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

Caroline de Almeida Valeta

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

Active Methodology, Gamification, Teaching and Learning in the Continuing Education of Teachers

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

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva.

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

4.0 Internacional

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

Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA FORMAÇÃOCONTINUADA DE PROFESSORES

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

Data de aprovação: 14 de Agosto de 2026

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Carina Zerbetto Segato Vendrameto, Doutorado - Secretaria de Educação do Estado do Paraná

Dr. Marcio Mendonca, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 14/08/2026.

Dedico este trabalho ao meu avô materno (em memória)
que muito me incentivou a estudar e chorou orgulhoso
quando eu disse que seria professora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, princípio de toda sabedoria, pela força, discernimento, saúde, perseverança e presença em minha vida e em minha prática profissional docente, essa conexão com a espiritualidade foram o alicerce que possibilitou superar momentos de descrença pessoal e cansaço até a conclusão deste objetivo.

À minha esposa, Geisilayne Furioso de Souza, sempre constante em não me deixar titubear, por entender minhas ausências, dividir angústias, sempre reforçar que eu sou capaz, devolver-me a consciência quando era preciso e dar suporte em muitas atividades secundárias para que pudesse continuar, agradeço com amor por ser porto seguro em momentos necessários, estar ao meu lado foi essencial para que esse projeto se tornasse realidade.

Aos meus pais, Maria Rita de Almeida Valeta e Marcílio Valeta (em memória) e avós maternos, Hilda Maria de Almeida (em memória) e Antônio Francisco de Almeida (em memória), pais de criação, pelo amor, valores transmitidos e por serem a base de tudo que sou hoje, inclusive todo cuidado que tiveram comigo era tão natural que deixaram vestígios em mim do dom de cuidado e isso faz parte de minha escolha profissional docente e continua me conduzindo em muitas escolhas significativas.

Ao meu orientador, Professor Doutor Armando Paulo da Silva, pelo voto de confiança em meu projeto, pelas orientações e paciência, pelo caminho preparado e testado para que tudo desse certo, como dito pelo filósofo Bernardo de Chartres (século XII) e reforçado por Isaac Newton (1676) em sua carta a Robert Hooke: “se eu vi mais longe, foi por estar sobre ombros de gigantes” e assim alicerço meu agradecimento ao meu gigante professor orientador.

Agradeço a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN) que proporcionaram as condições presenciais virtuais síncronas para desenvolver as etapas da pesquisa. Por fim, agradeço a equipe docente, aos demais professores que fizeram parte de minha formação e aos colegas que de forma direta ou indireta compartilharam conhecimentos e auxiliaram na concretização deste ciclo, em especial, Claudinei Aparecido dos Santos e Monique Alessandra Barauna Silva, pois nossa parceria construiu muitas experiências gratificantes e a Rosana Cardoso Trindade que por muitas vezes enxergou além e viu em mim uma aluna UTFPR.

Faça o melhor, na condição que você tem, enquanto você não tem condições melhores para fazer melhor ainda. – Mário Sergio Cortella.

RESUMO

O intuito desta pesquisa é analisar as contribuições da Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) no processo de formação continuada de docentes, com a utilização da plataforma Canva para elaborar o *design* das atividades pedagógicas gamificadas, sensibilização do Google Forms e do Gemini como possibilidades para potencializar a gamificação. Para essa análise, realizou-se uma oficina de formação mediada pela pesquisadora e com intervenção prática para 30 (trinta) profissionais da educação, matriculados na disciplina Metodologias Contemporâneas de Ensino da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), sob a responsabilidade do Professor Doutor Armando Paulo da Silva, durante o segundo período do ano de 2025. Os resultados evidenciaram os impactos positivos desta metodologia aplicada, entre eles uma significativa mudança de mentalidade entre os envolvidos, por vivenciarem as propostas de forma colaborativa e apropriarem-se dos fundamentos e elementos de construção de uma gamificação, contando com o uso da plataforma Canva com ferramenta para a edição gráfica. Observou-se que a oficina conduziu um trabalho em equipe, mas também proporcionou abertura para reflexões críticas sobre a prática docente e as possibilidades de postura inovadora no dia a dia escolar, munidos de uma segurança por se apropriarem dos conhecimentos teóricos e práticos para aplicar a MAGEA de forma autônoma e consciente em sua prática docente. Por fim, é válido mencionar que essa pesquisa observa que a formação continuada de professores deve ir além da teoria e oferecer ferramentas, conhecimento prático e suporte que reduzam a distância entre novas tecnologias e o que realmente é vivido em sala de aula, para assim promover uma prática mais coerente com os desafios da educação contemporânea.

Palavras-chave: Metodologia Ativa Gamificação; Formação Continuada de Professores; Ensino e Aprendizagem; Aprendizagem Ativa.

ABSTRACT

The aim of this research is to analyze the contributions of the Gamification Teaching and Learning Active Methodology (GTM) to the continuing education process of teachers, using the Canva platform to design gamified pedagogical activities, and exploring the possibilities of using Google Forms and Gemini. To this end, a training workshop was conducted, led by the researcher and with practical intervention, for 30 (thirty) education professionals enrolled in the Contemporary Teaching Methodologies course at the Federal Technological University of Paraná (UTFPR), under the responsibility of Professor Armando Paulo da Silva, during the second semester of 2025. The results highlighted the positive impacts of this applied methodology, including a significant change in mindset among those involved, as they experienced the proposals collaboratively and appropriated the fundamentals and elements of gamification construction, using the Canva platform as a graphic editing tool. It was observed that the workshop fostered teamwork, but also provided an opportunity for critical reflection on teaching practice and the possibilities of innovative approaches in daily school life. Participants gained confidence by acquiring theoretical and practical knowledge to apply MAGEA autonomously and consciously in their teaching practice. Finally, it is worth mentioning that this research observes that continuing teacher education should go beyond theory and offer tools, practical knowledge, and support that reduce the gap between new technologies and what is actually experienced in the classroom, thus promoting a practice more consistent with the challenges of contemporary education.

Keywords: Active Methodology; Gamification; Continuing Teacher Training; Teaching and Learning; Active Learning.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Cinco fases de análise e suas interações. 32
Figura 2 – Esquematização das experiências prévias do sujeito de pesquisa..... 40

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Contato prévio dos sujeitos de pesquisa com a Gamificação. 37
Gráfico 2 – Contato prévio dos sujeitos de pesquisa com o Canva. 37
Gráfico 3 – Nível de compreensão. 45
Gráfico 4 – Segundo bloco de respostas da sensibilização, nível de satisfação. 47
Gráfico 5 – Média de satisfação por categoria na sensibilização. 47
Gráfico 6 – Avaliação da aula de MAGEA 49
Gráfico 7 – Recomendação da aula da MAGEA. 50
Gráfico 8 – Termos mais frequentes para resumir a experiência. 54
Gráfico 9 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 1. 56
Gráfico 10 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 1. 57
Gráfico 11 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 3. 58
Gráfico 12 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 3. 58
Gráfico 13 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 5. 59
Gráfico 14 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 5. 60
Gráfico 15 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 2. 61
Gráfico 16 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 2. 62
Gráfico 17 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 4. 63
Gráfico 18 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 4. 63
Gráfico 19 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 6. 65
Gráfico 20 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 6. 66
Gráfico 21 - Índice de experiência adquirida e de segurança para aplicação. 67
Gráfico 22 - Recursos e metodologias mais úteis da oficina. 69
Gráfico 23 – Estratégias de Gamificação motivadoras. 71
Gráfico 24 – Resposta do engajamento dos sujeitos da pesquisa. 75
Gráfico 25 – Escala de nota da oficina MAGEA. 76

LISTA DE QUADROS

Quadro 1– Buscas por: “Formação de Professores” e “Formação Continuada de Professores”. 20
Quadro 2 – Buscas no BDT por: “Metodologias Ativas”, “Metodologia Ativa” e “Metodologia Ativa Gamificação”. 20
Quadro 3– Buscas no BDT por: “Gamificação” e “Gamificação na Educação”. 21
Quadro 4 – Buscas no BDT por: “Canva” e “Canva na Educação”. 21
Quadro 5 – Buscas no BDT com a fusão de palavras-chaves. 21
Quadro 6 – Elementos da Gamificação e suas justificativas. 29
Quadro 7 – Codificação dos sujeitos da pesquisa. 36
Quadro 8 – Respostas sobre o uso de metodologias ativas. 38
Quadro 9 – Respostas sobre o contato com a Gamificação. 39
Quadro 10 – Primeiro bloco de respostas da sensibilização. 44
Quadro 11 - Terceiro bloco de respostas objetivas da sensibilização. 48
Quadro 12 – Bloco de aspectos positivos. 50
Quadro 13 – Bloco de aspectos que precisam de melhorias. 53
Quadro 14 – Temas norteadores escolhidos pelos grupos. 55
Quadro 15 – Organização sobre: o que levam consigo da oficina. 72

LISTA DE SIGLAS

BDT - Banco de Teses e Dissertações

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

MA – Metodologias Ativas

MAGEA – Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem

MAPEA - Momento de Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem

SP – Sujeito da Pesquisa

UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO **14**

1.1. Justificativa **16**

1.2. Objetivos da pesquisa **18**

1.2.1. Objetivo Geral 18

1.2.2. Objetivos Específicos: 18

1.3. Estrutura do trabalho **18**

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA **20**

2.1. Pesquisas sobre a formação continuada de professores que envolva Metodologia Ativa (MA), Gamificação (G) e Canva (C) **20**

2.2. Contexto da educação e seus desafios **22**

2.3. Formação continuada de professores **23**

2.4. Processo de ensino e aprendizagem **25**

2.5. Metodologias Ativas e a educação **26**

2.6. Metodologia Ativa Gamificação e a educação **28**

3. CAMINHOS METODOLÓGICOS **32**

3.1. Natureza da pesquisa **32**

3.2. *Lócus* da pesquisa e perfil dos participantes **33**

3.3. Produtos educacionais **34**

3.3. Delimitação do papel da IA **34**

4. COLETA E ANÁLISE DOS DADOS **35**

4.1. Coleta de dados **35**

4.2. Análise dos dados **35**

4.2.1 Análise da 1ª coleta de dados - Perfil do participante 36

4.2.2 Análise da 2ª coleta de dados - Sensibilização 44

4.2.3 Análise da 3ª coleta de dados - Prática em grupo 55

4.2.4 Análise da 4ª coleta de dados - Feedback da Oficina MAGEA 67

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS **77**

REFERÊNCIAS **79**

APÊNDICE A – PERFIL DO PARTICIPANTE **81**

APÊNDICE B – SENSIBILIZAÇÃO DA MAGEA **100**

APÊNDICE C – AVALIATHLON POR PARES **109**

APÊNDICE D – AVALIAÇÃO DA MAGEA **120**

APÊNDICE E – PRODUTO EDUCACIONAL 1: OFICINA MAGEA **130**

APÊNDICE F – PRODUTO EDUCACIONAL 2: ATIVIDADE GAMIFICADA **159**

1. INTRODUÇÃO

Os questionamentos iniciais que resultaram nesta pesquisa foram frutos da leitura do livro *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora*, organizado por Moran e Bacich (2018). Na obra, os autores constataram que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda. Os organizadores ainda defendem que "a aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes" (2018, p 39).

A ideia acima reforça a necessidade atual de transformar as tradicionais práticas pedagógicas optando pela utilização das metodologias ativas. O tema desta pesquisa está alicerçado em pontos estratégicos para a educação contemporânea: ou seja, os desafios enfrentados pelos professores em seu dia a dia docente, as possibilidades de inserções de metodologias ativas para aproximar o conteúdo à realidade do aluno nativo digital que sente a necessidade de ser ativo para se conectar ao novo. Inclusive ao dilema que essas mudanças causam e a resistência dos profissionais de educação que têm anos de docência para aceitarem a experimentação de uma nova metodologia, que não seja a sua, considerada assertiva por muitos anos, mas que agora enfrenta resistência e enfraquecimento dos resultados.

A discussão sobre como se familiarizar com as metodologias ativas e saber como podem ser aplicadas na prática pode dar segurança a esse profissional para inseri-las em sala de aula. Dessa forma, a formação continuada deve sensibilizar esse professor para ter segurança em aplicar as metodologias, para que assim ele dê sentido à sua prática docente e observe o que pode fazer com os desafios atuais, pois segundo Moran (2018, p. 69):

> O papel do professor hoje é muito mais amplo e complexo. Não está centrado só em transmitir informações de uma área específica; ele é principalmente designer de roteiros personalizados e grupais de aprendizagem e orientador/mentor de projetos profissionais e de vida dos alunos.

Considerando os pontos acima mencionados, esta pesquisa cunha o termo MAGEA que significa Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem, com a proposta de potencializar e inovar a educação com a gamificação inserida no processo de ensino e

aprendizagem. A metodologia ativa gamificação explicada em seu formato mais simplificado é o método que utiliza elementos comuns de jogos em um ambiente de não jogo, como a educação, em vendas, processos de emagrecimento, constância em atividade física, rotina de crianças, propósitos de vida, em mudanças de hábitos e para aprimorar pessoas ou comunidades. Com maiores detalhes, apresento e defino os termos individualmente, "ensino-aprendizagem", "metodologias ativas" e "gamificação" que unidas formam a MAGEA:

É essencial entender que o processo de ensino e aprendizagem não é unilateral e nem passivo, a construção não é apenas o professor ensinando e o aluno aprendendo, mas sim um diálogo interativo entre os dois papéis, considerando que "quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender" (Freire, 2021, p. 25). As metodologias ativas estão para definir a forma de aprender, rompendo com o tradicionalismo e focando na autonomia e protagonismo do aluno, "as metodologias ativas constituem alternativas pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem" (Valente, 2018, p. 80).

Por fim, a gamificação se encaixa como estratégia possível e eficaz dentro deste arranjo sistêmico, agregando os elementos de jogos – um sistema voluntário definido por regras e desafios - ao contexto pedagógico, que não é de jogo, para promover a aprendizagem motivada, engajada, significativa, com resolução de problemas e focada no protagonismo, "a gamificação é uma ótima abordagem para guiar as pessoas de modo que elas mudem seus comportamentos e se tornem mais eficientes" (Burke, 2015, p. 35). A pesquisa analisa a forma como formar o professor para que na prática o seu aluno consiga ser ativo, protagonista, motivado e conectado utilizando para isso os elementos da gamificação, que segundo Burke (2015) gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas.

Então, ela pode tornar a prática docente mais leve e assertiva, objetivando lidar melhor com os desafios presentes na educação contemporânea, que tornam os alunos desinteressados e o professor desanimado e cansado de tentativas sem retorno real, pois as práticas pedagógicas tradicionais já não atendem as demandas atuais de aprendizagem. É neste cenário que a gamificação se encaixa, ajudando a tornar a aprendizagem atrativa, engajadora, divertida e efetiva (Alves, 2015, p. XXII). Com base nessas contextualizações, a pergunta central desta pesquisa é: **De que forma a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) aplicada na formação continuada de professores pode proporcionar uma prática pedagógica segura e eficaz em sala de aula?**

Com base nestas ideias, a pesquisadora propõe a aplicação de uma oficina MAGEA para proporcionar a oportunidade de uma formação continuada de professores com a utilização da plataforma de *design* Canva para a produção de atividades gamificadas. E, assim observar seus resultados, envolvendo a sensibilização teórica da gamificação apoiada em Burke (2015) e Alves (2015), mas também a prática eficaz apoiada em Moran e Bacich (2018) que geram experiências, erros, acertos, descobrimentos e forma novos profissionais da educação dispostos a inovar e aplicar MAGEA em seu dia a dia. E diante da aplicação da oficina, realizar avaliação por pares, apoiada em Marques (2024) e colher os apontamentos dos professores envolvidos.

Diante do cenário apresentado e a fim de responder o questionamento apresentado, a presente pesquisa orienta-se por meio de uma abordagem qualitativa, alicerçada nas cinco fases analíticas de Yin (2016) que busca delinear uma observação do fenômeno em seu contexto real com o Momento de Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem (MAPEA) "como uma nova perspectiva de avaliação e que esta seja humanizada (...) significa que, os instrumentos utilizados tenham em sua perspectiva avaliar tanto o ensino quanto a aprendizagem e remover o contexto punitivo que está profundamente enraizado" (Marques, 2024).

Dessa forma, visando uma leitura fluida e integrada, o presente trabalho está dividido em tópicos detalhados compreendendo a justificativa, os objetivos, fundamentação teórica e metodológica, posteriormente os resultados alcançados e com eles as discussões críticas e considerações finais.

1.1. Justificativa

Ao observar o panorama nacional do século XXI é possível notar como as exigências dessa sociedade são diferentes do século passado. Os desejos humanos estão muito mais vinculados ao digital do que antes, porém, o crescimento dessa necessidade do mundo digital foi tão veloz que, como consequência, gerou uma sociedade acelerada e com informações rápidas na palma de suas mãos, caracterizando uma geração intitulada de nativos digitais. Mas na maioria das vezes a informação rápida difere de conhecimento real e é com este sujeito citado acima que o docente trabalha e precisa exercer um enorme esforço para pequenos minutos produtivos, é exatamente nesta lacuna existente que os docentes precisam de ferramentas para conseguirem bons resultados educacionais.

Em uma tentativa de observação e intervenção está justificada esta pesquisa, pensando no docente, mas também no discente, figuras protagonistas do processo de ensino e

aprendizagem. O professor que sofre inserido neste contexto pode assumir papéis distintos: entender que o momento presente exige metodologias de ensino contemporâneas, mas sem saber utilizá-las, ou então estar tão confortável com as metodologias que já utiliza por muitos anos que desenvolveu uma resistência a mudanças, por falta de conhecimento. E o aluno, independentemente da idade, que busca pelo estímulo que o conecta, que o torna protagonista, que desenvolve suas competências digitais e mesmo que de forma indireta não se interessa por metodologias tradicionais de ensino. Como defendido por Moran (2018) o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e que cada pessoa aprende o que é mais relevante e faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais.

Entretanto, não é possível obter resultados apenas mudando diretrizes e exigindo inovação se a formação continuada dos professores estiver parada ou não existir, pois é necessário que esse profissional tenha segurança e saiba colocar as inovações em prática e não apenas ouvir falar delas. Dessa forma, a MAGEA corresponde a metodologia que o professor aplica e que faz os alunos se conectarem ao novo conhecimento, mas o foco não se resume em diversão e sim alterar o cenário de alunos passivos que ouvem e no máximo reproduzem, para alunos protagonistas que são motivados a conhecer, errar e aprender com o erro, é uma resposta positiva ao que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) solicita em suas competências gerais para atividades ativas e críticas:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 7).

Justifica-se então essa pesquisa, baseada nos apontamentos acima, como a busca por apresentar como a MAGEA pode impactar a prática docente quando inserida na formação continuada de professores, e posteriormente impactar a educação sendo inserida aos poucos em sala de aula. A plataforma Canva já está presente na prática docente para preparação de slides de aula, por ser intuitiva, com materiais visualmente atraentes, integração de Inteligência Artificial (IA) e por ter a opção de ferramentas gratuitas para professores, então, tornou-se uma alternativa prática para a inserção de uma nova metodologia com o uso dela.

1.2. Objetivos da pesquisa

Na sequência, apresenta-se os objetivos geral e específicos.

1.2.1. Objetivo Geral

Analisar as contribuições da Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) para a formação continuada de professores.

1.2.2. Objetivos Específicos:

- Reconhecer e relacionar pesquisas sobre o uso de metodologia ativa gamificação e da plataforma Canva na formação continuada de professores;
- Aplicar a oficina MAGEA para docentes que estão em busca de inovar sua prática docente com a gamificação;
- Analisar os resultados apontados pelos participantes após a aplicação da oficina MAGEA na formação continuada de professores;
- Avaliar as contribuições da oficina MAGEA para a formação continuada de professores.

1.3. Estrutura do trabalho

O presente trabalho está estruturado em cinco partes.

A primeira parte apresenta o tema, o cenário, a pergunta central, a justificativa e os objetivos - geral e específicos - da pesquisa.

A segunda parte aborda a fundamentação teórica envolvendo os seguintes aspectos: estruturada como o eixo do trabalho, com citação de autores referência em metodologia ativa gamificação, no uso das metodologias ativas, em ensino e aprendizagem, em motivação, em desafios do professor contemporâneo, em educação nacional, em estrutura de análise qualitativa, e em avaliação, com o intuito que as teorias ajudarão a esclarecer o fenômeno que está sendo estudado.

Na terceira parte apresenta-se os caminhos metodológicos, bem como a sua natureza e o seu universo da pesquisa, o lócus da pesquisa, o perfil do participante. Ainda, abordamos os dois produtos educacionais resultantes desta pesquisa e o papel da IA neste trabalho.

Na quarta parte apresenta-se a estrutura de coleta dos dados para realização da pesquisa qualitativa. Para a coleta dos resultados utilizamos os seguintes instrumentos: Google Forms. Apresenta-se também a estrutura de análise dos dados coletados, considerando todas as respostas recolhidas dos participantes e analisadas com base na pesquisa qualitativa analítica e as cinco fases de Yin (2016): compilar, decompor, recompor, interpretar e concluir.

Na quinta e última parte deste trabalho, sintetiza-se as ideias em considerações finais, bem como pontos fortes, limitações que foram encontradas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Buscando sustentar a pesquisa cientificamente, a etapa abaixo detalhada dedica-se à construção de uma conexão teórica envolvendo discussões desde a formação docente e o cenário atual até a inovação pedagógica por metodologia ativa. Para esse fim, elaborou-se um caminho de reflexão que dará suporte para defender a ideia de que a MAGEA é uma estratégia potente para o processo de ensino e aprendizagem.

2.1. Pesquisas sobre a formação continuada de professores que envolva Metodologia Ativa (MA), Gamificação (G) e Canva (C)

Com o objetivo de averiguar as pesquisas que já foram realizadas sobre os assuntos aqui presentes: formação continuada de professores, metodologia ativa gamificação, o uso do Canva na educação, executaram-se pesquisas no catálogo de teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), focando em dissertações de mestrado e em teses de doutorado na área de conhecimento educação. Para a realização desta pesquisa foram utilizados os critérios, como: (a) mestrado; (b) doutorado; (c) publicações realizadas nos últimos 5 anos, disponíveis para pesquisa na CAPES (2020-2024); (d) área de conhecimento de educação; (e) formação continuada de professores; (f) estudos que abordam gamificação na educação.

A pesquisa inicial no Banco de Teses e Dissertações (BDT) da CAPES utilizou os seguintes termos: “Formação de Professores” e “Formação Continuada de Professores”, conforme Quadro 1:

Quadro 1– Buscas por: “Formação de Professores” e “Formação Continuada de Professores”.

Banco de dados	Período	“Formação de Professores”	“Formação Continuada de Professores”
BTD da CAPES	2020-2024	4.114	556

Fonte: Autoria Própria (2026)

Na segunda pesquisa no BDT da CAPES utilizou-se os seguintes termos: “Metodologia Ativa”, “Metodologias Ativas” e “Metodologia Ativa Gamificação”, conforme Quadro 2:

Quadro 2 – Buscas no BDT por: “Metodologias Ativas”, “Metodologia Ativa” e “Metodologia Ativa Gamificação”.

Banco de dados	Período	“Metodologias Ativas”	“Metodologia Ativa”	“Metodologia Ativa Gamificação”
BTD da CAPES	2020-2024	186	35	3

Fonte: Autoria Própria (2026)

Na terceira pesquisa no BDT da CAPES utilizou-se os seguintes termos: “Gamificação” e “Gamificação na Educação”, conforme Quadro 3:

Quadro 3– Buscas no BDT por: “Gamificação” e “Gamificação na Educação”.

Banco de dados	Período	“Gamificação”	“Gamificação na Educação”
BTD da CAPES	2020-2024	54	8

Fonte: Autoria Própria (2026)

Na quarta pesquisa no BDT da CAPES utilizou-se os seguintes termos: “Canva” e “Canva na Educação”, conforme Quadro 4:

Quadro 4 – Buscas no BDT por: “Canva” e “Canva na Educação”.

Banco de dados	Período	“Canva”	“Canva na Educação”
BTD da CAPES	2020-2024	9	0

Fonte: Autoria Própria (2026)

Com base nestas 4 pesquisas iniciais, a pesquisadora fez a fusão de palavras-chaves para verificar a possível diversidade de trabalhos, configurando os seguintes filtros: (a) mestrado; (b) doutorado; (c) publicações realizadas nos últimos 5 anos, disponíveis para pesquisa na CAPES (2020-2024) e (d) área de conhecimento de educação, conforme Quadro 5:

Quadro 5 – Buscas no BDT com a fusão de palavras-chaves.

Banco de dados	FCP + MA	FCP + MAG	FCP + MAG + C	FCP + G	FCP + G + C
BTD da CAPES	9	0	0	4	0
Legenda: FCP – Formação Continuada de Professores; MA – Metodologia ativa; MAG – Metodologia Ativa Gamificação; G – Gamificação; C – Canva.					

Fonte: Autoria Própria (2026)

Observando os dados das buscas acima é possível notar que existem trabalhos que envolvem a formação continuada e os que envolvem a gamificação, porém apenas 4 têm o ideal voltado para a gamificação aliada ao processo de formação continuada de professores, e apesar de serem identificadas 9 pesquisas de metodologia ativa na formação continuada de professores, na especificidade de metodologia ativa gamificação no processo dessa formação nenhuma pesquisa foi identificada no BDT da CAPES. Inclusive, quando se específica ainda mais, incluindo a ferramenta Canva nesta conjuntura, também não é possível identificar pesquisas publicadas no período mencionado.

A análise das buscas acima é essencial para identificar lacunas na formação continuada dos professores e para validar a importância sobre a proposta da pesquisadora para intervenção educacional com a MAGEA aos docentes que podem inovar o processo de ensino e aprendizagem com a gamificação, garantindo a justificativa deste trabalho.

2.2. Contexto da educação e seus desafios

O primeiro ponto a se observar para estruturar os pensamentos desta pesquisa e as intenções da pesquisadora é o contexto educacional contemporâneo que está vivendo uma crise profunda e a falta de conexão entre a estrutura tradicional que a escola vive e as características de uma geração conhecida como nativos digitais, que segundo Prensky (2001), estão acostumados a receber informações rapidamente, têm sucesso com gratificações instantâneas e recompensas frequentes, então desenvolveram formas de processar a informação e se comunicar diferentes das gerações anteriores que o autor chama de "imigrantes digitais". Assim é notória uma realidade em que a escola atua com uma lógica estática e expositiva enquanto os estudantes demandam interatividade, agilidade, estímulos práticos e visuais.

Essa contradição resulta em desafios diários e que desgastam os docentes envolvidos e distanciam o aluno, ou seja, o professor sente-se sobrecarregado tentando gerenciar altas demandas pós-pandemia, alunos desinteressados, fácil dispersão e ausência de disciplina. Segundo Castells (2002) a informação deixou de ser um privilégio da escola e está disponível a um clique, deixando assim o professor de ser o detentor do conhecimento e passando a ser o mediador de estudantes que precisam ser críticos para lidar com as informações que recebem.

Com a realidade apontada acima, o modelo tradicional de ensino onde o professor deve transmitir a informação ao aluno, que, após a aula, deve estudar o material e realizar avaliação para mostrar que o material foi assimilado (Moran, 2018, p. 83) necessita de mudanças, fugindo da passividade desse aluno e alcançando as metodologias ativas que passam a ser inseridas como ferramenta de um ensino que se preocupa com as necessidades do estudante, buscando a personalização necessária:

> A personalização, do ponto de vista do educador e da escola, é o movimento de ir ao encontro das necessidades e interesses dos estudantes e de ajudá-los a desenvolver todo o seu potencial, motivá-los, engajá-los em projetos significativos, na construção de conhecimentos mais profundos e no desenvolvimento de competências mais amplas. (Moran, 2018, p.42)

Nesta perspectiva o professor atua a favor de sua prática docente e do processo de ensino e aprendizagem, tornando-se "orientador, tutor dos estudantes individualmente e nas atividades em grupo, nas quais os alunos são sempre protagonistas" (Moran, 2018, p.42). Em complemento a essa visão, Bacich (2015) diz que as metodologias ativas reposicionam os papéis dentro da sala de aula, pois não devem ser usadas para informatizar práticas antigas, mas

dar protagonismo ao estudante, permitindo que a escola supere o esgotamento dos docentes, o desinteresse dos discentes e retome assim o sentido de ensinar para o momento atual:

> O avanço da tecnologia impactou o mundo. Isto pôde ser observado nas mais diferentes áreas do conhecimento, e a educação não foi exceção. Há pouco tempo, o conhecimento era exclusividade escolar. Aprender era possível a partir da possibilidade de se frequentar uma escola e ensinar era papel exclusivo do professor. O avanço tecnológico e, em particular, o acesso à internet por meio de smartphones contribuíram amplamente com a mudança dessa concepção, pois bastam alguns cliques para que uma questão seja verificada de forma sincronizada (Moran, 2018, p.133).

Em um período histórico onde tudo está conectado e a informação é rápida, Moran (2018) diz que "é um absurdo educar de costas para um mundo conectado", e assim, como profissionais da educação, não podemos ignorar o fato de que a conectividade tecnológica é um caminho irreversível e que precisa entrar em consonância com o processo de ensino e aprendizagem, e ser criticamente inserido na prática docente.

2.3. Formação continuada de professores

Com a velocidade de transformações na sociedade, na cultura e nas tecnologias atuais, a educação fica em uma posição justa exigindo que se reinvente, atualize e esteja conectada constantemente. A possibilidade de atualização mencionada acima pode acontecer por meio da formação continuada dos professores e pela flexibilidade da escola em aceitar inovações e permitir que elas aconteçam pelas mãos dos professores, sendo que a união destes dois caminhos é essencial para que a escola acompanhe as transformações. Assim, a formação continuada "é uma oportunidade histórica para que se instaurem dispositivos de partenariado entre diversos atores sociais, profissionais e institucionais" (Nóvoa, 1997, p. 30).

Para compreender o cenário que o professor atua é possível utilizar as lentes de visão de Bauman (2001) ao mencionar a modernidade líquida, ou seja, período marcado por uma fluidez, de incerteza e pelo fim das estruturas rígidas e duradouras, onde a imperatividade é constante e à espera da atualização é presente, um ambiente onde o professor não pode se permitir pausar seus conhecimentos, pois é exigido dele um movimento contínuo, pois "ser moderno passou a significar, como significa hoje em dia, ser incapaz de parar e ainda menos capaz de ficar parado" (Bauman, 2001, p. 30). É notório todo o esforço que se faz necessário para manter a relevância pedagógica em um local onde tudo se desfaz facilmente, os interesses e as atenções e esse professor com uma metodologia tradicional se desdobra em esforços que não terminam, inclusive, para Bauman (2001) é o momento da liquefação das interações:

> Chegou a vez da liquefação dos padrões de dependência e interação. Eles são agora maleáveis a um ponto que as gerações passadas não experimentaram e nem poderiam imaginar; mas, como todos os fluidos, eles não mantêm a forma por muito tempo. Dar-lhes forma é mais fácil que mantê-los nela. Os sólidos são moldados para sempre. Manter os fluidos em uma forma requer muita atenção, vigilância constante e esforço perpétuo — e mesmo assim o sucesso do esforço é tudo menos inevitável (Bauman, 2001, p.12).

Nessa interação entre docente, conteúdo, metodologia e aluno, deve-se buscar pela inovação necessária, caso contrário, o docente continuará imerso em um esforço desgastante e os alunos contagiados por um desinteresse pelo processo. Faz-se necessário que o professor esteja aberto a atualizar seu processo formativo, disposto a testes, a tentativas, novos conhecimentos, pois estar apto significa ter um corpo flexível, absorvente e ajustável, pronto para viver sensações não testadas e impossíveis de descrever de antemão (Bauman, 2001, p.75).

Deste modo, as metodologias ativas podem estar presentes na formação continuada docente, como a resposta necessária, para que a educação se adapte a essa "liquidez" que atinge a informação, direcionando o aluno ao pensamento crítico protagonista e ressignificando a atuação do professor como mediador. Assim, a escola não deve ficar focada na transmissão de dados, mas sim no processo de aprendizagem discente. O professor precisa se capacitar para ser esse arquiteto de experiências práticas e por meio desta formação conseguir auxiliar o aluno a devolver seu pensamento crítico e protagonismo.

> O papel do professor hoje é muito mais amplo e complexo. Não está centrado só em transmitir informações de uma área específica; ele é principalmente designer de roteiros personalizados e grupais de aprendizagem e orientador/mentor de projetos profissionais e de vida dos alunos (Moran, 2018, p.69).

Esse professor formado para uma escola tradicional e expositiva, que traz no máximo de sua inovação uma apresentação de slides, agora precisa da renovação de seus conhecimentos em uma formação continuada, não como uma ação de luxo, mas como uma condição de sustento de sua profissão, garantindo que sua prática traga sentido aos seus alunos, confirmado por Moran (2018) ao dizer que os estudantes que estão, hoje, inseridos no sistemas de educação formal requerem de seus professores habilidades, competências didáticas e metodológicas para as quais eles não foram e não estão sendo preparados.

Observando a necessidade de transição, Trindade (2022) diz que a formação continuada de professores é um elemento indispensável para que ocorram mudanças significativas no âmbito escolar, uma vez que o processo de "aprender a aprender" é capaz de efetivamente

mudar o modo de pensar e agir do docente. Então, a transformação significativa na postura e no pensamento o docente permite a ele observar a importância de práticas que venham para inovar a educação e é essencial para o caminho deste profissional a constante atualização diante dos desafios contemporâneos e das demandas que são geradas pelos alunos.

De forma geral, é válido dizer que essa continuidade na formação não deve ficar apenas no campo das ideias, devendo proporcionar coerência com a prática deste profissional (Rezende, 2025, p. 17) para que essa articulação objetiva entre a teoria e a prática proporcione sentido na formação do educador, que posteriormente precisará replicar esse sentido em sua prática docente adaptando a sua necessidade e de seus alunos. Apenas por meio deste alinhamento prático e dentro de contexto que o professor sentirá segurança para utilizar práticas educacionais inovadoras diante desta geração da "modernidade líquida", conseguindo colher resultados as complexas demandas da educação mencionadas nesta pesquisa.

2.4. Processo de ensino e aprendizagem

Na construção desta pesquisa aborda-se o âmbito do ensino e da aprendizagem, com a defesa de que um não se desvincula do outro, dessa forma o profissional docente envolvido no processo de ensino sempre estará volátil a aprendizagem, então é importante considerar que não se pode falar de aprendizagem sem falar de ensino e o caminho inverso também é real, não se pode tratar de ensino sem mencionar a aprendizagem, pois "inexiste validade no ensino de que não resulta um aprendizado em que o aprendiz não se tornou capaz de recriar ou de refazer o ensinado, em que o ensinado que não foi apreendido não pode ser realmente aprendido pelo aprendiz" (Freire, 2021, p. 26).

Dessa forma, ao observar um profissional docente que deve atualizar a sua formação, pensando nos desafios da sociedade contemporânea, atualiza o formato metodológico que manuseará os conteúdos, considera-se que está aberto a aprender e isto torna o seu ensino ainda mais aperfeiçoado como também ao colher os frutos desse novo formato de ensino aperfeiçoa o seu aprendizado prático, uma das razões pelas quais a educação não pode se desvincular da formação continuada e deve sempre buscar aliança com as novas metodologias de ensino de preferência ativas para o estudante.

O processo de ensino e aprendizagem é entendido como uma unidade que não se pode separar e nela o papel do professor e do estudante se entrelaçam em todo o processo, Freire (2021, p. 25) defende essa fusão por meio do conceito de dodiscência, afirmando que:

> Não há docência sem discência, as duas se explicam, e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém (...) ensinar inexiste sem aprender e vice-versa, e foi aprendendo socialmente que, historicamente, mulheres e homens descobriram que era possível ensinar. Foi assim, socialmente aprendendo, que ao longo dos tempos mulheres e homens perceberam que era possível — depois, preciso — trabalhar maneiras, caminhos, métodos de ensinar.

É possível observar nesta construção de ideia que o ensino só se torna realmente efetivo quando resulta no aprendizado, assim essa troca permite a quem ensina sempre aprender e o inverso também se faz real.

2.5. Metodologias Ativas e a educação

Com a necessidade de metodologias inovadoras fundamentadas nas ideias acima, ganha destaque no momento educacional atual, as metodologias ativas que conduzem o estudante para o desenvolvimento de ideias críticas, da propriedade para questionamentos, da capacidade de resolução de problemas e todas as habilidades que podem ser desenvolvidas pelas experiências, "as metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor" (Moran, 2018, p.41).

Os métodos ativos são inúmeros e muitos deles já estão presentes na realidade da educação básica, sendo usadas por professores com formação ou por professores aventureiros, inclusive, em sua obra organizada Moran e Bacich (2018) apresentam algumas: Sala de Aula Invertida, Sala de Aula Compartilhada, Aprendizagem Baseada em Jogos, *Design* Thinking, Sala Sem Paredes, Ensino Híbrido, Aprendizagem Baseada em Projetos, Aprendizagem Baseada em Problemas, Currículo STEAM, Gamificação, Aprendizagem Personalizada, Narrativas e Histórias, Aprendizagem por Investigação e Aprendizagem Serviço.

Esta pesquisa tem como foco a MAGEA, utilizada para elaborar uma composição de aula com linguagens e elementos de jogos, estratégia eficaz para uma geração que está acostumada a diversos jogos. Como bons resultados desta metodologia estão: a motivação que gera encantamento, os desafios que provocam a aprender, os elementos dos jogos que tornam a atividade atraente e personalizada, dependendo dos elementos que o professor escolher, destacando que gamificar não se resume a jogar, mas a usar um pensamento de jogos para

planejar uma aprendizagem engajante, ativa, crítica e assertiva em um ambiente educacional onde acertar tornou-se complexo e distante.

> "Para nós, em termos de aprendizagem, um dos maiores benefícios é o fato de que os games diminuem sensivelmente o tempo necessário para o aprendizado de um conceito, pois focados na essência do game diminuímos as resistências provenientes da realidade" (Alves, 2015, p. 40)

As metodologias ativas são estratégias utilizadas em sala de aula e alinhadas aos conteúdos, que colocam o estudante como o centro do processo e ao "docente é o de orientador, tutor dos estudantes individualmente e nas atividades em grupo, nas quais os alunos são sempre protagonistas" (Moran, 2018, p.42). As reconfigurações das atividades em sala dessa forma podem tornar a experiência do aluno mais viva e conectá-lo ao que precisa ser apropriado contando com o ensino voltado para a participação efetiva do aluno com o professor se colocando em uma condição de "caminho" para o protagonismo, autonomia e pensamento crítico deste aluno. Frente a tantas novas metodologias, este é um papel que está em fase de transição, ou seja, antes transmissor de informações e agora um mentor do *design* da experiência gamificada. A necessidade do professor de se adaptar a uma nova realidade vem do centro do problema, a descontinuidade geracional apontada por Prensky (2001, p. 1):

> Nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade [...] um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de "singularidade" é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX.

É exatamente devido a essas mudanças sem volta que a metodologia ativa (MA) vem trazer sentido, como uma resposta necessária para as lacunas e resistências causadas por essa natividade tecnológica do aluno contemporâneo que está habituado a interagir, escolher criar ambientes e personagens digitais, ele se depara com uma realidade passiva na sala de aula e isso causa um choque de experiências, entre o que agrada em exagero e o que causa tédio. É neste cenário que a MA busca alterar papéis de um aluno que se vê entediado como expectador, mas que se apropria de muitos conhecimentos como protagonista.

Segundo Schwartz (2014) o game e a tecnologia já estão em nosso cotidiano, as escolas já se encontram sob o fogo cruzado de celulares, *tablets* e laboratórios, sendo então, necessário permitir o senso crítico sobre a digitalização da aprendizagem e sob a possibilidade de gamificar

o conteúdo. Assim, na aprendizagem ativa o aluno interage com o assunto em estudo, ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando, sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de ser passivo (Dickmann, 2021, p.154) e com essa ideia é possível transformar a sala de aula em um local de aprendizagem significativa e colaborativa, potencializando então a educação contemporânea por atender as necessidades de uma geração que não se ajusta mais aos métodos tradicionais de ensino, dessa forma a proposta ativa busca conexão do ensino com o formato de vida do aluno.

Nesta troca de ideias sobre MA, para especificar sobre a metodologia ativa gamificação é importante mencionar que apesar de muitos professores confundirem a metodologia ativa baseada em jogos com a gamificação é essencial que essa fronteira fique bem delimitada, como os jogos sendo sistemas completos com regras, objetivos e um ambiente próprio, projetados para diversão e/ou aprendizado, que podem ser uma ferramenta de ensino, enquanto a gamificação utiliza o elementos de jogos em contextos externos com o objetivo de engajar e motivar pessoas a realizarem tarefas, aprenderem ou mudarem comportamentos específicos.

2.6. Metodologia Ativa Gamificação e a educação

A gamificação defendida por Burke (2015) engaja os jogadores de modo voluntário, usando mecânicas de jogos tais como atribuição de pontos e designação de níveis, sendo interativos, incorporando a progressão para mover os jogadores ao nível seguinte. Essa estrutura com elementos de jogo envolve como defendido por Alves (2015):

> Outro fato que não podemos ignorar, é o poder que os games exercem sobre as pessoas. Muitos de nós já experimentaram as sensações de jogar por horas sem percebermos o tempo passar. Compreender o que há nos jogos e os alimentos envolvidos para se promover. Esse engajamento pode nos ajudar a transportar e o engajamento para o ambiente de aprendizagem (p. XXII).

Ao dizer que precisamos compreender o que está no jogo para assim levar esse poder dos jogos para a sala de aula, faz-se referência aos elementos da gamificação, entre eles: regras, narrativa, progressão, mecanismos sociais, desafios, *feedback*, recompensas, pontos e placar, *badges* (distintivos), níveis, avatares, missões, desbloqueio de conteúdo e divisas. Os elementos são padrões para gamificar, não sendo obrigatória a utilização de todos eles de uma só vez, porém podendo ser usados de forma combinada para que exista a gamificação com motivação, engajamento, sentido e orientada para atingir resultados positivos, sem secundarizar o estabelecimento de meta para cada etapa do trajeto que garante clareza e propósito ao longo de

todo o caminho (Burke, 2015, p. 59). Cada elemento tem sua justificativa e base teórica, conforme Quadro 6:

Quadro 6 – Elementos da Gamificação e suas justificativas.

Elemento	**Justificativa Teórica**
Narração	"a narrativa precisa permitir aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão" (Alves, 2015, p. 44).
Regras	"elas constroem como a atividade gamificada vai funcionar, definindo sua sequência e as constrições" (Alves, 2015, p. 44).
Pontuação	"dizem respeito ao score, à contagem de pontos acumulados no decorrer do game ou sistema gamificado" (Alves, 2015, p. 46).
Recompensas	"são os benefícios que você, enquanto jogador, conquista e que podem ser representados por bônus, vidas e direito a jogar novamente" (Alves, 2015, p. 45).
Feedback	"o papel do feedback é fundamental pois ele faz com que o jogador perceba que o objetivo proposto é alcançável e consiga acompanhar o seu progresso escolhendo estratégias diferentes quando aplicável" (Alves, 2015, p. 45).
Placar (*Ranking*)	"é provavelmente algo bastante familiar a você e consiste no ranqueamento dos jogadores, permitindo que o jogador veja sua posição em relação a seus colegas ou outros jogadores" (Alves, 2015, p. 46).
Progressão	"diz respeito ao oferecimento de mecanismos para que o jogador sinta que está progredindo de um ponto a outro, para que de alguma forma verifique que vale a pena prosseguir" (Alves, 2015, p. 44).
Desafio e Missão	"podem ser descritos como os objetivos que são propostos para os jogadores alcançarem durante o jogo. São eles que mobilizam o jogador a buscar o estado de vitória" (Alves, 2015, p. 45).
Badges (distintivos)	"são as representações visuais das realizações ou resultados alcançados" (Alves, 2015, p. 46).
Mecanismos Sociais (Cooperação e Competição)	"apesar de opostas, ambas promovem no jogador o desejo de estar com outras pessoas engajados em uma mesma atividade, seja para que juntos construam alguma coisa ou para que um supere o outro em seus resultados, alcançando o estado de vitória" (Alves, 2015, p. 46).
Avatar	"mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado" (Alves, 2015, p. 46).
Níveis	"são graus diferentes de dificuldade que vão sendo apresentados ao jogador no decorrer do sistema gamificado, de forma que ele desenvolve suas habilidades enquanto avança de um nível ao outro" (Alves, 2015, p. 46).
Divisa	"à medida que a complexidade do material aumenta, o jogador constrói seu conhecimento em cima do que foi aprendido anteriormente"
Desbloqueio de Conteúdos	"é o destravamento de conteúdo. Significa que você precisa fazer algo para que possa ganhar acesso a um conteúdo do sistema gamificado" (Alves, 2015, p. 46).

Fonte: Autoria Própria (2026)

Os elementos são como o coração de uma atividade gamificada, por isso é essencial que o professor tenha conhecimento de sua formação continuada para que consiga aplicar em sua prática docente com objetivo educacional e sentido. Burke (2015) questiona como esses elementos conseguem motivar as pessoas? A resposta simples é que eles não o fazem. O que fornece o incentivo é o que eles significam. Entende-se que cada um deles tem uma participação significativa se aplicado, construindo a gamificação que seu uso pode ir além da inovação. Ainda reforçado por Burke (2015) "ela também pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas [...] seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que atinjam metas que elas próprias desconhecem"

(p. XIV-XV). A motivação é um ponto fortíssimo do processo gamificado e ela pode levar os envolvidos a seguirem persistentes até alcançar o seu real objetivo traçado.

Pink (2019) descreve a motivação intrínseca genuína em três elementos que fazem ela funcionar: autonomia, excelência e propósito. O contexto de cada elemento é descrito da seguinte forma: na autonomia "os seres humanos possuem um impulso interno inato para serem autônomos, autodeterminados e conectados uns com os outros. Quando esse impulso é acionado, as pessoas conseguem mais e levam uma vida mais rica" (Pink, 2019, p. 72). Dessa forma os alunos são impulsionados a fazerem escolhas diante dos desafios para assim atingir um objetivo que foi traçado, inspirados pela gamificação na escolha de seus avatares e de suas missões. A excelência é "o desejo de melhorar cada vez mais em algo de relevância" (Pink, 2019, p. 106). Considerando essa ideia, o *feedback* conduz para a excelência pois os alunos buscam melhor desempenho.

E então o propósito é "a necessidade de atuar a serviço de algo maior" (Pink, 2019, p. 193). Então, com o terceiro elemento da motivação o envolvido quer servir a algo maior que a si mesmo e que seja duradouro, isto é entrelaçado na gamificação pelas narrativas significativas, metas pessoais, compartilhamento de valores, fazendo com que o aluno entenda o porquê de sua jornada. Dessa forma, unindo-os idealizamos uma condição e um campo para atuar:

> [...] precisa ser um local agradável de se trabalhar. E as pessoas da sua equipe precisam ter autonomia, precisam ter amplas oportunidades de buscar a excelência, e suas tarefas diárias precisam se relacionar com um propósito maior. Se esses elementos existirem, a melhor estratégia é fornecer uma sensação de premência e importância – e, depois, sair do caminho e deixar que o talento opere sua mágica (Pink, 2019, p. 66).

Essa concessão de protagonismo ao aluno alimentado pela motivação intrínseca pode gerar ótimos resultados educacionais, é válido mencionar que a gamificação tem em si uma potência excelente, podendo ser muito utilizada por vários caminhos na educação: para resolução de problemas, desenvolvimento de lideranças, inovação metodológica, tomada de decisões, interação em atividades, conexão com novo idioma, teste de conhecimentos (*quizzes*), recapitulações constantes e muitas outras que a criatividade permitir, pois o campo da gamificação não se deve limitar, podem ser geradas atividades gamificadas com milhões de possibilidades como defendido por Alves (2015):

> [...] como nos games, você pode criar milhões de outras possibilidades e elas serão tão mais criativas quanto forem desafiadores os programas que você precisa desenvolver. Uma dica valiosa é não se limitar ao que está explanado

> aqui. Olhe para o aprendiz, analise a necessidade e o conhecimento que ele precisa adquirir. Se esse for o seu foco, com certeza você vai encontrar o melhor caminho (p.110).

Alves (2015) aponta um possível roteiro para guiar o educador na jornada da gamificação, nesse roteiro o professor precisa começar identificando quais são os objetivos de aprendizagem, pensando em quais comportamentos são o alvo desta solução. O foco deve ser identificar quem é o sujeito real que precisa ser atingido pela atividade gamificada e quais conhecimentos precisam ser trabalhados na atividade, garantindo que a diversão estará presente, utilizando ferramentas que atendam as necessidades apontadas e, então, prototipando para que a solução seja testada e aprimorada antes de ser oficialmente implementada.

Para o bom uso desta metodologia é importante entender que apesar de ser uma proposta de inovação, ela não precisa obrigatoriamente estar vinculada a uma tecnologia, "o desafio da gamificação é projetar/desenhar a experiência do jogador, não da tecnologia" (Burke, 2015, p. 117), o grande foco é o alcançar o objetivo para o sujeito que precisa de sua solução. Como exemplo podemos enxergar o mural de estrelas de uma escola, que seu *design* pode até ter sido criado com tecnologia, mas seu uso será físico, ou seja, cada criança que entrega tarefa, que entrega atividade ou que tem bom comportamento pode receber uma estrela e ao final do bimestre os três primeiros com mais estrelas vão ganhar prêmios, neste exemplo a gamificação foi aplicada, utilizando os elementos: pontuação, recompensas, progresso, regras, competição e ranking tornando o processo motivacional e aplicado sem tecnologias mostrando flexibilidade de planejamento ao docente responsável.

Porém, para a elaboração do *design*, a oficina propõe o uso da plataforma Canva, pois é uma ferramenta familiarizada entre professores tornando o uso e a aplicação da metodologia mais simplificada, então, "ao criar materiais no Canva, como: apresentações, jogos, quadro visuais, mapas mentais, infográficos, *storytelling*, vídeos educacionais, converge para tornar a aprendizagem mais significativa" (Martins; Carvalho; Ferrete, 2024, p. 233) dentro de uma plataforma de simples manuseio, popularizada e com muitos *designers* que podem potencializar a edição de uma atividade gamificada.

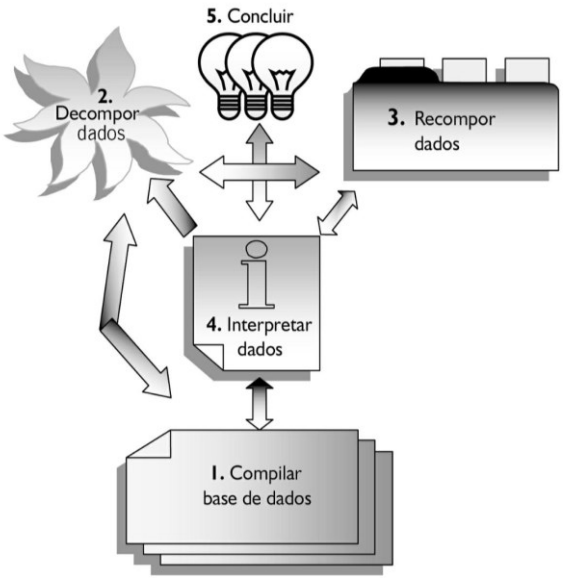
3. CAMINHOS METODOLÓGICOS

Neste momento, descreve-se os caminhos metodológicos que conduzem o trabalho desde a questão inicial norteadora, a construção dos produtos educacionais, a aplicação deles e então o retorno dos envolvidos que podem direcionar a resposta da pergunta de pesquisa: de que forma a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) aplicada na formação continuada de professores pode proporcionar uma prática pedagógica segura e eficaz em sala de aula?

3.1. Natureza da pesquisa

A pesquisa é aplicada, qualitativa e tem caráter colaborativo, inovador e com natureza interpretativa. Para a análise dos dados, a pesquisadora optou pelas fases da Análise Qualitativa Analítica de Yin (2016) que em seu livro propõe cinco fases, 1º compilar, 2º decompor, 3º recompor (e arranjar), 4º interpretar e a 5º concluir, essa visão foi de grande auxílio para conseguir observar os dados de forma fragmentada e organizada, tornando assim a informação mais clara e possível de concluir, o autor apresenta, conforme Figura 1:

Figura 1 - Cinco fases de análise e suas interações.



Fonte: Yin (2016, p.200)

Segundo Yin (2016) a primeira fase traz a ideia de refinar os dados, com o nome de compilar ela envolve “coloca-los em alguma ordem” e organizar é a base as análise, então na segunda fase esses dados serão compilados em fragmentos menores por isso recebe o nome de

decomposição e pode gerar rótulos, inclusive "pode ser repetido muitas vezes como parte de um processo de tentativas e erro de testar códigos, o que explica a seta bidirecional entre as duas primeiras fases" na imagem apresentada acima, a segunda fase gera muitos grupos.

A terceira fase: recompor, é gerenciada uma reorganização considerando combinações inclusive "a seta bidirecional na figura sugere como as fases de composição e decomposição podem ser repetidas diversas vezes" (Yin, 2016, p.200). A quarta fase é a interpretação do pesquisador sobre as ideias recompostas, neste momento o pesquisador consegue ter um olhar mais seguro sobre seus dados e buscar pela resposta de seu problema de pesquisa vinculando suas ideias as fundamentações teóricas e então a última e quinta fase é a conclusão e deve se considerar toda a estrutura de fases anteriores.

3.2. *Lócus* da pesquisa e perfil dos participantes

A pesquisa está vinculada a pós-graduação *stricto sensu* realizada pela pesquisadora na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGEN). A oficina de formação continuada para professores foi aplicada em formato virtual síncrono utilizando a ferramenta Google Meet para os encontros, os sujeitos da pesquisa envolvidos foram alunos da disciplina Metodologias Contemporâneas de Ensino e o professor titular que cedeu o espaço para a aplicação da oficina foi o Professor Doutor Armando Paulo da Silva. Para que a oficina ocorresse foi solicitado aos alunos algumas condições de acesso, entre elas: conexão com a internet, login no Google Meet e login prévio na plataforma Canva.

Entre os sujeitos da pesquisa estavam presentes professores de várias áreas de conhecimento e vários níveis de ensino, sendo 19 de Ensino Fundamental Anos Iniciais e Anos Finais, 6 de Educação Infantil, 3 do Ensino Médio, 3 do Ensino Superior, 1 de Educação de Jovens e Adultos (EJA), 1 de Ensino Profissional Técnico e 1 professora autônoma, considerando que alguns professores lecionam em mais de um nível de ensino. A área de formação desses profissionais se divide da seguinte forma: 23 com Pedagogia, 5 com Ciências Biológicas, 2 com Direito, 2 com Letras, 2 com Processamento de Dados, 1 com Administração, 1 com Análise e Desenvolvimento de Sistemas, 1 com Artes Visuais, 1 com Farmácia, 1 com Matemática, 1 com Sistemas e Tecnologia da Informação e 1 com Sociologia, considerando que alguns professores possuem mais de uma formação.

3.3. Produtos educacionais

Essa pesquisa é composta de dois produtos educacionais: o primeiro é uma oficina para professores sobre a MAGEA disponível no Apêndice A, e o segundo produto é uma atividade gamificada "Império do Brasil: *Quizz* desafiador", disponível no Apêndice B, que os participantes da oficina inclusive utilizaram e que ele pode ser reutilizado em sala de aula sempre que desejado. Ambos os produtos educacionais objetivam trabalhar com a Gamificação na educação.

3.3. Delimitação do papel da IA

Para o aprimoramento da coesão e coerência textual deste trabalho foi utilizada, em momentos pontuais, a inteligência artificial generativa Gemini (Google). Esta ferramenta foi de auxílio exclusivamente para suporte de organização de ideias e algumas revisões linguísticas, com o fim de organizar ideias já concebidas pela pesquisadora. Dessa forma, a fundamentação teórica, a escolha de autores, a análise de dados, a redação preliminar e a redação final do texto são de inteira autoria e responsabilidade da autora.

4. COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

Nessa seção, apresenta-se a análise de dados desta pesquisa. Estruturada pelas etapas de análise qualitativa de Yin (2016), já citada anteriormente, com objetivo de realizá-la fundamentada e fiel aos dados coletados na aplicação. Dados coletados na aplicação da oficina MAGEA para os alunos participantes da disciplina de Metodologias Contemporâneas de Ensino da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) conduzida pela pesquisadora e seu orientador Prof. Dr. Armando Paulo da Silva em formato virtual síncrono. Com sua coleta de dados por meio de formulários *Google Forms.*

4.1. Coleta de dados

A coleta de dados desta pesquisa foi realizada a partir de quatro questionários elaborados pela pesquisadora no Google Forms (Apêndice C, D, E e F). Essas ferramentas foram fornecidas em momentos diferentes da oficina. O primeiro formulário (Apêndice C) objetivava identificar o perfil dos participantes de sua pesquisa e neste momento eles aceitaram os termos de participação na pesquisa, realizado logo na abertura da oficina, buscando coletar qual o contato deles com metodologias ativa e em especial com a gamificação.

O segundo formulário (Apêndice D) foi apresentado aos participantes após o momento de sensibilização da MAGEA, objetivando captar dos participantes se o formato da sensibilização foi ideal para que eles compreendessem a parte teórica da metodologia como ela deve funcionar e como eles podem manusear os elementos e a ferramenta Canva. O terceiro formulário (Apêndice E) foi fornecido após a prática que eles realizaram em grupo, neste os participantes avaliaram uns aos outros observando se era possível identificar os elementos da gamificação nas atividades desenvolvidas na prática. O quarto e último formulário (Apêndice F) foi fornecido no término da oficina MAGEA com o objetivo de colher dados sobre o quanto essa oficina pode ser importante na formação continuada de um professor.

4.2. Análise dos dados

Neste momento será realizada a análise dos dados segundo Yin (2016) e os principais pontos de discussão desta pesquisa baseada nos dados compilados, decompostos, recompostos, interpretados e concluídos.

4.2.1 Análise da 1ª coleta de dados - Perfil do participante

Ao início da oficina foi disponibilizado aos participantes o primeiro formulário "Perfil do Participante" contendo todos os aceites para a participação da oficina, inclusive para que os dados fossem coletados. Neste formulário foram realizadas algumas perguntas para identificar qual era o perfil desses participantes. Os participantes serão mencionados por seus devidos códigos conforme o quadro 7, no qual foi compilado juntamente com as outras informações.

Quadro 7 – Codificação dos sujeitos da pesquisa.

Sujeitos da pesquisa (SP)	Atua como professor	Instituição pública ou privada	Nível de ensino	Há quanto tempo atua (em anos)
SP01	Sim	Pública	EF, EM	Mais de 10
SP02	Sim	Pública	EI	De 1 a 5
SP03	Sim	Privada	ES	Mais de 10
SP04	Sim	Privada	EF, EP	Mais de 10
SP05	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP06	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP07	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP08	Não	Privada	N/A	De 6 a 10
SP09	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP10	Não	N/A	RE	Menos de 1
SP11	Sim	Pública	EF, EI	Mais de 10
SP12	Sim	Pública	EF	De 1 a 5
SP13	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP14	Sim	Pública	EF	De 6 a 10
SP15	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP16	Sim	Privada	ES	De 1 a 5
SP17	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP18	Sim	Pública	EF	De 1 a 5
SP19	Sim	Pública	EI	Mais de 10
SP20	Sim	Pública	EF, EM	De 1 a 5
SP21	Sim	Pública	EI	De 1 a 5
SP22	Sim	Pública	EI	Mais de 10
SP23	Sim	Pública	EM	De 1 a 5
SP24	Sim	Pública	EF	De 1 a 5
SP25	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP26	Sim	Pública	EF, EJA, EI	Mais de 10
SP27	Sim	Pública	EF	Mais de 10
SP28	Não	Pública	ES	Mais de 10
SP29	Não	N/A	N/A	Menos de 1
SP30	Sim	Ambas	EF	De 6 a 10

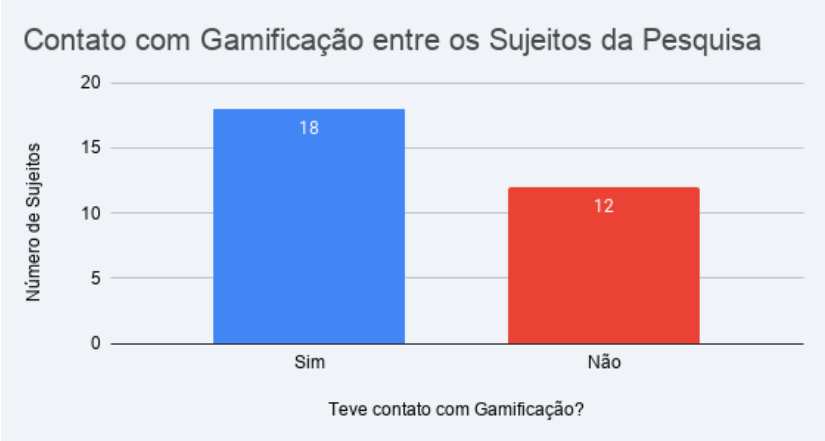
LEGENDA:

EI – Educação Infantil;
EF – Ensino Fundamental;
EM – Ensino Médio;
ES – Ensino Superior;
EJA – Educação de Jovens e Adultos;
RE – Ressocialização.
MA – Metodologia Ativa.
N/A – Não se aplica.

Fonte: Autoria própria (2026)

No Gráfico 1, compilado sobre o perfil do sujeito de pesquisa, contém sua experiência de contato com a gamificação e o uso da ferramenta Canva.

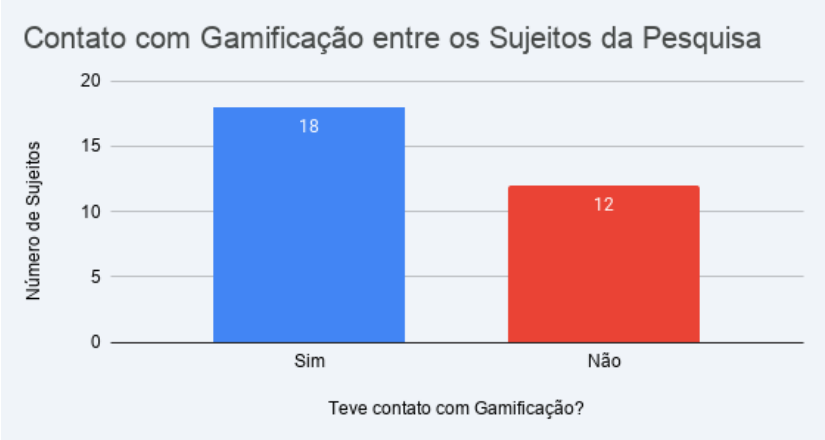
Gráfico 1 – Contato prévio dos sujeitos de pesquisa com a Gamificação.



Fonte: Autoria própria (2026)

No Gráfico 2, apresenta-se a experiência dos sujeitos da pesquisa com o Canva.

Gráfico 2 – Contato prévio dos sujeitos de pesquisa com o Canva.



Fonte: Autoria própria (2026)

Dos 30 participantes envolvidos, 26 são professores que estão atuando e baseada neste número será aplicada a fase de decomposição, observando mais internamente o formulário, inclusive as respostas abertas dos sujeitos da pesquisa.

Considerando o número total de envolvidos, somente o SP06 possui especialização em metodologias ativas, sendo um número significativo diante da proposta da oficina que envolve MA. É válido mencionar que apesar da ausência de formação acadêmica em nível *Lato sensu* muitos professores buscam inovar e inserir a MA na prática docente. De todos os envolvidos, 80% declararam usá-la em sua prática, porém quando especificamos para a metodologia ativa

gamificação, somente 17 sujeitos da pesquisa dizem utilizar, ou seja, 56,67%. A plataforma Canva foi a ferramenta escolhida para a aplicação desta oficina por já ser uma plataforma familiar entre os professores e com os dados iniciais é possível comprovar com 86,67% dos sujeitos da pesquisa afirmando que utilizam o Canva, assim apoia-se em um conhecimento prévio para desenvolver novos conhecimentos e habilidades na oficina proposta.

No quadro 8, apresenta-se as justificativas de alguns para a pergunta "Na sua prática pedagógica é comum você utilizar metodologias ativas?". Ainda neste quadro as respostas foram recompostas de acordo com etiquetas, ou seja, características semelhantes (Yin, 2016).

Quadro 8 – Respostas sobre o uso de metodologias ativas.

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP01	"Sim. Entendo como indispensável para o processo de ensino e aprendizagem"	PROTAGONISMO; AUTONOMIA; INDISPENSÁVEL.
SP09	"Sim. Acredito que elas desenvolvem em meu aluno uma maior participação e autonomia no processo de aprendizagem"	
SP18	"Sim. Estamos sempre colocando o aluno no centro da aprendizagem, incentivando sua participação"	
SP22	"Sim. Na minha prática pedagógica costumo utilizar metodologias ativas, pois acredito que elas favorecem a participação, a autonomia e o protagonismo das crianças. A partir delas, promovo atividades lúdicas, exploratórias e investigativas que estimulam a curiosidade, a colaboração e a construção do conhecimento de forma significativa"	
SP30	"Sim. Creio que o aluno tenha que se sentir protagonista no processo de ensino-aprendizagem"	
SP07	"Não. Falta de formação"	FALTAS (RECURSOS; TEMPO; FORMAÇÃO)
SP21	"Não. Muitas vezes falta de recursos digitais"	
SP26	"Não. Muito raramente, por conta da dinâmica/tempo das aulas, espaço físico e materiais disponíveis"	
SP27	"Não. Na Educação Infantil ainda não é comum utilizar as metodologias ativas, principalmente por falta de conhecimento entre os professores"	

Fonte: Autoria própria (2026)

É possível observar que as respostas que foram negativas ao uso possuem alguma falta que os impedem, ou seja, limitações externas, entre elas a falta de formação, de recursos, de tempo, de espaço e de materiais, porém aqueles que conseguem aplicar pontuam as vantagens da aplicação, como o protagonismo do aluno, autonomia no processo, a curiosidade estimulada, a colaboração entre as partes.

A próxima abordagem é mais específica, voltada a metodologia: "Você já teve contato ou alguma experiência com a Gamificação? Conte-nos qual foi o contato ou experiência que você teve com a Gamificação", em suas respostas, conforme Quadro 9, observamos a seguinte divisão:

Quadro 9 – Respostas sobre o contato com a Gamificação.

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP14	"Sim. Conheci a gamificação em cursos de formação e apliquei algumas vezes em sala de aula"	USO EM SALA DE AULA
SP20	"Tive contato com a gamificação em sala de aula ao aplicar atividades pedagógicas utilizando jogos, desafios e recompensas como forma de engajar os alunos. Notei um aumento significativo na participação e no interesse dos estudantes, especialmente quando utilizei plataformas como Kahoot e *quizzes* interativos"	
SP22	"Meu contato com a Gamificação se deu ao integrar elementos de jogos, como desafios, missões, recompensas e feedbacks, nas atividades pedagógicas. Utilizei essa abordagem para aumentar o engajamento e a motivação das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo. Em experiências na Educação Infantil, percebi que a gamificação favorece a participação ativa, a cooperação entre os colegas e o desenvolvimento de competências socioemocionais, além de transformar a sala de aula em um ambiente mais lúdico e significativo"	
SP23	"Realizei uma atividade sobre gêneros textuais, em que os alunos foram divididos em equipes e competiam entre si"	
SP06	"Um escape room"	FERRAMENTAS UTILIZADAS
SP09	"Já acompanhei a aplicação de uma prova aos alunos do 6 ano da rede pública de uma plataforma Matific e percebi um grande interesse por parte deles"	
SP15	"Em sala de aula, nas turmas de mais aprendizagem, utilizamos muito a ferramenta Wordwall, Kahoot"	
SP20	"Tive contato com a gamificação em sala de aula ao aplicar atividades pedagógicas utilizando jogos, desafios e recompensas como forma de engajar os alunos. Notei um aumento significativo na participação e no interesse dos estudantes, especialmente quando utilizei plataformas como Kahoot e *quizzes* interativos"	
SP25	"Plataforma Matific e Khan Academy"	
SP08	"Quando trabalhei com treinamento e desenvolvimento fazíamos uma espécie de gamificação dentro da plataforma conforme os colaboradores avançavam dentro dos desafios... leitura de livros, realização de cursos, entre outros. A pontuação ia aumentando, e com um determinado número de pontos, era possível o envio de "presentes" dentro da própria plataforma, além do recebimento de medalhas, prêmios, entre outros. Instigava e motivava a participação"	ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO
SP16	Os alunos ficaram bem animados e interessados justamente pela "competição". Foi uma boa experiência e eles sempre pedem para repetir	
SP22	Meu contato com a Gamificação se deu ao integrar elementos de jogos, como desafios, missões, recompensas e feedbacks, nas atividades pedagógicas. Utilizei essa abordagem para aumentar o engajamento e a motivação das crianças, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e atrativo. Em experiências na Educação Infantil, percebi que a gamificação favorece a participação ativa, a cooperação entre os colegas e o desenvolvimento de competências socioemocionais, além de transformar a sala de aula em um ambiente mais lúdico e significativo.	

Fonte: Autoria própria (2026)

Na etapa de recompor será observado de maneira mais ampla e ao mesmo tempo comparativa de perfis. A esquematização de ideias apresentada acima foi inserida na imagem abaixo, onde as siglas têm os seguintes significados: CO – Conhece, US – Usa, RP – Reconhece

as Plataformas Gamificadas, RE – Reconhece os Elementos da Gamificação e elas identificam os professores sujeitos da pesquisa que relataram conhecer a gamificação, conforme Figura 2.

Figura 2 – Esquematização das experiências prévias do sujeito de pesquisa.

ESQUEMA VISUAL DE CONHECIMENTO PRÉVIO DO SUJEITO DE PESQUISA

LEGENDA: OBS. Observação | CO Conhece | US Usa | RPG Reconhece a Plataforma Gamificada | REG Reconhece os Elementos da Gamificação

	CO	US	RPG	REG
SP03	✓	✓	✗	✗
SP06	✓	✓	✗	✗
SP07	✓	✗	✗	✗
SP09	✓	✗	✓	✗
SP14	✓	✓	✗	✗
SP15	✓	✓	✓	✗
SP16	✓	✓	✗	✓
SP17	✓	✗	✗	✗
SP18	Obs.: Confundiu o conceito de Gamificação com jogo			
SP20	✓	✓	✓	✓
SP22	✓	✓	✗	✓
SP23	✓	✓	✗	✗
SP25	✓	✗	✓	✗
SP26	✓	✗	✗	✗

Fonte: Autoria própria (2026)

Considerando a quarta etapa de Yin (2016), a interpretação dos dados é a arte de dar o próprio significado aos dados recompostos, que exige ir além dos números superficiais para compreender o fenômeno. Dessa forma, faz-se necessário observar o contexto que a pesquisa é desenvolvida. Em um olhar inicial se identifica na formação docente que apenas 3,33% dos sujeitos da pesquisa possuem um curso de especialização em metodologias ativas (MA).

Isso demonstra que existe uma lacuna na formação continuada formal, embora as MAs sejam frequentemente debatidas na educação, os professores permanecem sem atualizações efetivas e mesmo que alguns se aventurem na prática, esta ação pode se tornar arriscada pela chance de desvio dos objetivos educacionais, a formação precisa ser realizada para que a prática seja consistente e aplicada com rigor metodológico. Sobre esse risco Novoa (2013, p. 7) alerta que existe o efeito de banalização, que esvazia o conceito da sua carga teórica e conceptual e

transforma inovações em folclore intelectual, portanto, efetivar essa formação retira os professores do campo da aplicação por moda e garante um potencial transformador.

Na observação de perfis que não tiveram contato ou não aplicaram a metodologia ativa gamificação em sala de aula, entre os 30 sujeitos da pesquisa, 36,67% (11/30) são professores atuantes que reconhecem não terem vivenciado experiências com a gamificação, um número significativo diante do contexto atual, inclusive dos 11, 3 admitem que não utilizam metodologias ativas em sua prática, entre eles SP04, SP21 e SP27, sendo que 2 deles (SP04 e SP27) possuem uma prática docente com mais de 10 anos e SP21 diz que muitas vezes não utiliza por falta de recursos, essa falta pode ser também de infraestrutura, de tempo e principalmente de formação.

Constatando que 60% (18/30) dos sujeitos da pesquisa já haviam vivenciado a gamificação em sua jornada acadêmica, apenas 55,56% (10/18) destes professores conseguiram transferir seu contato para sua prática docente, relatando, como o SP20, que aplicou atividade gamificada com seus alunos na rede pública e notou um aumento significativo na participação e no interesse dos estudantes, especialmente quando utilizou plataformas como Kahoot e *quizzes* interativos, considerando que o SP16 em uma instituição particular e também utilizou da gamificação e diz que a competição animou os alunos e eles sempre pedem que a experiência se repita. Dos 55,56% dos professores que transferiram para sua prática, apenas 3 relatam elementos da Gamificação em sua resposta e o SP18 confundiu a Metodologia Ativa Gamificação com a Metodologia Ativa Baseada em Jogos, e saber definir a metodologia faz grande diferença.

Esse achado por ser compreendido à luz de Burke (2015) explicando que a gamificação não é criar um jogo completo ou fazer os alunos jogarem o tempo todo, na verdade é usar elementos dos jogos para motivar as pessoas e engajá-las em tarefas do mundo real, no caso a aprendizagem. Apesar de conhecermos a sensação de jogar por horas e não sentirmos cansaço, é notória a dificuldade que as pessoas têm de identificar o que é gamificação e que ela busca um engajamento semelhante deste jogo de infância e que aplicado corretamente pode fazer com que um aluno sinta o desejo de não terminar um conteúdo/atividade ou realizá-lo(a) novamente até superar suas próprias dificuldades, bucando a excelência.

Alguns reconhecem elementos da Gamificação em seus comentários, mesmo não tendo formação específica para isso, como exemplo disto é possível observar o comentário do SP08,

SP16 e SP22 que claramente mencionam a pontuação, recompensas, competição, desafios, missões, feedbacks, engajamento e cooperação (mecanismos sociais), e o SP09, SP15, SP20 e SP25 reconhecem de forma assertiva plataformas que já utilizam a Gamificação como: Matific, Wordwall, Kahoot e Khan Academy. Assim, é possível notar que o conhecimento de aplicação dos elementos da Gamificação pode ser reconhecido pelos SP16, SP20 e SP22 apenas.

Diante do analisado, professores que ainda não tem formação se arriscam a inovar por conta própria, mas podem esbarrar em dificuldades como não conhecer os elementos da Gamificação, conhecimento importante para que consigam reconhecê-los e encaixá-los com sentido e intenção em seu objetivo pedagógico. Conforme defendido por Bacich (2018, p. 278):

> A formação de professores é considerada a chave para a melhoria das escolas e para uma produtiva reforma curricular. Porém, muitas vezes, a proposta de formação é ineficiente, ao desconsiderar a lacuna entre o que os professores estudam e o contexto em que esse conhecimento será aplicado.

Em um contexto em que os alunos estão ativamente conectados e acessíveis a informações rápidas, esse professor precisa que em sua formação continuada docente faça sentido para a sua realidade, sendo presentes conteúdos que o direcionem na implementação de metodologias ativas e o impulsionem assim a inovar de forma segura e alicerçados em conhecimentos práticos de usos, pois tornar o professor proficiente é importante para que a abordagem seja modificada e se traduza em resultados melhores na aprendizagem dos alunos (Bacich, 2018, p. 249). Pensando na realidade do professor participante da oficina, a escolha de usar a plataforma Canva foi assertiva para a metodologia, observando que 86,67% (26/30) deles já utilizam a ferramenta no dia a dia, usando assim o conhecimento de uma ferramenta que eles já possuíam para realizar uma conexão e facilitar a construção de novos conhecimentos.

Os professores da Figura 2 (Esquema Visual de Conhecimento Prévio) baseado em respostas discursivas traz uma representação visual para deixar bem claro ao leitor que a ausência de reconhecimentos por parte do participante mostra que a Gamificação ainda não é uma metodologia familiarizada por docentes, ou seja, visualmente na representação é possível identificar vários sinais negativos, mostrando um dado que diz que entre os que usam apenas o SP20 trouxe em sua resposta os elementos e exemplos de plataformas unidos no relato, mostrando uma propriedade de uso e conhecimento em sua resposta.

Faz-se importante a complementação dessa prática com o conceito da metodologia para que ela seja aplicada com uma performance clara e com estratégia objetiva em cada elemento,

fazendo uma analogia “pense na construção de uma casa por exemplo. Independente da forma que ela terá enquanto produto, há ferramentas e materiais que certamente estarão presentes nesta casa, combinados de forma diferente e empregados em lugares diferentes, mas certamente estarão lá” (Alves, 2015, p.41) como a atividade gamificada sendo o produto final, porém é necessário conhecer os elementos para encaixá-los corretamente e ter um excelente resultado, pois caso não conheça dificilmente aproveitará genuinamente cada elemento disponível e a lacuna coloca as atividades como substituição de tempo útil por tempo gasto ou brincadeiras vans, pois esse é o grande diferencial, a MAGEA ser utilizada com consciência genuína de ação por ser aplicada previamente aos professores.

Com a quinta fase concluímos a análise do primeiro formulário (Perfil do Participante) deste trabalho de pesquisa, por meio dele foi possível analisar os 30 profissionais, professores e participantes dessa oficina de formação continuada, e notar que eles reconhecem o valor das metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem e querem inovar sua prática, mas por muitas vezes esbarram em limitações externas, sendo elas a falta de tempo, a falta de recursos e a falta de conhecimento técnico, assim, alguns encaram os desafios e arriscam aplicar mesmo sem conhecer o conceito e outros param e optam seguir com a metodologia tradicional comum ou com apresentação de slides que se apresenta mais segura e já está pronta em seu formato aplicação e em seu conhecimento prático.

O relato dos sujeitos da pesquisa sobre a dificuldade de transitar para as metodologias inovadoras é vinculada a escassez de tempo e a insegurança é comprova Alves (2015) que observa a persistência na zona de segurança dos métodos tradicionais e que mesmo a tecnologia potencializando os processos, muitos profissionais se limitam as apresentações de slides longas que dispensam os alunos. Essa resistência pode ser justificada pela rotina que suga o tempo e a disposição do docente, e mesmo que ele queira, não dedica tempo para soluções novas e adequada aos alunos e ao momento vivido.

Observando os que arriscam, a prática da Gamificação ainda é muito por intuição, com os professores buscando por atividades, aplicativos e plataformas gamificadas prontas, mas uma parcela considerável dos que se posicionaram ainda não demonstraram segurança para planejar uma atividade gamificada desde seu início até estar pronta para ser usada pedagogicamente, o que funcionava antes não necessariamente funciona hoje quando o assunto é aprendizagem. É neste cenário que a Gamificação se encaixa, ajudando a tornar a aprendizagem atrativa, engajadora, divertida e efetiva, profundamente conectada a defesa de Alves (2015, p. XXII).

Então, é indispensável que o professor sempre esteja renovando seus processos formativos, segundo Schwartz (2014) "é urgente a reinvenção do professor como um mentor, um parceiro inspirador e experiente na apropriação dos novos recursos tecnológicos em favor de práticas de aprendizagem mais criativas" (p.18). Esses dados iniciais analisados pela perspectiva de Yin (2016) justificam a importância da oficina proposta pela pesquisadora, incluindo a utilização do Canva a oficina tem o suporte para os docentes passarem de usuários a criadores de suas experiências gamificadas, uma estratégia ativa acompanhada de intencionalidade pedagógica.

4.2.2 Análise da 2ª coleta de dados - Sensibilização

Neste segundo momento a análise será realizada sobre o formulário de avaliação da sensibilização da oficina, ou seja, o questionário foi enviado para os sujeitos da pesquisa após a pesquisadora realizar com eles uma sensibilização sobre o que a MAGEA, orientando conforme o detalhamento do produto (Apêndice A), com fundamentação teórica, exemplos práticos, apresentação de vários elementos, orientação de configurações da plataforma Canva, reflexões com perguntas pertinentes e norteadoras e fechando com a aplicação da atividade gamificada sobre o Brasil Império (Apêndice B). Essa análise revelou um padrão de aspectos positivos e de pontos que precisam de melhorias divididos em 4 blocos, permitindo uma observação aprofundada das experiências que os professores tiveram na oficina da MAGEA.

O primeiro bloco de perguntas corresponde as possibilidades de respostas: (a) compreendido totalmente; (b) compreendido bem; (c) compreensão parcial; (d) compreendido pouco e (e) não compreendido, conforme Quadro 10.

Quadro 10 – Primeiro bloco de respostas da sensibilização.

Sujeitos da pesquisa (SP)	**Compreensão sobre:**				
	O conteúdo abordado sobre Gamificação	**Os conceitos de Gamificação explicados**	**Aos exemplos práticos de Gamificação utilizados**	**Aos elementos apresentados da Metodologia Ativa Gamificação**	**À Metodologia Ativa Gamificação para replicá-la em sala de aula**
SP01	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP02	Bem	Totalmente	Bem	Totalmente	Bem
SP03	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP04	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP05	Bem	Bem	Totalmente	Totalmente	Bem
SP06	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP07	Bem	Bem	Bem	Bem	Bem
SP08	Bem	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Bem
SP09	Bem	Bem	Bem	Bem	Bem
SP10	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente

(continua)

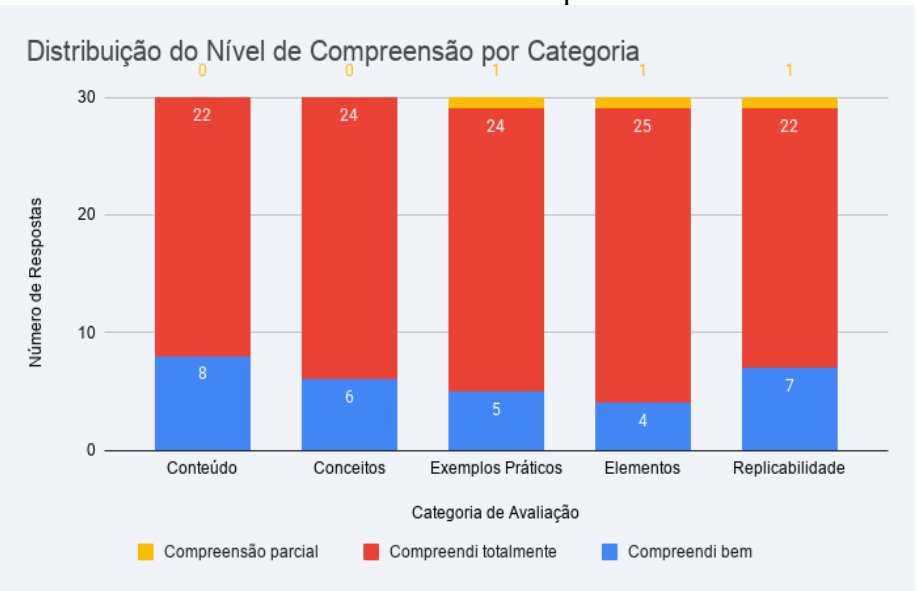
(conclusão)

Sujeitos da pesquisa (SP)	Compreensão sobre:				
	O conteúdo abordado sobre Gamificação	Os conceitos de Gamificação explicados	Aos exemplos práticos de Gamificação utilizados	Aos elementos apresentados da Metodologia Ativa Gamificação	À Metodologia Ativa Gamificação para replicá-la em sala de aula
SP11	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP12	Totalmente	Totalmente	Parcial	Parcial	Parcial
SP13	Bem	Bem	Bem	Bem	Bem
SP14	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP15	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP16	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP17	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP18	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP19	Bem	Bem	Bem	Bem	Bem
SP20	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP21	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP22	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP23	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP24	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP25	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP26	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP27	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP28	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP29	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente
SP30	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente	Totalmente

Fonte: Autoria própria (2026)

Entre as 5 opções de resposta disponíveis aparecem apenas 3 (três) nas respostas: (a) totalmente; (b) bem e (c) parcial. Elaborando uma representação visual, conforme Gráfico 3.

Gráfico 3 – Nível de compreensão.



Fonte: Autoria própria (2026)

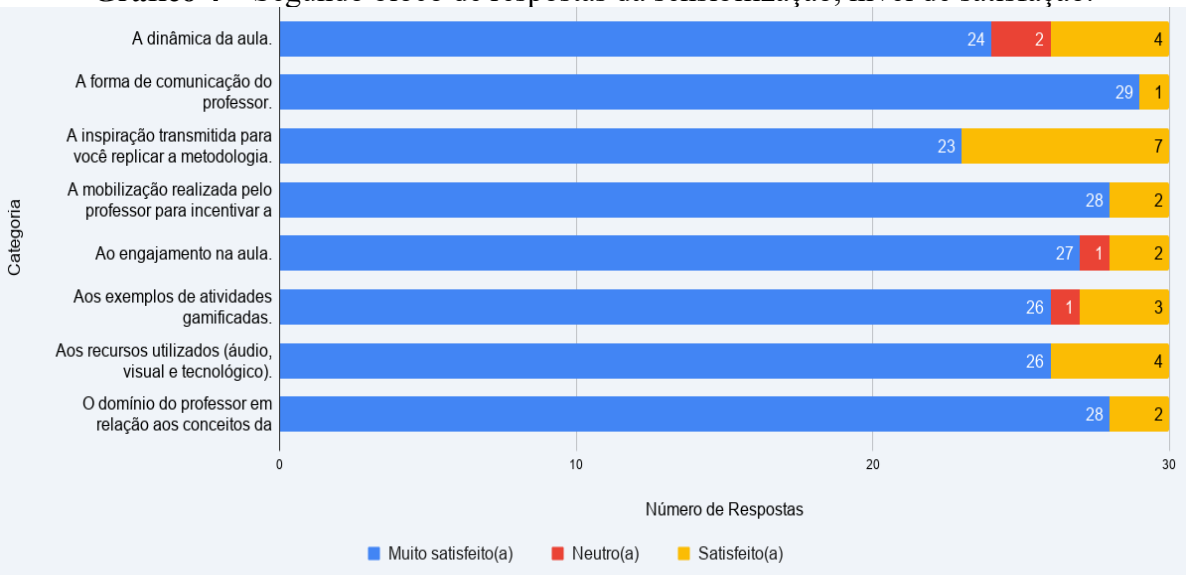
Ao observar as respostas é possível notar que a apropriação das principais ideias sobre a MAGEA aconteceu na sensibilização, considerando um dado que o conteúdo abordado sobre gamificação foi compreendido totalmente por 73,33% dos professores, uma boa compreensão foi relatada por 26,67% deles e as respostas como “compreendi pouco” e “não compreendi” ficam zerada. Vale considerar que ao trabalhar os conceitos da metodologia, 80% relatam ter entendido totalmente e 20% compreenderam bem, segue-se essa boa porcentagem até os exemplos serem apresentados, na percepção dos exemplos, 80% dizem compreender totalmente, 16,67% compreender bem e 1 pessoa, 3,33% dos 30 sujeitos, acreditam ter entendido parcialmente com o momento de sensibilização.

A compreensão parcial também se faz presente pelo mesmo participante, o SP12 quando a sensibilização trabalhou os elementos existentes na Gamificação e como é possível replicar na prática docente. Apesar deste sinal, as negativas mais preocupantes não estiveram presentes nestas respostas e nos elementos de replicabilidade, a compreensão entre total e boa seguem predominantes, somando 96,66% dos professores, considerando assim que a sensibilização conseguiu seu assertiva e fez sentido para os envolvidos, conforme Moran (2018) o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano e cada pessoa aprende o que é mais relevante e o que faz sentido para si. A adesão dos conceitos relatou compreensão dos pilares teóricos da MAGEA, com linguagem acessível e clara, cumprindo o papel de nivelar o conhecimento teórico dos sujeitos de pesquisa envolvidos, esse resultado confirma a defesa de Nóvoa (2013) quando ele diz que é fundamental fazer com que os professores se apropriem dos saberes de que são portadores e os trabalhem do ponto de vista teórico e conceptual.

Esse conhecimento sólido e compartilhado deve ser uma ferramenta transformadora para a formação docente, não apenas para execução de técnicas, mas para investigarem e consequentemente aprimorarem a própria prática. Ao articular a reflexão individual ao trabalho colaborativo, fortalece-se uma cultura escolar voltada à aprendizagem contínua. Dessa forma, o processo de sensibilização é, de fato, um passo essencial para uma proposta de inovação pedagógica, com a interiorização que dá sentido a novos projetos.

O segundo bloco de perguntas corresponde ao nível de satisfação dos sujeitos de pesquisa com a sensibilização e as possibilidades de respostas são: (a) muito satisfeito(a); (b) satisfeito(a); (c) neutro(a); (d) pouco satisfeito(a) e (e) insatisfeito(a), conforme gráfico 4.

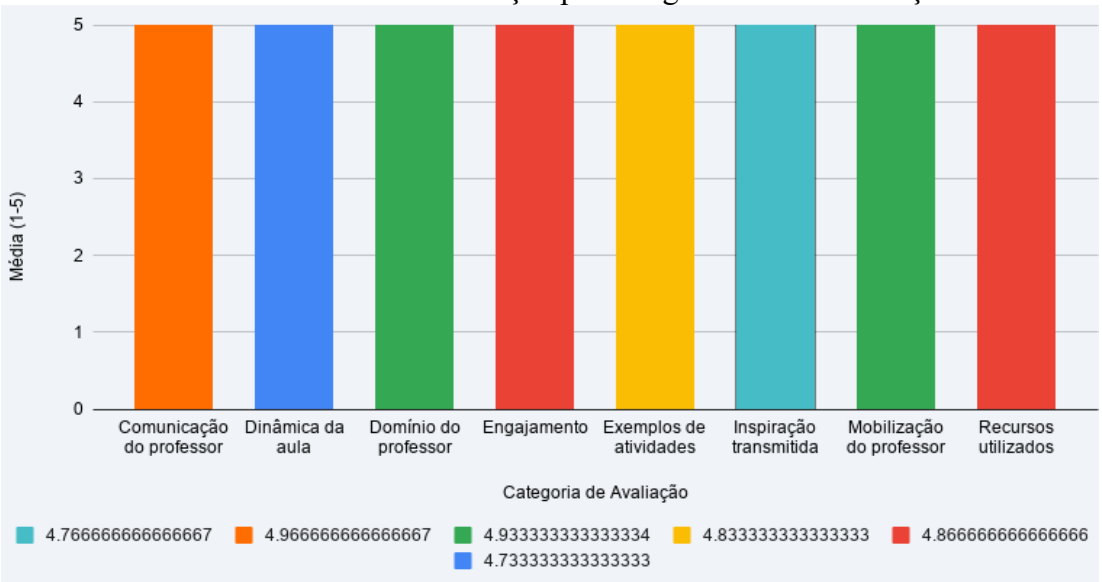
Gráfico 4 – Segundo bloco de respostas da sensibilização, nível de satisfação.



Fonte: Autoria própria (2026)

No Gráfico 5, apresenta-se a média de satisfação por categoria.

Gráfico 5 – Média de satisfação por categoria na sensibilização.



Fonte: Autoria própria (2026)

Neste segundo bloco de perguntas, indicou-se níveis de satisfação com oito tópicos de composição da oficina, pontualmente descritos no Quadro 6 e na Figura 4. Observa-se que a aprendizagem no processo de sensibilização foi significativa, que indicam um nível de satisfação extremamente elevado, considerando que as categorias têm uma média superior a 4,7 em uma escala de 1 a 5, atingindo o engajamento, a motivação, a apropriação por exemplos e a inspiração para replicar, pontos fortes indicados por Moran (2018, p. 43):

> A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las.

Os recursos utilizados e a dinâmica de aula são de grande importância para que a proposta seja inovadora, ativa e personalizada, pois "o uso de recursos digitais e de diferentes estratégias de ensino são importantes facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, mas não são únicos elementos, sendo fundamental a mediação realizada pelo professor nesse processo" (Silva; Sanada, 2018, p.183), dessa forma, o nível de satisfação mostrou-se alto com os recursos utilizados, com a dinâmica e o domínio do conceito presente na mediação do processo, com uma média entre 4,73 e 4,93 na escala de 1 a 5, esse resultado mostra a união de fatores essenciais para o desenvolvimento da oficina MAGEA.

O terceiro bloco de perguntas corresponde as seguintes perguntas e respostas: "Como você avalia esta aula de gamificação?" as possibilidades de respostas: (a) excelente; (b) muito boa; (c) boa; (d) regular e (e) insatisfatória. Para a pergunta "Você recomendaria esta aula para outros colegas?" as possibilidades de respostas: (a) com toda certeza recomendaria; (b) pode ser que eu recomendaria; (c) pouco provável que recomendaria; (d) não tenho opinião definida e (e) não recomendaria, dos resultados escolhidos se apresenta o Quadro 11.

Quadro 11 - Terceiro bloco de respostas objetivas da sensibilização.

SP	Como você avalia esta aula de gamificação?	Você recomendaria esta aula para outros colegas?
SP01	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP02	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP03	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP04	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP05	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP06	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP07	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP08	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP09	Boa – Atendeu parcialmente às minhas expectativas ➖	Pode ser que eu recomendaria 👍
SP10	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP11	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP12	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP13	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP14	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP15	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP16	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP17	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP18	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅

(continua)

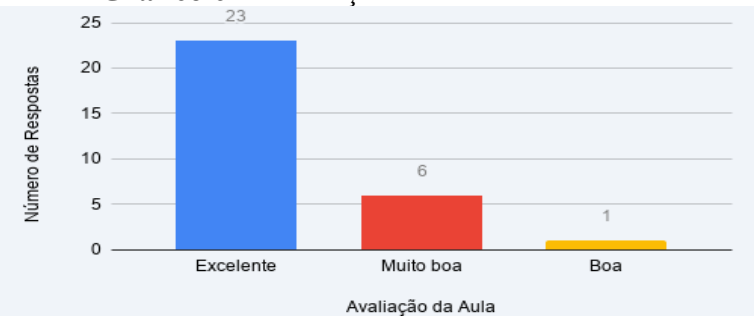
(conclusão)

SP	Como você avalia esta aula de gamificação?	Você recomendaria esta aula para outros colegas?
SP19	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP20	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP21	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP22	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP23	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP24	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP25	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP26	Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍	Com toda certeza recomendaria ✅
SP27	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP28	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP29	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅
SP30	Excelente – Superou minhas expectativas ✅	Com toda certeza recomendaria ✅

Fonte: Autoria própria (2026)

A partir dos dados do Quadro 11 foi possível gerar o Gráfico 6, no qual 76,66% consideraram a aula da oficina excelente, 20% relataram ser muito boa e 3,33% boa.

Gráfico 6 – Avaliação da aula de MAGEA



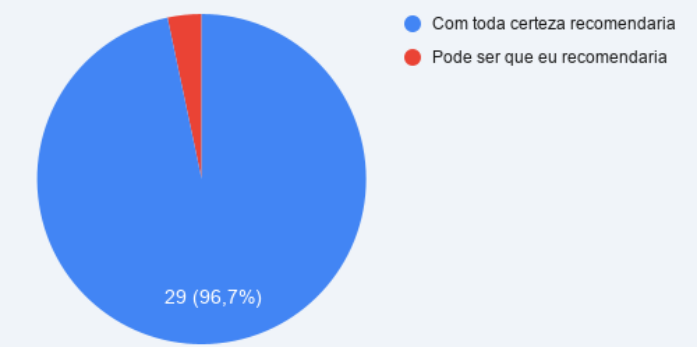
Fonte: Autoria própria (2026)

Quando questionados sobre a possibilidade de recomendar a oficina para outro profissional que queira inovar em sua formação continuada, constatou-se que os sujeitos da pesquisa notaram a importância do que foi proposto com o percentual de recomendação atingindo os 96,7% (29 de 30) dos professores, os dados estão representados no Gráfico 7.

Na prática, a compilação de dados mostrou que a participação foi elevada, pois 96,7% recomendam, deixando claro que o material foi organizado de forma eficaz e construtiva, garantindo a qualidade da recepção da atividade, diante das respostas, afirma-se que foi cumprido o que é indicado por Gonçalves e Silva (2018) que o conjunto de ferramentas, ou recursos digitais, deve ser associado conforme o objetivo de cada atividade, acompanhado de um rigoroso planejamento das unidades de aulas e das sequências didáticas. Também esclarece a ideia de que os recursos não devem ser usados apenas porque são modernos, atraentes ou

novos, mas focando no que os alunos precisam aprender, como eles podem aprender melhor e qual recurso apoia melhor esse aprendizado ativo.

Gráfico 7 – Recomendação da aula da MAGEA.



Fonte: Autoria própria (2026)

Neste momento, vale ressaltar a importância da intencionalidade pedagógica de forma rigorosa, pois a proposta não substitui a elaboração atenciosa como um trabalho refinado do professor, exigindo um planejamento com uma sequência didática para garantir que a atividade gamificada não fique no campo da brincadeira ou distração e não se limite a um momento de diversão em grupo, mas objetive ser uma potência pedagógica transformadora. A possibilidade da superficialidade é alertada por Nóvoa (2013) quando ele discute sobre práticas pouco consistentes e sobre metodologias sem qualquer rigor, sustentando a ideia que as propostas tecnológicas não substituem a necessidade de uma intencionalidade e objetivo pedagógico, buscando a consolidação de um repertório de base.

O quarto bloco corresponde às questões abertas para respostas escritas, onde os sujeitos da pesquisa poderiam apresentar sua opinião, respondendo aos seguintes pontos solicitados: “Aponte os aspectos positivos em relação a este momento de sensibilização”; “Aponte os aspectos que precisam de melhorias em relação a este momento de sensibilização”; “Se tivesse que resumir sua experiência nesta aula em uma palavra ou frase, qual seria?”. Após a seleção de resultados, realizou-se um filtro priorizando os apontamentos relevantes para esta pesquisa e apresentam-se no Quadro 12.

Quadro 12 – Bloco de aspectos positivos.

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP01	Excelente, explicativa e nada cansativa	EXPLICAÇÃO CLARA / DINÂMICA DE AULA / EXEMPLOS
SP02	Foi de fácil entendimento toda a explicação, consegui entender os conceitos e os exemplos dados.	
SP04	Bastante dinâmicos. Não precisa ser algo mirabolante. Deu uma certa paz no coração.	
SP06	Colocar em prática, testar, não só ouvir as explicações.	

(continua)

(conclusão)

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP08	Divisão entre teoria e prática, sem deixar a teoria demasiadamente cansativa. Exemplos claros, tanto quanto a todos os pontos mencionados no Duolingo como na atividade gamificada criada pela responsável pela metodologia. A ideia do check-list para os elementos, da forma como conduziu, anotando e etc, mesmo sabendo que possivelmente seria disponibilizado posteriormente via slides, me ajudou a fixar a atenção ao tomar todas e ir um por um como uma "missão concluída"	EXPLICAÇÃO CLARA / DINÂMICA DE AULA / EXEMPLOS
SP11	Explicação clara, apresentando vários exemplos que puderam elucidar toda a característica da Metodologia.	
SP13	Linguagem clara, dinamismo e motivação.	
SP15	A explicação e explanação da mestranda foi esclarecedora	
SP21	Trouxe clareza referente ao tema	
SP23	Gostei muito de tudo. Achei a metodologia muito versátil e a explicação da Caroline é excelente e inspiradora	
SP26	Clareza da professora ao explicar o conteúdo e apresentar a metodologia.	
SP27	A professora expôs o conteúdo de forma muito clara, didática e dinâmica. Foi muito bom a organização em explicar seguido da prática.	
SP29	A Caroline explicou muito bem todos os pontos	
SP10	Elucidação dos elementos da gamificação	CONCEITOS E ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO
SP19	Conhecimentos esclarecedores	
SP24	Foi apontado conceitos e exemplos práticos a qual pudemos participar ativamente e foi detalhado cada etapa da gamificação as características dentro do jogo como e seu funcionamento no momento do checklist.	
SP25	Esclarecimentos de conceitos referentes a gamificação	
SP28	Um aspecto positivo deste momento de sensibilização foi a oportunidade de compreender de forma prática e aplicada o conceito de gamificação, percebendo como ele pode tornar processos de ensino-aprendizagem mais motivadores e engajadores. A aula proporcionou uma reflexão sobre como elementos de jogos, quando bem planejados, podem estimular a participação ativa dos estudantes e promover uma aprendizagem mais significativa. Além disso, foi enriquecedor observar exemplos concretos de gamificação em contextos educacionais, o que facilitou a visualização de sua aplicação em diferentes disciplinas.	
SP30	O fato da Carol trazer todos os elementos com exemplos reais e visuais auxiliou muito a compreensão.	
SP03	exemplos de como usar gamificação	SEGURANÇA PARA APLICAR
SP18	Percebe-se que essa metodologia pode ser aplicada no nosso próprio cotidiano.	
SP20	A gamificação trouxe dinamismo e envolvimento dos participantes, tornando o aprendizado mais atrativo.	NOTOU VANTAGENS EM GAMIFICAR
SP22	A gamificação torna o aprendizado ou a atividade mais atraente, despertando interesse e motivação nos participantes.	

Fonte: Autoria própria (2026)

Com a observação inicialmente voltada para os aspectos positivos, nota-se que a explicação demonstrou excelência, clareza e objetividade, pontuado pelos sujeitos da pesquisa: SP01, SP02, SP04, SP06, SP08, SP11, SP13, SP15, SP21, SP23, SP26, SP27 e SP29, facilitando o entendimento e permitindo a aquisição dos conceitos e elementos da MAGEA, garantindo o

envolvimento de forma nada cansativa, como relatado pelo SP28 que diz perceber que a gamificação pode tornar o processo de ensino e aprendizagem mais motivador e engajador, em consonância com as contribuições de Alves (2015, p. 27):

> Se há uma palavra-chave que não poderia ficar de fora de nossa definição, esta é engajamento. Afinal, trata-se da meta explícita dos sistemas gamificados. Principalmente quando o assunto é a aprendizagem em uma época em que facilitadores, professores e palestrantes disputam a atenção de seus aprendizes com a tecnologia.

De maneira geral, trabalhar com gamificação significa que está buscando por uma experiência engajadora "para aprenderem algo que impacte positivamente sua performance" (Alves, 2015, p.41), mas também uma experiência que entrelace emocionalmente, pois "em sua essência, a Gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas" (Burke, 2015). Outro ponto forte da sensibilização foi a divisão ponderada entre teoria, que foi composta por apresentação de slides e fundamentação teórica, os exemplos que foram compostos por atividades físicas em sala de aula e atividades digitais como Duolingo detalhando cada etapa do funcionamento da Gamificação e a prática que contava com a atividade gamificada Império do Brasil, produzida pela pesquisadora e aplicada na conclusão desta sensibilização.

A dinâmica adotada trouxe leveza segundo SP04, interesse na visão do SP20 e envolvimento profundo por parte dos participantes para SP22. Ao tornar o processo de aprendizagem mais atraente (SP22), versátil e inspirador (SP23) a oficina foi capaz de motivar (SP13, SP22 e SP28) e segundo a perspectiva do SP17 pode superar as expectativas traçadas: "Perfeito atingiu minhas expectativas". Ficou evidente que a MAGEA se provou aplicável e possível de ser mediada na formação continuada de professores, contribuindo de forma concreta para a aquisição de conhecimentos técnicos e operacionais aos professores, pois "a gamificação envolve as pessoas de um modo que seja significativo para elas" (Burke, 2015). Porém, considerando as possibilidades de melhoria da oficina MAGEA foram identificadas por quatro sujeitos da pesquisa (SP7, SP9, SP15 e SP22) que mencionam aspectos que observam ajustes de aprimoramento, conforme o Quadro 13.

Entre os pontos de melhorias nota a necessidade de mais tempo dedicado à oficina, considerando que aumentando a carga horária seria possível aprofundar os conhecimentos já adquiridos para proporcionar maior propriedade. Foi mencionado a possibilidade de mais recursos diretamente na oficina, inclusive a inserção de mais prática para que as técnicas de

montagem no Canva fossem mais aprimoradas, melhorando assim a aplicabilidade. É válido mencionar que o SP22 relatou que sempre que a metodologia for aplicada, faz-se necessário que o mediador se atente para não fugir dos objetivos educacionais, garantindo que seja uma ferramenta que aprimore a apropriação do conteúdo de todos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Quadro 13 – Bloco de aspectos que precisam de melhorias.

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP07	Maior tempo para conhecimento	MAIS TEMPO
SP09	Outros recursos para aplicação em aula.	RECURSOS
SP15	Preciso aprender a montar os jogos no canva para melhor aplicabilidade	
SP22	Equilíbrio entre diversão e aprendizado: É necessário garantir que a parte lúdica não sobreponha os objetivos educativos ou de sensibilização.	EQUILÍBRIO

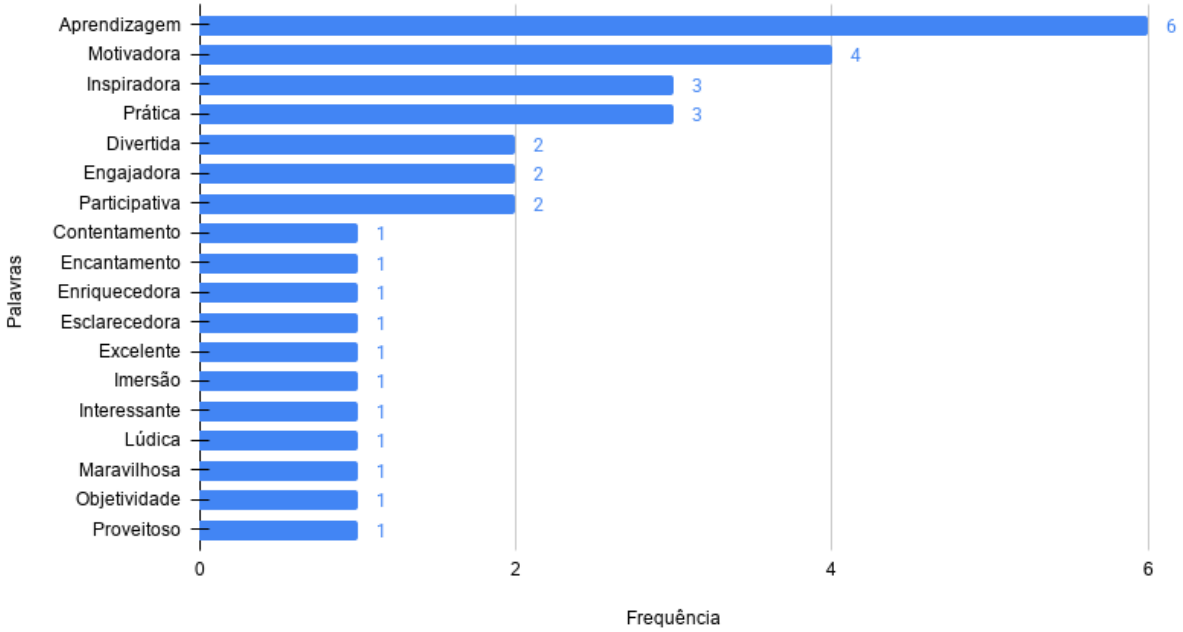
Fonte: Autoria própria (2026)

A oficina foi aberta a opinião dos participantes buscando a excelência do feedback e a necessidade de ampliação da carga horária foi um ponto significativo que é pensado para melhoria, pela lógica de Freire (2021) é pensada criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática, pois o produto não é um pacote pronto, mas uma técnica que pode ser recriada e sempre melhorada como uma condição profissional indispensável para o processo formativo de excelência. Portanto, o professor vê a necessidade de um maior tempo de prática para dominar as especificidades do método.

A partir da estrutura teórica fornecida por Moran (2018), observa-se na prática pesquisada que os processos de ensino e aprendizagem estão cada vez mais tendendo ao uso de metodologias ativas, em vista da quantidade de informação hoje disponível nos meios digitais e das facilidades que as tecnologias oferecem na implantação de pedagogias alternativas. Então, é justo dizer que a sensibilização da oficina forneceu uma boa introdução para as demais etapas da oficina, proporcionando aos professores a segurança e caminhos para inserir uma metodologia ativa em sua prática docente, essa informação é representada pela quantidade expressiva dos participantes, 86,66%, que validaram o formato e a aplicação, pontuado de forma comum que não notaram falhas para indicar correção e até mesmo não enxergam pontos de melhorias, tornando assim o planejamento inicial e estrutura da oficina MAGEA satisfatórios, sem problemas a serem reparados.

Ao término da sensibilização foi captada a percepção imediata pela questão norteadora: “Se tivesse que resumir sua experiência nesta aula em uma palavra ou frase, qual seria?”, as respostas foram agrupadas e estão compilados no Gráfico 8 para melhor compreensão.

Gráfico 8 – Termos mais frequentes para resumir a experiência.



Fonte: Autoria própria (2026)

A categoria Aprendizagem teve destaque com 6 comentários, sendo a mais expressiva e os professores que utilizaram o termo, usaram as seguintes expressões: "Aprendizado" (SP01, SP02, SP07, SP14), "Muito aprendizado" (SP15) e "Aprendizagem divertida e participativa." (SP20). Na sequência se destaca Motivadora, escolhida por 4 sujeitos da pesquisa que usaram os seguintes termos: “Motivadora” (SP26), “MOTIVADOR” (SP27), “Uma experiência motivadora e inspiradora sobre gamificação na educação” (SP28) e “Gamificação motiva as todas as pessoas” (SP29). A sensibilização mobilizou a prática docente, pois logo no início da oficina o relado do SP17 foi: “Vontade de já utilizar em sala”.

Em suma, o contato dos professores com a teoria e exemplos de Gamificação proporcionou a certeza inicial de aprendizagem e também a motivação para continuar aprendendo e encaminhar essa formação para sua prática do dia a dia, esta constatação é essencial para esta pesquisa, e desdobram a premissa de Ganzela (2018) pois é possível observar que os professores precisam estar abertos a conhecer outras ferramentas além daquelas que eles já utilizam muitas vezes, os próprios estudantes têm referências que apresentam potencial de aprendizagem.

4.2.3 Análise da 3ª coleta de dados - Prática em grupo

Neste terceiro momento de análise serão observados os dados do formulário de avaliação por pares, este questionário foi entregue aos sujeitos de pesquisa depois dos grupos terem testado as atividades gamificadas de outros grupos, dessa forma realizaram a avaliação grupo por grupo, para identificar se conseguiram inserir os elementos da Gamificação ou não. Os sujeitos da pesquisa foram divididos em seis grupos, para que depois da sensibilização pudessem elaborar sua própria atividade gamificada (conforme descrito no produto anexo no Apêndice A), após a confecção, foi realizada uma segunda divisão para avaliarem as atividades um dos outros, dessa forma, a testagem foi realizada em dois grupos e cada um era composto de três outros grupos.

Diante do contexto apresentado, a análise das respostas é amparada na avaliação que cada grupo recebeu, desde o primeiro até o sexto grupo, observando se conseguiram aplicar os elementos da gamificação sensibilizados na oficina em suas atividades gamificadas no Canva. Os grupos puderam escolher um tema norteador para produzir e seguindo a divisão em duas turmas de 3 grupos cada, a primeira turma é composta dos grupos 1, 3 e 5 enquanto a segunda turma é composta pelos grupos 2, 4 e 6. Representados no Quadro 14, a primeira turma é destacada em azul e a segunda turma em amarelo para melhor visualização.

Quadro 14 – Temas norteadores escolhidos pelos grupos.

Grupos	Tema norteador escolhido pelo grupo	Público-alvo	Nome da atividade	Etiquetas
1	Educação financeira	Ensino Médio	A jornada financeira	CLAREZA E ORGANIZAÇÃO
2	Aparelho reprodutor masculino e feminino	8º ano	Sistema reprodutor	MECÂNICA FLUÍDA COM PROPÓSITO
3	Método Fônico	2º ano	Agentes da boquinha	QUALIDADE VISUAL E IMERSÃO
4	Pensamento lógico matemático	5º ano	Circuito Interplanetário	TEMÁTICA E PRATICIDADE DAS ATIVIDADES
5	Alfabetização	1º ano	Jornada Alfabética	PROGRESSÃO E ESTÉTICA
6	Sustentabilidade	Ensino Fundamental	*Quizz* aventura	JOGABILIDADE FLUIDA

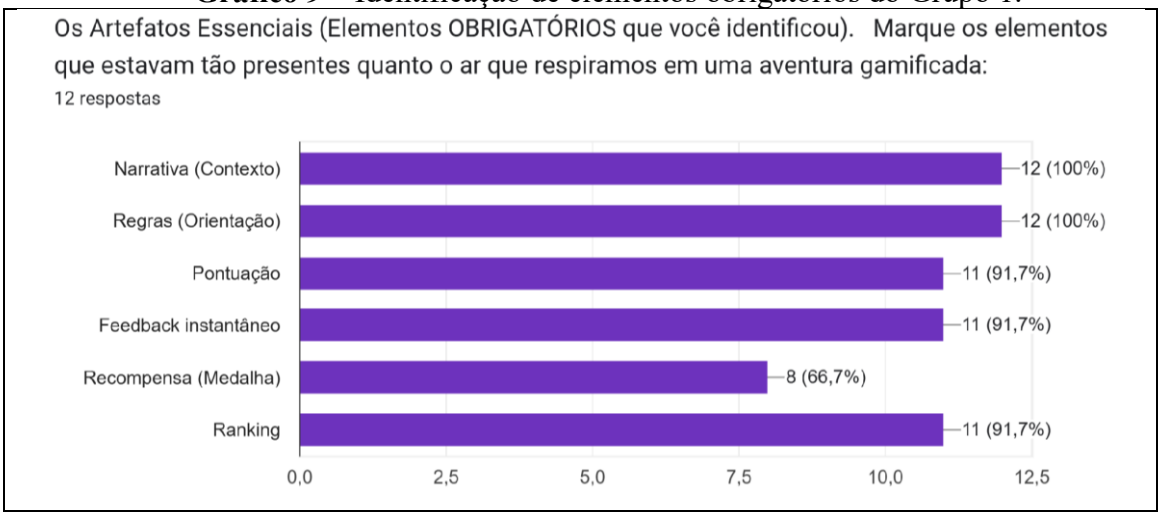
Fonte: Autoria própria (2026)

Desta forma, na primeira análise serão considerados os elementos obrigatórios propostos para a execução da atividade, ou seja, os 6 elementos seguintes devem estar na

produção e os 8 que serão apresentados na sequência podem aparecer caso os grupos queiram adicionar de forma extras para tornar a Gamificação envolvente: (a) narrativa; (b) regras; (c) pontuação; (d) feedback instantâneo; (e) recompensa e (f) ranking, e os elementos opcionais: (a) progressão; (b) missão; (c) medalhas; (d) mecânicas sociais (cooperação e competição); (e) mudança de estágio; (f) personalização e identidade (avatar); (g) níveis e (h) conteúdos desbloqueáveis. Inicia-se a análise com a primeira turma: grupo 1 que foi avaliado pelo grupo 3 e pelo grupo 5, vale mencionar que os dois grupos avaliadores juntos somam 12 pessoas.

No Gráfico 9, apresenta-se a identificação dos elementos obrigatórios do Grupo 1.

Gráfico 9 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 1.



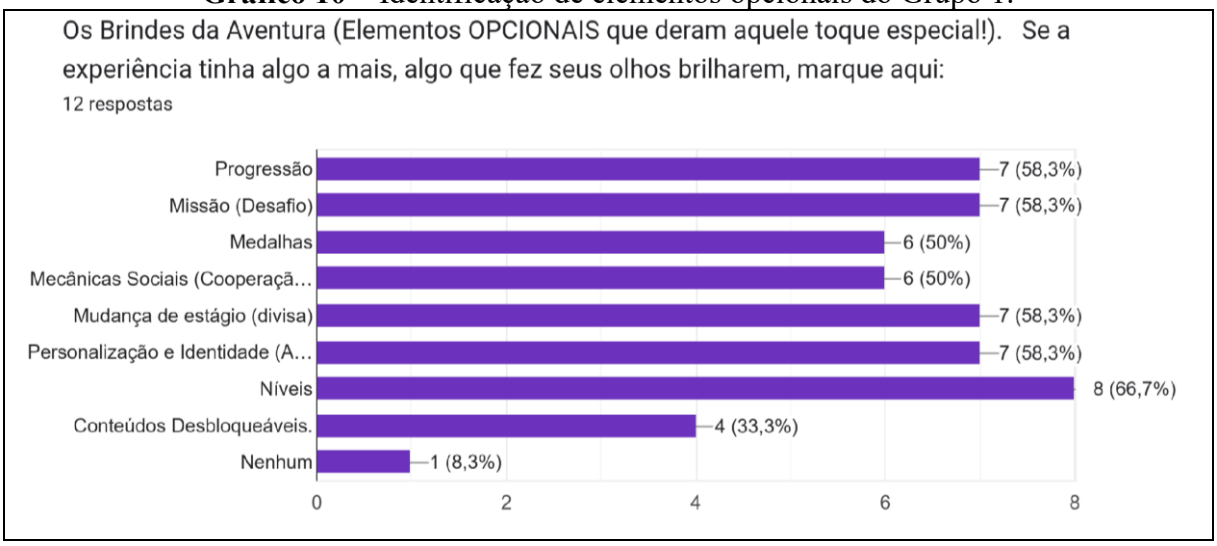
Fonte: Autoria própria (2026)

É possível observar que o primeiro grupo com “A jornada financeira” inseriu os elementos narrativa e regras e conseguiu atingir 100% dos votos por os sujeitos de pesquisa conseguirem identificar esses dois elementos, em contrapartida apenas 8 de 12 conseguiram identificar o elemento recompensa em sua atividade gamificada.

No Gráfico 10, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 1.

Em relação aos elementos opcionais da atividade proposta o grupo 1, de forma complementar, conseguiu que 58,3% dos avaliadores notassem a inserção clara de 4 elementos destacados conforme o gráfico 10 acima, alcançando a proposta e conseguindo confeccionar com excelência sua atividade gamificada na oficina MAGEA.

Gráfico 10 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 1.



Fonte: Autoria própria (2026)

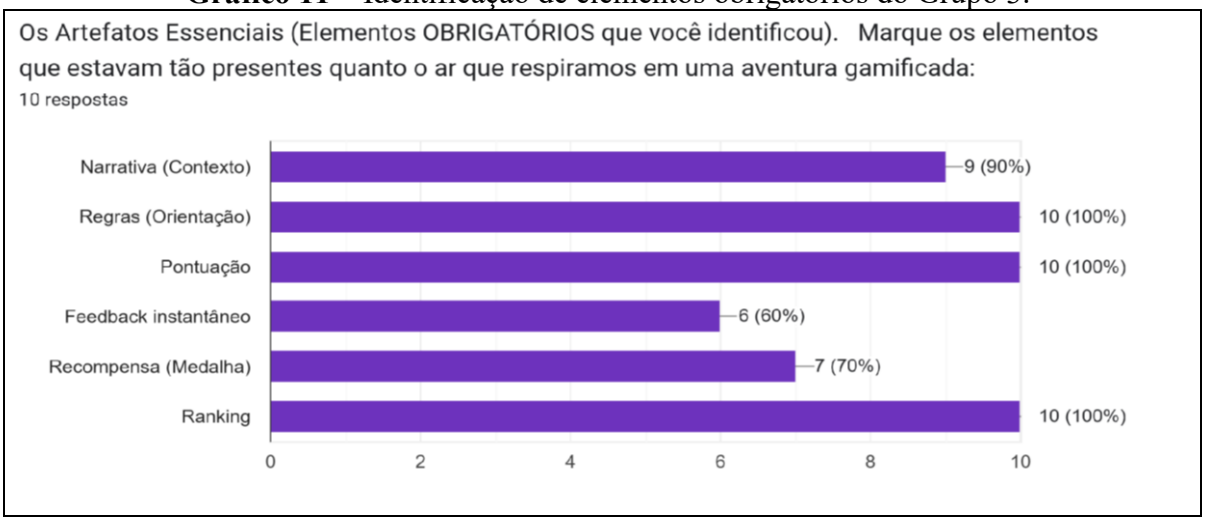
Inclusive, entre os comentários tecidos sobre a produção o grupo 1 os pontos mais recorrente podem receber a etiqueta de clareza e organização, os sujeitos da pesquisa que avaliaram, mencionam com repetição a excelente estrutura apresentada por eles, como o SP24 que avalia: “esteticamente bem apresentável, fácil de jogar, as fases estavam bem organizadas e conteúdo bem interessante e aplicável em educação financeira” e também o SP10: “muito bem estruturada a dinâmica de erros e acertos, com a explicação bem detalhada”. Apesar dos elogios, houve um ponto de melhoria que identifica uma necessidade de ajuste apontada pelo SP19: “O jogo está com objetivos claros, porém a regra de anotar a pontuação deveria ser mais claro”.

Seguindo a análise pela primeira turma, observa-se agora o grupo 3, avaliado pelos grupos 1 e 5, sendo um total de 10 avaliadores sujeitos da pesquisa. Este grupo intitulou sua atividade de Agentes da Boquinha trabalhando o método fônico.

No Gráfico 11, apresenta-se a identificação dos elementos obrigatórios do Grupo 3.

Pelas lentes de todos os avaliadores, 100%, o grupo 3 conseguiu inserir três elementos obrigatórios: as regras, a pontuação e o ranking, porém apenas 6, 60%, concordam que havia feedback instantâneo e 7 avaliadores, 70%, mencionam identificaram o elemento recompensa, apresentando um bom desempenho nos elementos obrigatórios.

Gráfico 11 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 3.

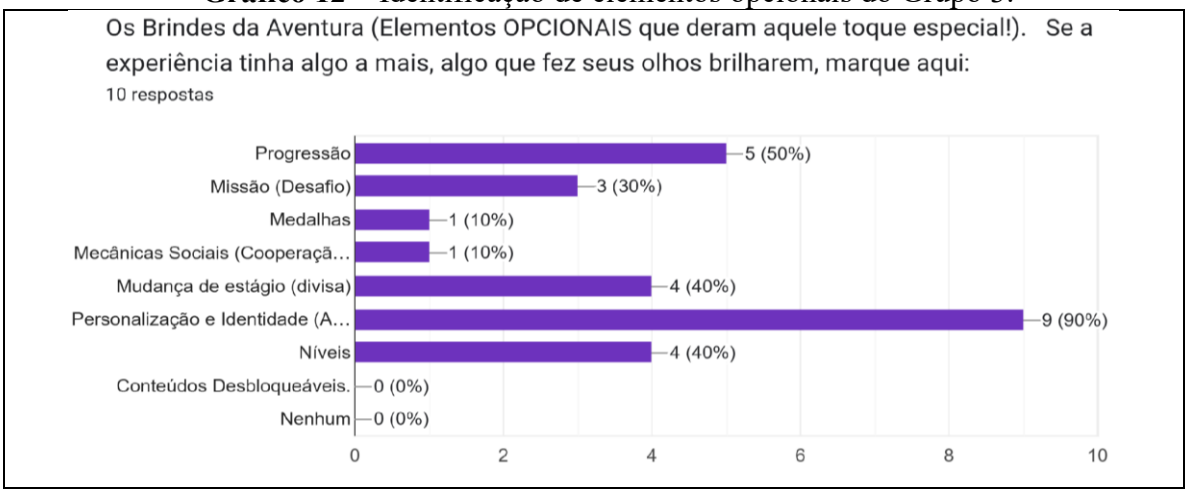


Fonte: Autoria própria (2026)

A aplicação dos elementos opcionais pelo grupo 3 apresentou um pouco mais de dificuldades, sendo o elemento mais observado a personalização, ou seja, a ideia de um avatar, identificado por aproximadamente 90% dos avaliadores, porém entre demais elementos opcionais a progressão foi observada por 50% e os outros foram observados por 40% ou menos (divisa, níveis, missão, medalhas e mecânicas sociais).

No Gráfico 12, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 3.

Gráfico 12 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 3.



Fonte: Autoria própria (2026)

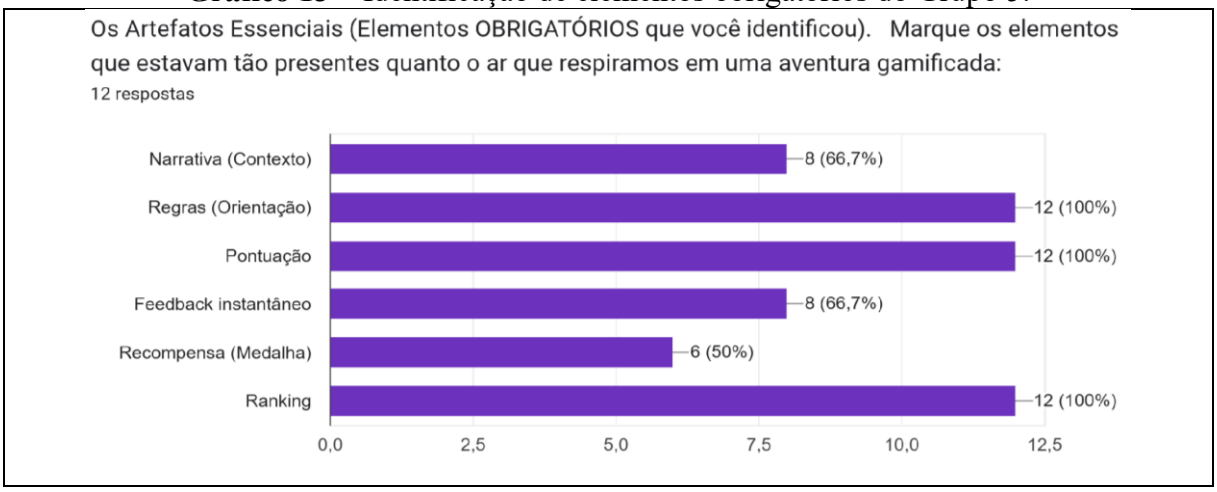
Considerando a avaliação escrita sobre a atividade gamificada do grupo 3, os pontos mais presentes podem receber a etiqueta de qualidade visual e imersão, pois a estética foi elogiada por diversas formas, mencionado pelo SP29 ao dizer que “os avatares são bem feitos, visualmente a atividade está ok” e também por SP02 “a estética do jogo estava impecável e as

questões também” e imersão é enfatizada pelos sujeitos da pesquisa SP05 e SP06, respectivamente com as avaliações: “Foi uma atividade gamificada visualmente criativa com avatares e narrativa” e “O jogo apresentou um visual chamativo”. Analisando então o *feedback* sobre os pontos de melhorias o que apareceu com uma frequência considerável foi a navegação confusa ou desconfigurada, mencionada por 70% dos avaliadores (7/10), mostrando uma possível dificuldade no manuseio da plataforma Canva para alinhar todas as configurações, esse ponto foi observado pelos sujeitos SP05, SP06, SP10, SP15, SP16, SP27 e SP29 e em seus comentários citaram: o clique para o progresso que direcionada errado, em alguns momentos era necessário um retorno manual e o fato de sair e entrar novamente dificulta o processo.

Para fechar a primeira turma foi então realizada a análise da avaliação sobre a atividade gamificada do grupo 5, que foi avaliado pelos grupos 1 e 3 de sua turma, sendo 12 sujeitos da pesquisa avaliando-os. A produção do grupo 5 recebeu o nome de Jornada Alfabética trabalhando a alfabetização.

No Gráfico 13, apresenta-se a identificação dos elementos obrigatórios do Grupo 5.

Gráfico 13 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 5.

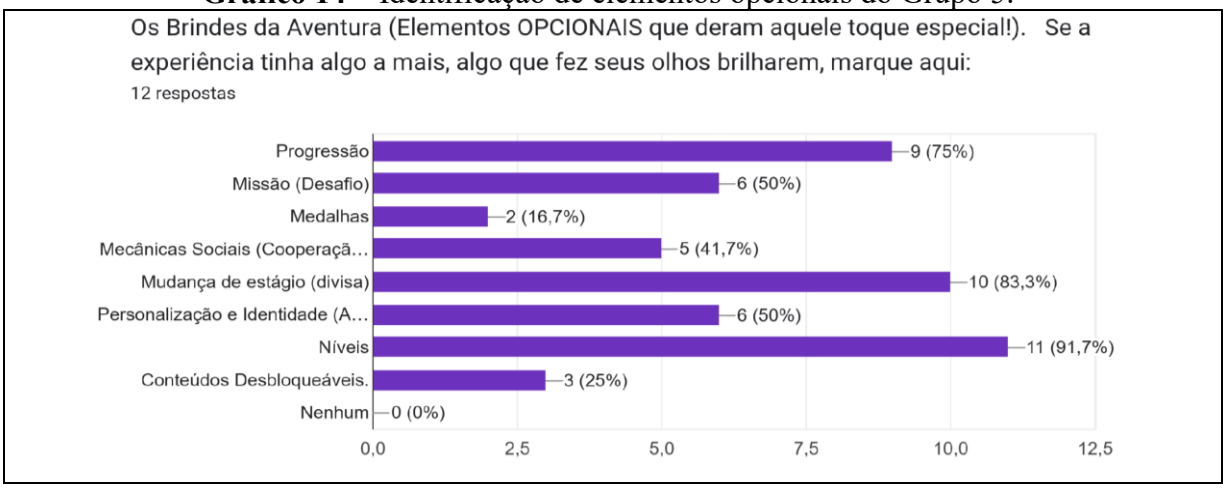


Fonte: Autoria própria (2026)

Dos elementos propostos como obrigatórios o grupo 5 apresentou de forma bem clara as regras, a pontuação e o ranking, identificados por 100% dos avaliadores, a narrativa e o feedback instantâneo foram identificados por 66,66% (8/12) dos avaliadores e a recompensa como último obrigatório foi identificado por 50% (6/12) apresentando no panorama geral um bom resultado com os elementos obrigatórios da proposta.

No Gráfico 14, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 5.

Gráfico 14 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 5.



Fonte: Autoria própria (2026)

Ao observar o resultado avaliado de elementos opcionais é possível notar uma variação no grupo 5, onde os que apareceram em uma ordem decrescente foram: níveis identificados por 91,7% dos avaliadores, a divisa por 83,3%, a progressão por 70%, missão e avatar por 50%, mecânicas sociais por 41,7%, conteúdos desbloqueáveis por 25% e medalhas por 16,7%. Das avaliações abertas a atividade gamificada do grupo 5 receberia a etiqueta progressão e estética considerando que a avaliação possui grande destaque para a aparência e para as mecânicas de progressão claras, apresentando-se como uma ferramenta de grande valor pedagógico.

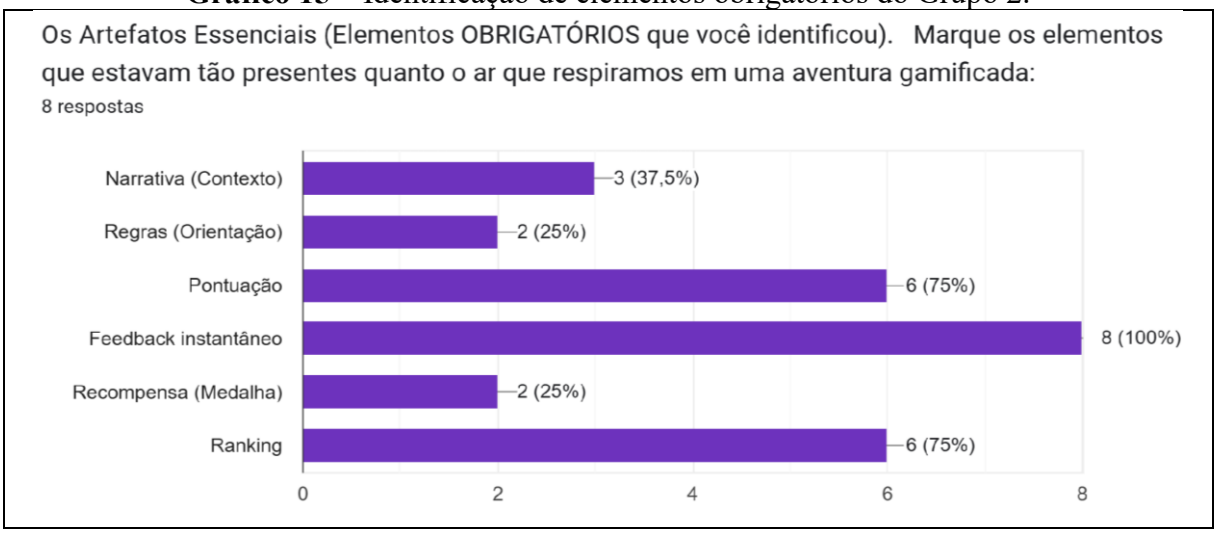
A atividade se destaca pela usabilidade intuitiva e pela clareza em suas regras, na explicação de pontuação e a notória progressão nas mudanças de estágio, o que garante o envolvimento focado na alfabetização. Esses pontos são observados nos comentários dos SP05, SP11, SP16 e SP29 respectivamente: “O layout do jogo está bem interessante e divertido. A mudança nos níveis de questões foi percebida”, “A parte visual do jogo ficou muito linda, a ideia de trabalhar imagens e texto junto, e a pontuação ser definida fora do Canva ficou legal tbm”, “O layout muito lindinho e encantador, todos os links das páginas estavam certos, as mudanças de estágios também foram engajantes” e “O visual da atividade é agradável. Explicações detalhadas sobre a pontuação”.

Aos pontos de melhoria avaliados o que se destacou foi a ausência de *feedback* mencionado por 25% dos avaliadores, entre eles SP05 e SP29 que relataram respectivamente: “Não teve todos os itens obrigatórios como Feedback e Narrativa” e “Falta de feedback, não tem explicação do porquê a criança errou(...)”. Assim, as avaliações apontam a necessidade de ajustar a estrutura para proporcionar que a proposta metodológica seja atingida, pois o *feedback* claro garante a correção, mas também uma finalização se colocado no ranking final dos

participantes. Finalizada a análise da primeira turma, foi realizada a análise da segunda turma, representada no Quadro 8 pela cor amarela, composta pelos grupos 2, 4 e 6, que se avaliaram. A 1ª análise é sobre o grupo 2, avaliado pelos grupos 4 e 6 que juntos totalizam 8 avaliadores.

No Gráfico 15, apresenta-se a identificação dos elementos obrigatórios do Grupo 2.

Gráfico 15 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 2.



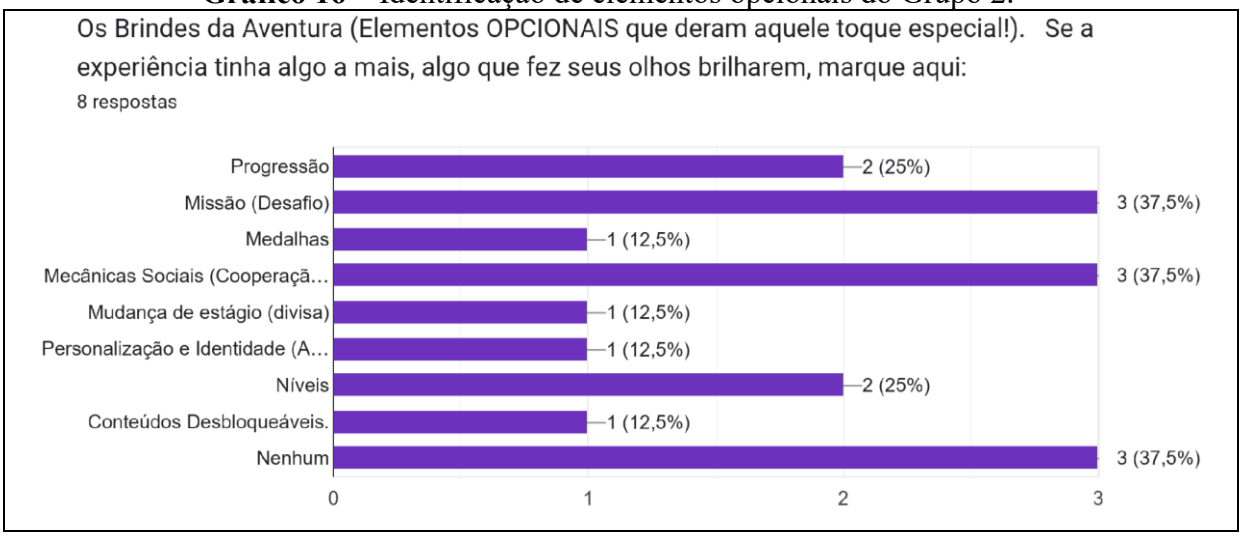
Fonte: Autoria própria (2026)

O grupo 2 conseguiu deixar apenas um elemento claro para todos os avaliadores, o *feedback* instantâneo que foi reconhecido 100% na atividade gamificada, enquanto os outros elementos obrigatórios foram reconhecidos apenas por parte dos avaliadores, como pontuação e ranking por 75%, narrativa por 37,5%, regras e recompensa por 25% mostrando que a atividade tem um bom retorno entregue perante aos erros cometidos, porém que pode ter causar alguma incompreensão por não der bem delimitado a narrativa e as regras.

No Gráfico 16, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 2.

Nos elementos opcionais o grupo 2 não investiu com tanto afinco, desta forma os mais identificados foram: a missão e os mecânicas sociais (cooperação e competição) identificados por 37,5% (3/8), e a progressão com os níveis identificados por 25% (2/8) sendo os demais (medalhas, divisa, personalização e conteúdos desbloqueáveis) identificados por apenas 1 avaliador, tornando sua inserção bem discreta.

Gráfico 16 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 2.



Fonte: Autoria própria (2026)

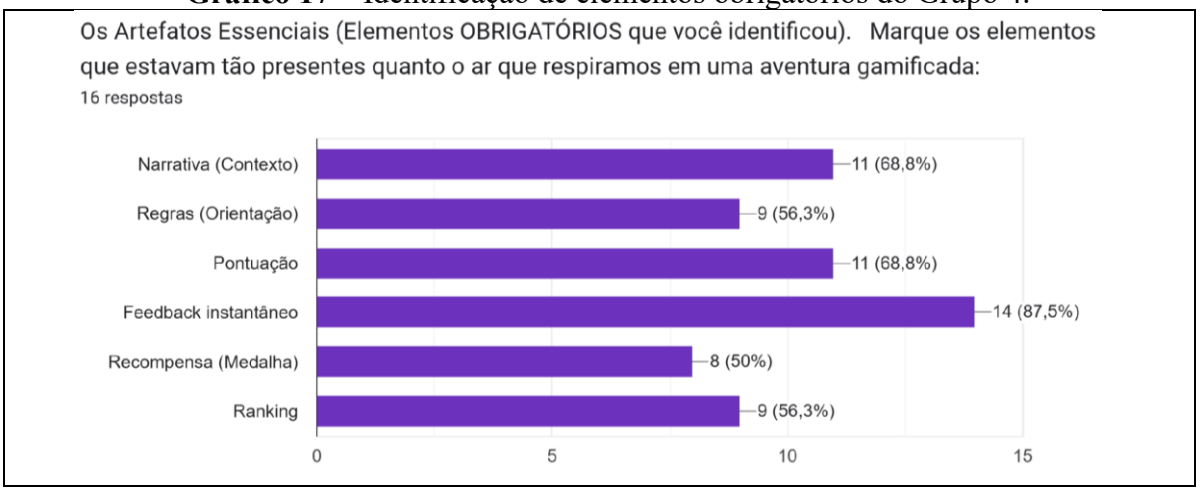
Considerando os comentários avaliação escrita, o grupo 2 recebe a etiqueta de mecânica fluida com propósito, pois o ponto mais forte foi o bom funcionamento (mecânica) garantindo que a atividade gamificada fluísse sem intercorrências, essa conclusão foi possível devido aos comentários: SP8 que relatou que "A temática e a praticidade da atividade são pontos fortes" e pelo SP20 ao notar as "Questões claras e adaptadas para a série". É possível perceber também que a proposta foi alinhada e com foco no conteúdo, tornando-se uma ferramenta pedagógica potente, segundo o SP30 a "Variedade de perguntas e conteúdo muito condizente com o fundamental II" e também reforçado por SP7 como "Um bom jogo como revisão de conteúdo". É importante mencionar que o SP7 confunde o conceito de Gamificação com jogo, porém seu comentário não perde a validade por compartilhar sua experiência de uso do que foi produzido.

Os pontos de melhoria do grupo 2 também são observados, e os que mais se destacam são as ausências de regras e a falha no sistema de recompensas. Sobre as regras 4 avaliadores (50%) relatam que regras claras fizeram falta no processo de realização da atividade, sendo eles SP07, SP08, SP14, SP30 com os seguintes comentários respectivamente: “Mas, faltava orientações, regras”, “Falta de regra e ranking não funcional”, “A falta das regras e não ter um ranking funcional” e “A falta de regras e narrativa dificultaram a interação”. Sobre as recompensas, 4 avaliadores (50%), sendo SP08, SP13, SP14 e SP20, relatam sua ausência. Apesar da atividade sobre o aparelho reprodutor ser elogiada em muitos critérios é possível notar que a ausência de elementos colocados como obrigatórios na proposta fez da atividade insegura para ao menos metade dos sujeitos da pesquisa que realizaram e avaliaram.

Seguindo esta análise de avaliação por pares torna seu olhar para o grupo 4 e sua atividade gamificada com o tema pensamento lógico e a atividade intitulada Circuito Interplanetário, sendo ela avaliada pelos grupos 2 e 6, totalizando 16 respostas avaliativas.

No Gráfico 17, apresenta-se a identificação dos elementos obrigatórios do Grupo 4.

Gráfico 17 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 4.

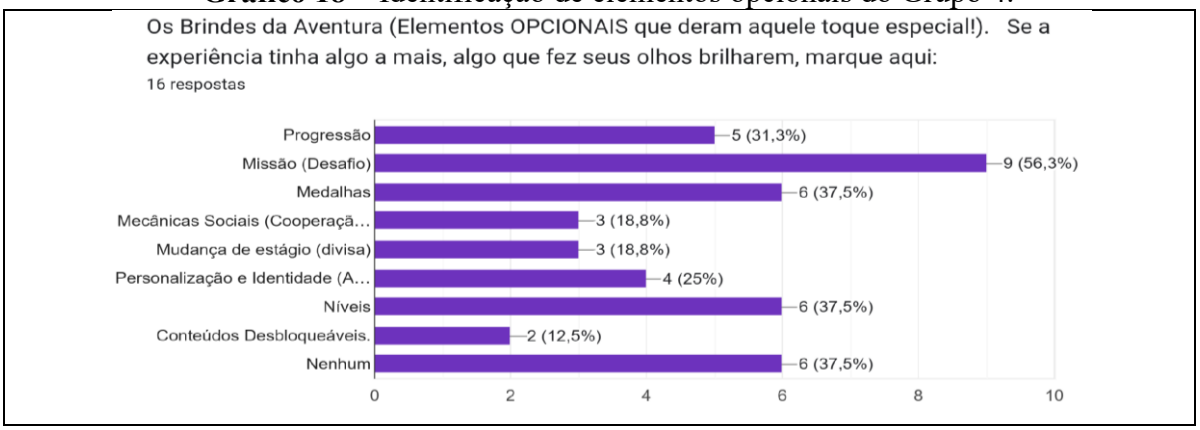


Fonte: Autoria própria (2026)

O grande destaque da avaliação dos elementos obrigatórios foi o *feedback* instantâneo que foi identificado por 87,5% dos avaliadores, indicando que a base dessa experiência foi proporcionar o resultado imediato e a compreensão caso erre, tornando a primordial necessidade em saber se o caminho trilhado está correto ou precisa ser reformulado. Mas na conjuntura desta atividade também é possível identificar a narrativa e pontuação por 68,8% mostrando que a narrativa conduz a busca pelos pontos. E os elementos menos identificados são: regras e ranking com 56,3% e recompensas com 50%.

No Gráfico 18, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 4.

Gráfico 18 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 4.



Fonte: Autoria própria (2026)

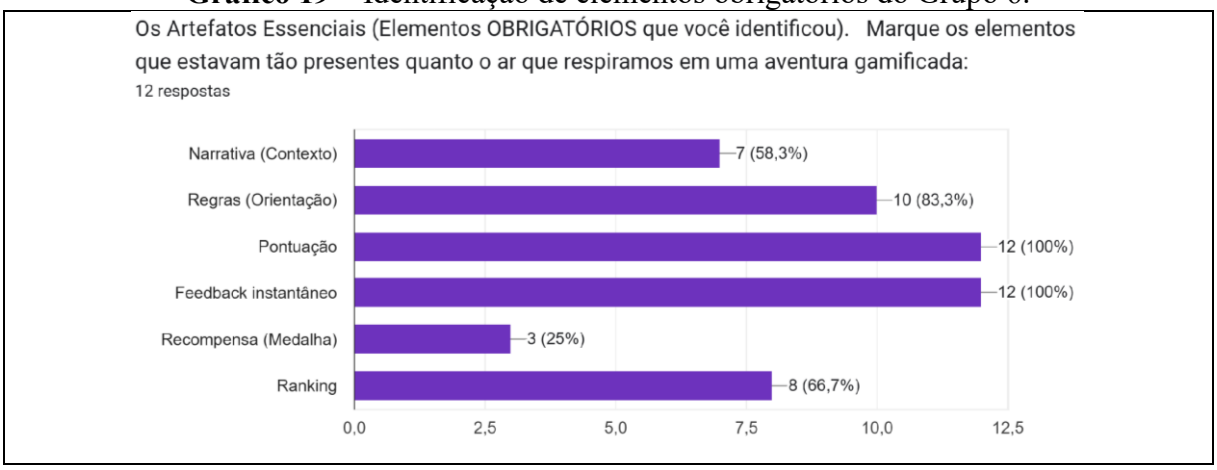
Observado a utilização dos elementos opcionais a missão ganha destaque com 56,3% dos avaliadores identificando-a na atividade, os outros elementos são com a identificação mais difícil de ser realizada, é possível notar isso pois as medalhas e os níveis foram identificados por 37,5%, progressão por 31,3%, a personalização (avatar) por 25%, mecânicas sociais e divisa por 18,8% e então conteúdos desbloqueáveis por 12,5%. Dessa forma, a atividade é bem avaliada pelo retorno rápido, pela história e sistema de pontos claro, mas precisa de ajustes em elementos extras, pois um percentual considerável dos avaliadores não conseguiu identificar. Na avaliação descritiva os pontos mais mencionados alocam a etiqueta desta atividade gamificada, sendo ela temática e praticidade, citado pelo SP08, SP09, SP13, SP26 e SP28 "A temática e a praticidade da atividade são pontos fortes", o SP13 "A temática e praticidade são pontos forte" e o SP23 "O tema foi muito interessante".

Outro ponto que fez a experiência brilhar segundo os avaliadores foi a narrativa, citada pelo SP25 "A narrativa foi inspiradora", pelo SP20 "Narrativa foi muito boa" e também SP04 "A narrativa foi excelente" destacando o quanto o relato envolvente de uma narração pode conectar os participantes de forma inspiradora em uma atividade como essa. Como se faz necessário observar os pontos que exigem melhorias, os avaliadores mencionaram que apesar das regras existirem elas não foram claras e este é um ponto de risco e precisa de ajustes, pois se algum participante se dispõe em participar da atividade, mas não entende as regras corretamente a imersão pode ser perdida. Então, foi citado por 8 sujeitos da pesquisa, ou seja, 50% dos que testaram observaram que a má gestão e elaboração de regras podem prejudicar os objetivos de aprendizagem. Outro ponto crítico foi o ranking, pois esperavam contemplar o pódio no final e o sistema não apresentou os resultados e foi chamado de "não funcional" no campo para avaliação escrita.

Para o fechamento da segunda turma, seguimos para a análise do grupo 6 com o tema sustentabilidade e com a atividade "*Quizz* aventura" e avaliada pelo grupo 2 e 4, que somam 12 avaliadores. No Gráfico 19, apresenta-se os elementos obrigatórios do Grupo 6.

O grupo 6 se destaca dentro da segunda turma ao conseguir dois elementos obrigatórios identificados por 100% dos avaliadores, sendo eles a pontuação e o *feedback* instantâneo, mas também manteve uma identificação de 83,3% sobre as regras que é um percentual excelente, mostra 66,7% sobre o ranking, 58,3% da narrativa e o único elemento obrigatório que foi identificado por poucos avaliadores foi a recompensa que apenas 25% perceberam.

Gráfico 19 – Identificação de elementos obrigatórios do Grupo 6.



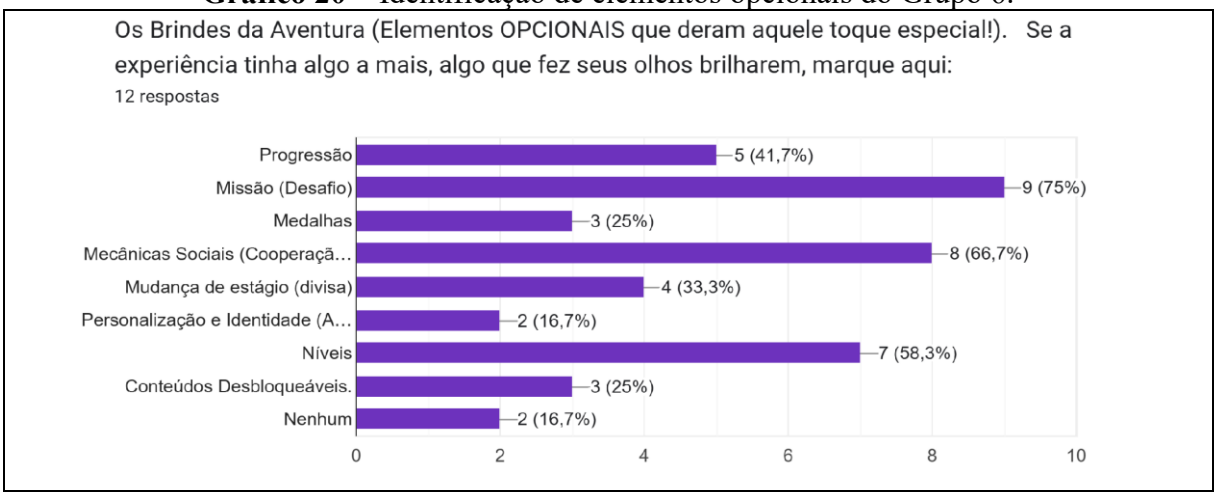
Fonte: Autoria própria (2026)

No Gráfico 20, apresenta-se a identificação dos elementos opcionais do Grupo 6.

Os brindes da aventura chamados de elementos opcionais aparecem na produção do grupo 6, mas de maneira que oscila desde elemento com 75% de notoriedade até elemento com 16,7% de percepção conforme Gráfico 20. Os elementos que estão com alta presença nesta atividade são: missão com a percepção de 75% sugerindo que o grupo conseguiu inserir os objetivos da atividade de forma clara e esse desafio foi o condutor principal, então as mecânicas sociais (cooperação e competição) sinalizadas em 66,7% dos avaliadores que identificaram essa interação propulsora e o terceiro sendo os níveis com 58,3% que fornecem a noção de fases alcançadas. Depois se compõe de elementos com menor impacto, progressão reconhecida por 41,7%, a divisa por 33,3%, as medalhas e conteúdos desbloqueáveis por 25%, a personalização por 16,7% e outros 16,7% que assinalaram “nenhum” entendendo que os opcionais não são suficientes ou estrelas que garantem o brilho da atividade gamificada.

Na avaliação escrita os avaliadores mencionam detalhes essenciais responsáveis pela pesquisadora etiquetar essa atividade com “jogabilidade”, devido as características mais eleitas que é ser fluida e prática, por SP13 “Praticidade, regras claras e fácil compreensão”, exaltado por SP14 “A atividade gamificada foi muito prática, fluiu de forma muito significativa, além das regras serem claras”, o SP26 também dizendo “Atividade prática que fluiu, regras estavam claras” e além do SP28 com o comentário “Praticidade, fácil compreensão e regras claras”. Analisando pontos de melhorias avaliados a repetição acontece com a falta de recompensa e com a inutilidade de um dado que estava em cena, repetida em 4 comentários, ou seja, 33,33% incluindo o SP13, SP14, SP26 e o SP28 com o mesmo posicionamento.

Gráfico 20 – Identificação de elementos opcionais do Grupo 6.



Fonte: Autoria própria (2026)

Portanto, os 6 grupos realizaram boas atividades gamificadas, algumas são destaque no uso de elementos, mas em todas observou-se por meio da avaliação por pares que existem pontos de melhorias para serem trabalhados, é válido mencionar que esse formato de avaliação permite experiências colaborativas e compartilhadas, que pelo olhar de Rezende (2024) quando ela é bem planejada e executada, desenvolve nos alunos o espírito colaborativo e o respeito, assim cria ambientes de diálogo e troca de experiências valorizando o trabalho colaborativo. Dessa forma, agrega valor e permite aprimoramento dos trabalhos em ambos os lados. Pelas lentes de Yin (2016) também foi possível analisar detalhadamente cada dado e inclusive atribuir etiquetas para as atividades simbolizando as características mais evidentes e presentes nelas, como clareza e organização, mecânica fluida com proposito, qualidade visual e imersão, temática e praticidade das atividades, progressão e estética e jogabilidade.

O uso de grupos para aplicação e o sucesso deles em entregar bem aplicado elementos da gamificação mostra que a mecânica da proposta atingiu a segurança de criar na prática, garantindo a estética e o pensamento da MAGEA, considerando que não cabe apenas somar pontos, mas combinar estratégias para promover a aprendizagem, quando o resultado dos grupos tem destaque em elementos, eles mostram que podem construir uma proposta integrada e impactar com sua gamificação o ensino. Os pontos de melhoria aliados aos elogios sustentam a conceituação de feedback de Alves (2015) que é essencial para o aprendiz acompanhar sua evolução e caso seja necessário, reajustar suas escolhas, assim, quando esse feedback é instantâneo ele se torna uma das ferramentas poderosas de engajamento.

Em suma, os sujeitos de pesquisa realizaram atividades gamificadas satisfatórias e neste momento de avaliação por pares conseguiram ser sensíveis a metodologia para identificar

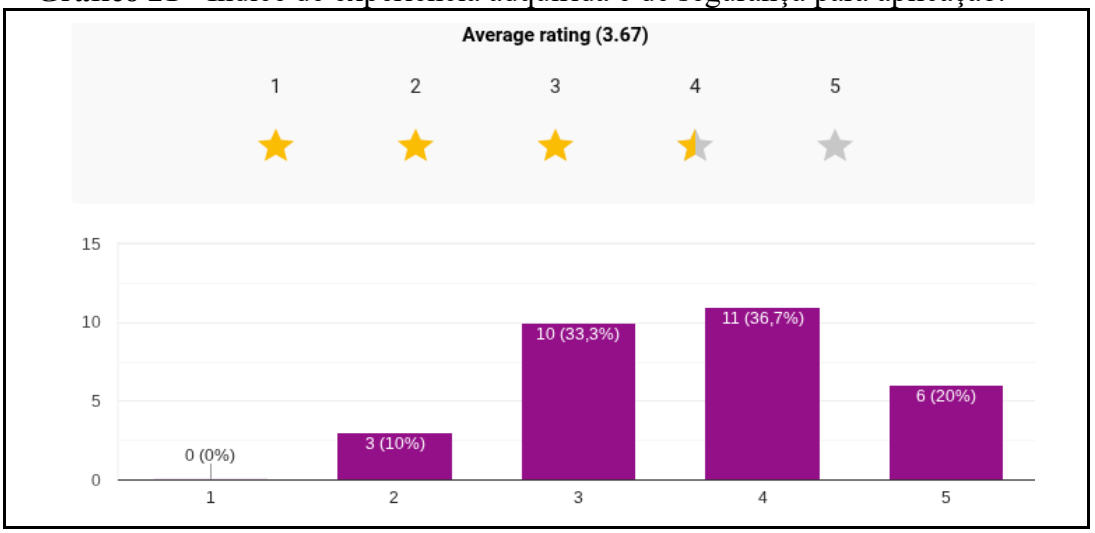
critérios de qualidade no trabalho dos colegas e dessa forma, notar melhorias em sua própria atividade, mostrando que essa estratégia formativa entrelaça interação social, colaboração, pensamento crítico, reflexão prática em busca do aprendizado mútuo e construção coletiva para o sentido do ato de gamificar e não ser apenas “jogo pelo jogo”.

4.2.4 Análise da 4ª coleta de dados - Feedback da Oficina MAGEA

Neste quarto momento foi analisado o formulário de avaliação da metodologia completa ministrada pela pesquisadora, desde os momentos iniciais até a conclusão que se dá no feedback gamificado da avaliação por pares em busca da análise de experiência dos sujeitos de pesquisa ao participarem da MAGEA, ao final de todos os processos propostos foi enviado o formulário 4, disponível no Apêndice D.

A primeira abordagem é sobre a experiência adquirida e como se sentem para começar a aplicar a Gamificação, entre as opções de escolha estão as 5 estrelas: “Sinto-me um(a) Mestre Pokémon da gamificação! Pronto(a) para criar minhas próprias atividades gamificadas”, com 4 estrelas: “Um(a) guerreiro(a) experiente, com um bom arsenal de ideias e pronto(a) para a batalha em sala de aula”, com 3 estrelas “Aprendi o essencial e me sinto mais confiante para começar a implementar. Pronto(a) para o próximo desafio”, com 2 estrelas: “Comecei a jornada, mas ainda tenho muito a explorar e aprender. Preciso de mais dicas” e com 1 estrela: “Ainda estou no básico, preciso de mais prática e talvez uma "poção de sabedoria" extra”. No Gráfico 21, apresenta-se os resultados, conforme experiência adquirida e a segurança para aplicação.

Gráfico 21 - Índice de experiência adquirida e de segurança para aplicação.



Fonte: Autoria própria (2026)

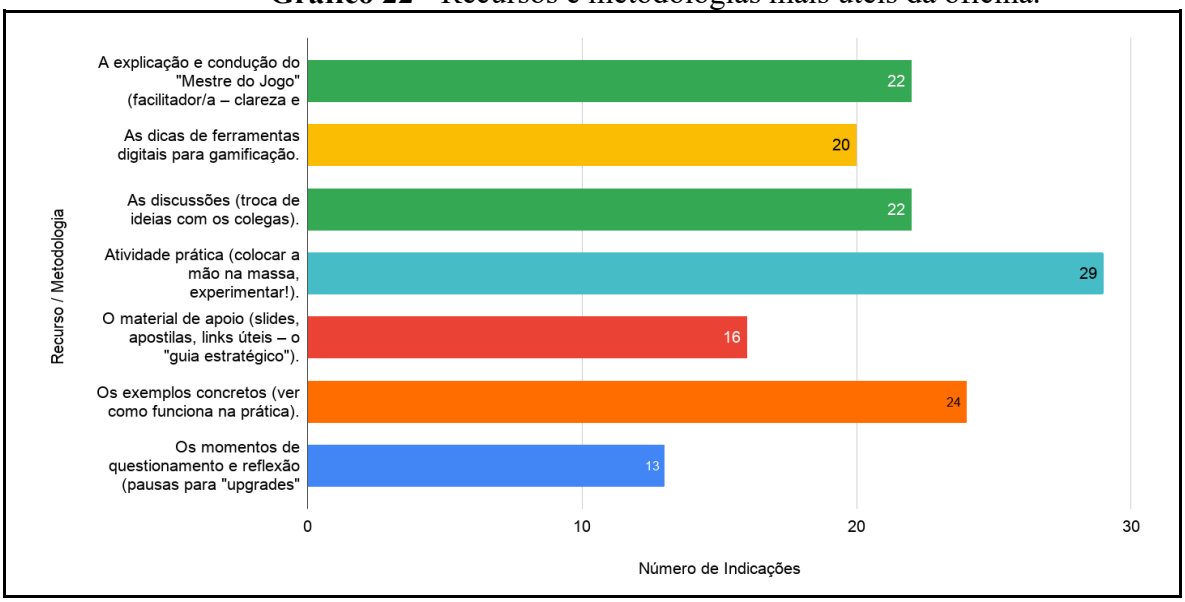
Em uma média geral a oficina MAGEA alcançou 3,67 em uma escala de 5, subdividida em 30 avaliações dos sujeitos da pesquisa, dessa forma, a nota máxima de experiência adquirida foi apontada apenas por 6, indicando 20% dos participantes, a indicação de 4 estrelas foi realizada por 11, indicando 36,7% do total, na atribuição de 3 estrelas estavam presentes 10 sujeitos, ou seja, 33,3% e com a avaliação menor de 2 estrelas estão 3 sujeitos da pesquisa (30%). E opção de 1 estrela não foi atribuída por ninguém assegurando que ainda que a experiência genuína não tenha alcançado a todos, ela deixou algum acréscimo ainda que nas avaliações mais baixas como 2 estrelas. Considerando os dados, a oficina foi uma formação eficaz e mostra uma percepção predominantemente positiva dos sujeitos e em termos gerais demonstra que se sentem seguros e alcançaram uma experiência considerável e replicável.

O resultado amplia a reflexão de Nóvoa (2013), á medida que revela que o conhecimento conduza a uma fase de estabilização, etapa onde o professor desenvolve um sentimento de competência pedagógica de confiança e de conforto, podendo assim enfrentar situações de sua prática que são mais complexas e consegue consolidar e aperfeiçoar o seu repertório de base e perceber a experiência como positiva e segura. As proposições deste autor proporcionam a ideia de “segunda pele profissional” formada por gestos e rotinas sólidas que o professor identifica como seu jeito de agir de forma replicável, consistente e com autonomia eficaz.

Diante disto, será observada a próxima pergunta abordada: “Em uma aventura, cada detalhe e habilidade conta. Quais "*power-ups*" (recursos e metodologias) da oficina foram mais úteis e te deram mais "poderes" para aplicar a gamificação?” e os dados estão compilados no Gráfico 22.

A metodologia que esteve em 96,66% das respostas foi a atividade prática, mostrando que a essência da metodologia ativa se faz presente ao mostrar que os sujeitos da pesquisa se identificam com o fato de experimentarem o que deve ser feito, ou seja, colocarem as mãos na massa, errando, acertando e corrigindo da prática, assim como indicado por Alves (2015) é necessário que você ofereça ao aprendiz a oportunidade de aplicar, em uma situação real, o conhecimento adquirido para que possa ver o que aprendeu colocado em prática, aliado a prática estão os exemplos concretos, ver como funciona na prática, apontados por 24 sujeitos da pesquisa, 80% dos envolvidos, como um método que potencializou a oficina.

Gráfico 22 - Recursos e metodologias mais úteis da oficina.



Fonte: Autoria própria (2026)

Os sujeitos acima aprovaram a ideia de prática aliada aos exemplos concretos, a oficina trouxe como exemplo os painéis que produzimos para colocar em sala de aula atribuindo pontos aos alunos, ou seja, a cada bom comportamento ou bons resultados eles podem ganhar estrelas, e ao final do bimestre recebem prêmios os que mais pontuaram, esse foi um exemplo usado como gamificado no formato físico que estava presente na realidade de muitos professores e eles ainda não associavam a um processo gamificado, contendo pontuação, metas, recompensas, competição, entre outros elementos e após a utilização deste exemplo concreto o processo de ensino e aprendizagem foi facilitado. Esse ideal de trabalho composto e ativo desta pesquisa vem alicerçado em Alves (2015) ao dizer que as experiências podem mostrar ao indivíduo que um novo aprendizado utilizará habilidades que eles já têm pois é possível aprender melhor quando construímos sobre conhecimentos eu já temos.

Os métodos que ocuparam o terceiro e quarto mais selecionados como úteis na oficina foram: explicação da pesquisadora e a discussão com troca de ideias entre colegas, foram indicados por 22 sujeitos (73,33%). A combinação de métodos pode gerar bons resultados:

> Podemos combinar tempos e espaços individuais e grupais, presenciais e digitais, com mais ou menos supervisão. Aprendemos melhor quando conseguimos combinar três processos de forma equilibrada: a aprendizagem personalizada (em que cada um pode aprender o básico por si mesmo – com a aprendizagem prévia, aula invertida); a aprendizagem com diferentes grupos (aprendizagem entre pares, em redes) e a aprendizagem mediada por pessoas mais experientes (professores, orientadores, mentores)" (Moran, 2018, p.70)

A aprendizagem apoiada em diferentes grupos que podem desenvolver seu lugar de fala inclusive avaliar um ao outro aliada a mediação de um professor experiente no assunto trabalhado pode potencializar o processo de ensino e aprendizagem pretendido. É possível notar a importância de a pesquisadora inserir indicações de ferramentas digitais para uso, entre elas Canva (como a ferramenta principal trabalhada na oficina), Google Forms e Gemini, que melhoraram a experiência de 20 entre os 30 sujeitos da pesquisa, 66,66% dos envolvidos.

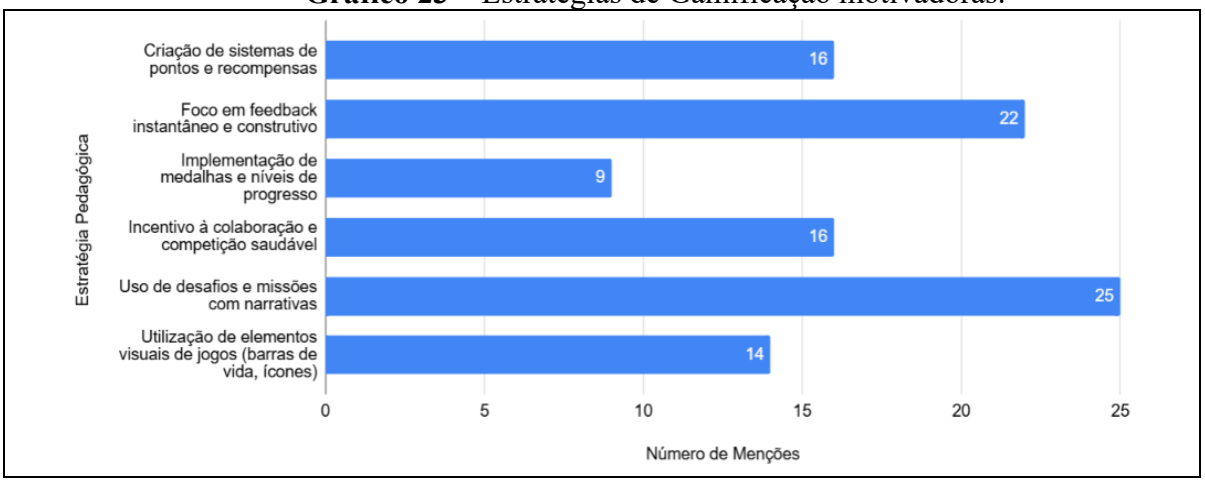
Nas duas posições finais, foram pontuados o material de apoio (slides) com 16 indicações e os questionamentos com reflexões por 13 indicações. Dessa forma, a avaliação inicial deixa claro os pontos da oficina que mais agradaram e que os sujeitos da pesquisa viram com recursos e metodologias úteis para o satisfatório desenvolvimento da oficina, e é perceptível também que a metodologia que mais agrada os envolvidos tem a funcionalidade prática e ativa, e esse aspecto dialoga com Moran (2018, p. 39):

> "Aprendemos também de muitas maneiras, com diversas técnicas e procedimentos, mais ou menos eficazes para conseguir os objetivos desejados. A aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes.

Assim como comprovado por Rezende (2025) que a experiência prática vivenciada na oficina, aliada à teoria, é decisiva para que os professores possam compreender e valorizar as etapas e as contribuições do entrelaçamento metodológico proposto. Certamente o objetivo da proposta desta oficina é proporcionar ao professor a segurança e motivação para que ele aplique o novo conhecimento em sua prática pedagógica, assim sendo, no próximo recolhimento de dados o sujeito da pesquisa relata quais conceitos e estratégias trouxeram esses sentimentos. No Gráfico 23, apresenta-se os resultados, conforme as estratégicas de gamificação motivadoras.

Os dados do gráfico 23 apresenta evidências que os sujeitos da pesquisa preferem as estratégias que vão além da recompensa tradicional, isso demonstra que apesar de existirem estruturas mais simplesmente gamificadas, ele conseguiram compreender as estruturas mais complexas pela abordagem pedagógica e se sentem motivados a aplicá-las, é possível notar isso com as duas estratégias motivadoras mais escolhidas, o uso de desafios e missões com narrativa e o *feedback* instantâneo e construtivo, pois elas dependem de elaboração maior do mediador e ainda assim foram indicadas respectivamente por 25 e 22 sujeitos, atingindo 83,33% deles.

Gráfico 23 – Estratégias de Gamificação motivadoras.



Fonte: Autoria própria (2026)

A estratégia mais escolhida foi a narrativa com propósito, considerando que está inserida em uma oficina de formação continuada de professores isso demonstra que eles podem notar a importância da motivação intrínseca profunda, ao invés de buscar apenas o prêmio isolado "percebem a relevância da atividade proposta e desfruta do processo investigando, explorando e se engajando por conta própria, independentemente da existência de algum tipo de recompensa" (Alves, 2015, p. 57). O feedback é um dos pilares mais importantes na educação e o elemento feedback instantâneo torna o processo ainda mais potente, funcionando como o degrau de uma escada rumo a aprendizagem, permite a compreensão do erro e a mudança de rota, essência compreendida pelos 22 sujeitos que elegeram essa estratégia.

As mecânicas sociais, cooperação e competição, foram eleitas por 16, mesmo número que elegeu as recompensas, sendo 53,33% e mostrando por meio esse peso o valor que elas possuem considerando que o processo não deve ser inteiramente individualista e nem uma competição ofensiva, mas um equilíbrio onde um auxilia o outro a avançar sejam como aliados ou competidores. Os sujeitos da pesquisa compreenderam que as medalhas, o nível de progresso (30% dos sujeitos), as barras de vida e os níveis (46,66% dos sujeitos) aparecem como um suporte visual, mas não é o coração da estratégia pedagógica, eles dão visibilidade ao progresso de seu aluno, mas precisam do sentido da atividade (missão e feedback) para serem necessários, que a luz de Alves (2015) o "coração" da estratégia é o pensamento de jogo, que se resume em converter um problema real em uma atividade engajadora por meio do design estratégico.

Na sequência do formulário foi realizada uma questão aberta para receber as respostas dos sujeitos da pesquisa e o que eles percebem levar consigo: "O que você leva na sua mochila de aventuras? (seu tesouro principal)" estruturadas no Quadro 15.

Na primeira etiqueta identificada pela pesquisadora os sujeitos da pesquisa pontuaram que após a oficina conseguem diferenciar uma atividade gamificada de uma atividade com jogos, essa diferenciação de conceitos é um ponto importante a destacar, pois embora pareçam atividades semelhantes na primeira vista, são estratégias estruturais distintas e para um professor que sabe identificar a fronteira fica mais propício ao acerto intencional da metodologia. Segundo Burke (2015) elas envolvem em níveis bastante distintos, "os jogos engajam os jogadores primariamente em um nível fantástico e bem-humorado com o objetivo de entretê-los (...) A gamificação envolve os jogadores em um nível emocional, com o intuito de motivá-los", porém a gamificação utiliza dos elementos dos jogos em suas engrenagens.

Na segunda etiqueta atribuída para essas respostas observa-se que os sujeitos de pesquisa focam no protagonismo e nos engajamentos dos alunos, reconhecendo como forma de engajar no conteúdo, se bem elaborada, colocando esse aluno na condição de protagonista de seu aprendizado, para os quais nossas soluções de aprendizagem gamificadas são desenvolvidas e elas precisam ser tão diversas quanto são os perfis de pessoas existentes (Alves, 2015, p.80). Essa é a grande força existente em uma metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem, pois "o fato de elas serem ativas está relacionado com a realização de práticas pedagógicas para envolver os alunos, engajá-los em atividades práticas nas quais eles sejam protagonistas da sua aprendizagem" (Valente, 2018, p.81).

Quadro 15 – Organização sobre: o que levam consigo da oficina.

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP06	A compreensão da diferença entre um jogo e uma atividade gamificada. Saber quais são os elementos obrigatórios para caracterizar uma atividade gamificada.	DIFERENÇA ENTRE JOGO E GAMIFICAÇÃO
SP08	A diferença entre jogo e gamificação e como aplicá-las em cada contexto.	
SP14	Diferenciar atividade gamificada de jogo.	
SP04	A gamificação como forma de engajamento	PROTAGONISMO / ENGAJAMENTO DO ALUNO
SP10	É entender que o aluno precisa ser protagonista da aprendizagem	
SP11	Acredito que levo como item valioso uma inspiração e assim conseguir fazer aula diferenciadas e que traga maior engajamento para dentro da sala de aula.	
SP15	Meu maior tesouro adquirido foi a compreensão de que a gamificação, quando bem utilizada, transforma o estudante em protagonista da própria aprendizagem, por meio de missões claras, feedback constante e níveis de progressão que fazem sentido.	
SP20	O meu maior tesouro que vai na mochila de aventuras é a ideia de que o aluno aprende mais quando se sente parte da missão.	
SP21	Se eu pudesse levar apenas um item valioso desta oficina, seria a compreensão de que a gamificação não é sobre jogar por jogar, mas sobre criar experiências que despertam propósito, engajamento e autonomia nos alunos. Percebi que, quando estruturamos uma atividade com desafios, recompensas claras e um senso de jornada, o aprendizado deixa de ser apenas tarefa e se transforma em conquista.	

(Continua)

(Conclusão)

SP	Justificativa na integra	Etiqueta
SP28	Levo na minha mochila o entendimento de que a aprendizagem pode ser profundamente transformadora quando desperta emoções, desafios e propósito. Da disciplina de Gamificação, meu maior tesouro foi compreender que o aluno aprende mais quando se sente protagonista, quando percebe sentido no que faz e quando o processo educativo se transforma em uma experiência envolvente. Aprendi a olhar para a sala de aula como um espaço onde elementos de jogos, narrativa, níveis, recompensas, cooperação e desafios não são enfeites, mas estratégias pedagógicas que fortalecem a autonomia, a motivação e a criatividade. Esse novo olhar é o item mais valioso que levarei para as minhas próximas aventuras educacionais.	PROTAGONISMO / ENGAJAMENTO DO ALUNO
SP03	Não tinha pensado no Canva como ferramenta de criação de jogo. O feedback instantâneo gera aprendizado de uma forma mais leve.	USO DO CANVA
SP09	mexer no Canva	
SP16	Aprendizado com o Canva e as infinitas possibilidades que essa plataforma oferece	
SP23	Aprender a mexer no Canva	
SP27	A gameficação foi uma das minhas MA preferidas, a aula que eu mais gostei foi a que a prof Carol utilizou o Canva e foi explicando passo a passo para utilizá-lo.	
SP02	Um aprendizado, que a gamificação pode ser uma ótima ferramenta para a prática docente e melhorias do ensino.	PRÁTICA DOCENTE E INOVAÇÃO PEDAGÓGICA
SP05	Muitos conteúdos podem ser gamificados e os exemplos foram interessantes.	
SP12	O Poder da Gamificação Significativa.	
SP17	Produzir um jogo para os estudantes da sala que leciono.	
SP18	a vivência dessa metodologia me fez sentir que sou capaz de aprender e ensinar	
SP22	Levo na minha mochila o entendimento de que aprender é uma experiência viva, construída na troca, na experimentação e na escuta ativa. O meu maior tesouro adquirido foi perceber que metodologias ativas não são apenas técnicas, mas uma forma de olhar para o estudante como protagonista, criando caminhos que promovem autonomia, curiosidade e significado.	
SP24	Aprendizagem envolvente nesta disciplina foi muito importante aprender como as atividades gamificadas podem tornar o ensino mais interessante e instigante para os alunos e tornar aprendizagem atrativa.	
SP25	A metodologia gamificada, sinto-me mais confiante para trabalhar com meus alunos.	
SP30	Levaria as possibilidades de inovar as minhas aulas com novos recursos	
SP26	O companheirismo e a interação colaborativa e cooperativa do grupo 4.	COLABORAÇÃO
SP01	Muito Aprendizado.	CONHECIMENTO AMPLIADO
SP07	O conhecimento	
SP13	A resolução dos problemas que foram surgindo na elaboração da atividade.	
SP19	Não tem item mais valioso do que o conhecimento. Eu não tinha nenhum conhecimento das ferramentas aprendidas e vivenciei na prática algo novo e com resultados fantásticos	
SP29	Fazer uma atividade gamificada requer muita paciência, tentativa e erro. É super necessário também que outra pessoa jogue a sua atividade, porque quando nós jogamos, conseguimos entender tudo porque nós fizemos e as vezes não vemos erros ou falhas que outras pessoas podem identificar, então ter uma alguém pra ajudar e discutir sobre é essencial.	

Fonte: Autoria própria (2026)

A terceira etiqueta faz referência ao uso da plataforma Canva como ferramenta educacional e possibilidade para aplicar a MAGEA no dia a dia docente, os sujeitos da pesquisa que indicaram que o tesouro que levam consigo é o que aprenderam de novo dentro do Canva

demonstra que ele tem em si o conhecimento de uma ferramenta que pode servir de apoio para começar aplicar a Gamificação e se necessário outras metodologias, pois:

> (...) o Canva é um recurso que auxilia na prática docente a produzir e diversificação dos conteúdos educacionais, que despertam a atenção e engajamento, contribuindo para que os discentes acessar e exercitar o mesmo conteúdo em formatos e meios diferentes para compreensão e aplicação dos conhecimentos, em que favorece o processo de aprendizagem (Martins; Carvalho; Ferrete, 2024, p. 233).

Considerando que a plataforma Canva já é de uso comum entre docentes para a confecção de recursos visuais facilitou a utilização dela, inclusive foi mencionado por um dos professores, SP3, que ele não imaginava que o Canva poderia ser usado para criar e gerar aprendizado de forma tão leve, isso é real devido a familiaridade, o *template* da plataforma autoexplicativo e com a sensibilização da pesquisadora o processo foi favorecido, dessa forma é possível notar que o Canva, por ser um recurso que apresenta diversas possibilidades de uso e ter uma interface criativa, favorece para explorar estratégias pedagógicas inovadoras (Martins; Carvalho; Ferrete, 2024, p. 16).

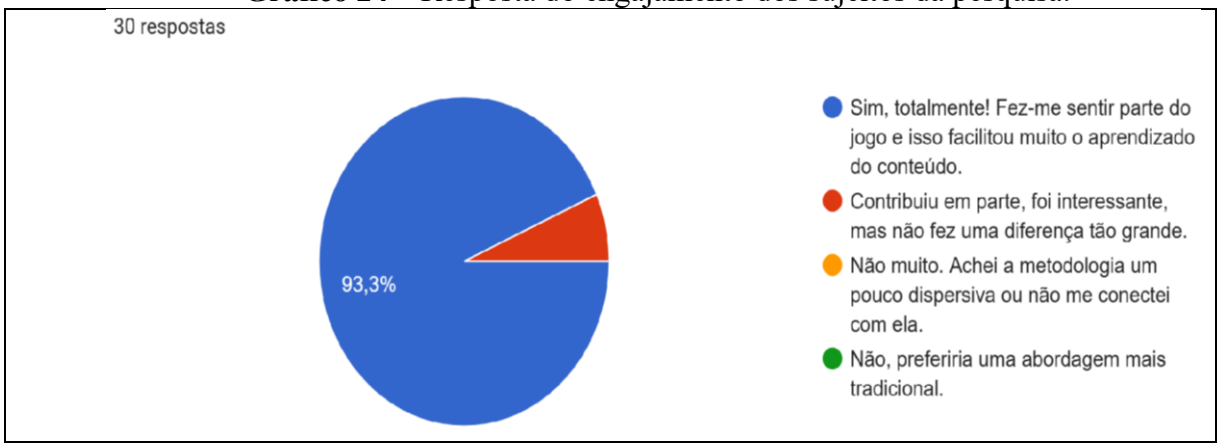
A próxima etiqueta é da prática docente e inovação pedagógica, onde os sujeitos da pesquisa reconhecem a Gamificação como uma ferramenta vantajosa e significativa para a prática docente trazendo melhorias ao ensino, reconhecimento apontado pelo SP02, SP12, SP22 e SP24. Vivenciar a metodologia alcançou transformações internas nos sujeitos de pesquisa observada pelo SP18 que a vivência dessa metodologia o fez sentir que é capaz de aprender e de ensinar, complementado pelo SP25 que afirma sentir-se confiante para trabalhar com seus alunos, comentários como esse validam a oficina como fortalecedora da segurança docente para trabalhar com a MAGEA e renovar seus paradigmas tradicionais de ensino e aprendizagem.

Ao observar a etiqueta colaboração apenas o SP26 destacou a boa experiência com seu grupo de companheirismo, interação colaborativa e cooperativa, apenas de uma quantidade menor de SP nesta etiqueta, ela apresenta uma categoria essencial, o trabalhar juntos, pois é necessário valorizar a troca de experiências para construir uma equipe que melhora o ambiente escolar em conjunto e que isso possa refletir em sala de aula. E para a última etiqueta observa-se um conhecimento ampliado, com sujeitos mencionando levar consigo muito aprendizado, conhecimento, possibilidade de resolução de problemas, potencializando a oficina como proporcionadora de novas vivências e resultados fantásticos, pontos excelentes apresentados pelos SP01, SP07, SP13, SP19 e o SP29 trazem uma reflexão sobre como a oficina foi capaz de formar e equipar os sujeitos de pesquisa de forma ampla e inovadora.

A dinâmica social está intimamente ligada a MAGEA, quando as interações sociais são indispensáveis para um sistema gamificado, envolvendo amigos, colegas para a colaboração ou até mesmo oponentes para as competições, tais manifestações corroboram com a Alves (2013) reforçando a ideia de que somos seres sociais e que compartilhamos experiências e rotinas como uma necessidade humana que a gamificação aproveita para colher bons resultados. Então, a cooperação como mecânica social presente na atividade promoveu o desejo de estar e de produzir com outras pessoas, valorizando a troca de experiências para a construção de uma equipe que proporcionou pensamentos, ideias inovadoras, estratégias e resultados que dificilmente surgiriam em um ambiente individualizado.

Na pergunta sequente foi solicitado que o sujeito pontuasse seu grau de engajamento com a oficina, onde as opções de resposta eram: "Sim, totalmente! Fez-me sentir parte do jogo e isso facilitou muito o aprendizado do conteúdo", "Contribuiu em partes, foi interessante, mas não fez uma diferença tão grande", "Não muito. Achei a metodologia um pouco dispersiva ou não me conectei com ela" e "Não, preferiria uma abordagem mais tradicional", após o recolhimento de dados, conforme o Gráfico 24, foi possível alcançar este resultado.

Gráfico 24 – Resposta do engajamento dos sujeitos da pesquisa.



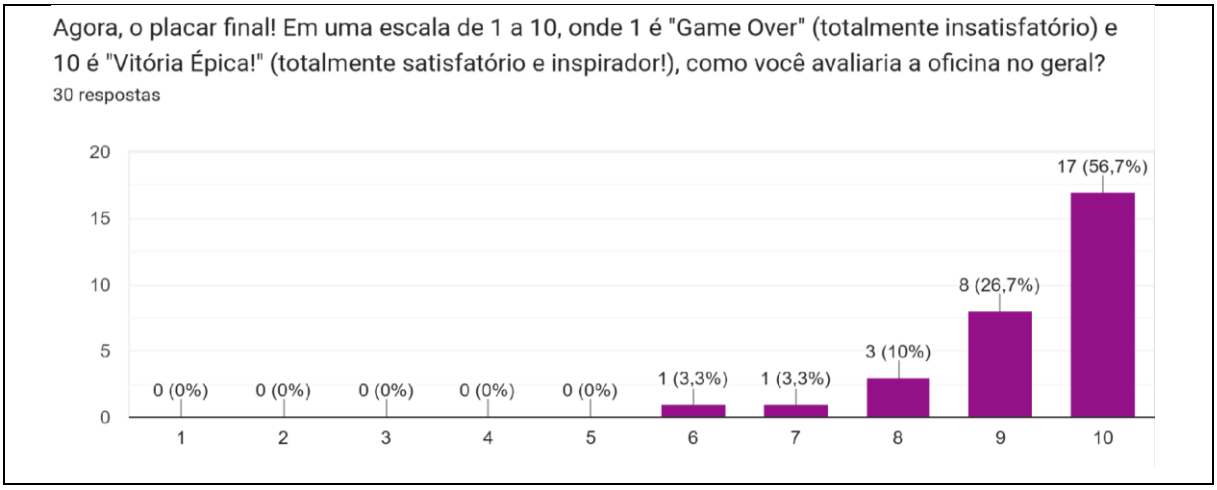
Fonte: Autoria própria (2026)

Vale ressaltar que: como a oficina foi sobre gamificação, a pesquisadora optou por utilizar linguagem de jogos em alguns momentos, por exemplo, no formulário de avaliação final como na imagem acima. No Gráfico 25, apresenta-se o resultado em uma escala de avaliação da oficina de 1 a 10, onde 1 quer dizer insatisfatório e 10 quer dizer totalmente satisfatório e inspirador.

Como avaliação geral e final a oficina alcançou a escala nota 10 por 56,7% dos sujeitos de pesquisa, nota 9 por 26,7%, nota 8 por 10% e a escala de nota 6 e 7 receberam 3,3%, um seja

1 sujeito selecionou a nota 6 e um selecionou a nota 7. A pesquisadora realizou a média das notas atribuídas, ou seja, o somatório de todas atingiu 279, dividido pelo número de sujeitos da pesquisa (30), obtém-se a média de 9,3 de satisfação dos envolvidos. O dado apresenta que a oficina de formação continuada de professores conseguiu ultrapassar a barreira de transmissão de conteúdo tradicionalista, gerando nos sujeitos da pesquisa o sentimento de satisfação com a experiência vivida, complexa, desafiadora, porém recompensadora para a prática profissional docente, que cada vez mais solicita por inovação.

Gráfico 25 – Escala de nota da oficina MAGEA.



Fonte: Autoria própria (2026)

Essa transformação no posicionamento do professor também encontra respaldo em Schwartz (2014), ao dizer que é uma necessidade urgente a reinvenção de um novo docente como mentor, inspirador e experiente, no uso de novos recursos para promover práticas de aprendizagem criativas. Assim, para que inovar seja algo genuíno é preciso entender que a metodologia eficaz para o momento atual é vivencial, imersiva e experiencial, para um docente que deseja transcender o método tradicional e passivo de transmissão do saber. Como aponta Bacich (2018) se há algo que precisa ser dito é que os professores devem investir em sua formação e ampliar os seus horizontes. Não podemos continuar fazendo o mesmo.

Em suma, é preciso inovar, motivar, inspirar e aos sujeitos da pesquisa declararem uma "Vitória Épica" mostra que eles podem então sair do estágio "sempre fazer o mesmo" podendo assim inovar no formato metodológico, motivar por meio dos elementos do jogo, encantar pelas possibilidades de *design* apropriadas, inspirar pela abertura ao novo e por incentivarem aos seus alunos ao protagonismo contando com a ludicidade e motivação de uma atividade gamificada. É válido mencionar que para que o professor consiga motivar em sua prática docente ele precisa vivenciar isso, ou seja, ser motivado por meio de sua formação continuada.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse da pesquisadora com a pesquisa executada, analisada e descrita, foi responder a seguinte pergunta: De que forma a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) aplicada na formação continuada de professores pode proporcionar uma prática pedagógica segura e eficaz em sala de aula?

A tese é que diante da nova geração de nativos digitais, inseridos na educação, o professor sofre em concretizar os seus objetivos de ensino e aprendizagem, não conseguindo envolver seus alunos ou despertar neles interesse pelo conhecimento. Diante disso, faz-se necessário a inserção de metodologias ativas que trabalham o protagonismo, a autonomia e o pensamento crítico do aluno para que assim ele se sinta motivado e consiga o engajamento necessário no conteúdo trabalhado. Para ser mais específica, esta pesquisa busca focar em um método ativo, a gamificação que possui inúmeros elementos de jogos, aqueles que na infância de todos conseguiam conectar por horas, agora inseridos em um ambiente educacional, na proposta de migrar os elementos para o processo de ensino e aprendizagem, inserindo-os em propostas que podem ser chamadas de atividades gamificadas, nesta conexão ensinar e aprender estão juntos e o conhecimento se completa na troca.

Assim, para colher bons resultados ao professor que tem dificuldades em trabalhar seu conteúdo, agora, e o cenário se torna insustentável, também para o aluno que se vê desmotivado a buscar novos conhecimentos pelos métodos tradicionais de ensino e agora pode contar com a gamificação para motivá-lo, trabalhando seu protagonismo, a sua autonomia, encorajando a buscar excelência e concedendo a ele um propósito com as atividades.

O primeiro objetivo do produto proposto nesta pesquisa foi analisar as contribuições da Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) para a formação continuada de professores. Especificando mais esses objetivos o foco foi em reconhecer e relacionar pesquisas sobre o uso da MAGEA com a ferramenta Canva para a formação continuada de professores, também a aplicação de uma oficina para docentes em busca de inovar a prática e posteriormente analisar os resultados apontados pelos participantes da oficina sobre pontos fortes da formação continuada.

Em síntese, é possível dizer que o objetivo estabelecido foi cumprido nesta pesquisa considerando que grande parte do grupo participante da formação continuada enxergou vantagens em agregarem o novo conhecimento metodológico em sua experiência docente

inclusive se viram preparados para replicar a metodologia em sala de aula, é muito válido mencionar que a formação docente e a segurança desse profissional faz grande diferença no resultado final do processo de ensino e aprendizagem, inclusive os sujeitos da pesquisa puderam entregar para a pesquisadora todas as contribuições que enxergaram e dizem indicar o processo de formação continuada MAGEA para outros profissionais que ainda não vivenciaram essa experiência.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

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

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. *E-book.* ISBN 978-85-378-0772-9.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

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

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer; atualização para 6ª edição de Jussara Simões. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. v. 1. (A era da informação: economia, sociedade e cultura).

DICKMANN, Ivanio. START: **como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas**. 1.ed. Chapecó: Livrologia, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 1. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021. *E-book*. ISBN 978-65-5548-033-7.

GANZELA, Marcelo. O leitor como protagonista: reflexões sobre metodologias ativas nas aulas de literatura. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p.109-132. e-PUB.

GOOGLE. **Gemini**: modelo de linguagem de grande escala. Versão 1.5 Pro. Mountain View: Google, 2026. Análise de dados qualitativos e tabulação de dados de oficina pedagógica a partir de prompt fornecido pelo usuário. Disponível em: https://gemini.google.com/. Acesso em: 15 jun. 2026.

GONÇALVES, Marta de Oliveira; SILVA, Valdir. Sala de aula compartilhada na licenciatura em matemática: relato de prática. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p.133-161. e-PUB.

.

MARQUES, G. F. Z. **Análise da viabilidade da aplicação da metodologia ativa método trezentos para professores das diferentes áreas do conhecimento da educação básica.** 2024. 78 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da

Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2024.

MARTINS, Wislanny Santos; CARVALHO, Edilekson Silva de; FERRETE, Anne Alilma Silva Souza. O Canva na prática pedagógica: possibilidades de integração para implementação de metodologias ativas. *In*: CONGRESSO AMAZÔNICO DE PEDAGOGIA, 2024, Campina Grande. **Anais [...]** Campina Grande: Realize Editora, 2025. p. 230-241. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/ebooks/conape/2025/TRABALHO__EV221_MD5_ID770_TB127_28022025135146.pdf. Acesso em: 13 jun. 2026.

NÓVOA, António. Diz-me como cantas, dir-te-ei como educas: fados para o próximo século. *In*: SILVA, Maria Ribeiro da (org.). **Formação de Professores**: identidades, práticas e lógicas de mudança. Porto: Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, 1997. p. 11-37.

NÓVOA, António (org.). **Vida de professores**. 2. Ed. Porto: Porto Editora, 2013. p. 220.

PINK, Daniel H. **Motivação 3.0**: a surpreendente verdade sobre o que realmente nos motiva. 1. Ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2019. E-book.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. **On the Horizon**, [S. l.], v. 9, n. 5, p. 1-6, out. 2001. Tradução de Roberta de Moraes Jesus. Disponível em: https://www.slideshare.net/slideshow/texto1-nativos-digitais-imigrantes-digitais/9431871. Acesso em: 16 jun. 2026.

REZENDE, Maria Luiza Santos. **Entrelaçamento Metodológico:** a Metodologia Ativa Design Thinking e a Gamificação na formação de professores. 2025. 212 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná" – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2025.

SCHWARTZ, **Gilson. Brinco, logo aprendo**: educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

SILVA, Ivaneide Dantas da; SANADA, Elizabeth dos Reis. Procedimentos metodológicos nas salas de aula do curso de Pedagogia: experiências de ensino híbrido. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p.162-187. e-PUB.

TRINDADE, Rosana Cardoso. **A Metodologia Ativa Design Thinking na formação continuada de profissionais da educação**. 2022. 126 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná" – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2022.

VALENTE, José Armando. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p.77-108. e-PUB.

YIN, R. K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016. *E-book*.

APÊNDICE A – PERFIL DO PARTICIPANTE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.
Metodologias Contemporâneas do Ensino.

Projetos de pesquisa na formação de professores:
1. ***Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos*** - Pesquisadora Responsável: Profª. Mda. Monique Alessandra Barauna Silva. WhatsApp: [redacted] ou e-mail: [redacted]
2. ***Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Projetos*** - Pesquisador Responsável: Profº. Mdo. Claudinei Aparecido dos Santos. WhatsApp: [redacted] ou e-mail: [redacted]
3. ***Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem*** - Pesquisadora Responsável: Profª. Mda. Caroline de Almeida Valeta. WhatsApp: [redacted] ou e-mail [redacted]
4. ***Metodologia Ativa Storytelling - Jornada do Herói e Inteligência Artificial*** - Pesquisador Responsável: Profa. Mda. Keli Gessica Martinello Costa. WhatsApp: [redacted] ou e-mail: [redacted]

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Você está sendo convidado(a) para participar dos Projetos de Pesquisa supracitados, sob a responsabilidade dos respectivos pesquisadores.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp ou meu e-mail dos respectivos pesquisadores, para os esclarecimentos que forem pertinentes.

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para as pesquisas, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Os trabalhos tem por objetivo analisar as contribuições das Metodologias Ativas de *Ensino e Aprendizagem* na formação continuada de professores.

2. A sua colaboração nestas pesquisas consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização e em atividades práticas por meio de oficina. Esses encontros serão na modalidade remota síncrona.

3. A sua participação nestas pesquisas terão o auxílio de algumas estratégias e recursos tecnológicos de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas como também as ações no âmbito educacional.

Este questionário tem o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa de natureza interpretativa envolvendo à sua percepção e experiência em relação às Metodologias Ativas de *Ensino e Aprendizagem*. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração das dissertações dos pesquisadores, bem como produtos educacionais, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este questionário levará, no máximo, 5 (cinco) minutos.

Desde já agradecemos a sua colaboração e participação.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

Pular para a pergunta 2Pular para a pergunta 2

Concordância de partipação da pesquisa

2. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale os seguintes itens: *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.
- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- [ ] Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.
- [ ] Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, periódicos, capítulos de livros e livros.

Pular para a pergunta 3

Confirmação dos dados Pessoais do Participante

3. Nome do participante: *

Nome completo e sem abreviações.

4. Celular para contato: *

Formato (XX) XXXXX-XXXX

Dados Pessoais do Participante

5. Data de nascimento: *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

6. CPF: (somente números) *

Experiência profissional

7. Você atua como professor? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

Experiência Profissional

8. Instituição de ensino que você trabalha: *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Particular
- [ ] Pública Municipal
- [ ] Pública Estadual
- [ ] Pública Federal
- [ ] Não trabalho em instituição de ensino

9. Qual é o nível de ensino que você atua? *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Ensino Fundamental
- [ ] Ensino Médio
- [ ] Ensino Profissional (cursos técnicos em nível médio ou pós-médio)
- [ ] Ensino Superior
- [ ] Instrutores de Educação Profissional e Tecnológica
- [ ] Outro: _____

10. Em qual(is) disciplina(s) você leciona? *

_____

11. Há quanto tempo você atua como professor(a)? *

Marcar apenas uma oval.

- ( ) menos de 1 ano.
- ( ) entre 1 a 5 anos.
- ( ) entre 6 a 10 anos.
- ( ) mais de 10 anos.

Formação Acadêmica

12. Você possui curso superior? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não *Pular para a seção 11 (**SENSIBILIZAÇÃO 1 - MOMENTO 1**)*

Graduação

13. Indique a graduação que está relacionada à sua área de atuação. *

Pós-Graduação Lato sensu

14. Você possui especialização (Pós-graduação Lato sensu)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim.
- Não.

Especialização

15. Qual(is) curso(s) de especialização você já concluiu? *

SENSIBILIZAÇÃO 1 - MOMENTO 1

QUESTIONÁRIO INICIAL M1A

METODOLOGIAS ATIVAS

Informações sobre sua Prática Pedagógica em relação às **Metodologias Ativas**

16. Na sua prática pedagógica é comum você utilizar metodologias ativas? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

17. Justifique sua resposta *

Aprendizagem Baseada em Projetos ou Ensino Baseado em Projetos

18. Você já teve contato ou alguma experiência com a Aprendizagem Baseada em Projetos ou Ensino Baseado em Projetos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 19*
- Não *Pular para a pergunta 20*

Justificando Aprendizagem Baseada em Projetos ou Ensino Baseado em Projetos

19. Conte-nos, qual foi o contato ou experiência que você teve com a Aprendizagem Baseada em Projetos ou Ensino Baseado em Projetos. *

Aprendizagem Baseada em Jogos

20. Você já teve contato ou alguma experiência com a Aprendizagem Baseada em Jogos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 21*
- Não *Pular para a pergunta 22*

Justificando Aprendizagem Baseada em Jogos

21. Conte-nos, qual foi o contato ou experiência que você teve com a Aprendizagem Baseada em Jogos. *

Gamificação

22. Você já teve contato ou alguma experiência com a Gamificação? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 23*
- Não *Pular para a pergunta 24*

Justificando Gamificação

23. Conte-nos, qual foi o contato ou experiência que você teve com a Gamificação. *

Storytelling

24. Você já teve contato ou alguma experiência com Storytelling ? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 25*
- Não *Pular para a pergunta 26*

Justificando Storytelling

25. Conte-nos, qual foi o contato ou experiência que você teve com a Storytelling. *

Outras Metodologias Ativas

26. Dentre as metodologias ativas listadas abaixo, assinale qual(is) delas você já utilizou em sua prática pedagógica? *

Nesta questão, você pode assinalar mais de uma opção.

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Não utilizo metodologias ativas
- [ ] Aprendizagem Baseada em Problemas
- [ ] Aprendizagem entre Pares e Times
- [ ] Cultura Maker
- [ ] Estudo de Casos
- [ ] Método Trezentos
- [ ] Sala de Aula Invertida
- [ ] STEM - (Science, Technology, Engineering, Mathematics)
- [ ] Outro: _____

Continuação - Outras Metodologias Ativas

27. Com relação as outras metodologias contemporâneas de ensino e aprendizagem, considerando sua própria experiência, avalie seu nível de concordância com as afirmações abaixo, utilizando a escala de 1 a 5: *

Escala:

1 – Discordo: Não concordo com a afirmação; ela não reflete meu entendimento ou experiência.

2 – Discordo, mas não totalmente: Concordo com poucos pontos da afirmação, mas ainda tenho muitas dúvidas ou ressalvas.

3 – Nem discordo, nem concordo: Ainda não tenho opinião formada ou considero-me indiferente à afirmação.

4 – Concordo, mas com alguma restrição: Afirmativa reflete em boa parte meu entendimento, embora eu tenha uma ou outra dúvida.

5 – Concordo: Concordo plenamente com a afirmativa; ela representa meu entendimento e percepção atual.

Marque todas que se aplicam.

	1	2	3	4	5
Entendo as diferentes metodologias ativas existentes.	☐	☐	☐	☐	☐
Conheço os princípios pedagógicos que sustentam as metodologias ativas.	☐	☐	☐	☐	☐

28. Com relação ao **PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR DO CONHECIMENTO**, para o desenvolvimento da metodologias ativa de ensino e aprendizagem, avalie seu nível de concordância com as afirmações abaixo, utilizando a escala de 1 a 5: *

Escala:

1 – Discordo: Não concordo com a afirmação; ela não reflete meu entendimento ou experiência.

2 – Discordo, mas não totalmente: Concordo com poucos pontos da afirmação, mas ainda tenho muitas dúvidas ou ressalvas.

3 – Nem discordo, nem concordo: Ainda não tenho opinião formada ou considero-me indiferente à afirmação.

4 – Concordo, mas com alguma restrição: Afirmativa reflete em boa parte meu entendimento, embora eu tenha uma ou outra dúvida.

5 – Concordo: Concordo plenamente com a afirmativa; ela representa meu entendimento e percepção atual.

Marque todas que se aplicam.

	1	2	3	4	5
Compreendo que o papel tradicional do professor deve ser repensado para conseguir tornar seu trabalho significativo para a geração de nativos digitais.	☐	☐	☐	☐	☐

29. Considerando a **AUTONOMIA, PROTAGONISMO E APRENDIZADO SIGNIFICATIVO DOS ALUNOS**, avalie seu nível de concordância com as afirmações abaixo, utilizando a escala de 1 a 5. *

Escala:

1 – Discordo: Não concordo com a afirmação; ela não reflete meu entendimento ou experiência.

2 – Discordo, mas não totalmente: Concordo com poucos pontos da afirmação, mas ainda tenho muitas dúvidas ou ressalvas.

3 – Nem discordo, nem concordo: Ainda não tenho opinião formada ou considero-me indiferente à afirmação.

4 – Concordo, mas com alguma restrição: Afirmativa reflete em boa parte meu entendimento, embora eu tenha uma ou outra dúvida.

5 – Concordo: Concordo plenamente com a afirmativa; ela representa meu entendimento e percepção atual.

Marque todas que se aplicam.

	1	2	3	4	5
Tenho dificuldades para mobilizar os meus alunos em minhas aulas e percebo a necessidade de aprimorar minhas práticas pedagógicas.	☐	☐	☐	☐	☐
Entendo a importância do aprimoramento de práticas pedagógicas para atender as demandas contemporâneas de ensino e aprendizagem.	☐	☐	☐	☐	☐

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Informações sobre sua Prática Pedagógica em relação aos **Recursos Tecnológicos**

30. Na sua prática pedagógica é comum você utilizar recursos tecnológicos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

31. Justifique sua resposta *

32. Dentre os recursos tecnológicos listados abaixo, assinale qual(is) deles você já utilizou em sua prática pedagógica? *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Não utilizo recursos tecnológicos
- [ ] Butter
- [ ] Canva
- [ ] Chat GPT
- [ ] Copilot
- [ ] Figma
- [ ] Gemini
- [ ] Geogebra
- [ ] Genially
- [ ] Google Classroom
- [ ] Google Forms (ou outro formulário digital)
- [ ] Jamboard
- [ ] Kahoot!
- [ ] Meet
- [ ] Meta AI
- [ ] Microsoft Teams
- [ ] Miro
- [ ] Padlet
- [ ] Power Point
- [ ] Scratch
- [ ] Trello
- [ ] Wordall
- [ ] Outro: _____

33. Na questão anterior, você assinalou que teve contato com algum dos recursos tecnológicos citados? *

Marcar apenas uma oval.

- ( ) Sim *Pular para a pergunta 34*
- ( ) Não *Pular para a seção 25 (**AGRADECEMOS SUA PARTICIPAÇÃO!**)*

RECURSOS TECNOLÓGICOS - continuação

34. Quais foram as facilidades que você teve para implementar os recursos tecnológicos que você assinalou? *

35. Quais foram as dificuldades que você teve para implementar os recursos tecnológicos que você assinalou? Diante das dificuldades apresentadas, quais foram as ações que você realizou para superar ou amenizar estes desafios? *

36. Com relação a de **FERRAMENTA DE GESTÃO DE PROJETOS,** para o desenvolvimento de metodologias diferenciadas, avalie seu nível de concordância com as afirmações abaixo, utilizando a escala de 1 a 5: *

Escala:

1 – Discordo: Não concordo com a afirmação; ela não reflete meu entendimento ou experiência.

2 – Discordo, mas não totalmente: Concordo com poucos pontos da afirmação, mas ainda tenho muitas dúvidas ou ressalvas.

3 – Nem discordo, nem concordo: Ainda não tenho opinião formada ou considero-me indiferente à afirmação.

4 – Concordo, mas com alguma restrição: Afirmativa reflete em boa parte meu entendimento, embora eu tenha uma ou outra dúvida.

5 – Concordo: Concordo plenamente com a afirmativa; ela representa meu entendimento e percepção atual.

Marque todas que se aplicam.

	1	2	3	4	5
Utilizo uma ferramentas de gestão (física ou digital), para acompanhar os trabalhos e projetos que desenvolvo com meus alunos.	☐	☐	☐	☐	☐

AGRADECEMOS SUA PARTICIPAÇÃO!

Somos gratos pela sua participação e suas contribuições em nossa pesquisa :)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE B – SENSIBILIZAÇÃO DA MAGEA

Sensibilização da Metodologia Ativa Gamificação - Ensino e Aprendizagem (MAGEA)

Gamificação na Educação

Sua opinião é fundamental para aprimorar a qualidade do ensino. Esta avaliação refere-se à aula sobre a Metodologia Ativa Gamificação e tem como objetivo refletir sobre os conteúdos, a metodologia utilizada, os recursos aplicados e o desempenho docente.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

MAGEA

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO
ENSINO E APRENDIZAGEM

2. Hora da verdade! Sua opinião é tipo a vida extra no jogo: essencial! *

Marcar apenas uma oval.

- "Start" a sinceridade.

INFOMAÇÕES GERAIS

3. Qual é o seu nome? (Sem abreviações) *

4. CPF: *

5. Qual a data da aula que você está avaliando? *

Exemplo: 7 de janeiro de 2019

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

6. Declaro estar ciente de que: *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a minha concordância na continuidade dela a qualquer momento
- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- [ ] Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os seus resultados poderão ser publicados.
- [ ] Declaro que estou ciente que o nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da sua participação.

CONTEÚDO DA AULA

7. Conforme sua experiência nesta sensibilização: *

Avalie seu **nível de compreensão** em relação ...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Compreendi totalmente ✅	Compreendi bem 👍	Compreensão parcial ➖	Compreendi pouco ⚠️	Não compreendi ❌
Ao conteúdo abordado sobre Gamificação.					
Aos conceitos de Gamificação explicados.					
Aos exemplos práticos de Gamificação utilizados.					
Aos elementos apresentados da Metodologia Ativa Gamificação.					
À Metodologia Ativa Gamificação para replica-lá em sala de aula.					

METODOLOGIA EM SALA DE AULA

8. Conforme sua experiência nesta sensibilização: *

Avalie seu **nível de satisfação** em relação ...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Muito satisfeito(a) ✅	Satisfeito(a) 👍	Neutro(a) ➖	Pouco satisfeito(a) ⚠️	Insatisfeito(a) ❌
A dinâmica da aula.					
Ao engajamento na aula.					
Aos exemplos de atividades gamificadas.					
Aos recursos utilizados (áudio, visual e tecnológico).					

DESEMPENHO DO PROFESSOR

9. Conforme sua experiência nesta sensibilização: *

Avalie seu **nível de satisfação** com ...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Muito satisfeito(a)	Satisfeito(a)	Neutro(a)	Pouco satisfeito(a)	Insatisfeito(a)
O domínio do professor em relação aos conceitos da Metodologia Ativa Gamificação.					
A forma de comunicação do professor.					
A mobilização realizada pelo professor para incentivar a participação dos alunos.					
A inspiração transmitida para você replicar a metodologia.					

IMPRESSÕES GERAIS E SUGESTÕES

10. Conforme sua experiência nesta sensibilização: *

Como você **avalia** esta aula de gamificação?

Marcar apenas uma oval.

- Excelente – Superou minhas expectativas ✅
- Muito boa – Atendeu plenamente às minhas expectativas 👍
- Boa – Atendeu parcialmente às minhas expectativas ➖
- Regular – Atendeu pouco às minhas expectativas ⚠️
- Insatisfatória – Não atendeu às minhas expectativas ❌

11. Conforme sua experiência nesta sensibilização: *

Você **recomendaria** esta aula para outros colegas?

Marcar apenas uma oval.

- Com toda certeza recomendaria ✅
- Pode ser que eu recomendaria 👍
- Pouco provável que recomendaria ⚠️
- Não tenho opinião definida ❓
- Não recomendaria ❌

12. Aponte os aspectos positivos em relação a este momento de sensibilização: *

13. Aponte os aspectos que precisam de melhorias em relação a este momento de sensibilização: *

14. Se tivesse que resumir sua experiência nesta aula em uma palavra ou frase, qual seria? *

15. Espaço para sugestões:

Queridos(as) participantes,

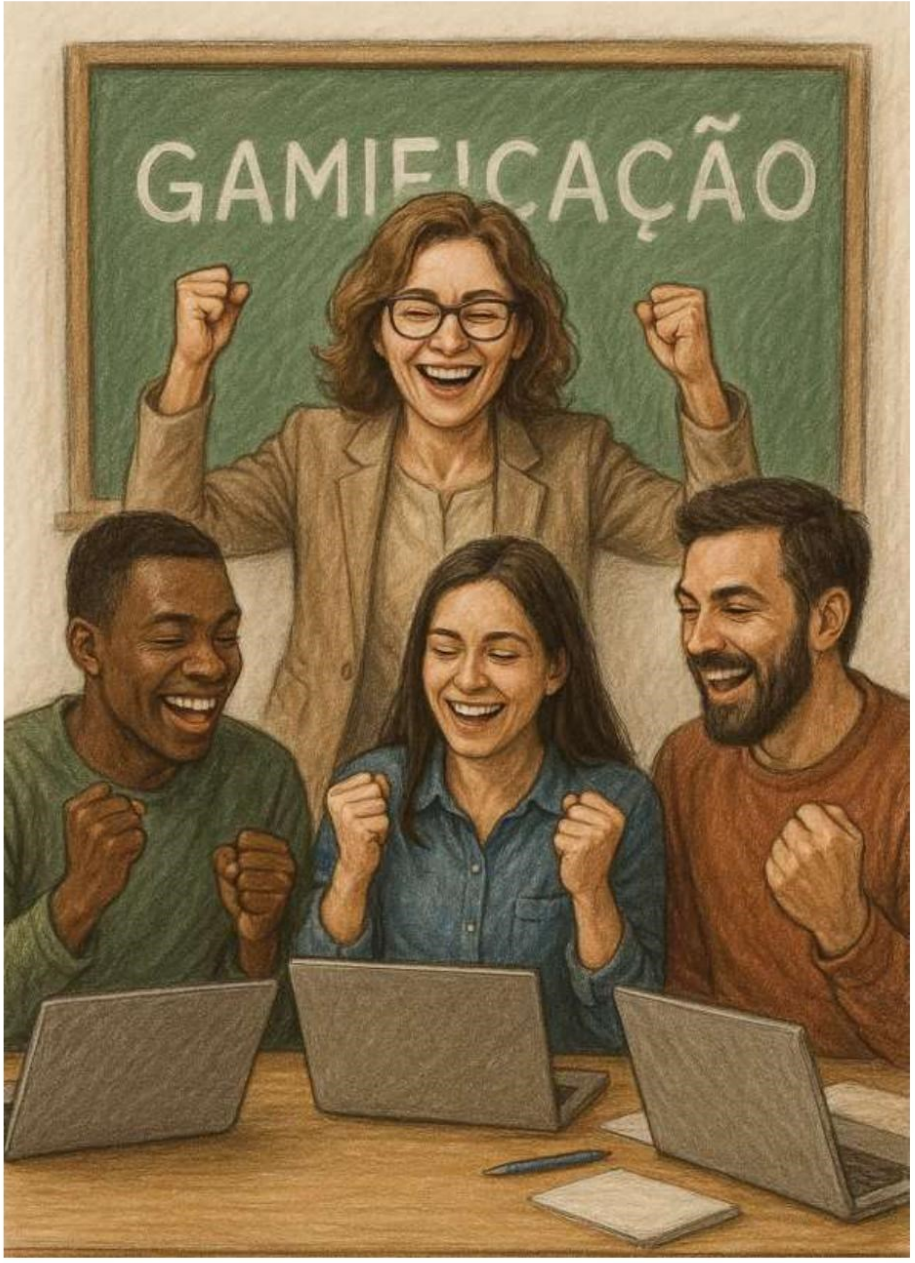
Gostaria de expressar minha gratidão. Cada contribuição de vocês não apenas enriquece nosso trabalho, mas também fortalece o processo de ensino e aprendizagem que estamos construindo juntos(as) em nosso país. É graças ao comprometimento e à troca de experiências de pessoas como vocês que conseguimos inovar, inspirar e transformar a educação de maneira significativa.

Quero também encorajá-los(as) a continuar investindo no seu desenvolvimento como professores. Cada novo conhecimento adquirido, cada prática refletida e cada experiência compartilhada contribuem para que possamos fazer a diferença na vida de nossos alunos e na sociedade como um todo. O impacto do nosso trabalho vai além da sala de aula: ele transforma futuros e inspira novas gerações.

Saibam que sua presença e dedicação são imensamente valorizadas. Espero que esta experiência continue trazendo conhecimento, reflexão e inspiração para todos nós.

Com gratidão e admiração,

Professora Mestranda Caroline de Almeida Valeta



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE C – AVALIATHLON POR PARES

AVALIATHLON: A Batalha dos Grupos Lendários Gamificados!

Você foi invocado(a) como **Mestre Guardião do Ensino e Aprendizagem**, uma entidade dotada de sabedoria crítica e olhos afiados para a justiça gamificada.

Sua missão é **atribuir pontos mágicos** aos bravos guerreiros que ousaram desafiar os limites da criatividade em uma jornada gamificada. Use seu poder com honra! ⚔️ ✨

🟣 **0 pontos – Missão Não Cumprida (Ops! Parece que o dragão dormiu!)**

🟡 **1 ponto – Missão Parcialmente Cumprida (Quase lá! A espada encontrou o alvo, mas faltou o golpe final!)**

🟢 **2 pontos – Missão Cumprida com Êxito! (VITÓRIA! O tesouro foi encontrado e a glória é sua!)**

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - campus Cornélio Procópio
Programa de Pós-Graduação Multicampi em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.
Título do Projeto de pesquisa**: FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA PERSPECTIVA DE METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO - ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA)**

Pesquisadora Responsável: Professora Mestranda Caroline de Almeida Valeta

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato comigo pelo e-mail ou WhatsApp para esclarecê-la. Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale o documento com os itens referentes ao seu consentimento. Lembro-lhe que você tem direito de não querer participar.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização da Metodologia Ativa Gamificação na Formação continuada de professores da Educação Básica.

2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários (online); participação em uma oficina online.

3. A participação nesta pesquisa poderá proporcionar que reflita sobre estratégias para aplicação da Metodologia Ativa Gamificação na Educação Básica.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato:
Celular: (18) 996815753 (WhatsApp) ou e-mail: caroline.almeida.valeta@gmail.com
Desde já agradeço a sua participação e colaboração.

IMPORTANTE:

"ESTE FORMULÁRIO É UM CHECKLIST QUE SERÁ REALIZADO POR CADA BRAVO GUERREIRO E DEVERÁ CONSIDERAR EXCLUSIVAMENTE O QUE OS OUTROS GUERREIROS APRESENTARAM NA ATIVIDADE GAMIFICADA DELES".

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

IDENTIFICAÇÃO DO GUARDIÃO! 👇

Antes de desbravar os reinos da gamificação, precisamos da sua ficha de Guardião!

2. Qual é o seu nome completo? (Sem abreviações) *

3. CPF: *

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

4. Declaro, na participação desta missão, estar ciente de que ... *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] ... minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a minha concordância na continuidade dela a qualquer momento
- [ ] ... minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- [ ] ... os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os seus resultados poderão ser publicados.
- [ ] ... o nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da sua participação.

5. Você jura solenemente que seu julgamento será sincero? *

Se sim, selecione o item abaixo no qual está o seu grupo:

Marcar apenas uma oval.

- ( ) GRUPOS 1, 3 OU 5.
- ( ) GRUPOS 2, 4 OU 6

FEEDBACK PARA OS LENDÁRIOS

6. **SAGA: ENREDO DA MISSÃO (NARRAÇÃO)** 📜 *

Ajude os conselheiros a entender se os aventureiros narraram sua missão de forma épica ou... sonolenta.

Considerando os critérios da **NARRAÇÃO** avalie com:

"0" (zero) se o grupo ficou perdido no espaço;
"1" (um) se havia um fio condutor, mas estava meio emaranhado;
"2" (dois) se o grupo alcançou o GPS narrativo perfeito!

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento NARRAÇÃO.	⬭	⬭	⬭
A narração orienta a jornada do jogador ou participante.	⬭	⬭	⬭
A narração dá propósito às atividades, desafios e recompensas.	⬭	⬭	⬭
A narração torna a experiência mais envolvente e significativa.	⬭	⬭	⬭

7. **AS LEIS DA MISSÃO (REGRAS)** ⚖️ *

Toda aventura precisa de limites (senão vira bagunça no reino).

Considerando os critérios das **REGRAS** avalie com:

"0" (zero) se estava sem regras, valeu tudo, até voar sem asa;
"1" (um) se deu para sacar a ideia, mas ficou umas pontas soltas;
"2" (dois) se as regras eram cristalinas, impossível se perder.

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento REGRAS.	◯	◯	◯
As regras apresentam parâmetros claros que estruturam a experiência do jogo.	◯	◯	◯
As regras deixam claros os objetivos.	◯	◯	◯
As regras deixam evidentes os critérios de sucesso.	◯	◯	◯
As regras delimitam as ações possíveis.	◯	◯	◯

CRISTAIS DE XP (PONTOS DE EXPERIÊNCIA) 💎

8. A pontuação é o sangue que corre nas veias da gamificação! Ela pulsou forte aqui? *

Considerando os critérios da **PONTUAÇÃO** avalie com:

"0" (zero) se estava sem placar, sem graça;
"1" (um) se havia uns números, mas não fazia muito sentido;
"2" (dois) se estava super estimulante! Queria acumular mais e mais pontos.

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento PONTUAÇÃO	◯	◯	◯
A pontuação reforça positivamente o engajamento entre os participantes.	◯	◯	◯
A pontuação estimula para o alcançar os objetivos dentro da experiência gamificada proposta.	◯	◯	◯

OS TESOUROS DA RECOMPENSA 👑

9. O que esperava no fim da jornada? Balas de goma ou um artefato lendário? *

Considerando os critérios da **RECOMPENSAS** avalie com:

"0" (zero) se estava sem glória;
"1" (um) se oferecia um "tapinha nas costas", no máximo;
"2" (dois) se o prêmio lhe fez brilhar os olhos.

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento RECOMPENSA.	◯	◯	◯
As recompensas propostas estimulam positivamente os jogadores para um bom desempenho dentro da experiência gamificada.	◯	◯	◯
As recompensas motivam, valorizam e reforçam as ações para atingir as metas alcançadas estabelecidas.	◯	◯	◯

O ORÁCULO DO JOGO (O SUSSURRO DO FEEDBACK INSTANTÂNEO)

10. O Oráculo falou? E falou na hora certa, com a clareza de um cristal? *

Considerando os critérios da **FEEDBACK INSTANTÂNEO** avalie com:

"O" (zero) se foi um silêncio sepulcral;
"1" (um) se de vez em quando dava um sinal;
"2" (dois) se o feedback foi na velocidade da luz!

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento FEEDBACK INSTANTÂNEO.			
O feedback oferece uma devolutiva rápida e direta para os participantes após cada ação.			
O feedback informa seu desempenho, progresso ou resultado.			
O feedback permite que seja realizado o ajuste imediato da estratégia.			

O PAINEL DOS CAMPEÕES (RANKING) ⏳

11. Havia um palco onde os mais poderosos se exibiam, inspirando a competição saudável? *

Considerando os critérios do **RANKING** avalie com:

"0" (zero) se os heróis não foram apresentados;
"1" (um) se deu para entender quem estava na frente;
"2" (dois) se o ranking apareceu de forma esclarecedora.

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1	2
Apresenta o elemento RANKING.	◯	◯	◯
No ranking apresenta uma classificação visual dos jogadores ordenada com base em critérios de desempenho (como pontos e medalhas).	◯	◯	◯
O ranking permite acompanhar a evolução individual ou em grupo da experiência gamificada.	◯	◯	◯

RELATÓRIO DO MESTRE GUARDIÃO

Você chegou ao fim da sua missão, Guardião! Agora, é hora de registrar suas descobertas!

12. Os Artefatos Essenciais (Elementos **OBRIGATÓRIOS** que você identificou). *

Marque os elementos que estavam tão presentes quanto o ar que respiramos em uma aventura gamificada:

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Narrativa (Contexto)
- [ ] Regras (Orientação)
- [ ] Pontuação
- [ ] Feedback instantâneo
- [ ] Recompensa (Medalha)
- [ ] Ranking

13. Os Brindes da Aventura (Elementos **OPCIONAIS** que deram aquele toque especial!). *

Se a experiência tinha algo a mais, algo que fez seus olhos brilharem, marque aqui:

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Progressão
- [ ] Missão (Desafio)
- [ ] Medalhas
- [ ] Mecânicas Sociais (Cooperação ou Competição)
- [ ] Mudança de estágio (divisa)
- [ ] Personalização e Identidade (Avatar)
- [ ] Níveis
- [ ] Conteúdos Desbloqueáveis.

O DIÁRIO DO GUARDIÃO (SEUS PENSAMENTOS MAIS PROFUNDOS)

14. Use sua caneta mágica (ou teclado!) para descrever os pontos mais brilhantes, os momentos "UAU!" e tudo o que fez essa experiência brilhar. Sem medo de expressar sua sabedoria! *

15. Opa! Agora você também pode registrar sem medo os pontos mais inseguros de sua aventura. Agora é a hora de colocar pra fora tudo aquilo que te fez pensar que não entenderia e nem completaria a sua missão. *

Finalizamos aqui o Feedback desse grupo incrível de lendários.

Tenho certeza que você fez sua avaliação armada de muitas conhecimentos adquiridos.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE D – AVALIAÇÃO DA MAGEA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.
Título do Projeto de pesquisa:

FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM ATIVA GAMIFICAÇÃO.

Pesquisador Responsável: Professora Mestranda Caroline de Almeida Valeta
Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Você está sendo convidado(a) para participar deste Projeto de Pesquisa sob minha responsabilidade.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp ou meu e-mail para os esclarecimentos que forem pertinentes.
Celular:

[redacted] (WhatsApp) ou e-mail: [redacted]

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para esta pesquisa, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização da Metodologia Ativa Gamificação na Formação continuada de professores da Educação Básica.

2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários (online); participação em uma oficina online.

3. A participação nesta pesquisa poderá proporcionar que reflita sobre estratégias para aplicação da Metodologia Ativa Gamificação na Educação Básica.
Este questionário tem o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa de natureza interpretativa envolvendo à sua percepção e experiência em relação à
Oficina Metodologia Ativa Gamificação na formação de professores. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes.

Desde já agradecemos a sua colaboração e participação.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale os seguintes itens: *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.
- [ ] Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- [ ] Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.
- [ ] Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, periódicos, capítulos de livros e livros.

OFICINA

Olá, Professor(a) Aventureiro(a)!

Chegou o momento crucial da nossa jornada: **a verificação como Missão Final**! Assim como em todo bom jogo, seu **feedback é a chave** para desbloquear novos níveis e aprimorar nossa experiência. Queremos que esta fase seja tão divertida e interativa quanto a própria oficina que você acabou de vivenciar. Suas respostas nos darão os "pontos de experiência" e "moedas de ouro" necessários para refinar nossas próximas aventuras educacionais.

Prepare-se para embarcar nesta última etapa e nos ajudar a construir um futuro educacional cada vez mais gamificado e engajador.

Sua contribuição é um verdadeiro **start** para minha pesquisa!

3. Nome completo: *

4. CPF: *

5. Celular para contato: *

6. Qual grupo você faz parte? *

Marcar apenas uma oval.

- GRUPO 1
- GRUPO 2
- GRUPO 3
- GRUPO 4
- GRUPO 5
- GRUPO 6

7. Você é o *stakeholder* do grupo? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

Missão de Feedback: Avalie sua Aventura!

Escolha o seu Avatar de Conhecimento:

8. Antes de começarmos, em qual nível de familiaridade com a gamificação você se encaixava antes da oficina? *

Marcar apenas uma oval.

- Nível 1 - Aprendiz Iniciante: Nunca explorei esse universo, estou começando do zero.
- Nível 2 - Novato(a) Curioso(a): Já ouvi falar, mas tenho pouca experiência prática.
- Nível 3 - Explorador(a) Ativo(a): Tenho algum conhecimento e já tentei aplicar um pouco.
- Nível 4 - Mestre em Potencial: Já tenho experiência e busco aprimoramento contínuo.

A Missão Principal: Conteúdo da Oficina (Dificuldade e Relevância)

9. Pensando na proposta da oficina, o quão desafiadoras e relevantes foram as informações e atividades apresentadas? *

Marcar apenas uma oval.

- Missão Irrelevante: O conteúdo não se alinhou às minhas expectativas ou necessidades.
- Missão Simples Demais: Conteúdo muito básico, fácil demais, não me trouxe grandes desafios.
- Missão Bem Equilibrada: Desafiador o suficiente para me fazer pensar e aprender com clareza.
- Missão com Desafio Épico: Exigiu muito foco e esforço, mas valeu a pena a recompensa (aprendizado).
- Missão Impossível: Complexo demais, tive dificuldades para acompanhar e assimilar.

Muita calma nesta hora!

Antes de prosseguir, precisamos checar se estivemos munidos de todos os componentes importantes da missão.

10. Você foi orientado na utilização da Inteligência Artificial (IA)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

11. Você foi orientado sobre a utilização da ferramenta Canva? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

Seu XP (Pontos de Experiência) Adquirido:

Agora que você concluiu a oficina, em uma escala de 1 a 5 estrelas, o quanto você sente que seus "Pontos de Experiência" em Gamificação foram elevados? O quanto você se sente mais apto(a) a aplicar o que aprendeu?

12. 🌟🌟🌟🌟🌟 (Sinto-me um(a) Mestre Pokémon da gamificação! Pronto(a) para criar minhas próprias atividade gamificadas!) *
🌟🌟🌟🌟 (Um(a) guerreiro(a) experiente, com um bom arsenal de ideias e pronto(a) para a batalha em sala de aula!)
🌟🌟🌟 (Aprendi o essencial e me sinto mais confiante para começar a implementar. Pronto(a) para o próximo desafio!)
🌟🌟 (Comecei a jornada, mas ainda tenho muito a explorar e aprender. Preciso de mais dicas)
🌟 (Ainda estou no básico, preciso de mais prática e talvez uma "poção de sabedoria" extra.)

1	2	3	4	5
☆	☆	☆	☆	☆

13. Em uma aventura, cada detalhe e habilidade conta. Quais "power-ups" (recursos e metodologias) da oficina foram mais úteis e te deram mais "poderes" para aplicar a gamificação? *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] A explicação e condução do "Mestre do Jogo" (facilitador/a – clareza e didática).
- [ ] Atividade prática (colocar a mão na massa, experimentar!).
- [ ] Os exemplos concretos (ver como funciona na prática).
- [ ] As discussões (troca de ideias com os colegas).
- [ ] O material de apoio (slides, apostilas, links úteis – o "guia estratégico").
- [ ] Os momentos de questionamento e reflexão (pausas para "upgrades" mentais).
- [ ] As dicas de ferramentas digitais para gamificação.
- [ ] Outro: _____

Aplicações no Campo de Batalha (sala de aula):

14. Dos conceitos e estratégias apresentados, qual(is) você se sente mais motivado(a) a implementar em sua prática pedagógica? *

Marque todas que se aplicam.

- [ ] Criação de sistemas de pontos e recompensas.
- [ ] Uso de desafios e missões com narrativas.
- [ ] Implementação de medalhas e níveis de progresso.
- [ ] Foco em feedback instantâneo e construtivo.
- [ ] Utilização de elementos visuais de jogos (barras de vida, ícones).
- [ ] Incentivo à colaboração e competição saudável.
- [ ] Outro: _____

"*Bags*" de Aventuras!

15. **O que você leva na sua mochila de aventuras? (seu tesouro principal)** *

Se você pudesse levar apenas um "item" valioso (um aprendizado, uma ideia, uma inspiração) desta oficina para sua próxima aventura educacional, qual seria? Seja específico(a) e conte-nos o seu maior tesouro adquirido.

16. ***"Contribution"* (sugestões de melhoria para o jogo):** *

Se você fosse um desenvolvedor de jogos e pudesse fazer uma atualização para a versão 2.0 da nossa oficina, que "bugs" você corrigiria? Que "novas funcionalidades", "personagens" ou "fases" adicionaria para torná-la ainda mais envolvente e eficaz? Sua crítica construtiva é essencial!

17. **Engajamento na batalha (Metodologia da Oficina):** *

A Gamificação utilizada na própria oficina (dinâmicas, linguagem, interação) contribuiu para o seu engajamento e aprendizado?

Marcar apenas uma oval.

- Sim, totalmente! Fez-me sentir parte do jogo e isso facilitou muito o aprendizado do conteúdo.
- Contribuiu em parte, foi interessante, mas não fez uma diferença tão grande.
- Não muito. Achei a metodologia um pouco dispersiva ou não me conectei com ela.
- Não, preferiria uma abordagem mais tradicional.

18. Agora, o placar final! Em uma escala de 1 a 10, onde 1 é "Game Over" (totalmente insatisfatório) e 10 é "Vitória Épica!" (totalmente satisfatório e inspirador!), como você avaliaria a oficina no geral? *

Marcar apenas uma oval.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯	◯

19. Se tiver mais alguma "conquista" a reportar, "dica secreta" a compartilhar, ou "easter egg" a revelar sobre sua experiência, use este espaço! Seus comentários adicionais são muito bem-vindos. *

_____

_____

_____

_____

_____

FINALIZAMOS!

Parabéns! Sua missão de feedback foi concluída com sucesso!

Você ganhou **1000 XP de Colaboração** por completar esta avaliação! Agradecemos imensamente sua dedicação e contribuição. Continue explorando o vasto e divertido universo da gamificação em sua prática docente! Mal podemos esperar para ver as incríveis "aventuras" que você criará em sala de aula.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE E – PRODUTO EDUCACIONAL 1: OFICINA MAGEA

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

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

OFICINA DE FORMAÇÃO CONTINUADA PARA PROFESSORES SOBRE A METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA)

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

OFICINA DE FORMAÇÃO CONTINUADA PARA PROFESSORES SOBRE A METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA)

Continuing education workshop for teachers on the Active Methodology Gamification Teaching and Learning

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

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva.

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

4.0 Internacional

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

Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA FORMAÇÃOCONTINUADA DE PROFESSORES

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

Data de aprovação: 14 de Agosto de 2026

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Carina Zerbetto Segato Vendrameto, Doutorado - Secretaria de Educação do Estado do Paraná

Dr. Marcio Mendonca, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 14/08/2026.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO 135
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL 136
3. A MAGEA NA EDUCAÇÃO 137
4. O PLANEJAMENTO DA OFICINA SÍNCRONA REMOTA 138
5. PRIMEIRA ETAPA DA OFICINA: SENSIBILIZAÇÃO 139
5.1. Introdução da Sensibilização da Oficina 139
5.2. Recursos Visuais 140
5.3. Pensadores Referência 143
5.4. Exemplos Reais de Atividades Existentes 143
5.5. Checklist de Elementos 144
6. SEGUNDA ETAPA DA OFICINA: FERRAMENTA *CANVA* 146
6.1. Funcionalidades 146
6.2. Exercício para familiarização com a ferramenta *Canva* 146
7. TERCEIRA ETAPA DA OFICINA: PROJETO E ELABORAÇÃO 148
7.1. Divisão de Equipes 148
7.2. Perguntas Norteadoras para o Tema 149
7.3. Inteligência Artificial (IA) na elaboração de um *quiz* 149
7.4. Elementos dos Checklist 154
8. QUARTA ETAPA DA OFICINA: AVALIAÇÃO POR PARES 154
8.1. Realização da Atividade dos Grupos e Verificação dos Elementos 154
8.2. Formulário para Verificação 155
9. CONSIDERAÇÕES 157
REFERÊNCIAS 158

1. APRESENTAÇÃO

Este documento busca ser um manual para a oficina de Metodologia Ativa Gamificação que foi pensada para a formação de professores da educação básica. As ferramentas que serão sensibilizadas são: *Canva* e inteligência artificial *Gemini*, pois estas serão de grande ajuda para as atividades gamificadas que serão solicitadas na oficina, considerando que o professor seja munido das ferramentas e consiga replicar em sua sala de aula enfrentando os possíveis desafios causados pela inserção do uso de tecnologia. O produto educacional em formato de oficina é uma proposta a ser difundida por ensino remoto e síncrono, onde os professores participantes deverão ser capazes de replicar a atividade gamificada dentro de sua disciplina e contexto. Os convidados para a oficina, são alunos, já profissionais da educação, da UTFPR, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Desta forma, este manual apresentará as etapas da oficina proposta para professores da educação básica como curso de formação continuada, especificamente sobre a Metodologia Ativa Gamificação no processo de ensino e aprendizagem, gerando a sigla MAGEA. Baseado neste documento a oficina pode ser replicada quantas vezes forem necessárias e para todos os profissionais da educação interessados em aprimoramento de sua prática profissional.

A oficina para professores é composta por: sensibilização teórica da metodologia, familiarização com a ferramenta digital *Canva*, teste de prática na plataforma *Canva*, elaboração de grupos para criação de uma atividade gamificada com as orientações apresentadas, experiência de um grupo realizar a atividade gamificada do outro grupo e como fechamento a avaliação por pares para verificar se todos conseguiram se apropriar da metodologia. Vale ressaltar que gamificação é a utilização de elementos de jogo em ambientes de não-jogo, podendo ser produzido no final desta oficina inúmeros formatos de atividades gamificadas, como por exemplo: *quizzes*, painéis de incentivos, projetos de sala de aula com cooperação, pontuação e recompensas, entre outros formatos de atividades gamificadas que podem ser frutos desta proposta de formação continuada para professores.

2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: Dissertação "Formação de professores na perspectiva de aprendizagem ativa, Metodologia Ativa Gamificação na formação continuada de professores".

Área do Conhecimento: Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Finalidade: Aumentar a apropriação dos professores na aplicação de atividades gamificadas no processo de ensino e aprendizagem.

Público-alvo: Profissionais do contexto educacional, envolvidos na educação básica e dispostos a inovar o ambiente educacional e o processo de ensino e aprendizagem.

Categoria deste produto: Oficina de Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) para professores no ensino presencial síncrono.

Estruturação do Produto: A oficina possui 4 fases. A primeira é baseada na sensibilização da metodologia, a segunda será na apresentação da ferramenta proposta, a terceira na elaboração de atividade pelos participantes e a quarta na avaliação da oficina.

Descrição do Impacto: Tornar o processo de ensino e aprendizagem divertido e inovador, modificar a rotina tradicional, motivar a participação dos alunos como centro do processo, despertar curiosidade e autonomia, estimular o trabalho do professor e sua formação.

Descrição da Aplicabilidade: Para os professores de todos os níveis de ensino, levando em consideração que o nível de dificuldade da atividade gamificada e o conteúdo que será trabalhado é decidido no projeto do professor, inclusive pode acontecer em formato interdisciplinar, híbrido ou apenas em ambiente digital e adaptada para neurodivergentes.

Descrição da Inovação: A proposta da oficina é que os professores consigam elaborar uma atividade educacional gamificada dentro da plataforma de design digital *Canva*, fundamentada em tecnologias e em metodologia ativa como proposta de inovação.

Descrição da Complexidade: A proposta desenvolve inúmeros requisitos, como: multidisciplinaridade, interdisciplinaridade, colaboração em equipe, capacitação de professores, sensibilização à Metodologia Ativa Gamificação, manuseio do *Canva*.

Avaliação do produto: Banca de qualificação e de defesa do produto mencionado.

Disponibilidade: Irrestrita, mas preservando os direitos autorais.

Divulgação: Em formato digital e *online*.

Idioma: Português.

Cidade: Cornélio Procópio – Paraná.

País: Brasil.

Ano: 2026.

3. A MAGEA NA EDUCAÇÃO

A Gamificação em seus primórdios, também conhecida na língua inglesa como *Gamification*, foi pensada e objetivada para o meio corporativo, local onde as lideranças precisam impulsionar seus funcionários, mas também seus consumidores à fidelidade. No avanço de suas discussões, entendeu-se, segundo Burke (2015) que usando as mecânicas dos jogos – como emblemas, pontos, níveis e placares – era passível engajar e motivar as pessoas em todo tipo de atividade, tornando essa prática em uma excelente opção para o meio educacional também.

A Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) a luz de Alves (2015) é uma metodologia de ensino que busca combinar o processo de ensino e aprendizagem com os elementos dos jogos com o intuito de proporcionar um ambiente de aprendizagem mais interativo e motivador para que o aluno consiga ser o protagonista no desenvolvimento de seu conhecimento, para que o professor consiga ser mediador e elaborar a metodologia com segurança e propriedade.

Os elementos dos jogos, mencionados acima, podem ser: narração, regras, pontuação, recompensas, *feedback*, ranking, progressão, desafio e missão, medalhas, mecanismos sociais como competição e cooperação, avatares, níveis, divisa, conteúdos desbloqueáveis e outros que possam ser identificados em jogos, mas que neste momento serão inseridos em ambientes que não são de jogos, especificamente a educação. Esses elementos não estão inseridos nos conteúdos curriculares, porém são aliados para transformar o aprendizado em uma experiência estimulante, independentemente da idade que será aplicado.

Assim, propõe-se a oficina MAGEA para sensibilizar e preparar todos os professores à utilizar com segurança essa metodologia em sua prática docente, desde as bases da plataforma *Canva*, dos elementos da Metodologia Ativa Gamificação, da elaboração de um projeto de um tema escolhido para configurar os comandos no *Canva* e começar a elaborar uma atividade gamificada, até o contato com as atividades elaboradas por outros colegas para maior apropriação da prática, que nesta oficina deve ser desmistificada, estruturada e assegurada.

Com base nisso, é importante mencionar que nas competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) são incluídas a compreensão, a utilização e a criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas práticas sociais e escolares (Brasil, 2018). Assim, a MAGEA atende as competências quando por meio dela como tecnologia digital de informação e comunicação é possível produzir conhecimento e alimentar o protagonismo da vida pessoal, mas também da coletiva.

4. O PLANEJAMENTO DA OFICINA SÍNCRONA REMOTA

A ideia para a estruturação desta oficina iniciou-se em sala de aula com a pesquisadora que é professora de História de um curso de Ensino Médio Integrado com Jogos Digitais em uma cidade do interior do Estado de São Paulo. E essa ideia foi sendo desenvolvida com a participação em grupos de pesquisa com os alunos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Então, a oficina foi aplicada na turma de “Metodologias Contemporâneas de Ensino” sob responsabilidade do Professor Doutor Armando Paulo da Silva no segundo semestre do ano de 2025. Nesta turma, participaram alunos regulares, alunos externos e stakeholders, que conheceram a proposta da oficina previamente em uma prototipagem.

Vale mencionar que a oficina foi pensada, esquematizada, elaborada e apresentada previamente à alguns alunos do grupo de pesquisa, para esta prototipagem, com o intuito de localizar possíveis erros antes de ser realmente validada na disciplina acima mencionada, os colaboradores prévios foram os *stakeholders*, que no momento da validação estavam presentes na disciplina para o suporte que fosse necessário. Apresento abaixo a estrutura que foi indispensável para a aplicação desta oficina, no formato que foi seguido em sua validação:

SUBSÍDIOS	DESCRIÇÃO
Referência Bibliográfica	BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015. ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2 ed. Rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.
Tema	Oficina de formação continuada para professores sobre a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA).
Desafio	Preparar os professores para aplicarem em sua prática a Metodologia Ativa Gamificação e tornarem o processo de ensino e aprendizagem mais engajados.
Problema de pesquisa	Quais fatores tornam a MAGEA fundamental na formação continuada dos professores garantindo sua aplicação nas práticas pedagógicas em sala de aula?
Objetivo	Analisar os impactos da MAGEA na formação continuada de professores, observando se foi possível a apropriação do conhecimento necessário para que a partir de então utilizem a metodologia em sua prática docente.
Público-alvo	Professores.
Ambiente da aplicação	*Google Meet.*
Recursos Tecnológicos	*Canva, Gemini e Google Forms.*
Recursos Humanos	Membros do Grupo de Estudo e Pesquisa em Ensino Multidisciplinar e Aprendizagem Transdisciplinar (GEPEMAT) e *Stakeholders* (líderes dos grupos).
Carga Horária	16 horas divididas em 4 momentos.
Avaliação	Avaliação por pares com a ferramenta *Google Forms*.

Fonte: Autoria Própria (2026)

5. PRIMEIRA ETAPA DA OFICINA: SENSIBILIZAÇÃO

É essencial que na primeira etapa da oficina já sejam conhecidos quais os profissionais da educação participarão, pois dessa forma é possível pensar em exemplos próximos da realidade deles, em uma condução da sensibilização que os faça conectar conhecimentos que eles já têm com os que serão trabalhados na oficina, sobre as atividades que costumam ver em sala de aula, mas não relacionam que é uma atividade gamificada e também já é possível pensar na divisão dos grupos que aconteceram na última etapa.

Dessa forma, inicia-se a sensibilização, esse momento que significa tornar os participantes mais sensíveis e mais conscientes do tema, sobre o que é e como se faz, tornando assim a visão da MAGEA mais clara e esse professor mais receptivo à sua prática.

5.1. Introdução da Sensibilização da Oficina

A oficina é proposta no formato remoto síncrono, dessa forma os participantes precisam saber as funcionalidades básicas do *Google Meet*, pois as etapas se oficializam por ele.

Objetivando esse momento inicial de troca, é interessante que aconteça a apresentação da oficina, sua carga horária, o cronograma inicial, os objetivos de aprendizagem, o nome e formação do professor responsável pela MAGEA e a apresentação dos participantes.

5.2. Recursos Visuais

Na sensibilização desta oficina MAGEA dar-se-á importância ao uso de recursos visuais, desta forma, indica-se a utilização de *slides* com imagens, letras maiores, indicações como setas e marcações. Então, segue abaixo a construção de ideias desta etapa para inserir em uma apresentação de slides:

SLIDE	**CONTEÚDO**
1º	Nome da Metodologia e dos responsáveis
2º	Pergunta: Vocês sabem me dizer a diferença da atividade gamificada e do jogo?
3º	O conceito de diferença entre a Gamificação e o jogo: A gamificação, utiliza de elementos de jogos em contextos de não-jogos, com o objetivo de engajar e motivar as pessoas a realizarem tarefas, aprender ou mudar comportamentos. Os jogos são sistemas completos com regras, objetivos e ambiente próprio, projetados para diversão e/ou aprendizado.
4º	Pergunta: O que aconteceria se os alunos encarassem cada etapa da aprendizagem como uma missão a ser cumprida, em vez de uma obrigação a ser suportada?
5º	Um exemplo prático: Falta engajamento nas aulas sobre História do Brasil, Gamificar a aula: os mais participativos recebem um XP por participação! Os que acertarem as perguntas 2 XP. Ao final da aula quem tiver mais XP recebe o título de Guardião da História do Brasil.
6º	Citação: Segundo Burke (2015) a gamificação não é transformar tudo em jogo, mas sim usar a lógica dos jogos para atingir objetivos concretos no mundo real. Com um propósito claro e orientado para resultados
7º	Pensadores e referências: Nick Pelling (2022) que cunhou o termo "gamificação", aplicando elementos de jogos ao design de interfaces. Flora Alves (2015): “Gamification é sobre desenhar experiências que envolvam e motivem as pessoas a agir, utilizando elementos de jogos em contextos que não são jogos”. Brian Burke (2015): “Usando mecânicas de jogos - como emblemas, pontos, níveis e placares - em todo tipo de atividade. Engaja e motiva”. Paulo Freire: “Quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender.”
8º	Apresentar exemplos de painéis de pontos físico que geralmente já são utilizados.
9º	Pontuar os benefícios da Gamificação na educação: A gamificação impulsiona o engajamento e a motivação dos alunos, conforme estudos recentes de Maria Camatta (2024). Ela promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como resolução de problemas e pensamento crítico, e também habilidades socioemocionais, como colaboração e resiliência.
10º	Citar Daniel Pink (2019) ao falar da motivação: Segundo Pink (2019), existem três elementos da motivação que podem ser examinados: a autonomia que é o desejo de dirigir a própria vida; a excelência que seria o impulso de estar sempre melhorando em algo de relevância e o propósito como a necessidade de atuar a serviço de algo maior.
11º	Frase: “A gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias”

(continua)

(continuação)

12º	Observar os pontos da motivação com as lentes da Gamificação. "Autonomia: opções de escolha: como personalizar seus avatares, escolher missões etc. Excelência: estimulando o aprimoramento progressivo por meio de *feedback*s, recompensas e superação de níveis cada vez mais complexos. Propósito: narrativas significativas, metas pessoais, valores compartilhados, (fazendo com que o aluno compreenda o "porquê")".
13º	Observar a Gamificação na Educação. "Elementos de jogos: Aplicação intencional de mecânicas e dinâmicas de jogos para fins pedagógicos. Intencionalidade pedagógica: O foco é o objetivo de aprendizagem. Protagonismo estudantil: Estimula a autonomia e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem. Progressão e *Feedback*: Narrativa envolvente, *feedback* imediato, recompensas e progressão de níveis".
14º	Observar os desafios e cuidados na implementação: "Formação de professores: a falta de capacitação pode comprometer a eficácia da gamificação. Resistência pedagógica: adoção de novas metodologias enfrenta barreiras culturais e de infraestrutura. Risco de perda de foco: Gamificação mal planejada pode desviar o objetivo principal da aprendizagem. Alinhamento didático: É crucial integrar a narrativa e os elementos de jogo aos objetivos educacionais".
15º	Mais exemplos nos próximos slides
16º	Painel de rotina com pontuação e recompensas.
17º	Kahoot.
18º	Link para realizar um Kahoot sobre Gamificação.
19º	Duolingo.
20º	Vídeo mostrando o Duolingo por dentro.
21º	Vídeos mostrando elementos de jogo dentro do Duolingo.
22º	Convite aos participantes para realizar um checklist junto.
23º	Observar que será usado de exemplo o Duolingo para a exemplificação do uso de elementos de jogos em uma atividade educacional.
24º	O que são os elementos: Pontos padrões para gamificar. Não é obrigatória a utilização de todos os elementos de uma só vez, porém eles podem ser usados de forma combinada para que exista a gamificação.
25º	Narrativa: Segundo Alves (2015) a narrativa precisa permitir aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão.
26º	Mostrar a narrativa dentro do Duolingo.
27º	Apresentar o checklist que vai sendo construído junto com eles, agora aparece o primeiro item, sendo a narrativa.
28º	Regras: Segundo Alves (2015) elas constroem como a atividade gamificada vai funcionar, definindo sua sequência e as constrições.
29º	Mostrar as regras dentro do Duolingo.
30º	Apresentar o checklist agora com as regras incluídas.
31º	Pontuação: Segundo Alves (2015) faz referência a quantidade de pontos acumulados ao decorrer da atividade gamificada. Podendo ser em XP (pontos de experiência) ou outros.
32º	Mostrar a pontuação dentro do Duolingo.
33º	Apresentar o checklist agora com a pontuação incluída.
34º	Recompensas: Segundo Alves (2015): são os benefícios que você, enquanto jogador, conquista e que podem ser representados por bônus, vidas e direito a jogar novamente.
35º	Mostrar a recompensa dentro do Duolingo.
36º	Apresentar o checklist agora com a recompensa incluída.
37º	*Feedback*: Segundo Alves (2015) traz a ideia de que o objetivo é alcançável, podendo acompanhar seu progresso e escolhendo estratégias diferentes quando possível.
38º	Mostrar o *feedback* dentro do Duolingo.

(continua)

(continuação)

39º	Apresentar o checklist agora com o *feedback* incluído.
40º	Placar e ranking: Segundo Alves (2015) permite que você veja sua posição em relação aos outros competidores. O ranking seria um elemento de visibilidade do desempenho individual e coletivo.
41º	Mostrar o placar e o ranking dentro do Duolingo.
42º	Apresentar o checklist agora com o placar e o ranking incluídos.
43º	Progressão: Segundo Alves (2015) oferece mecanismos para transmitir o sentimento de progresso e que assim verifique-se que vale a pena prosseguir.
44º	Mostrar a progressão dentro do Duolingo.
45º	Apresentar o checklist agora com a progressão incluída.
46º	Desafio e missão: Segundo Alves (2015) são os objetivos que são propostos para os jogadores avançarem. Proporcionando a busca pelo estado de vitória.
47º	Mostrar o desafio e missão dentro do Duolingo.
48º	Apresentar o checklist agora com desafio e missão incluídos.
49º	Medalhas: Segundo Alves (2015) são as representações visuais das realizações ou resultados alcançados, como emblemas.
50º	Mostrar as medalhas dentro do Duolingo.
51º	Apresentar o checklist agora com a medalha incluída.
52º	Mecanismos sociais: Segundo Alves (2015) são elementos de dinâmica social, podendo ser amigos colaboradores ou oponentes, mas que causem interação.
53º	Mostrar os mecanismos sociais dentro do Duolingo.
54º	Apresentar o checklist agora com os mecanismos sociais incluídos.
55º	Avatar: Segundo Alves (2015) diz que os avatares mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado.
56º	Mostrar o avatar dentro do Duolingo.
57º	Apresentar o checklist agora com o avatar incluído.
58º	Níveis: Segundo Alves (2015) nível é o grau de dificuldade enfrentado no jogo, assim é possível desenvolver habilidades quando se avança de nível.
59º	Mostrar os níveis dentro do Duolingo.
60º	Apresentar o checklist agora com o nível incluído.
61º	Divisa: Para Burke (2015) à medida que a complexidade do material aumenta, o jogador constrói seu conhecimento em cima do que foi aprendido anteriormente.
62º	Mostrar a divisa dentro do Duolingo.
63º	Apresentar o checklist agora com a divisa incluída.
64º	Desbloqueio de conteúdos: Segundo Alves (2015) é o destravamento de conteúdo. Você precisa fazer algo para que possa ganhar acesso a um conteúdo do sistema.
65º	Mostrar o desbloqueio de conteúdo dentro do Duolingo.
66º	Apresentar o checklist agora com o desbloqueio de conteúdo incluído (completo).
67º	Pergunta: O que seria o ensino da Língua Inglesa não gamificado?
68º	Resposta: Foco na gramática, professor como o centro do processo, uso de apostilas e livros padronizados, pouca interação, avaliação escrita tradicional.
69º	Pergunta: Gamificação é aplicada apenas na educação?
70º	Resposta: “Ela também pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas (...) Seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que atinjam metas que elas próprias desconhecem” (Burke, 2015, p. XIV e p. XV)
71º	Citação: “O uso de estratégias de jogos nas atividades cotidianas.” (Pelling, 2002)
72º	Pergunta: Qual sua meta hoje?

(continua)

(conclusão)

73º	Pergunta: Já pensou em ser motivado a realizá-la por meio da Gamificação?
74º	Exemplo de realizar atividade física com o Nike +.
75º	Citação: “Em sua essência, a gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas.” (p.4)
76º	Referências bibliográficas.
77º	Leituras recomendadas.
78º	Fechar com a frase: a Gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias.
Apresentação de slides modelo: https://drive.google.com/file/d/1cEvh7XWuaqFnkO5Z6K2p6Bc1gVlpddwD/view?usp=sharing	

Fonte: Autoria Própria (2026).

5.3. Pensadores Referência

A partir dos slides apresentados acima é possível a condução minuciosa dessa oficina. E entre os detalhes apresentados, destaca-se a importância de desenvolver um trabalho alicerçado em fundamentações teóricas, para transmitir a segurança de um trabalho estruturado. Sugere-se como ponto de partida a citação de quatro pensadores que são referências:

Nick Pelling sendo o responsável por cunhar o termo Gamificação;

Brian Burke com seu livro de 2015 com o título Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias.

Flora Alves com seu livro também de 2015 com o título *Gamification*: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.

Paulo Freire que enriquece a vertente pedagógica quando diz que: “Quem ensina aprende ao ensinar. E quem aprende ensina ao aprender”.

5.4. Exemplos Reais de Atividades Existentes

Para que a proposta desta sensibilização seja alcançada e os participantes bem esclarecidos quanto ao conteúdo, apresentam-se exemplos reais do uso de Gamificação, considerando atividades analógicas e digitais que são usadas, mas muitas vezes o profissional não consegue ainda assimilá-las com a Gamificação.

Dessa forma, citar-se-á:

Cartazes pedagógicos com elementos de jogos, ou seja, no cartaz da turma contém o nome de todos os alunos da sala, com a estrutura quadriculada e na frente de seus nomes esses quadriculados poderão ser preenchidos com corações que simbolizam pontos. Esses pontos serão recebidos, por participação, bom comportamento, organização da sala e muitos outros pontos e no final do bimestre os três primeiros com mais corações receberão uma recompensa da professora.

Rotina semanal, onde é discriminado em um *planner* horizontal a rotina de uma criança e em cada atividade do dia que for realizada ela ganha pontos que depois serão convertidos em recompensas, podendo ser semanais ou diárias.

Kahoot que é uma plataforma digital onde a turma pode realizar *quizzes* de diversos conteúdos e disciplinas. A pontuação é somada conforme a rapidez da resposta e da assertividade, inclusive o aluno pode criar seu avatar escolhendo animais com acessórios e no final de cada rodada a plataforma elabora um *ranking* de todos os participantes por ordem decrescente de pontuação.

O Duolingo que é um aplicativo, mas também com portabilidade para site com atividades para aprender novas línguas, matemática, música e até mesmo xadrez. Nele é possível criar seu avatar, fazer missões em amigos, competir com os amigos, receber medalhas, avançar de nível, enfim, estudar com muitos elementos de jogos, tornando-o assim uma atividade gamificada.

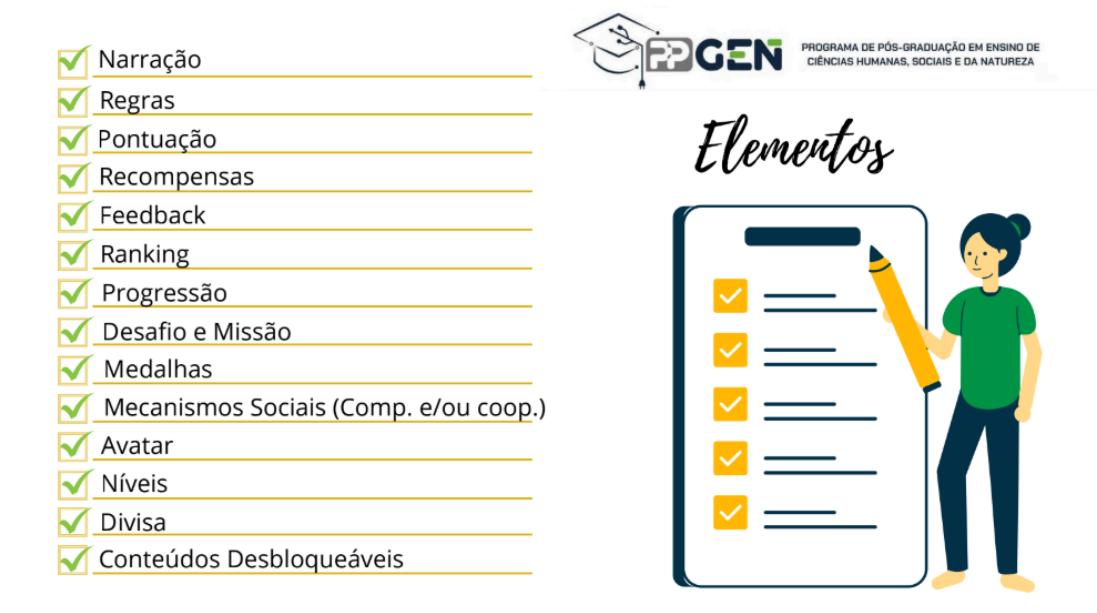
Nike+ que foi uma parceria gamificada entre a *Nike* e a *Apple*, onde os tênis monitoravam os treinos e as informações eram enviadas para *iPods* e *iPhones* em aplicativo com uma comunidade de pessoas que monitoravam seus treinos e registravam suas atividades, ganhando pontos por isso e aumentando de nível, sendo possível desenvolver desafios e metas inclusive com amigos para a elaboração de um *ranking*. Dentro da proposta também estavam medalhas, *feedbacks* instantâneos e uma comunidade virtual de compartilhamento.

5.5. Checklist de Elementos

A criação do *checklist* para essa oficina foi uma ideia que surgiu para que os participantes anotem e observem quais são os elementos de jogos que podem ser extraídos e aplicados em um ambiente de não jogo. Considerando que essa oficina é para prática docente, ou seja, é um treinamento, ao final da sensibilização esse participante tem em mãos um guia de

elementos ele pode escolher usar quando chegar na parte prática da oficina com o intuito de melhorar a compreensão, aplicabilidade, assegurar que informações importantes não sejam esquecidas e que os elementos sejam usados com propriedade. Segue abaixo a imagem de como ficou ao *checklist* após a aplicação da oficina MAGEA:

Figura 1: Slide da sensibilização MAGEA



Fonte: Arquivo da pesquisadora (2026).

Além de solicitar a elaboração do checklist também foi estipulado e informado durante a sensibilização que os 6 (seis) primeiros elementos do checklist seriam considerados obrigatórios no momento da atividade prática dos participantes na oficina. Dessa forma os participantes se atentaram à um momento futuro, onde saberiam quais eram os elementos e quais eles não poderiam deixar passar despercebido na atividade.

A construção do *checklist* também permite monitorar como está a participação dos envolvidos, pois a construção dele é feito de forma processual durante a sensibilização, todos anotam juntos, então é preciso verificar se todos anotaram antes de prosseguir para a explicação do próximo elemento, com a sincronia e cooperação.

6. SEGUNDA ETAPA DA OFICINA: FERRAMENTA *CANVA*

A plataforma *Canva* é online e famosa por seu potencial de design gráfico que permite aos seus usuários criar inúmeros conteúdos de forma visual, como apresentações de trabalho, aulas, cartazes, postagens para as redes sociais, gráficos, convites de diversas formas e vários outros modelos e formatos. Ela também é um destaque por ser intuitiva em seu manuseio e já obter modelos personalizados que seus usuários podem utilizar apenas editando.

6.1. Funcionalidades

O *Canva* entre os professores tem sido cada dia mais solicitado para criação de aulas atrativas e coloridas com recursos de arrastar e colar, com imagens, fontes, comandos programáveis e agora o auxílio da inteligência artificial para a criação de imagens que acompanham o conteúdo. E aos professores que possuem um e-mail institucional a plataforma pode liberar recursos que seriam pagos, mas sem custo, basta solicitar e aguardar a análise.

Essa ferramenta online será usada para o design da atividade gamificada, para a geração das imagens e para configuração de comandos. Será explicado cada comando disponibilizado para que seja alcançada a proposta desta oficina que é: cada grupo de professores aprender a criar uma atividade gamificada de sua disciplina e do conteúdo que tem mais dificuldade para trabalhar, proporcionando assim com a prática a apropriação do conhecimento sobre e MAGEA e como ela pode ser usada em seu dia a dia aprimorando sua prática docente.

A plataforma deve ser acessada pelo link: https://www.canva.com/pt_br/educacao/ . Aos professores, devem realizar o acesso com seu e-mail institucional. Após o login, realizado por todos os participantes da oficina, faz-se necessário ensinar às principais funções da plataforma, entre elas podemos considerar encontrar uma arte pronta ou imaginar uma arte a ser montada, incluir imagens prontas da plataforma ou gerar imagens pela inteligência artificial, adicionar botões e letras diferentes, adicionar configurações de comandos que obedecem o clique, fazer o design funcionar em modo edição ou em modo apresentação e que o participante saiba compartilhar a atividade gamificada quando estiver pronta.

6.2. Exercício para familiarização com a ferramenta *Canva*.

Neste momento, propõem-se um exercício básico de configuração de um designer para familiarização com algumas configurações da plataforma *Canva*. Para isso, é necessário que o

participante já esteja com o seu login realizado e encontre a opção “pesquisa”, procure por um designer com a palavra "game", pois os resultados de pesquisas são melhores com palavras na língua inglesa. Os participantes conhecendo essa possibilidade de edição de design pronto é o suficiente, pois na oficina será iniciado um design em branco para conhecerem todas as funções.

Dessa forma, é necessário conduzi-los a:

Iniciar um design em branco no formato apresentação, pois esta medida (16:9) preencherá a tela de um celular ou de um computador.

Escolher uma imagem de fundo, neste momento não terá preferência de tema, pois é apenas um exercício.

Utilizar o aplicativo dentro do *Canva* chamado de "Mídia Mágica" para solicitar a criação de um personagem, discriminando as características que preferir.

Buscar entre os elementos, um designer com o desenho de um botão, de preferência sem fundo para que realmente imite um botão inserido na edição.

Criar uma segunda página no design, de preferência com a mesma imagem de fundo.

Direcionar a configuração deste botão, de forma que o clique seja direcionado para uma segunda página, clicando com o botão direito sobre a imagem de botão, inserindo o link e escolhendo a direção ao selecionar a página desejada.

Apresentar a possibilidade de utilizar letras diferentes para o dar título e criar novos botões, inclusive existem algumas letras desenhadas prontas no *Canva*, nelas só basta clicar para inserir e depois clicar para editar o texto.

Apresentar as transições de avanço e recuo.

Deixar claro que a função de clique funciona melhor no modo apresentação, mas ela pode funcionar com dois cliques na função edição.

Detalhar o caminho de compartilhamento do design para quando estiver pronto.

Finalizada a etapa do exercício para familiarização da ferramenta *Canva,* espera-se que os participantes tenham muito mais segurança e conhecimento para a parte prática e criacional da oficina, pois as principais funções foram apresentadas. É válido mencionar que muitas

funções da plataforma serão identificadas com seu manuseio, pois na repetição o participante irá adquirir o domínio da ferramenta, porém nesta etapa foram apresentadas as funções que permitem criar uma atividade gamificada, mesmo de forma simples.

7. TERCEIRA ETAPA DA OFICINA: PROJETO E ELABORAÇÃO

Nesse momento da oficina é a execução por parte dos participantes do que eles aprenderam, é o momento que vão ter a liberdade de planejar em grupo e elaborarem sua atividade gamificada, pensando em um conteúdo desafiador para se ensinar e uma faixa etária que é uma média das idades que os professores do grupo trabalham. É importante que nesta fase eles tenham todo o suporte necessário para sanar suas dúvidas de execução, desta forma, no ambiente virtual síncrono *Google Meet* o(a) condutor(a) da oficina deve se deslocar entre os grupos para auxiliar nas dificuldades e precisa designar um *stakeholder* por grupo, pois eles são a equipe formada previamente e serão de grande importância neste processo.

A elaboração da atividade gamificada deve ter uma durabilidade de uma hora a cada encontro por 4 encontros, ou apenas um encontro contendo 4 (quatro) horas. No resultado os professores devem ter conseguido elaborar a atividade com a utilização de 6 (seis) elementos obrigatórios, que serão citados abaixo, com um design atrativo criado no *Canva*.

7.1. Divisão de Equipes

A divisão de equipes deve ser feita de forma que os grupos fiquem entre 4 e 6 participantes e é importante observar a área de atuação deles, pois a proposta é que eles possam trabalhar com pessoas que estejam o mais próximo possível de sua área de atuação.

À exemplo e para deixar mais claro, os grupos divididos podem ter suas próprias nomenclaturas, utilizando inclusive uma das etapas da Gamificação que é a personalização que segundo Alves (2015) mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado. Dessa forma, o nome do grupo pode ser estipulado conforme sua atividade gamificada, por exemplo: o grupo fará sobre as regras da crase, o nome da equipe pode ser “Os lendários da crase”.

7.2. Perguntas Norteadoras para o Tema

Com a turma de professores divididos em grupo, inicia-se a busca pelo tema, pontuando o problema, as ideias gerais, objetivos, os desafios e as conclusões alcançadas. Para isso propõe-se que as perguntas norteadoras para o grupo sejam:

Qual conteúdo meus alunos acham mais difícil?

Qual tema seria importante abordar de forma mais criativa?

Qual tema eu adoraria gamificar, se tivesse liberdade?

7.3. Inteligência Artificial (IA) na elaboração de um *quiz*

Os participantes têm a liberdade de montar qualquer atividade gamificada que possa utilizar e ser apresentada no design do *Canva*, porém esse tópico irá auxiliar aqueles que produzirão um *quiz*. Então é possível utilizar a Inteligência Artificial (IA) para a elaboração de perguntas e respostas interessantes e assertivas, assim os alunos serão envolvidos pelo *quiz,* ao mesmo tempo que o professor participante poupa seu tempo com o auxílio da IA, sem se esquecer que sempre é necessária uma revisão minuciosa do conteúdo gerado.

Para interagir com uma inteligência artificial é necessário um *prompt* de comando. Um *prompt* é simplesmente uma instrução ou então uma pergunta feita para a IA, com esse comando ela precisa entender o que se quer e o que ela deve gerar, assim, é necessário clareza nas palavras, com muitos detalhes, inclusive o uso de palavras-chave é essencial e caso a resposta não seja a esperada é possível reescrevê-lo e assim testar vários *prompts* até chegar ao ideal. Desta forma explicado, segue abaixo um exemplo de prompt de comando:

"Crie um *quiz* sobre a história do Brasil com 10 perguntas desafiadoras, abordando o período do Brasil Império. O *quiz* deve ter um formato interativo e dinâmico, com as seguintes características: Cada pergunta deve ter 4 opções de respostas, sendo apenas uma correta. As perguntas devem ser de níveis variados de dificuldade. O *quiz* deve ser adequado para [definir o público-alvo], deve ter um tom informativo e divertido, deve haver um *feedback* sobre a resposta escolhida, explicando por que ela está correta ou incorreta, uma mensagem de parabéns pela participação e um resumo do desempenho do jogador, com o número de acertos".

Note que o *prompt* foi longo, mas desta forma garante um bom resultado e é possível escrever um *prompt* melhor, observar o resultado e aumentar para gerar de novo. O comando *prompt* acima, foi inserido na IA *Google*, *Gemini*, que pode ser acessado com uma conta Google por meio desse link https://gemini.google.com, segue abaixo o resultado:

"*Quiz*: Desvendando o Brasil Império! Público-alvo: Estudantes do Ensino Médio, formato: Interativo online (pode ser adaptado para plataformas como *Google Forms*). Tom: Informativo e divertido, com um toque de desafio. *Feedback*: Explicações concisas sobre as respostas corretas e incorretas. Resultado: Mensagem de parabéns e pontuação final.

1 - Qual o nome da primeira Constituição do Brasil, outorgada por D. Pedro I?

a) Constituição da Mandioca

b) Constituição de 1824

c) Constituição da República

d) Constituição Imperial

2 - Qual evento marcou o início do Período Regencial no Brasil?

a) A Proclamação da República

b) A abdicação de D. Pedro I

c) A morte de D. Pedro II

d) A Independência do Brasil

3 - Qual a principal causa da Guerra do Paraguai?

a) Disputa por terras na região do Prata

b) Ascensão do Paraguai como potência econômica

c) Intervenção brasileira na política interna do Paraguai

d) Todas as alternativas anteriores

4 - Quem foi o responsável pela construção da primeira ferrovia brasileira, em 1854?

a) D. Pedro II

b) Barão de Mauá

c) Duque de Caxias

d) Visconde de Ouro Preto

5 - Qual importante figura política do Brasil Império ficou conhecida como "o Patriarca da Independência"?

a) José Bonifácio de Andrada e Silva

b) D. Pedro I

c) Marquês de Pombal

d) Frei Caneca

6 - Durante o Segundo Reinado, o Brasil passou por um período de grande desenvolvimento econômico. Qual o principal produto responsável por essa prosperidade?

a) Algodão

b) Café

c) Cana-de-açúcar

d) Borracha

7 - Qual era a função do Poder Moderador, presente na Constituição de 1824?

a) Garantir a liberdade de imprensa.

b) Controlar as eleições no país.

c) Dar ao Imperador o poder de intervir nos demais poderes.

d) Fiscalizar as finanças do Império.

8 - A Revolta da Balaiada (1838-1841) foi um conflito social que ocorreu em qual região do Brasil?

a) Nordeste

b) Sudeste

c) Norte

d) Sul

9 - Qual destas revoltas NÃO ocorreu durante o Período Regencial?

a) Cabanagem

b) Sabinada

c) Guerra dos Farrapos

d) Confederação do Equador

10 - O que a "Questão Christie" (1863) gerou nas relações diplomáticas entre Brasil e Inglaterra?

a) Uma aliança militar entre os dois países.

b) O rompimento das relações diplomáticas.

c) Um acordo comercial favorável ao Brasil.

d) A intensificação da imigração inglesa para o Brasil.

Gabarito:

1 - b) Constituição de 1824

2 - b) A abdicação de D. Pedro I

3 - d) Todas as alternativas anteriores

4 - b) Barão de Mauá

5 - a) José Bonifácio de Andrada e Silva

6 - b) Café

7 - c) Dar ao Imperador o poder de intervir nos demais poderes.

8 - a) Nordeste

9 - d) Confederação do Equador

10 - b) O rompimento das relações diplomáticas.

Feedback:

1: A Constituição de 1824 foi a primeira Constituição do Brasil, outorgada por D. Pedro I. Ela estabelecia a monarquia hereditária, o catolicismo como religião oficial e o Poder Moderador, exclusivo do Imperador.

2: Em 1831, D. Pedro I abdicou do trono em favor de seu filho, D. Pedro II, que tinha apenas 5 anos de idade. Esse evento deu início ao Período Regencial, que durou até 1840.

3: A Guerra do Paraguai (1864-1870) foi um conflito complexo com múltiplas causas, incluindo disputas territoriais, rivalidades políticas e econômicas entre os países envolvidos.

4: Irineu Evangelista de Sousa, o Barão de Mauá, foi um grande industrial e empreendedor, pioneiro em diversos setores.

5: José Bonifácio, com sua atuação política e intelectual, foi fundamental no processo de independência do Brasil.

6: O café, principalmente após 1850, impulsionou a economia brasileira, gerando riqueza e modernização.

7: O Poder Moderador dava amplos poderes ao Imperador, gerando debates sobre a centralização do poder.

8: A Balaiada, no Maranhão, envolveu diferentes grupos sociais, como escravos, vaqueiros e indígenas.

9: A Confederação do Equador ocorreu em 1824, durante o Primeiro Reinado, em Pernambuco.

10: A Questão Christie envolveu incidentes diplomáticos que levaram ao rompimento das relações entre Brasil e Inglaterra.

7.4. Elementos dos Checklist

Estão estipulados 6 (seis) elementos obrigatórios nesta oficina de formação continuada para professores, assim a atividade gamificada elaborada pelos grupos deverão contê-los e podem adicionar os demais elementos do checklist elaborado na sensibilização que serão considerados opcionais. Será de grande importância que o grupo tenha cumprido a inclusão dos elementos obrigatórios no momento da avaliação por pares.

Seguem os elementos para inserção nas atividades gamificada:

- Obrigatórios: narração, regras, pontuação, recompensas, *feedback* e *ranking*.
- Opcionais: progressão, desafio/missão, medalhas, mecanismos sociais (competição e cooperação), avatar (personalização), níveis, divisa e conteúdos desbloqueáveis.

8. QUARTA ETAPA DA OFICINA: AVALIAÇÃO POR PARES

A quarta etapa é a última da conclusão desta oficina, onde acontecerá a avaliação dos resultados obtidos, para isso, será utilizada a proposta Momento de Avaliação do Processo de Ensino e Aprendizagem (MAPEA) que é uma verificação da qualidade dos trabalhos analisados por outros grupos, ou seja, nesse momento da oficina, um grupo avaliará o trabalho do outro grupo, podendo conter *feedback*, sugestões de melhoria, críticas construtivas, tudo apontado através de um *Google Forms* com perguntas previamente elaboradas.

8.1. Realização da Atividade dos Grupos e Verificação dos Elementos

Nesse momento da oficina as atividades que foram produzidas serão apresentadas e cada grupo vai realizar as atividades gamificadas feitas pelos outros grupos. A proposta é que a avaliação seja feita de forma processual, então o primeiro grupo envia o link de sua atividade, compartilhando com todos os grupos que realizarão juntos, após realizarem essa atividade todos

são direcionados ao formulário para avaliá-la, só ao término da avaliação que os grupos irão para a atividade gamificada do segundo grupo e assim consecutivamente com todas as produções, levando em consideração os elementos obrigatórios e opcionais do checklist.

8.2. Formulário para Verificação

Para a elaboração do *Google Forms* com o objetivo de aplicar a avaliação por pares, indica-se as seguintes perguntas no formato gamificado:

INTRODUÇÃO	PERGUNTAS
Ajude os conselheiros a entenderem se os aventureiros narraram sua missão de forma épica ou... sonolenta. Considerando os critérios da **NARRAÇÃO** avalie com: "O" (zero) se o grupo ficou perdido no espaço; "1" (um) se havia um fio condutor, mas estava meio emaranhado; "2" (dois) se o grupo alcançou o GPS narrativo perfeito!	Apresenta o elemento NARRAÇÃO? A narração orienta a jornada do jogador ou participante? A narração dá propósito às atividades, desafios e recompensas? A narração torna a experiência mais envolvente e significativa?
Toda aventura precisa de limites (senão vira bagunça no reino). Considerando os critérios das **REGRAS** avalie com: "O" (zero) se estava sem regras, valeu tudo, até voar sem asa; "1" (um) se deu para sacar a ideia, mas ficou umas pontas soltas; "2" (dois) se as regras eram cristalinas, impossível se perder.	Apresenta o elemento REGRAS? As regas apresentam parâmetros claros que estruturam a experiência do jogo? As regras deixam claros os objetivos? As regras deixam evidentes os critérios de sucesso? As regras delimitam as ações possíveis?
A pontuação é o sangue que corre nas veias da gamificação! Ela pulsou forte aqui? Considerando os critérios da **PONTUAÇÃO** avalie com: "O" (zero) se estava sem placar, sem graça; "1" (um) se havia uns números, mas não fazia muito sentido; "2" (dois) se estava super estimulante! Queria acumular mais e mais pontos.	Apresenta o elemento PONTUAÇÃO? A pontuação reforça positivamente o engajamento entre os participantes? A pontuação estimula para alcançar os objetivos dentro da experiência gamificada proposta?
O que esperava no fim da jornada? Balas de goma ou um artefato lendário? Considerando os critérios da **RECOMPENSAS** avalie com: "O" (zero) se estava sem glória; "1" (um) se oferecia um "tapinha nas costas", no máximo; "2" (dois) se o prêmio lhe fez brilhar os olhos.	Apresenta o elemento RECOMPENSA? As recompensas propostas estimulam positivamente os jogadores para um bom desempenho dentro da experiência gamificada? As recompensas motivam, valorizam e reforçam as ações para atingir as metas alcançadas estabelecidas?

(continua)

(conclusão)

O Oráculo falou? E falou na hora certa, com a clareza de um cristal? Considerando os critérios da ***FEEDBACK* INSTANTÂNEO** avalie com: "O" (zero) se foi um silêncio sepulcral; "1" (um) se de vez em quando dava um sinal; "2" (dois) se o *feedback* foi na velocidade da luz!	Apresenta o elemento *FEEDBACK* INSTANTÂNEO? O *feedback* oferece uma devolutiva rápida e direta para os participantes após cada ação? O *feedback* informa seu desempenho, progresso ou resultado? O *feedback* permite que seja realizado o ajuste imediato da estratégia?
Havia um palco onde os mais poderosos se exibiam, inspirando a competição saudável? Considerando os critérios do **RANKING** avalie com: "O" (zero) se os heróis não foram apresentados; "1" (um) se deu para entender quem estava na frente; "2" (dois) se o ranking apareceu de forma esclarecedora.	Apresenta o elemento RANKING? No ranking apresenta uma classificação visual dos jogadores ordenada com base em critérios de desempenho (como pontos e medalhas)? O ranking permite acompanhar a evolução individual ou em grupo da experiência gamificada?
Os Brindes da Aventura (Elementos **OPCIONAIS** que deram aquele toque especial!). Se a experiência tinha algo a mais, algo que fez seus olhos brilharem, marque aqui:	Progressão; Missão (Desafio); Medalhas; Mecânicas Sociais (Cooperação ou Competição); Mudança de estágio (divisa) Personalização e Identidade (Avatar) Níveis; Conteúdos Desbloqueáveis.

Fonte: Autoria Própria (2026)

9. CONSIDERAÇÕES

De maneira geral, a aplicação da oficina mostrou-se fluída e produtiva, envolvendo consideravelmente os participantes que se mostraram interessados na execução de todas as etapas. Após a etapa de familiarização com a plataforma e seus processos, os envolvidos executaram as atividades com mais entusiasmo e uma quantidade menor de dúvidas.

Em suma, esse material reflete um produto a ser reproduzido quantas vezes forem necessárias aos profissionais da educação que demonstram interesse em Metodologias Ativas, em especial a Gamificação, aqui apresentada MAGEA e querem ter mais domínio para sua prática. Inclusive o projeto auxilia a afeição dos participantes às tecnologias como Inteligência Artificial (*Gemini* e Mídia Mágica *Canva*), a plataforma *Canva* e ao *Google Forms*, potencializando a concretização de ideias sobre Gamificação que os participantes possam ter e permitindo que, se desejarem, consigam replicar esta oficina na escola onde lecionam para que outros professores se aproximem da MAGEA e a repliquem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo. DVS Editora, 2015. 195p. e-PUB. BRASIL.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 20 jan. 2026.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias / tradução Sieben Gruppe. São Paulo. DVS Editora, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 1.ed. São Paulo. Paz e Terra, 2021. 140p. e-PUB.

PINK, Daniel H. **Motivação 3.0**: A surpreendente verdade sobre o que realmente nos motiva. Trad. Ivo Korytowski. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

APÊNDICE F – PRODUTO EDUCACIONAL 2: ATIVIDADE GAMIFICADA

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

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

ATIVIDADE GAMIFICADA NA PLATAFORMA CANVA SOBRE A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

ATIVIDADE GAMIFICADA NA PLATAFORMA CANVA SOBRE A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO

Gamified activity on the Canva platform about the history of Imperial Brazil.

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

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva.

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

4.0 Internacional

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

Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA FORMAÇÃOCONTINUADA DE PROFESSORES

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

Data de aprovação: 14 de Agosto de 2026

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Carina Zerbetto Segato Vendrameto, Doutorado - Secretaria de Educação do Estado do Paraná

Dr. Marcio Mendonca, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 14/08/2026.

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO 164
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL 165
3. ATIVIDADES GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO 166
4. A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO E A MAGEA 167
5. O PLANEJAMENTO DA ATIVIDADE 168
6. A ESTRUTURA DA ATIVIDADE GAMIFICADA 169
6.1. Questão 1 171
6.2. Questão 2 172
6.3. Questão 3 173
6.4. Questão 4 174
6.5. Questão 5 175
6.6. Questão 6 176
6.7. Questão 7 177
6.8. Questão 8 178
6.9. Questão 9 179
6.10. Questão 10 180
7. O *GOOGLE FORMS* PARA A ATIVIDADE 181
8. LINK DE ACESSO 181
9. CONSIDERAÇÕES 183
REFERÊNCIAS 184

1. APRESENTAÇÃO

O presente documento visa apresentar de maneira detalhada o Produto Educacional "Atividade Gamificada na Plataforma Canva sobre a História do Brasil Império" que foi idealizado para a formação educacional de nível básico, considerando a etapa Ensino Médio e as competências indicadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esta atividade SE trata de uma intervenção com a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA), considerando que os alunos do Ensino Médio podem utilizar dessa atividade em duas circunstâncias: a primeira como formato de avaliação diagnóstica, identificando o que ele se recorda e onde estão as lacunas que merecem um maior cuidado em relação ao conteúdo abordado e a segunda em caráter formativo, ou seja, como ferramenta que auxilia e engaja o aluno no processo enquanto ele acontece.

O Produto Educacional é composto por dois *links*, o primeiro *link* acessa o design no Canva que deve ser colocado em modo apresentação e como é um *quiz* a execução dele se dará apenas pelos cliques nos botões disponibilizados e o segundo *link* fornecerá as informações de erro e acerto do aluno por meio de um *Google Forms* que o aluno abrirá em um segundo aparelho. Então, o docente que utilizará a atividade gamificada poderá conduzir de duas formas: o aluno realiza de forma individual ou divide a sala em grupos. Nos dois formatos precisarão de dois aparelhos para a abertura dos dois links, por exemplo: um computador e um celular.

Dessa forma, o produto pode ser aplicado em escolas ou enviada a atividade para casa. Na escola deve considerar uma sala de informática com computadores ou aparelhos menores como *tablets* e celulares, pois sua configuração é compatível com vários tamanhos de tela, mas de preferência na posição horizontal (modo paisagem). Ele também pode ser fornecido como tarefa para os alunos realizarem em casa e para acessar a atividade gamificada, basta fornecer o link ou o *QRCode* – nunca disponibilizado em modo edição – que estão disponíveis neste documento para evitar que seja desconfigurada a atividade.

A atividade foi aplicada aos profissionais da educação, participantes do programa de mestrado multicampi Cornélio Procópio/Londrina da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), na disciplina de Metodologias Contemporâneas de Ensino, sob a responsabilidade do professor doutor Armando Paulo da Silva e, após aprimorada, a atividade está disponível em suas etapas neste documento e pode ser replicada inúmeras vezes, conforme

orientações que serão apresentadas, com o intuito de introduzir cada vez mais a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem.

2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: Dissertação "Formação de professores na perspectiva de aprendizagem ativa, Metodologia Ativa Gamificação na formação continuada de professores".

Área do Conhecimento: Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Finalidade: Fornecer ferramenta para professores que desejam utilizar metodologias ativas no ensino de História do Brasil e suas vertentes.

Público-alvo: Professores da educação básica que lecionam sobre a História do Brasil Império e que desejam utilizar metodologias ativas em seu contexto educacional.

Categoria deste produto: Atividade gamificada sobre Brasil Império baseada na Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) para professores.

Estruturação do Produto: A atividade gamificada é um *quiz*, possui 10 (dez) questões com 4 (quatro) alternativas cada sobre o Brasil Império, as mais fáceis com menos pontos e as mais difíceis com mais pontos. A atividade em seu *design* principal é acompanhada por um *Google Forms* que registrará acertos e erros e permite um possível *ranking* dos grupos.

Descrição do Impacto: Envolver os alunos no tema de forma motivada, autônoma, curiosa e com mecanismos sociais como competição e colaboração, permitindo também observar como está a construção de conhecimento dos alunos sobre o tema referido.

Descrição da Aplicabilidade: Pode ser aplicado por professores de História e suas vertentes, como itinerário formativo de Ciências Humanas e Sociais, considerando a educação básica e sendo aplicável para neurodivergentes por sua dinamicidade e design evolvente.

Descrição da Inovação: Uso de aparelhos tecnológicos a escolha do professor, como computadores, *Chrome books*, *tablets* e celulares. E a implementação da Metodologia Ativa Gamificação como proposta de inovação no processo de ensino e aprendizagem.

Descrição da Complexidade: A ideia gamificada envolve: aplicação em nível de educação básica, trabalho em equipe, motivação ao conteúdo com a utilização da MAGEA, utilização de recursos tecnológicos como Canva, *Google Forms* e aparelhos eletrônicos.

Avaliação do produto: Banca de qualificação e de defesa do produto mencionado.

Disponibilidade: Irrestrita, mas preservando os direitos autoriais.

Divulgação: Em formato digital e *online*.

Idioma: Português.

Cidade: Cornélio Procópio – Paraná.

País: Brasil.

Ano: 2026.

3. ATIVIDADES GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO

A educação é uma área de produção humana que no século atual apresenta inúmeras dificuldades para alcançar bons resultados, os desafios atuais de ensino e aprendizagem envolvem todos os esforços que o professor precisa aplicar para que o processo não seja maçante e desinteressante para os alunos. Em contrapartida, muitos estudos atuais na área de educação apontam que as Metodologias Ativas podem ser um caminho favorável para os desafios docentes neste século XXI, pois ela tende a tocar em uma área humana que motiva, engaja, concede autonomia, impulsiona a trabalhar em equipe e entregar bons resultados.

Segundo Bacich e Moran (2018) a aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva e isso pode superar modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes, dessa forma o professor posiciona-se como mediador e proporciona abertura para que seus alunos possam agir ativamente, tomar decisões, influenciar processos, buscar pelo conhecimento assertivo e caso seja equivocado tenha o feedback imediato, item que é um dos elementos do processo gamificado, mas que sempre conte com o docente que também é defendido pelos autores com o papel de orientador, tutor dos estudantes individualmente e nas atividades em grupo, nas quais os alunos são sempre protagonistas.

De maneira geral, faz-se necessário um olhar cuidadoso do professor durante a aplicação das atividade gamificadas, uma boa condução é a sensibilização das razões de determinada aplicação, incluindo de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem a Metodologia indicada neste material que é a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) com objetivo de melhorar o processo para uma geração conectada e que se interessa e busca por conexão, também defendido no livro *Brinco, logo aprendo*:

> É urgente a reinvenção do professor como um mentor, um parceiro inspirador e experiente na apropriação dos novos recursos tecnológicos em favor de práticas de aprendizagem mais criativas. Vencer esse desafio é o que nos levará, nas escolas, nas empresas e na sociedade, a uma vivência mais plena e democrática do conhecimento e da tecnologia no século XXI." (Schwartz, 2014, p.18)

É justo observar a conexão que existe entre tecnologia e o formato que a geração atual aprende, dessa forma a Gamificação traz o entusiasmo do jogos, que todos já sentiram, associado a conexão de novos conteúdos escolares, e ao mencionar o entusiasmo é possível recordar dos elementos dos jogos que a Gamificação migra para ambientes de não jogo, sendo alguns deles: narração, pontuação, regras, recompensas, ranking, colaboração, competição, medalhas e muitos outros, como defendido por Burke (2015) a gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas.

Em suma, atividades gamificadas na educação podem proporcionar bons resultados se conduzidas com propósito em busca de objetivos e metas pré-estabelecidas, considerando que encaminham os estudantes a autonomia, curiosidade e a busca por melhorarem seus conhecimentos para conseguirem resultados ainda melhores, desenvolvendo habilidades, melhorando comportamentos para um processo de ensino e aprendizagem aprimorado assim como também é solicitado pela Base Nacional Comum Curricular [...] a dizer que entre as competências da educação básica está a de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação [...] para se comunicar, acessar e disseminar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos (Brasil, 2018).

4. A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO E A MAGEA

A escolha do tema Brasil Império para essa atividade gamificada justifica-se pela pesquisadora ser professora de História no Ensino Médio e notar ao longo de três anos – de 2023 a 2025 – trabalhados com as turmas de 1º a 3º que entre todos os temas do material de História, o que mais apresenta resistência dos alunos são os temas que envolvem a História do

Brasil que, mesmo fazendo parte de suas histórias, demonstram baixo nível de interesse em estudá-lo, fazendo que os professores busquem estratégias para contornar essa condição.

Essa observação foi a propulsora para o desenvolvimento da atividade *Império do Brasil – Quiz desafiador* pela pesquisadora, para ser aplicada em sala de aula ou lição de casa abordando os seguintes subtítulos gamificados: a primeira constituição brasileira, o período regencial, a Guerra do Paraguai, o Barão de Mauá e a industrialização brasileira, a independência e suas figuras importantes, o destaque do café, o poder moderador, as revoltas brasileiras e relações diplomáticas.

Vale ressaltar que a BNCC também alia Humanidades a necessidade do uso crítico de novas tecnologias, ao citar na área de Ciências Humanas e Socias aplicadas que envolve as disciplinas de Filosofia, Geografia, História e Sociologia, que é preciso "assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo" (Brasil, 2018, p.564).

5. O PLANEJAMENTO DA ATIVIDADE

Para o planejamento da atividade gamificada envolvendo a História do Brasil Império, observou-se o tema e as especificações abaixo descritas:

SUBSÍDIOS	**DESCRIÇÃO**
Referência Bibliográfica	ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2 ed. Rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015. BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB. BURKE, B. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
Tema	História do Brasil Imperial
Subtemas	A primeira constituição brasileira, o período regencial, a Guerra do Paraguai, o Barão de Mauá e a industrialização brasileira, a independência e suas figuras importantes, o destaque do café, o poder moderador, as revoltas brasileiras e relações diplomáticas.
Desafio	Inserir a Gamificação no ensino de História do Brasil.
Problema de pesquisa	Elaborar uma atividade gamificada sobre a História do Brasil Império que possa ser replicável.
Objetivo	Fornecer ferramentas para aplicação da MAGEA em História do Brasil.
Público-alvo	Alunos da Educação Básica.
Ambiente da aplicação	Sala de aula.

Recursos Tecnológicos	*Canva, Genini, Google Forms* e aparelhos tecnológicos.
Recursos Humanos	Professores dispostos a replicarem a atividade gamificada.

Fonte: Autoria Própria (2026)

Munidos destes tópicos acima, a Inteligência Artificial (IA) foi uma ferramenta para a elaboração das questões do quiz, alimentada com o seguinte prompt: "Crie um quiz sobre a história do Brasil com 10 perguntas desafiadoras e atrativas, abordando o período do Brasil Império. O quiz deve ter um formato interativo e dinâmico, com as seguintes características: Cada pergunta deve ter 4 opções de respostas, sendo apenas uma correta. As perguntas devem ser de níveis variados de dificuldade. O quiz deve ser adequado para [definir o público-alvo do quiz], deve ter um tom informativo e divertido, deve haver um feedback sobre a resposta escolhida, explicando por que ela está correta ou incorreta, deve haver uma mensagem de parabéns pela participação e um resumo do desempenho do jogador, com o número de acertos". No próximo tópico será possível observar a resposta da IA aprimorada pela pesquisadora e inserida no design Canva da atividade gamificada.

6. A ESTRUTURA DA ATIVIDADE GAMIFICADA

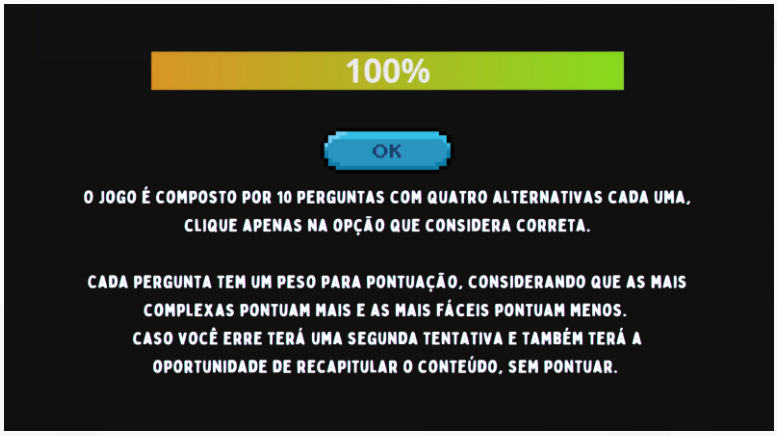
A primeira visualização a atividade gamificada é a tela inicial, conforme Figura 1. Nela o participante pode iniciar o jogo ou optar por visualizar as regras que estão localizadas no canto superior esquerdo.

Figura 1 – Inicio da atividade gamificada

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Caso o participante clique no ponto de interrogação será direcionado para as regras que é um elemento do processo gamificado, segundo Alves (2015) elas constroem como a atividade gamificada vai funcionar, definindo sua sequência e as constrições. Na Figura 2, apresentam-se as regras da atividade gamificada.

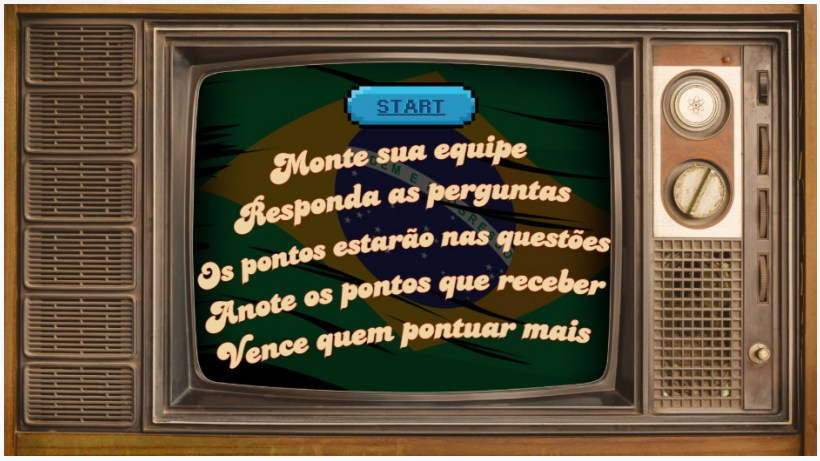
Figura 2 – Regras da atividade gamificada



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A estrutura gamificada inicia com as orientações para os participantes a montarem suas equipes para responder as perguntas que terão seus pontos representados em cada uma, precisam também anotar os pontos que vão receber e quem receber mais pontos vence. Vale mencionar que o registro desses pontos pode ser realizado manualmente em um papel ou com o uso do um *Google Forms* que terá seu modelo disponibilizado neste documento. Na Figura 3, apresenta-se a imagem referente à esta etapa da atividade.

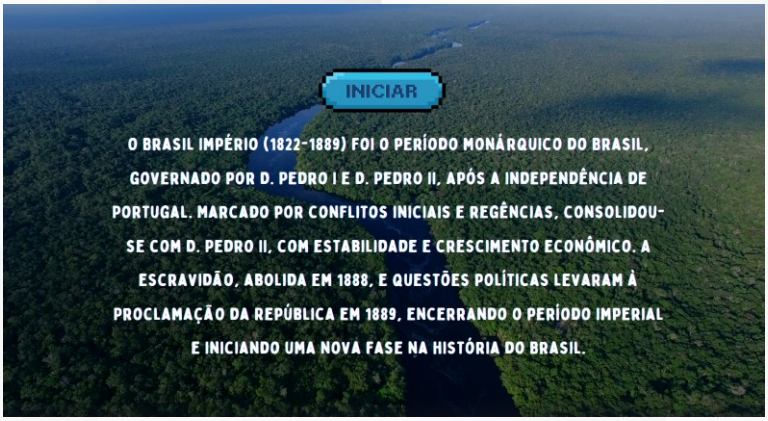
Figura 3 – Página de orientação da atividade gamificada



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

É realizada uma contextualização para localizar o aluno de qual período histórico será o quiz, envolvendo a narrativa que é um dos elementos da gamificação segundo Alves (2015) a narrativa precisa permitir aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão. Na Figura 4, apresenta-se a contextualização da atividade gamificada.

Figura 4: Contextualização da atividade gamificada.



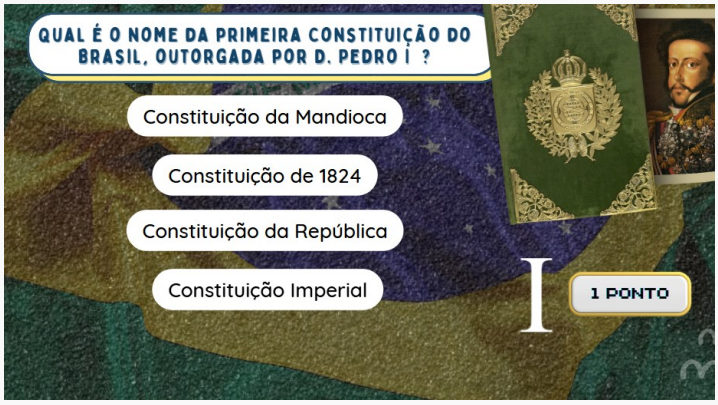
Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Ao clicar em iniciar o participante é direcionado para a primeira questão, neste momento é necessário alertá-los que também vão começar a anotar os pontos.

6.1. Questão 1

Na questão número 1, apresentada na Figura 5, aborda-se a primeira constituição brasileira que foi outorgada por Dom Pedro I, com 4 alternativas: Constituição da Mandioca, Constituição de 1824, Constituição da República e Constituição Imperial, valendo um ponto e com a alternativa correta sendo a Constituição de 1824.

Figura 5: Questão 1 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Em cada questão existe um *feedback* caso o participante erre. Conforme Figura 6, para esta questão o *feedback* é: “A Constituição de 1824 foi a primeira Constituição do Brasil, outorgada por D. Pedro I. Ela estabelecia a monarquia hereditária, o catolicismo como religião oficial e o Poder Moderador, exclusivo do Imperador”:

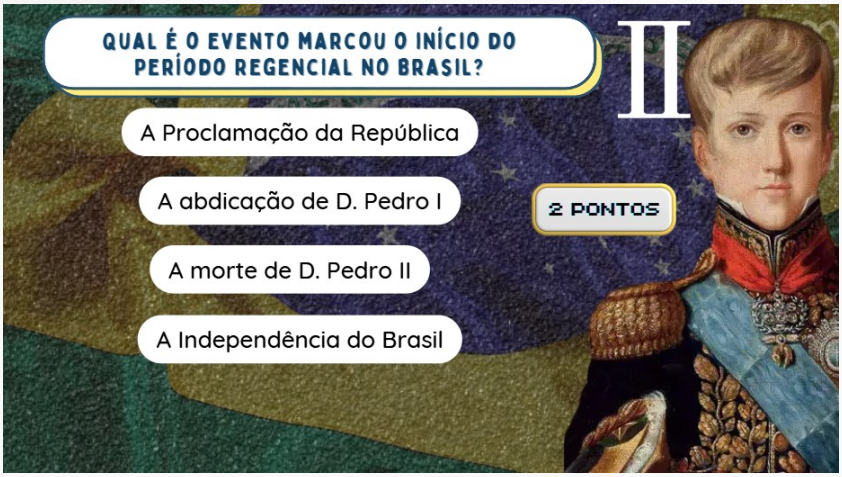
Figura 6: *Feedback* da questão 1 da atividade gamificada.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.2. Questão 2

Na segunda questão, conforme Figura 7, aborda-se o Período Regencial, sinalizando que os participantes devem assinalar qual o acontecimento marcou o início deste período, valendo 2 (dois) pontos e com as alternativas: A Proclamação da República, A abdicação de Dom Pedro I, A morte de Dom Pedro II, a Independência do Brasil, sendo a alternativa correta a A abdicação de Dom Pedro I:

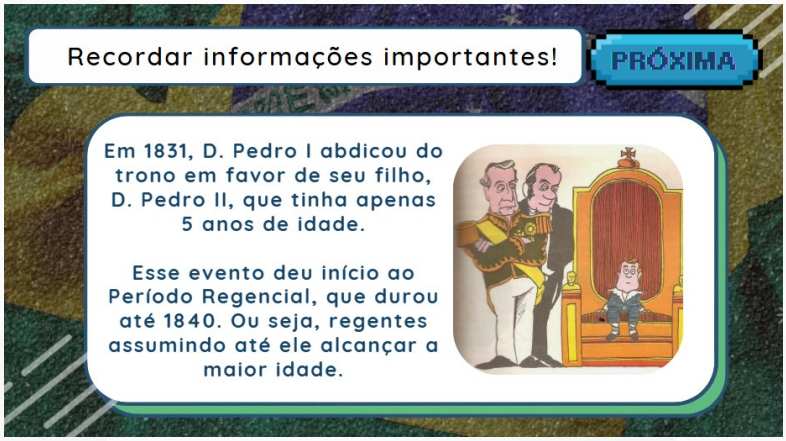
Figura 7: Questão 2 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O *feedback* desta questão, conforme Figura 8, foi: “Em 1831, D. Pedro I abdicou do trono em favor de seu filho, D. Pedro II, que tinha apenas 5 anos de idade. Esse evento deu início ao Período Regencial, que durou até 1840. Ou seja, regentes assumindo até ele alcançar a maior idade”:

Figura 8: *Feedback* da questão 2 da atividade gamificada.

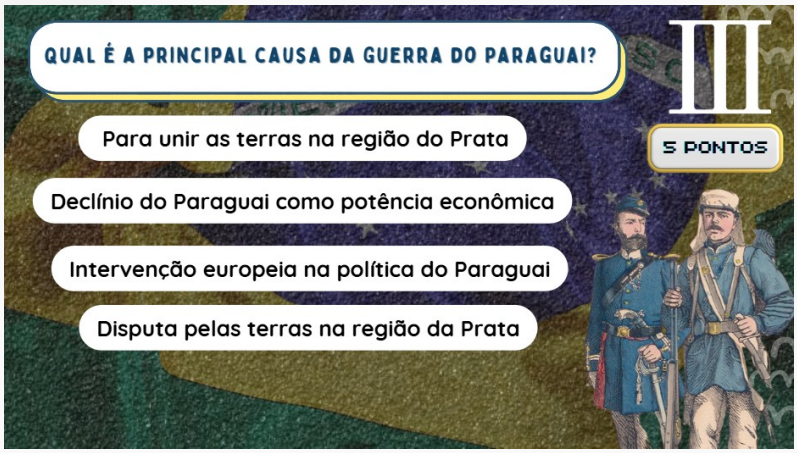


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.3. Questão 3

Na terceira questão, conforme Figura 9, aborda-se a principal causa da Guerra do Paraguai, valendo 5 (cinco) pontos e com as alternativas: para unir as terras na região do Prata, declínio do Paraguai como potência econômica, intervenção europeia na política do Paraguai e disputa pelas terras da região do Prata, sendo a alternativa correta a disputa pelas terras da região do Prata:

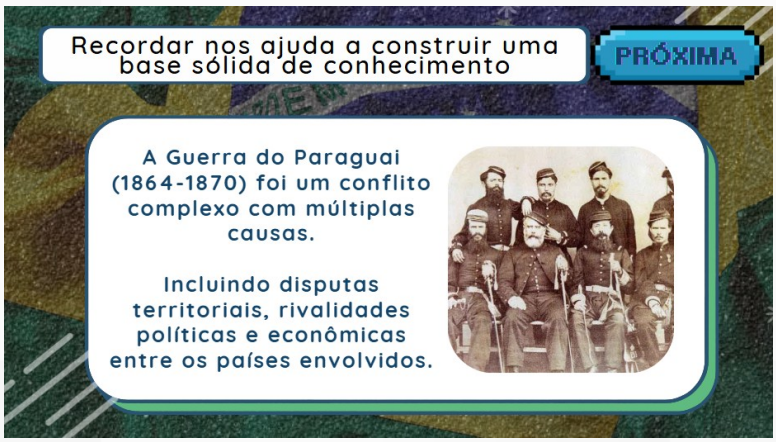
Figura 9: Questão 3 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 10, foi: “A Guerra do Paraguai (1864-1870) foi um conflito complexo com múltiplas causas. Incluindo disputas territoriais, rivalidades políticas e econômicas entre os países envolvidos”:

Figura 10: *Feedback* da questão 3 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.4. Questão 4

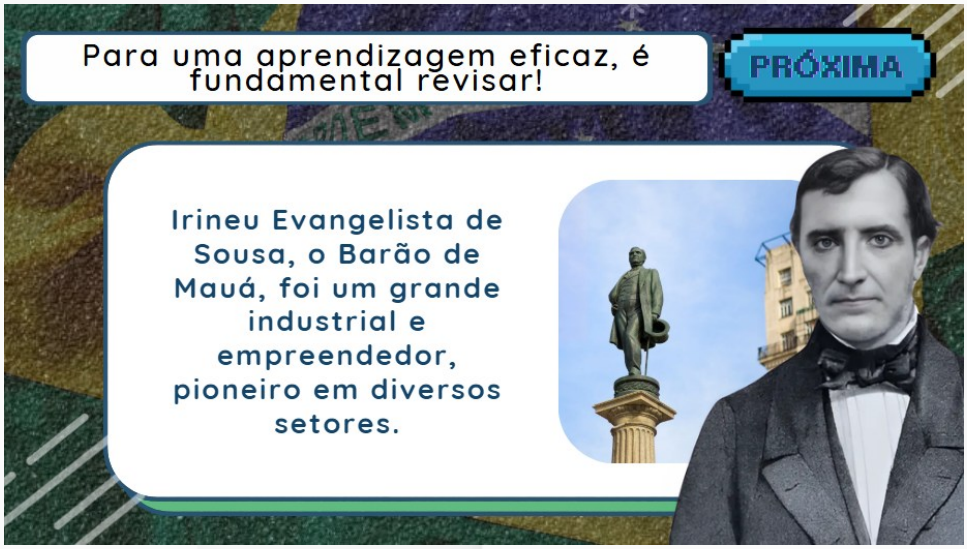
Na quarta questão, conforme Figura 11, aborda-se a construção da primeira ferroviária brasileira e quem a construiu, valendo 4 (quatro) pontos e com as alternativas: Dom Pedro II, Barão de Mauá, Duque de Caxias, Visconde de Ouro Preto, sendo a alternativa correta Barão de Mauá:

Figura 11: Questão 4 da atividade gamificada.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O *feedback* desta questão foi, conforme Figura 12: “Irineu Evangelista de Sousa, o Barão de Mauá, foi um grande industrial e empreendedor, pioneiro em diversos setores”:

Figura 12: *Feedback* da questão 4 da atividade gamificada.

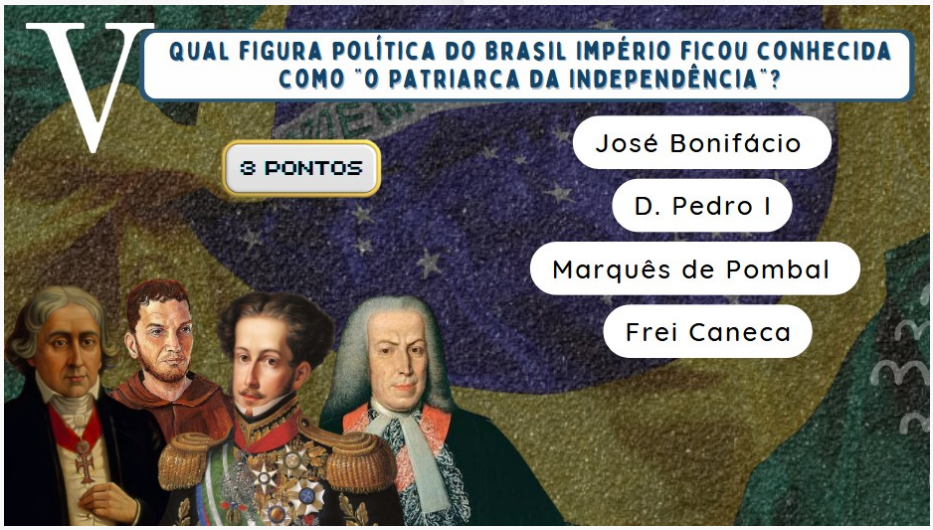


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.5. Questão 5

Na quinta questão, conforme Figura 13, aborda-se sobre o patriarca da independência, que recebeu esse nome por participar ativamente nos movimentos que findaram na independência do Brasil, valendo 3 (três) pontos e com as alternativas: José Bonifácio, Dom Pedro I, Marques de Pombal, e Frei Caneca, sendo a alternativa correta José Bonifácio:

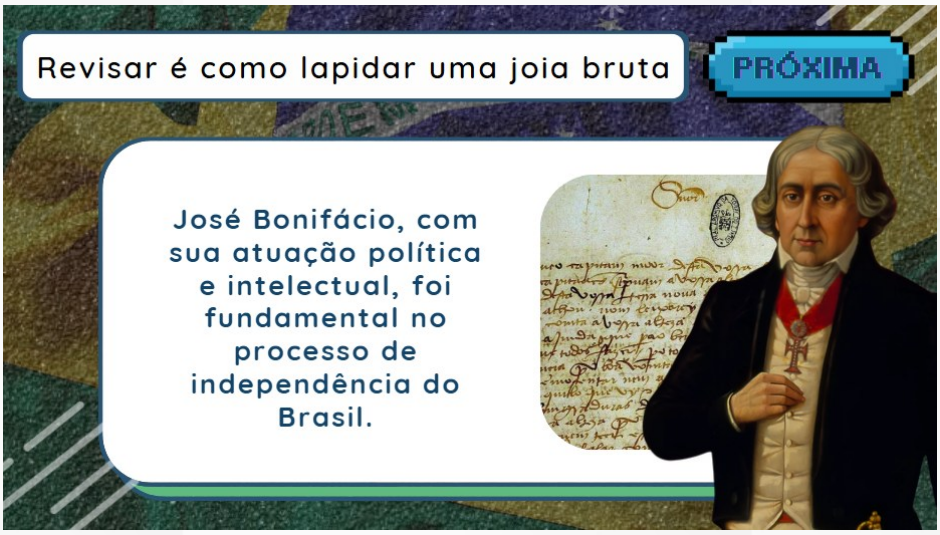
Figura 13: Questão 5 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 14, foi: “José Bonifácio, com sua atuação política e intelectual, foi fundamental no processo de independência do Brasil”:

Figura 14: *Feedback* da questão 5 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.6. Questão 6

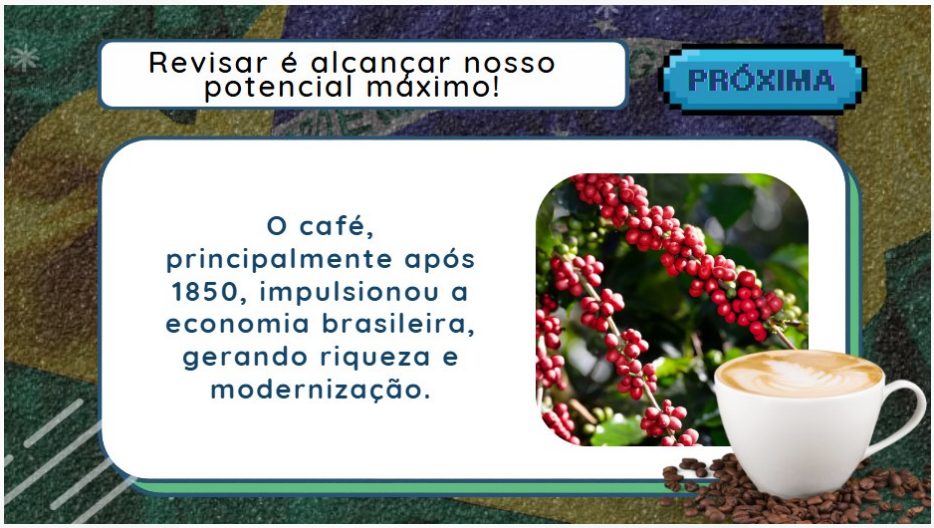
Na sexta questão, conforme Figura 15, aborda-se o segundo reinado brasileiro, e qual foi o produto comercializado que trouxe para o Brasil um grande desenvolvimento econômico neste período, valendo 1 (um) ponto e com as alternativas: Algodão, Café, Cana-de-açúcar e borracha, sendo a alternativa correta o café:

Figura 15: Questão 6 da atividade gamificada.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 16, foi: “O café, principalmente após 1850, impulsionou a economia brasileira, gerando riqueza e modernização”:

Figura 16: *Feedback* da questão 6 da atividade gamificada.

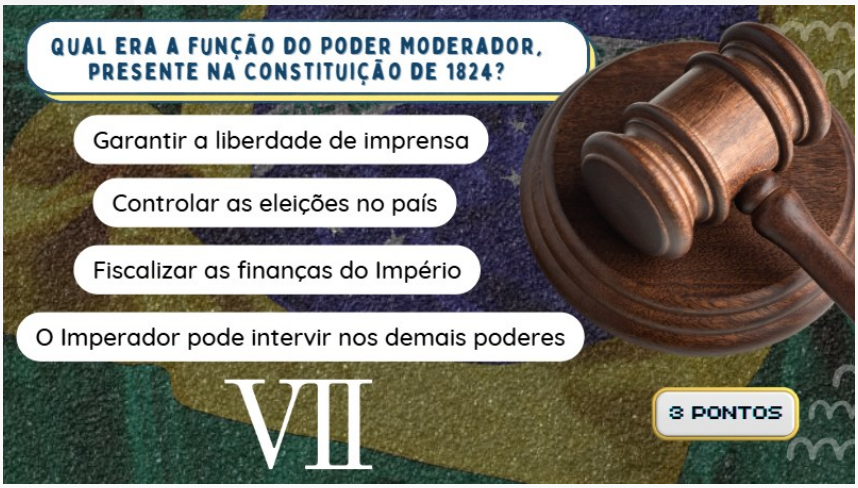


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.7. Questão 7

Na sétima questão, conforme Figura 17, aborda-se o poder moderador e quais funções eram destinadas a ele segundo a Constituição de 1824, valendo 3 (três) pontos e com as alternativas: garantir a liberdade de imprensa, controlar as eleições no país, fiscalizar as finanças do império, o imperador pode intervir nos demais poderes, sendo a alternativa correta o imperador pode intervir nos demais poderes:

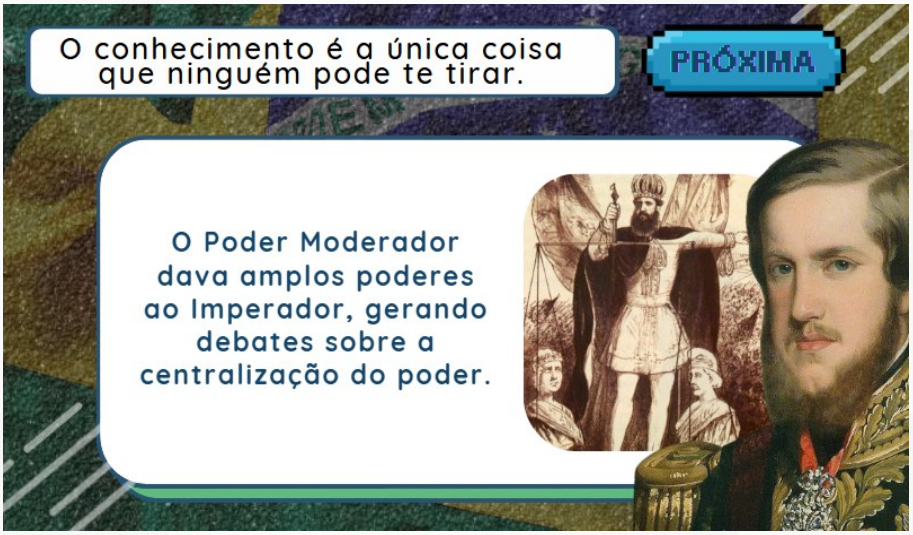
Figura 17: Questão 7 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 18, foi: “O Poder Moderador dava amplos poderes ao Imperador, gerando debates sobre a centralização do poder”:

Figura 18: *Feedback* da questão 7 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.8. Questão 8

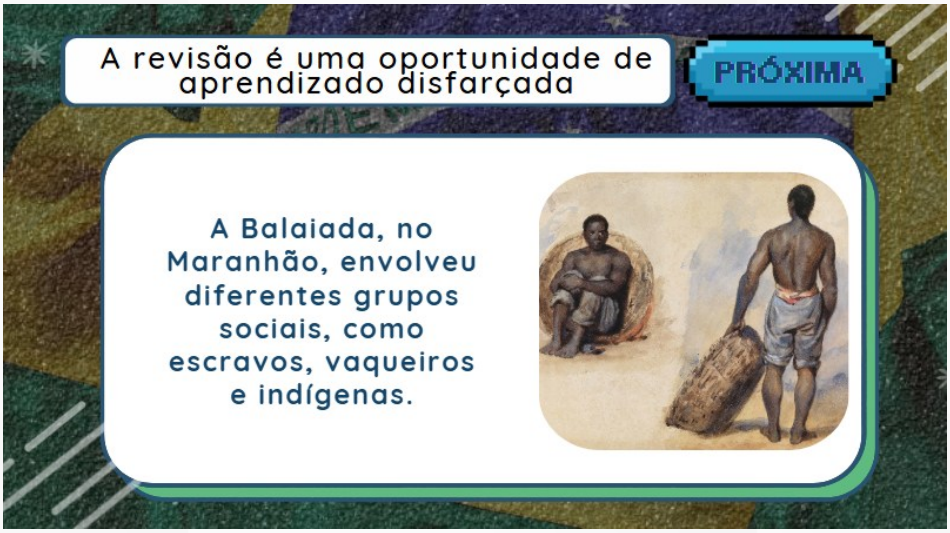
Na oitava questão, conforme Figura 19, aborda-se a Revolta da Balaiada, um dos conflitos brasileiros conduzindo os participantes a apontarem em qual região ela aconteceu, valendo 4 (quatro) pontos e com as alternativas: Nordeste, Sul, Sudeste, Norte, sendo a alternativa correta o Nordeste:

Figura 19: Questão 8 da atividade gamificada.

Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 20, foi: “A Balaiada, no Maranhão, envolveu diferentes grupos sociais, como escravos, vaqueiros e indígenas”:

Figura 20: *Feedback* da questão 8 da atividade gamificada.

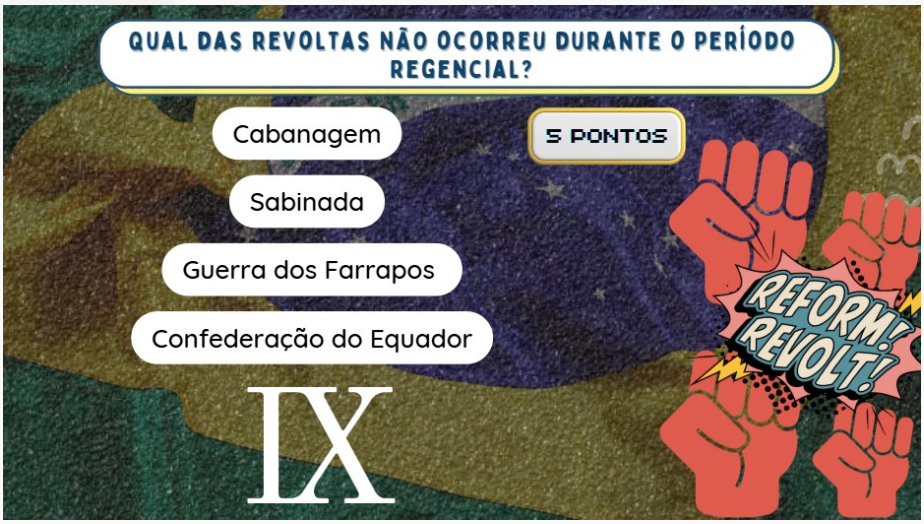


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.9. Questão 9

A nona questão, conforme Figura 21, aborda-se o período regencial, mas para identificar uma revolta que não ocorreu neste período, valendo 5 (cinco) pontos e com as alternativas: Cabanagem, Sabinada, Guerra dos Farrapos, Confederação do Equador, sendo a alternativa Confederação do Equador:

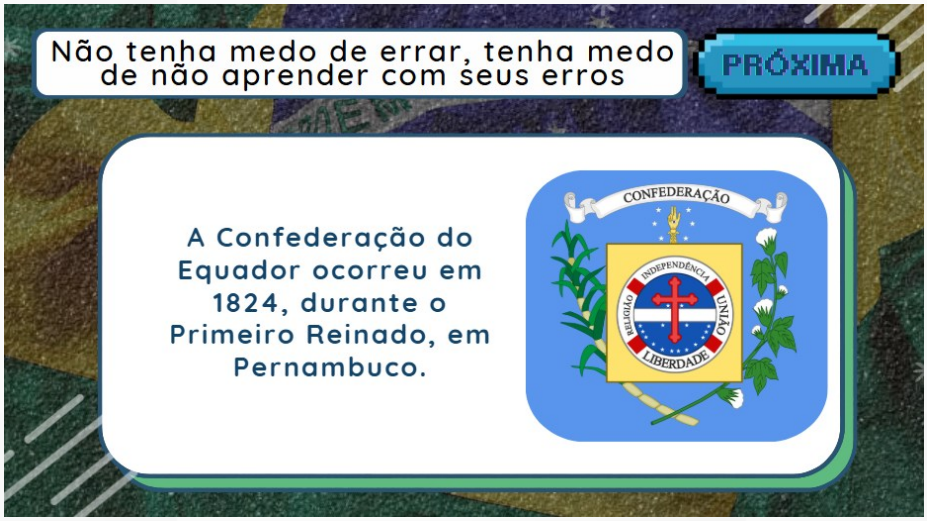
Figura 21: Questão 9 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 22, foi: “A Confederação do Equador ocorreu em 1824, durante o Primeiro Reinado, em Pernambuco”:

Figura 22: *Feedback* da questão 9 da atividade gamificada.

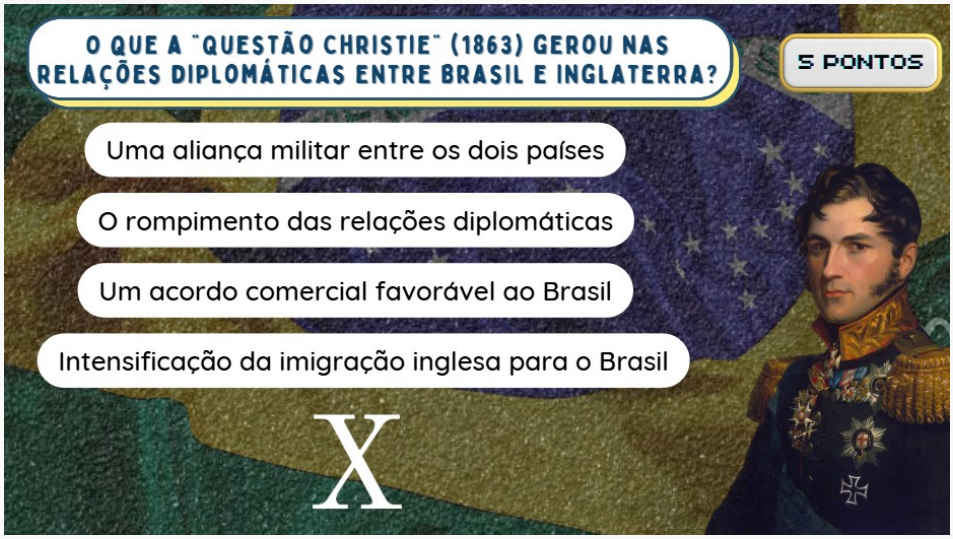


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.10. Questão 10

A décima questão, conforme Figura 23, aborda-se a “Questão Christie envolvendo o Brasil e a Inglaterra”, valendo 5 (cinco) ponto e com as alternativas: uma aliança militar entre os dois países, o rompimento das relações diplomáticas, um acordo comercial favorável ao Brasil, intensificação da imigração inglesa para o Brasil, sendo a alternativa correta é o rompimento das relações diplomáticas:

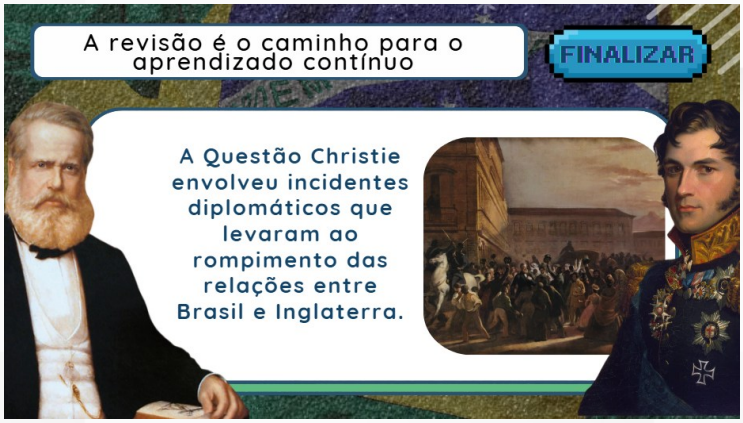
Figura 23: Questão 10 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 24, foi: “A Questão Christie envolveu incidentes diplomáticos que levaram ao rompimento das relações entre Brasil e Inglaterra”:

Figura 24: *Feedback* da questão 10 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

7. O *GOOGLE FORMS* PARA A ATIVIDADE

Os formulários podem ser utilizado para somatório de pontuação, desta forma a indicação para eles é que as perguntas sejam objetivas, ou seja: “Você acertou a questão 1?”, com o objetivo apenas de registro, pois se assinalarem sim os pontos serão somados e se assinalarem em não os pontos serão nulos e dessa forma o professor também poderá observar os números de acerto e em qual ponto está acontecendo a maior dificuldade de sua turma com o conteúdo, vale mencionar que apesar de indicado o formulário esse registro pode acontecer no papel, só é preciso que os alunos participantes não deixem de anotar.

8. LINK DE ACESSO

Neste item fica disponibilizado o link da atividade gamificada Império do Brasil – Quiz desafiador para uso dos profissionais docentes dispostos a replicá-lo e o link de modelo para formulário que pode ser utilizado.

- Link *Império do Brasil – Quiz desafiador:* https://drive.google.com/file/d/1SUjieG6mmWT7cJmFFpUBBeDO9tkELYmL/view?usp=sharing

- Link do modelo para *Google Forms*: https://drive.google.com/file/d/15-TSG3TnYeF5KmwnYQXnRF1fot85V1rL/view?usp=sharing

9. CONSIDERAÇÕES

De forma geral a utilização de atividades gamificadas no processo de ensino e aprendizagem vem para suprir a necessidade de mais engajamento e motivação, proporcionado resultados mais satisfatórios, pois o princípio desta ação metodológica se concentra em tornar o aluno um protagonista da construção do seu conhecimento por meio da motivação intrínseca e não por obrigação, impulsionando-os a aprender pelo prazer do desafio, como a atividade proposta neste produto educacional, que conduz a História do Brasil Império com a MAGEA na atividade gamificada proposta.

Inclusive, nesta proposta é possível identificar vários elementos que segundo Alves (2015) são utilizados para realizar a gamificação. Dentre eles: a narrativa que permite aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão inseridos; as regras que constroem como a atividade gamificada vão funcionar, definindo sua sequência e as constrições; a pontuação que faz referência a quantidade de pontos acumulados ao decorrer da atividade, o *feedback* que traz a ideia de que o objetivo é alcançável podendo acompanhar seu progresso e escolhendo estratégias diferentes quando possível, bem como os mecanismos sociais que são elementos de dinâmica social, podendo ser amigos colaboradores ou oponentes, mas que causem interação.

Em suma, este produto educacional tem o intuito de mostrar ferramentas que podem ser utilizadas na aplicação da MAGEA em sala de aula por professores que buscam inovar sua prática docente. Com isso, podem replicar esta atividade educacional ou usá-la como parâmetro para a criação de novas atividades com esta metodologia ativa.

Caro leitor, a intensão é mais que apresentar uma possibilidade fechada de produto educacional, mas despertar para um mundo que tenha uma escola com alunos diferenciados.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo. DVS Editora, 2015. 195p. e-PUB. BRASIL.

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

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 20 jan. 2026.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias / tradução Sieben Gruppe. São Paulo. DVS Editora, 2015.