



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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

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
FORMAÇÃO CONTINUADA 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	4
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL	5
3. A MAGEA NA EDUCAÇÃO	6
4. O PLANEJAMENTO DA OFICINA SÍNCRONA REMOTA	7
5. PRIMEIRA ETAPA DA OFICINA: SENSIBILIZAÇÃO	8
5.1. Introdução da Sensibilização da Oficina	8
5.2. Recursos Visuais	9
5.3. Pensadores Referência	12
5.4. Exemplos Reais de Atividades Existentes.....	12
5.5. Checklist de Elementos	13
6. SEGUNDA ETAPA DA OFICINA: FERRAMENTA <i>CANVA</i>	15
6.1. Funcionalidades	15
6.2. Exercício para familiarização com a ferramenta <i>Canva</i>.....	15
7. TERCEIRA ETAPA DA OFICINA: PROJETO E ELABORAÇÃO.....	17
7.1. Divisão de Equipes.....	17
7.2. Perguntas Norteadoras para o Tema.....	18
7.3. Inteligência Artificial (IA) na elaboração de um <i>quiz</i>	18
7.4. Elementos dos Checklist.....	23
8. QUARTA ETAPA DA OFICINA: AVALIAÇÃO POR PARES.....	23
8.1. Realização da Atividade dos Grupos e Verificação dos Elementos	23
8.2. Formulário para Verificação	24
9. CONSIDERAÇÕES	26
REFERÊNCIAS	27



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 Procopio – 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 de 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 <i>feedbacks</i> , 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 <i>Feedback</i> : Narrativa envolvente, <i>feedback</i> 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 restrições.
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	<i>Feedback</i> : 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 <i>feedback</i> dentro do Duolingo.

(continua)

(continuação)

39º	Apresentar o checklist agora com o <i>feedback</i> 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 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 Balaia (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 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?
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: "0" (zero) se foi um silêncio sepulcral; "1" (um) se de vez em quando dava um sinal; "2" (dois) se o <i>feedback</i> foi na velocidade da luz!	Apresenta o elemento FEEDBACK INSTANTÂNEO? O <i>feedback</i> oferece uma devolutiva rápida e direta para os participantes após cada ação? O <i>feedback</i> informa seu desempenho, progresso ou resultado? O <i>feedback</i> 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: "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.	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.

