

# REVISTA TÓPICOS

---

## METODOLOGIAS ATIVAS: A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

DOI: 10.5281/zenodo.13047581

Elisangela Maria da Silva<sup>1</sup>

Ismone Tagino de Lima Fortes<sup>2</sup>

Lucineide Silva de Araújo<sup>3</sup>

### RESUMO

Este estudo aborda em sua discussão a temática das metodologias ativas tendo como objeto de pesquisa, a gamificação. A gamificação é um método ativo que condiciona o educando a desenvolver ativamente as situações propostas em prol do alcance de metas e de aprendizagens. Este estudo tem como objetivo geral investigar a gamificação analisando como este método ativo se estrutura e suas contribuições para o desenvolvimento do estudante, tem como objetivos específicos, conceituar a gamificação, identificar seus elementos constitutivos e refletir sobre o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. a questão que orienta o desenvolvimento deste estudo é: Como a gamificação, enquanto metodologia ativa, influencia o engajamento? No desenvolvimento do estudo, foi utilizada a pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa. Como ferramenta de ensino que faz parte das metodologias consideradas ativas, a gamificação é marcada pela dinâmica, mecânica e sistematização

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

próprias dos jogos, porém transpostos para as finalidades educativas. Seu uso na mediação pedagógica apoia-se na motivação e no engajamento dos educandos nas propostas e com os demais. Ao longo do desenvolvimento das atividades ou situações propostas os estudantes além de serem estimulados pelo contexto global da gamificação, mobilizam os conhecimentos prévios, adquirem novos e aprimoram habilidades e competências psicológicas, cognitivas e emocionais.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem. Gamificação. Sistemática. Mecânica.

## ABSTRACT

This study addresses the theme of active methodologies with gamification as the object of research. Gamification is an active method that conditions the learner to actively develop the proposed situations in order to achieve goals and learning. This study has as its general objective to investigate gamification analyzing how this active method is structured and its contributions to the development of the student, it has as specific objectives, to conceptualize gamification, identify its constitutive elements and reflect on the use of gamification in the teaching-learning process. the question that guides the development of this study is: How does gamification, as an active methodology, influence engagement? In the development of the study, bibliographic research was used, with a qualitative approach. As a teaching tool that is part of the methodologies considered active, gamification is marked by the dynamics, mechanics and systematization of games, but transposed to educational purposes. Its use in pedagogical mediation is based on the motivation and engagement of

# REVISTA TÓPICOS

---

students in the proposals and with others. Throughout the development of the proposed activities or situations, students, in addition to being stimulated by the global context of gamification, mobilize previous knowledge, acquire new ones, and improve psychological, cognitive, and emotional skills and competencies.

Keywords: Teaching and Learning. Gamification. Systematics. Mechanics.

## 1 INTRODUÇÃO

A educação pós-entrada no século XXI, em virtude dos impactos das últimas transformações no âmbito da tecnologia da informação e comunicação, esboçou uma preocupação maior com a inserção da tecnologia no espaço escolar, sobretudo na mediação pedagógica, atrelada de forma direta aos métodos de ensino. A integração das tecnologias digitais na educação é essencial para promover um ensino mais dinâmico, interativo e alinhado às demandas da sociedade contemporânea, potencializando o processo de aprendizagem (Moran, 2015),

É nesse contexto que as metodologias e a aprendizagem ativa adquirem maior relevância, entendidas como primordiais por retirar o aluno da condição de aprendiz passivo, concedendo-lhe a possibilidade de protagonizar seu desenvolvimento e seu aprendizado. De acordo com Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas são fundamentais para promover um ambiente educacional em que os estudantes são incentivados a participar ativamente do processo de aprendizagem, desenvolvendo autonomia, pensamento crítico e habilidades colaborativas.

# REVISTA TÓPICOS

---

A transição de um modelo tradicional para um modelo mais dinâmico e interativo representa uma mudança significativa na pedagogia contemporânea, que busca integrar ferramentas tecnológicas para enriquecer a experiência educacional. Frente à existência de diversos métodos ativos a gamificação emerge como um objeto de estudo particularmente interessante.

Enquanto metodologia inovadora, a gamificação muitas vezes é erroneamente confundida com a simples introdução de jogos na sala de aula. No entanto, sua dinâmica e aplicação vão muito além disso. Nesta perspectiva, a questão que orienta o desenvolvimento deste estudo é: Como a gamificação, enquanto metodologia ativa, influencia o engajamento e a motivação dos alunos no processo de aprendizagem em ambientes educacionais?

A gamificação envolve a aplicação de elementos e princípios de jogos em contextos educacionais para engajar os alunos, motivá-los e facilitar a aprendizagem. Para colocá-la em prática de maneira eficaz, é necessário um profundo entendimento de sua sistemática, que inclui a definição clara de objetivos, a criação de desafios adequados e a implementação de mecanismos de feedback que promovam o progresso contínuo dos alunos.

Este estudo tem como objetivo geral investigar a gamificação analisando como este método ativo se estrutura e suas contribuições para o desenvolvimento do estudante. Busca-se, a priori, conceituar a gamificação, identificar seus elementos constitutivos e refletir sobre o uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

Esse estudo envolvendo as metodologias ativas com ênfase na gamificação, é uma escolha que se fundamenta na relevância contemporânea do impacto positivo dessa abordagem no ensino e na aprendizagem. A discussão coloca em pauta uma temática que favorece a prática docente e ressignifica o ensino, tornando o aprendizado mais qualitativo, atraente, estimulante e, principalmente, mais ativo. Afinal, é papel de a escola buscar continuamente o desenvolvimento de práticas que promovam o protagonismo do estudante.

Portanto, explorar e implementar a gamificação na educação representa um passo significativo rumo à modernização do ensino e ao fortalecimento do papel ativo dos alunos no processo educacional. Este estudo espera não apenas contribuir para a compreensão teórica da gamificação, mas também fornecer insights práticos que possam ser aplicados por educadores que buscam inovar e enriquecer suas práticas pedagógicas.

O estudo se desenvolveu mediante a realização de pesquisa bibliográfica de natureza qualitativa, que demandou o levantamento de estudos no Google Acadêmico, em revistas eletrônicas, selecionando artigos, ebooks bem como, outras modalidades de estudos que trouxessem credibilidade à discussão proposta. De acordo com Marconi e Lakatos (2003), a pesquisa bibliográfica é fundamental para a obtenção de um panorama abrangente e atualizado sobre o tema, além de permitir a identificação de lacunas e novas perspectivas de investigação.

Nesta ótica, o estudo contou com a contribuição de teóricos como Alves (2014), que explorou os impactos da gamificação no engajamento dos

# REVISTA TÓPICOS

---

alunos; Burke (2018), que discutiu as estratégias para implementar a gamificação no currículo escolar, proporcionando uma visão abrangente dos benefícios e desafios da gamificação na educação e Ramos e Cruz (2018), que analisaram os resultados da aplicação de jogos educacionais em diversas disciplinas. A abordagem qualitativa permitiu uma análise profunda e contextualizada das informações.

A gamificação, ao transformar a sala de aula em um espaço de aventura e descoberta, pode incentivar os alunos a assumirem um papel mais ativo em seu processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais como a colaboração, a resolução de problemas e o pensamento crítico.

## 2 METODOLOGIAS ATIVAS

Os métodos de ensino sempre foram objeto de discussão de teóricos e pesquisadores do âmbito da Educação. Foram e ainda são. A justificativa para essa constante preocupação reside no fato de que, para ensinar ou mediar os conhecimentos em sala de aula, é responsabilidade de o docente definir ou escolher durante o planejamento das aulas, quais métodos, estratégias e recursos o mesmo necessitará para orientar o processo de ensino e aprendizagem.

Ao longo do desenvolvimento da Educação, muitos métodos de ensino vieram fazendo partes do cotidiano das escolas, estes, estavam de certa forma articulados com cada teoria ou abordagem de ensino vigente. Conforme o tempo foi passando, o conceito de criança e de sujeito aprendiz se amplia e, em lugar de um ser passivo, o educando passa a ser

# REVISTA TÓPICOS

---

reconhecido como ser ativo, podendo assim, construir de forma mais influente o seu aprendizado.

É nesta ótica que os métodos ativos adquirem maior relevância, vistos como uma inovação para o processo de ensino e aprendizagem, onde o docente, mediante os conteúdos a serem mediados, escolhe a melhor metodologia para que seja oportunizada aos educandos situações de aprendizagens através das quais os alunos irão aprender com maior autonomia, tornando-se figurante em seu processo de apreensão, compreensão, desenvolvimento de competências e habilidades e aquisição de saberes.

Nessa ótica, as metodologias ou métodos ativos podem ser descritas como o ponto de partida para o avanço nos processos de reflexão, integração cognitiva, socialização, dentre outras habilidades (Moran, 2015). E, o autor afirma ainda que grande responsabilidade do docente - do seu compromisso com a educação, os educandos e sua aprendizagem.

A proatividade mencionada se articula com a educação ativa, da qual se originou o trabalho com as metodologias ativas, envolve conceitos mais antigos, desde os estudos dos principais pensadores da educação, embora ainda não se utilizasse o termo “metodologias ativas”, seus princípios já eram formulados como a base para uma educação voltada para a autonomia (Beck, 2018).

Considera-se que as metodologias ativas estejam relacionadas, mais à postura do educador, o que pressupõe também por parte do docente um a

# REVISTA TÓPICOS

---

observação dos métodos de avaliação, devendo ser valorizado sempre, aquilo que o aluno traz suas experiências prévias, toda a sua bagagem de cultura, a sua leitura de mundo para que se possa personalizar as propostas as atividades.

A personalização da aprendizagem é a base para o trabalho com uma metodologia ativa, entretanto, não há uma receita que possa ser seguida integralmente, pois seu uso irá depender da realidade e do contexto da sala de aula, porém toda proposta ativa deve primordialmente fazer sentido todos os envolvidos, para que assim, se possa garantir o protagonismo do aluno e não somente a repetição de velhos métodos. Sobre este aspecto, a aprendizagem personalizada, colaborativa e orientada com apoio de tecnologias digitais avançadas, levou ao desencadeamento de uma determinada aprendizagem que se concretiza por meio de ações devidamente planejadas e equilibradas que se sustentam em três situações de construções “individual – em que cada aluno percorre seu caminho - a grupal – em que aprendemos com os semelhantes, os pares e a orientada, em que aprendemos com alguém mais experiente, com um especialista um professor” (Moran, 2018, p. 03).

As metodologias ativas por possibilitar que os educandos atuem de forma direta sobre o aprendizado estimulam o desenvolvimento da autonomia e das competências sócios emocionais, contribui para com o desenvolvimento cognitivo, potencializa a capacidade de criar, estimula o desenvolvimento do pensamento crítico, a tomada de decisão, desenvolve a socialização e a interação, incentiva o trabalho em equipe, favorece o

# REVISTA TÓPICOS

---

desenvolvimento do respeito, da cooperação, da reciprocidade. Dentre as diversas metodologias ativas, o foco desta discussão se concentra na gamificação, apresentando inicialmente sua concepção.

## 2.1 Conceito de Gamificação e seus Elementos

Segundo Alves (2014) a compreensão do conceito de gamificação impõe a necessidade de entender o que são games. Para a autora, o jogo, está aquém de uma mera manifestação biológica, possui uma função significativa que se articula com algo que está além do próprio ato de jogar, apoia-se na visão de que o jogo exerce o papel de preparar o indivíduo para atividades que mais tarde executará.

Eis aí a aproximação dos games com a educação, pois, ao lidar com o arquétipo do jogo, com os desafios que são impostos, buscam-se estratégias para vencê-los, e nisso, aprende-se, mobiliza conhecimentos já internalizados, adquire novos, desenvolve e aprimoram habilidades, games são, portanto um terreno fértil para o desenvolvimento e para o aprendizado.

Postos isso, a gamificação como instrumento de ensino na visão dos estudiosos Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) é uma estratégia que se apresenta como em um contexto de um jogo, envolve a sistemática e a mecânica de jogar em um ambiente ou situação fora de um jogo. Gamificar na ótica escolar é sinônimo de trazer para o contexto da aula, situações nas quais se fazem presente os mesmos mecanismos de jogos para a resolução

# REVISTA TÓPICOS

de problemas, para motivar e promover o engajamento dos discentes (Burke, 2015; Vianna, et al., 2013).

É de extrema relevância a compreensão das características da mecânica, dinâmica e dos componentes para entender a articulação com a ação educativa e a aplicabilidade prática da gamificação. Cada um destes aspectos possui sub aspectos que estão apresentados na tabela 01:

Tabela 01: Aspectos e sub aspectos que integram a gamificação

DINÂMICAS	MECÂNICAS	COMPONENTES
a) Construção: estimula o pensamento criativo e estratégico por meio da restrição do caminho curto e obvio, são responsáveis por influenciar as escolhas que o jogador considera significativa;	a) Meta do jogo: é a mola propulsora que impulsiona a efetivação das ações inerentes ao jogo por parte do indivíduo, é o alvo ou o desígnio a ser alcançado;	a) Realizações: envolve a(s) recompensas recebidas após cumprir ou bem desempen

# REVISTA TÓPICOS

		har todos as atividades propostas ;
<p>b) Emoções: distintamente do que ocorre no jogo, a gamificação não causa tristeza ou alegria na mesma proporção, a aparição ou surgimento destes sentimentos está relacionada ao alcance da meta, no feedback , ou ainda, ao receber uma recompensa pelo bom desempenho ou resultados no aprendizado obtido;</p>	<p>b) Regras: define ou demarca o modo como o indivíduo deve ser portar para cumprir os desafios colocados nas situações do jogo, fornecem as orientações do pode ou não ser realizado e como, de que modo realizar, em vista disso, incita os alunos ao pensar e ao agir de maneira criativa e estratégica;</p>	<p>b) Avatares: representação escolhida pelo jogador - imagem ou fantasia para lhe representar dentro do jogo;</p>
<p>c) Narrativa ou</p>	<p>c) Sistema de</p>	<p>c)</p>

# REVISTA TÓPICOS

<p>(storytelling): unifica os instrumentos da gamificação para dar coesão e coerência;</p>	<p>Feedbacks: via pela qual o aluno ou jogador se orienta em relação à sua posição indicativa às informações que legitimam a interação no contexto do jogo;</p>	<p>Medalhas (badges): símbolos que representam os resultados alcançados.</p>
<p>d) Progressão: diz respeito à oferta de mecanismos para que o jogador perceba seu alavancamento de um nível mais baixo para o mais alto;</p>	<p>d) Participação Voluntária: passível de ocorrer quando o aluno ou jogador se predispõe a interagir ou se relacionar com os elementos do jogo, o que demanda a concordância da meta, das regras e dos sistemas de feedbacks indicados no jogo.</p>	<p>d) Lutas com chefes (Boss Fights): situação desafiadora na qual o jogador precisa provar suas habilidades</p>

# REVISTA TÓPICOS

		es/compe tências.
e) Relacionamento; interação, engajamento entre todos os participantes – dinâmica social.		e) Coleções: Grupo de itens semelhan tes dentro do jogo;
		f) Combate: luta a ser travada;
		g) Desbloqu eio do conteúdo: Destrava mento de conteúdo,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

# REVISTA TÓPICOS

---

frente ao cumprimento de uma dada tarefa perante um empecilho imposto;

h) Doar: Probabilidade de presentear um jogador com algum elemento;

i) Placar (Leaderboard):

# REVISTA TÓPICOS

---

quadro onde se apresenta em ordem decrescente os pontos dos jogadores ;

j) Placar (Leaderboard): quadro onde se apresenta em ordem decrescente os pontos dos

# REVISTA TÓPICOS

---

jogadores  
;

k)  
Pontos:  
Ações  
realizadas  
s que  
possuem  
valor;

l) Gráfico  
social:  
Permite  
que os  
amigos  
do  
jogador  
vejam o  
que ele  
fez ou  
está  
fazendo;

# REVISTA TÓPICOS

---

			m) Bens virtuais: Itens dentro do jogo que o jogador pode obter somente de forma virtual.
--	--	--	---

Fonte: Santo; Segundo e Carvalho (2017); Vianna, et al. (2013)

Cada um dos elementos intrínsecos nas três categorias exercem uma função fundamental dentro da gamificação para que o jogo funcione de forma plena. A ausência de alguns destes elementos poderá prejudicar a operacionalidade e o alcance de aprendizagens qualitativas, daí o caráter sistemático do jogo e da gamificação. É característica do jogo, a presença de um ou mais desafios que instigam a busca para superá-lo, regras – o que é permitido e não permitido, etapas – operacionalidade do jogo por parte de um ou do grupo de indivíduo

Nesse processo, o(s) jogador(es) vivenciam diversas aprendizagens na experimentação do jogo, aprendem como jogar, o que propicia a

# REVISTA TÓPICOS

---

apropriação das situações apresentadas, mobiliza os conhecimentos que possui (prévios), em detrimento dos novos, exercita habilidades cognitivas – cria hipóteses, analisa situações, delinea caminhos que deverá seguir para alcançar o objetivo do jogo (Ramos; Cruz, 2018).

São estas características ou situações do jogo que são transpostas para a gamificação desenvolvidas no espaço escolar, a ênfase não é a competição no sentido específico dos termos “ganhar” ou “perder”, mas percorrer caminhos em busca de alcançar propósitos que envolvem uma gama de conhecimentos e com isso, potencializar o aprendizado.

Daí a importância de que as propostas de gamificação sejam sistematizadas de modo que propicie aos alunos vivenciar situações ou experiências que venham de fato, favorecer mobilização e o bom uso de conhecimentos, assegurando uma aprendizagem mais significativa (Ramos; Cruz, 2018).

## 2.2 Uso prático da Gamificação no espaço escolar

Reconhecendo a importância do uso de métodos e estratégias de ensino ativo subsidiado pelo uso da tecnologia, a gamificação, torna-se um instrumento que agrega valor ao processo de ensino e de aprendizagem, beneficiando o desenvolvimento integral do educando. No entanto, para que seu uso na prática possa ser assegurado, não basta simplesmente o docente empregar jogos em sala de aula ou propor que os alunos entrem em plataformas virtuais para jogarem, o planejamento da gamificação é um processo sistemático, rigoroso e metódico, onde todas as ações devem ser previamente pensadas e definidas despertando o interesse dos estudantes e

# REVISTA TÓPICOS

garantindo a motivação, aspectos que compõem a base da proposta gamificada.

Alves, Minho & Diniz (2014) em sua pesquisa intitulada “Gamificação: diálogos com a educação” elaboraram uma trilha que orienta o desenvolvimento da gamificação, esta trilha é demonstrada na tabela 02:

Tabela 02: Estratégia Educacional Gamificada

E T A P A	AÇ ÃO	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS
0 1	Inte ragi r co m ga mes	É essencial que o professor interatue com jogos em distintas plataformas para experimentar e compreender a coerência dos jogos e suas mecânicas.
0	Apr	Mapeie as características do público-alvo, idade,

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

2	ofu nda r o con hec ime nto dos estu dan tes	hábitos e rotina, nível de desenvolvimento, necessidades de aprendizagens.
0 3	Def inir o esc opo	Determine quais campos de conhecimento estarão envolvidos, o tema que será abordado, as competências e habilidades que serão desenvolvidas, conteúdos associados, atitudes e comportamentos que serão potencializados.
0 4	Ent end er a pro ble mát	Conjecture sobre quais dificuldades reais do dia-a-dia podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados.

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

	ica e seu cen ário	
0 5	Def inir a mis são	Determine a missão da estratégia gamificada, avalie se ela é clara, atingível e mensurável, e se a missão está favorável às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
0 6	Ela bor ar a Sto ryte llin g	Refleta sobre qual história se quer contar, planeje e elabore a narrativa, verifique se a mesma está coerente com o tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Refleta se a história tem o potencial de engajar o seu público. Raciocine se a história avigora e solidifica a história.
0 7	Esc olh er a	Defina o local da participação – casa, escola ou outro ambiente, se será empregado o ambiente da sala-de-

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

	plataforma	aula, digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
08	Produzir a mecânica e sistematizar as atividades	Defina o local da participação – casa, escola ou outro ambiente, se será empregado o ambiente da sala-de-aula, digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
09	Estabelecer	Verifique se a pontuação está contrabalançada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local, periodicidade de exposição).

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

	pon tos	
1 0	Del imi tar rec urs os	Planeje criteriosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se precisarão analisar as tarefas).
1 1	Rev er a táti ca	Verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está favorável às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e executáveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público.

Fonte: Alves, L. R. G.; Minho, M. R. S.; Diniz, M. V. C.; (2014).

# REVISTA TÓPICOS

---

Ao seguir estas etapas e as inerentes em cada ação, é possível desenvolver a gamificação, motivando os alunos, gerando engajamento, levando-os a avançar em seu desenvolvimento em múltiplas dimensões. Deste modo, é possível compreender que sem planejamento, é praticamente improvável o desenvolvimento da gamificação, é através desta ação que se estabelece o que será desenvolvido de maneira equilibrada, coerente, responsável, dotada de sentido teórico, científico e prático.

Dois critérios importantes que fazem parte da gamificação – o primeiro, volta-se para o fato de que, cada proposta, é sempre permeada por uma inovação, uma vez que foca em conteúdos e finalidades específicas - o segundo, diz respeito ao fato de que, cada gamificação embora envolva outros jogadores, possui um significado impar internalizado por cada um, uma vez que ele próprio é responsável pelo alcance dos resultados aos quais chegou, para além do placar obtidos, os aprendizados.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da pesquisa permite pontuar que, o conceito de gamificação é distinto da aceção original de jogo, volta-se para a aplicação dos elementos organizacionais dos jogos em situações de não jogos, adquiriu relevância no espaço escolar por tonar a ação aluno sobre o conhecimento, completamente ativo. Os três grandes aspectos a serem observados na elaboração e aplicação da gamificação envolvem a dinâmica, a mecânica e os componentes que se articulam e dão sentido à estratégia de gamificação.

# REVISTA TÓPICOS

---

É indispensável que o docente tome conhecimento de como desenvolver a gamificação em sala de aula, definindo as etapas, as ações e os procedimentos, para que assim garanta que os alunos terão acesso a uma estratégia que auxiliará seu desenvolvimento. A discussão realizada também colocou em destaque que a gamificação enquanto metodologia ativa é um instrumento que conduz o aluno a se tornar um agente em seu processo de aprendizagem, mas, para que assim ocorra, demanda de um posicionamento responsável por parte do docente no momento de planejar esta estratégia de ensino, de modo que, investigar, conhecer, entender e planejar resulte em ações que condicionem os alunos a alcançar a metas e os objetivos, e, principalmente conhecimentos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Flora. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al.(Org.). Gamificação na educação. (pp. 74-97) São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

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

# REVISTA TÓPICOS

---

BECK, C. Metodologias Ativas: conceito e aplicação. Andragogia Brasil Especialista em Educação de Adultos, 2018.

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS, 2015.

BUSSARELO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL.; L. M. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: Fadel, L. M.; Ulbricht , V. R.; Batista, c. R.; Vanzin, T. Gamificação na educação (pp. 11-36), (Org) - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. São Paulo: Papirus, 2015.

SANTOS, A. de O.; SEGUNDO, P. S. das C.; CARVALHO, M. R. B. de. Aplicação de Técnicas de Gamificação na Aprendizagem Preparatória para Concursos. Editor. Nuevas Ideas em Informática Educativa, Volume 13, p. 431 – 437. Santiago de Chile. 2017.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. Gamification, Inc, - Como reinventar empresas a partir de jogos. MJVPress: Rio de Janeiro, 2013.

# REVISTA TÓPICOS

---

RAMOS, D. K.; CRUZ, D. M. A. Tipologia de conteúdos de aprendizagem nos jogos digitais: o que podemos aprender? In: Ramos, D. K. & Cruz, D. M. A (Orgs.). Jogos digitais em contextos educacionais. Curitiba: CRV, 2018.

<sup>1</sup> Professora no CMEI Imaculada Conceição; Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR); Pós-graduada em Educação Infantil/Alfabetização pela Faculdade do instituto Panamericano (FACIPAN). E-mail: [elisangelafelixx@gmail.com](mailto:elisangelafelixx@gmail.com)

<sup>2</sup> Professora no CMEI Imaculada Conceição; Graduada em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR); Pós-graduada em Educação Infantil e Letramento pela Faculdade Afirmativo. E-mail: [ismonebg@hotmail.com](mailto:ismonebg@hotmail.com)

<sup>3</sup> Professora no CMEI Imaculada Conceição; Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Ciências Jurídicas e Sociais Aplicadas do Araguaia; Pós-graduada em Psicopedagogia pela Faculdade Afirmativo. E-mail: [lucidourado030@gmail.com](mailto:lucidourado030@gmail.com)