é encorajado a ter posicionamento autônomo e protagonista em sua aprendizagem. O referido método faz uso da mecânica e estética de jogos para engajar a motivação e ações promovedoras de aprendizagem e resolução de problemas (KAPP, 2012). Assim, o objetivo deste artigo é analisar a gamificação como estratégia de ensino significativo nas aulas de língua portuguesa em uma turma de 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública na cidade de Manaus-AM. Para tanto, verificou-se na literatura, as proposições a respeito da gamificação e suas contribuições no processo de ensino. De abordagem qualitativa, esta é uma pesquisa descritiva com observação participante, utilizando a pesquisa-ação e perguntas orais abertas como procedimentos técnicos na coleta de dados (THIOLLENT, 1986). Destarte, por meio de uma oficina, intitulada “Diversidade linguística – As línguas do nosso Brasil”, os estudantes colaborativamente participaram da gamificação denominada “LiNgUiStIcAnDo”, a fim de se trabalhar a variação linguística presente na língua portuguesa (LP) e as situações de preconceito linguístico dentro e fora da escola, sob a ótica da gramática normativa da LP. Os resultados explicitaram que a gamificação aplicada ao ensino se mostra eficaz, torna a aula mais interessante e divertida. As observações e discurso dos educandos apontaram que eles sentiram motivação, prazer, interesse, engajamento, senso colaborativo e autonomia no ato de aprender em meio a desafios e competição. Além disso, a estratégia se revelou uma alternativa muniadora avaliativa para ambas as partes.

**Palavras-Chave:** Gamificação. Jogos. Ensino. Alunos

### INTRODUÇÃO

As demandas do século XXI tem impulsionado, cada vez mais, reflexões sobre a forma como pensamos a produção e aplicação do conhecimento na esfera escolar. As metodologias ativas de ensino têm ascendido como mecanismos fomentadores de uma educação centrada no aluno enquanto sujeito autônomo e protagonista no aprendizado, ou seja, retira o foco do professor e eleva a participação e senso de responsabilidade do educando nas atividades de aprendizagem.

As Metodologias Ativas “são estratégias de aprendizagem com o intuito de impulsionar o estudante a descobrir um fenômeno, compreender seus conceitos e saber relacionar suas

---

<sup>1</sup> Doutoranda do curso Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas – UFAM, e-mail: [mustafa.amanda@gmail.com](mailto:mustafa.amanda@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutora em Educação, professora orientadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Amazonas – PPGE/UFAM



descobertas com seus conhecimentos já existentes” (SILVA, 2017, p.31). Logo, esses dispositivos adquirem relevância no ensino por proporcionar ao estudante oportunidades significativas de intervenção na realidade concreta, individual ou colaborativamente no trabalho com seus professores ou demais colegas de sala, ele aprende ensinando (SANTOS, 2015).

É importante, citar que, nesse bojo, o educador, didaticamente, labora atividades para facilitar/mediar o processo de construção de conhecimento, nesse cenário, ele é denominado o mediador que conduz o estudante na aquisição de habilidades, atitudes e competências que o levem tanto a “fazer” como a “pensar” no que se faz porque, nesse nicho, ele possui problemas a resolver e decisões a tomar em função do que se propõe (SANTOS, 2015).

Dentre as propostas de trabalhos mais conhecidas e utilizadas de metodologias ativas estão: *aprendizagem baseada em projetos; aprendizagem baseada em problemas; estudo de caso; aprendizagem entre pares ou times; sala invertida e gamificação*, sendo este último, o método utilizado na proposta de pesquisa deste artigo. Assim, o objetivo geral é analisar a gamificação como estratégia de ensino significativo nas aulas de língua portuguesa (LP) em uma turma de 1º ano do Ensino médio de uma escola pública na cidade de Manaus. Para tanto, buscou-se verificar o que diz a literatura a respeito da gamificação bem como suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem.

A relevância deste trabalho nasce da intenção de se unir as reflexões e discussões sobre o fazer educação, com o olhar diferente da perspectiva do ensino centrado no professor e passividade do aluno que, infelizmente, ainda perdura em plena era globalizada. Assim, esta é uma forma de gerar despertamento positivo a respeito das novas formas de aprendizagem na educação básica, nesse caso, no ensino médio.

Seguem nas próximas seções o aporte teórico referente às postulações sobre a gamificação e suas contribuições para o ensino; a metodologia traçada para se alcançar os objetivos propostos, seguida dos resultados e discussão dos achados encontrados; por último, então, é explicitada as considerações finais a respeito da gamificação no processo de construção de conhecimento na disciplina de Língua Portuguesa.

## **METODOLOGIA**

Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa do tipo descritiva com observação participante, utilizando a pesquisa-ação e perguntas orais abertas como procedimentos técnicos para coleta de dados (THIOLLENT, 1986). À vista disso, a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa realizada em “estreita associação à uma ação resolução de um problema coletivo e no qual os



pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 1986, p.14). Nesta mesma direção, Elliot (2000) e Gil (2008) também entendem a pesquisa-ação como um método participativo e totalmente colaborativo entre as partes envolvidas, permite um melhor entrosamento tanto entre os membros da pesquisa como com o objeto pesquisado por meio do processo de reflexão e ação contínua entre seus participantes no transcorrer de todas as atividades estabelecidas.

Isto posto, a ideia foi envolver, colaborativamente, os estudantes na atividade gamificada denominada LiNgUiStIcAnDo, praticada em uma oficina intitulada “Diversidade linguística – As línguas do nosso Brasil”, realizada na primeira semana do mês de maio de 2019, por fazer menção a data comemorativa do dia da língua portuguesa no Brasil. O objetivo do evento foi abordar e discutir, junto aos educandos, a variação linguística existente no país e a questão do preconceito linguístico existente dentro e fora da escola quando o parâmetro comparativo deste plano, é a gramática normativa da Língua Portuguesa - LP. O game, por sua vez, foi utilizado na intenção de, ludicamente, mensurar a compreensão dos discentes sobre o que fora ensinado e dialogado. Os recursos utilizados foram: data-show, notebook vídeo e caixinha de som e diálogos impressos. Os participantes da pesquisa foram 35 alunos do 1º ano do Ensino Médio de uma escola estadual localizada na zona Centro Oeste de Manaus-AM.

A elaboração do game surgiu a partir do jogo adivinhação, o qual tem muitas versões passíveis de adaptações conforme as necessidades e as realidades dos jogadores. No geral, os jogadores são desafiados individualmente ou em grupo por algum tipo de estímulo (cartas, narrativas, mímicas e etc) dentro de um limite de tempo a adivinharem o que se pede, cada acerto tem uma pontuação e cada erro pode ter uma penalidade. O(s) ganhador(res) são obviamente os que tiverem o maior número de acertos.

Pautado nessa premissa, se delineou a oficina em 2 (dois) momentos, 1) Aula expositiva dialogada, em que se trabalhou o conceito e as considerações sobre as variações linguísticas da LP e as situações de preconceito linguístico, seguidos de alguns exemplos imagéticos e audiovisual contendo diálogos em tirinhas, memes e um vídeo humorístico. 2) A aplicação do game dividido em 3 (três) fases, cada uma representando um nível com regras computando uma pontuação. Na primeira fase, em grupo, os alunos ouviam diálogos contendo gírias e sotaques entre pessoas de diferentes lugares do Brasil, o desafio era adivinhar de que região se referia o sotaque dos falantes (10 pontos), caso o grupo errasse, os pontos iriam de forma dobrada para o que conseguisse acertar. Na segunda fase, os mesmos diálogos, de forma escrita, foram entregues as equipes que deveriam refazê-los, adaptando-os a realidade da sua cidade e região, no caso, Amazonas; a conversa que mais se aproximasse do contexto manauara ou amazonense,



teria o maior número de pontos (0-20 pontos). Na terceira e última fase, os alunos deveriam adequar o mesmo diálogo nos padrões da gramática normativa e exemplificar em que situações ou lugares poderiam ser empregados.

Desta forma, utilizou-se a gamificação para produzir o conhecimento quanto a variação linguística e conscientizar aos alunos sobre o preconceito linguístico ao priorizar como “certo” ou “errado” determinada variedade da língua em detrimento de outra. A seção seguinte descreve os resultados e discussão do game aplicado.

## **1. GAMIFICAÇÃO – ALGUMAS CONSIDERAÇÕES**

Ao longo da história, os jogos, de modo geral, sempre despertaram fascínio no homem, são artefatos que se fazem presentes na vida das pessoas desde a mais tenra infância. Analógicos ou digitais, esses mecanismos multifacetados, independentemente da idade, apeteem não só momentos recreativos como o aprendizado humano, pois se atrelam a proposta dos jogadores superarem os desafios para alcançar a condição de ganhador.

Antes de mais nada, faz-se necessário esclarecer que Gamificação ou Gamification (do inglês) difere da ação de “jogar seriamente” ou ainda de “jogos sérios”. Este último ainda que possua um caráter educativo viabilizado pela mecânica e forma de pensar como, em jogos, é centrado nas regras, pontos, recompensas e distintivos, dos jogos, é muito atrelado também à ideia básica do entretenimento. A gamificação, por sua vez, busca cuidadosamente elementos de jogos com objetivo de resolver problemas e encorajar a aprendizagem (BUSARELLO, 2016).

No ponto de vista de Kapp (2012), a gamificação é o uso dos recursos da mecânica, estética e pensamentos do jogo para engajar pessoas, motivar a ação, resolver problemas e, conseqüentemente, promover a aprendizagem. É uma metodologia que pode ser utilizada em várias áreas do conhecimento e profissões.

A gamificação defende ainda a liberdade do jogador, não se joga por obrigação ou imposição, porém por prazer, razão essa de sua participação ser voluntária, norteadas por motivos intrínsecos (do próprio sujeito em querer participar) e extrínsecos (externos, como premiação e reconhecimento) do jogador, o ambiente é primordial, precisa ser baseado nos traços dos sujeitos e prever suas atitudes. Sobre a dinâmica nesse processo Busarello (2016) afirma ainda que:



Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos (BUSARELLO, 2016, p.18).

Essa assertiva expõe a gamificação atrelada a cultura lúdica com a finalidade de resolver situações problemas de forma presencial ou virtual. Em relação a este último, sabe-se que atualmente, há uma infinidade de programas, aplicativos para celulares em formato gamificado para fins específicos de algum aprendizado. O fato é que a vida gamificada se torna parte da rotina, altera comportamentos e mobiliza novas formas de cultura, inclusive daqueles que não tem tanta afinidade com esse universo (ALVES, 2014).

## **A GAMIFICAÇÃO, NA SALA DE AULA, FUNCIONA MESMO?**

Quando se pensa em uma sala de aula de ensino médio, na maioria das vezes, além de professores e alunos, mentalmente é desenhado um quadro branco, cadeiras e mesas enfileiradas, notas e livros, isto é, um ambiente bem tradicional de ensino pautado em aulas bem expositivas centradas na figura do professor. E os jogos, será que têm espaço nessa conjuntura? Podem ser usados na produção do conhecimento ou devem ficar relegados somente ao horário de intervalos ou atividades extracurriculares por serem considerados uma atividade de diversão?

As indagações acima começam a ser respondidas ao analisar que o mundo mudou, as transformações econômicas e sociais do século XXI, teoricamente, requerem habilidades cognitivas e interação que elevem as virtudes de caráter, raciocínio lógico, inteligência emocional e de liderança no ser humano, ao invés de memorização e individualismo. Esse panorama exige das escolas preparação dos alunos em expandir suas aptidões para o trabalho com o(s) outro(s) em regime de aprendizagem colaborativa, proezas essas passíveis de alcance com a gamificação (KAGAN, 2017; BUSARELLO, 2016).

A respeito da gamificação para fins de aprendizagem Busarello (2016) aduz:

Gamification se apropria de elementos dos jogos para aplicação em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e estimular o comportamento [...] em atividades divertidas com o intuito de promover o engajamento e o aprendizado, culminando em comportamentos positivos a estas práticas (BUSARELLO, 2016, p.25).

Isso implica dizer que a linguagem gamificada, na sala de aula, permite um aprendizado contextualizado, com finalidades específicas que transpõe o entretenimento, isto porque,



segundo o mesmo autor, diferente dos jogos, a gamificação foca na resolução de problemas mediada pela cognição, interatividade, recompensas, feedbacks e afins, visando o objetivo maior, que é o aprendizado dos envolvidos no processo. Os fatores motivação e engajamento são de extrema relevância nessa proposta, são formas de energizar o aluno/jogador às direções, propósitos ou sentido aos comportamentos e às ações; O professor auxilia nesse processo.

Outra vantagem da gamificação na educação é que o desenvolvimento apropriado de um jogo, permite a produção do conhecimento em curtos períodos de tempo, efetivando a taxa de retenção de conteúdo, imbricado ao processo avaliativo, pois os mecanismos do próprio game fornecem subsídios para que os próprios estudantes e educador consigam mensurar seus níveis de aprendizado, quanto mais o feedback for positivo, o interesse e motivação dos alunos em aprender se torna algo crescente e robusto (BUSARELLO, 2016).

Vianna et.al (2013) salienta que gamificar no aprendizado, mais do que participar de um jogo, é apoderar-se de seus aspectos mais eficientes, a saber: da mecânica – formada por elementos que orienta as ações do jogador como as regras, pontos, placar e etc.; da dinâmica – viabiliza as interações entre o jogador e as regras do jogo e, estética - concerne às emoções do jogador durante a interação com o jogo; essa combinação permite obter proveito o máximo possível dos benefícios que o game pode oferecer.

É preciso estar ciente ainda que, na gamificação, a motivação no ato de jogar abrange as áreas cognitiva, emocional e social do indivíduo/aluno, que podem ser trabalhadas todas ao mesmo tempo. A área cognitiva remete à autonomia do jogador, determinada pelas escolhas e tarefas que desenvolve. O emocional diz respeito à competência desenvolvida sobre os conceitos de sucesso e fracasso na atividade. A social, por sua vez, se atrela ao relacionamento grupal dos indivíduos durante os desafios. Vale destacar que essa socialização é concomitantemente colaborativa e de concorrência, que dependendo do estímulo recebido pode gerar resultados construtivos ou destrutivos; para ser construtiva, as competições precisam ser experiências divertidas e estruturadas na ascensão positiva das relações interpessoais dos participantes (BUSARELLO, 2016).

Portanto, entende-se que a gamificação na educação faculta diferentes caminhos para o acesso ao conhecimento e, por conseguinte, ao aprendizado, bem como avaliação, uma vez que é capaz de adaptar o conteúdo de domínios específicos para diferentes perfis estudantes, lançando mão de métodos distintos para que eles possam aprender e se autoavaliarem. Desta feita, as discussões supracitadas respondem que a gamificação tem espaço e relevância pedagógica no seio escolar.



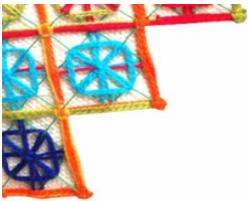
## 2.2 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados e discussões aqui apresentados são provenientes da observação participante e perguntas orais abertas, feitas durante e ao final da pesquisa-ação junto aos alunos/participantes deste estudo. Logo, o intuito com os referidos procedimentos técnicos foi verificar se os alunos obtiveram ou não aprendizado significativa, reflexiva e autônoma como fruto da inserção da gamificação na aula de língua portuguesa sobre a temática variação linguística no Português brasileiro (PB) imbricada à questão do preconceito linguístico. Os parágrafos seguintes explicitam, especificamente, os achados referentes a segunda parte da aula, o game LiNgUiStIcAnDo aplicado após o primeiro momento da oficina.

Inicialmente, dividiu-se os 35 alunos em 5 grupos de 07 componentes cada, em seguida fez-se a explanação sobre toda a dinâmica e regras do jogo. A atmosfera já era de empolgação, pois, previamente, os estudantes haviam assistido e discutido a respeito de uma reportagem e dois vídeos cômicos retirados da plataforma youtube sobre gírias e Sotaques Brasileiros. Isso demonstra a importância das ações prévias docente, que, no âmbito gamificado, antes de começar a ser o mediador do jogo, o professor deve ser um motivador “entusiasta”, em viabilizar atividades prévias desencadeadoras de empolgação e ambiente favorável para se “jogar” e motivar o engajamento (BUSARELLO, 2016).

Na primeira fase LiNgUiStIcAnDo, sem recurso visual, os estudantes ouviram duas sequências de diálogos com diferentes sotaques que, ao término e por vez, em um tempo de 30 segundos, deveriam apontar as regiões dos sotaques auscultados. Antes, porém, os “jogadores” foram alertados a não se precipitarem nas respostas a fim de evitarem as penalidades, tal diretriz os fizeram trocar ideias para concordarem entre si em relação as suas elucidações finais. Sob este princípio, refletiam, raciocinavam conjuntamente até entrarem em consenso. Ficou claro que, implicitamente, os alunos compreenderam que deveriam jogar colaborativamente; tal postura atendeu a proposta de engajamento e interativismo dentro de um percurso corporativo educacional, alcançado na medida em que os alunos/jogadores se interessam em socializar seus conhecimentos em prol da resolução de um problema buscando o êxito coletivo (ALVES, 2014).

O grau de dificuldade dos alunos/jogadores na fase 2 foi a pressão de tempo e raciocínio, em um tempo de dois minutos, deveriam adaptar as conversas recebidas, ao falar amazonense, esta tensão entre tempo e missão, estimulou prazerosamente as associações, pois se notou, no comportamento dos educandos, que durante as analogias linguísticas desta etapa, eles se



divertiam bastante. Se comprovou, então, que resolver problemas gamificando, é mediar o aprendizado pelo prazer, outrossim, tal sensação, nessas condições, não deixa de oferecer percepção de descoberta de novas realidades aos protagonistas (ALVES, 2014).

A terceira e última fase, os alunos consideraram bem desafiadora, porém alcançável. Tiveram 10 minutos para transformarem o diálogo já elaborado em “amazonês”<sup>3</sup> no nível anterior, nos padrões da gramática normativa, ao término do tempo, tinham que fazer a leitura de seus escritos e destacar quais as ocasiões das práticas sociais, a variação lida poderia ser adequada ao uso. Esse desafio despontou maior esforço cognitivo em solucionar problemas lexicais e sintáticos, haja vista, a necessidade dos educandos precisarem redobrar a atenção às normas e regras gramaticais, traçando caminhos e estratégias de retextualização das palavras e frases. Esse momento certificou que gamificar provoca ações múltiplas e autônomas, na medida em que requer engajamento individual ou coletivo no raciocínio - pensar e refletir nos meios a fim de se chegar as soluções e, nas próprias ações - executar o que se conjecturou para sanar os revezes (VIANNA, et.al, 2013).

Ao final do game, por meio de quatro perguntas, os alunos puderem expor suas opiniões sobre a experiência. Primeiramente, foram questionados quanto suas emoções durante o game, as respostas variaram entre prazer, curiosidade, expectativa, adrenalina, diversão e certa frustração quando erravam, ou não lideravam o placar, porém, essas nuances, não os impediu de adentrarem as novas experiências percebidas em relação aos falares brasileiros e o respeito à diversidade linguística. Aproveitou-se o momento, para reforçar que “perder”, também faz parte do jogo, assim como ganhar, empatar e superar, todavia, não impede o aprendizado, mas demonstra a relevância de se rever conteúdos e se autoavaliarem no processo.

Perguntou-se também se estilo do jogo LiNgUiStIcAnDo (os diálogos sonoros e escritos) auxiliou na melhor assimilação do conteúdo estudado no momento prévio ao jogo. Sobre isso, 95% da turma considerou o estilo clarificado, visto como formas de revisar o que se estudou. Os 5% restante (dois alunos) se eximiram da resposta. Esse feedback foi de extrema relevância, pois, como docentes, nos faz refletir sobre preparar as narrativas e as formas de leitura de um game, pensando no perfil do alunado a fim de promover concomitantemente encorajamento e engajamento para a aprendizagem (BUSARELLO, 2016).

A terceira pergunta focou em três aspectos, do desafio, continuidade de jogo e outros aprendizados além do conteúdo proposto. Os alunos foram unânimes em dizer que se sentiram desafiados no game e que tal condição os colocou em uma posição autônoma no esforço de

---

<sup>3</sup> Expressões e termos usados no falar amazonense. Cf. SOUZA, S. A. F. Amazonês: expressões e termos usados no Amazonas. 1. ed. Manaus: Editora Valer, 2011. v. 1. 110p.



trazer a memória, quando exigido, o conteúdo visto; embora estivessem trabalhando corporativamente, estavam cientes do empenho lógico e dialético para o benefício do todo. Concernente a continuidade, por terem considerado o game interessante e divertido, sinalizaram que se tivessem nova oportunidade, gamificariam novamente. Sobre outros aprendizados alheio ao conteúdo, pontuaram a questão de autocontrole em termos das emoções durante a competição.

O último questionamento diz respeito ao feedback dos alunos sobre o jogo, os pontos positivos e negativos, ou seja, o que tinham a colaborar para a melhoria do game. Os alunos afirmaram que, mesmo entendendo a dinâmica do jogo, sentiram falta de mais detalhamento na explicação das regras referentes as “penalidades”, mas que durante a competição compreenderam. Sugeriram também, para enriquecer mais o jogo e o conhecimento, um nível em que os grupos tivessem que elaborar e expor simulando ou teatralizando conversas dos diferentes falares do PB. Finalizaram dizendo que o jogo trouxe um senso de respeito linguístico que ainda não haviam despertado até aquele momento, perceberem que, na escola, o foco do ensino na gramática normativa, sem tanta ênfase na variedade linguística, os condiziam a pensar no português da norma culta como a língua “correta” a ser acatada.

A devolutiva dos estudantes são elementos orientadores ao trabalho docente visando melhorias aos próximos games nessa proposta didática, bem como oportuna o seu olhar de mediador do processo, em mensurar, se a estratégia promove ou não aprendizagem. Assim, ficou claro que a gamificação com os participantes alcançou seu propósito de sistematicamente, se apropriar das mecânicas, estéticas e lógica, baseadas em jogos, em prol de motivar alunos ao engajamento de ações, promovendo aprendizagem e resolvendo problemas (KAPP, 2012).

Diante dos fatos arrolados, com base na pesquisa-ação, utilizando o LiNgUiStIcAnDo e com base nas respostas dos educandos, admite-se que a gamificação, como metodologia ativa de ensino, se mostra eficaz na aprendizagem com o diferencial de agregar motivação, prazer, interesse, engajamento no ato de aprender concomitante a produção do conhecimento. Além disso, é uma alternativa muniadora para fins avaliativos que o professor pode fazer uso para mensurar a aprendizagem de seus alunos.

## CONCLUSÃO

Este artigo buscou apresentar, baseado em pressupostos teóricos e práxis docente, a relevância da gamificação como ferramenta pedagógica potencializadora no ensino e aprendizagem na disciplina de língua portuguesa. Com base nos resultados explicitados,



entende-se que a tal estratégia, como auxílio educacional, pode ser interessante, favorece o aprendizado crítico de conteúdos, desde os mais simples quanto os considerados mais complexos ou de pouco interesse por parte dos estudantes. Desta feita, essa ferramenta se aproveita do poder motivacional e divertido do universo dos jogos no sentido de solucionar problemas do mundo real (KAPP, 2012).

O LiNgUiStIcAnDo, desenvolvido a partir das premissas da gamificação, proporcionou formação educacional quanto à variação linguística do PB, tendo como parâmetro as normas de uso padrão da língua portuguesa. Facultou aos alunos a desmistificação da valorização exacerbada da gramática normativa em detrimento das demais e obtenção de subsídios críticos no sentido de saber identificar e lidar com situações de preconceito linguístico dentro e fora da escola.

A experiência mostrou ainda que as escolas públicas e seus professores precisam inserir mais as práticas gamificadas em suas atividades; solidificar a relação entre ludicidade e aprendizado, assim como fitar outras possibilidades advindas das metodologias ativas, porém, não como solução dos intempéries presentes na realidade ideológica e estrutural postas na educação brasileira, contudo, no que estiver ao alcance de pelo menos parte da comunidade escolar (escolas e docentes), observar, dentro de seus contextos, a contribuição desses aportes didáticos ao constructo educacional no cenário da vida moderna, a qual, progressivamente, é requerente de um composto formacional integrador de laborações múltiplas que englobem os atributos do individual, coletivo, intelecto, práxis, escola e cidadania.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*: um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2014.
- BUSARELLO, R. I. *Gamification: princípios e estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- ELLIOT, John. Recolocando a pesquisa-ação em seu lugar original e próprio (p. 137-152). IN GERALDI, Corinta Maria Grisolia; FIORENTINI, Dario; PEREIRA, Elizabete Monteiro de A. (orgs) **Cartografias do Trabalho docente**. Campinas: Mercado Aberto, 2000.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.
- KAPP, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA. Pfeiffer, 2012.
- SANTOS, C. A. M. dos. **O uso de Metodologias Ativas de aprendizagem a partir de uma perspectiva interdisciplinar**. In: Congresso Nacional de Educação, 12, 2015, Curitiba PR.



Anais... Curitiba PR, 2015, p. 27202-27212. Disponível em <[http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20543\\_10759.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/20543_10759.pdf)>. Acesso em 13/06/2020.

SILVA, A.; GARCIA, Ana Flávia Gomes; RIBEIRO, S.F. da C. ; JESUS, S. F. **Metodologias Ativas: um desafio para o trabalho da Orientação Educacional.** In: SILVA, Andreza Regina Lopes da; BIENGIN, Patrícia; BUSSARELLO, Raul Inácio. (Org.). Metodologia ativa na educação (E-Book). 1ªed.São Paulo: Pimenta Cultural, 2017, v., p. 29-47.

KAGAN. Spencer. **Os desafios da educação do século XXI.** Centro do Professorado Paulista. Portal do Professor. Disponível em: <https://www.cpp.org.br/informacao/ponto-vista/item/10499-os-desafios-da-educacao-dos-seculo-xxi>. Acesso: 14.06.20.

THIOLLENT, Michel, 1947-T372m **Metodologia da pesquisa-ação** / Michel Thiollent. -São Paulo: Cortez : Autores Associados, 1986 (Coleção temas básicos de pesquisa-ação).

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, Inc.:** Como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.