

A GAMIFICAÇÃO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

GAMIFICATION AND THE TEACHER'S PEDAGOGICAL PRACTICE: A SYSTEMATIC REVIEW

Lana Ingrid Pitanga Tobias¹
Cleidejane Soares de Barros²

RESUMO

INTRODUÇÃO: O presente artigo tem por finalidade fazer uma revisão sistemática sobre a relação entre o professor e a gamificação como prática pedagógica no processo de ensino aprendizagem. E tem como pergunta norteadora: Em uma geração de nativos digitais em que os alunos possuem em suas mãos smartphones e redes sociais, as metodologias tradicionais dificilmente despertaram o interesse dos discentes em sala de aula. Assim, é preciso entender: “Como gamificação tem impactado o desenvolvimento do professor e sua prática pedagógica?”. **OBJETIVO:** Investigar a influência da gamificação na formação e na prática pedagógica do professor nesta geração digital. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma revisão sistemática em que foram utilizados os descritores estruturados no DeCS e MeSH. O período de coleta de dados ocorreu no mês de junho de 2023. Como critério de inclusão foram utilizados artigos científicos relacionados ao tema e com menos de 5 anos de publicação e, como critério de exclusão, artigos científicos que não contemplam a temática gamificação e a prática pedagógica do professor. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Constatou-se que o uso da gamificação como prática pedagógica é bem mais do que uma adequação de metodologia para esse novo perfil do “novo” aluno. Ela tem contribuído para o professor na formação acadêmica, crítica e na vida do estudante, além tornar o professor um profissional da educação mais capacitado a todo momento.

PALAVRAS-CHAVES: Gamificação; Prática Pedagógica; Professor; Desenvolvimento.

ABSTRACT

INTRODUCTION: The purpose of this article is to carry out a systematic review of the relationship between the teacher and gamification as a pedagogical practice in the teaching-learning process. And it has as its guiding question: In a generation of digital natives in which students have smartphones and social networks in their hands, traditional methodologies hardly arouse the interest of students in the classroom. Thus, it is necessary to understand: “How has gamification impacted the development of teachers and their pedagogical practice?”. **OBJECTIVE:** To investigate the influence of gamification on teacher training and pedagogical practice in this digital generation. **METHODOLOGY:** This is a systematic review in which structured descriptors in DeCS and MeSH were used. The data collection period took place in June 2023. As inclusion criteria, scientific articles related to the theme and with less than 5 years of publication were used and, as exclusion criteria, scientific articles that do not address the gamification theme and the teacher's pedagogical practice. **FINAL CONSIDERATIONS:** It was found that the use of gamification as a pedagogical practice is much more than adapting the methodology to this new profile of the “new” student. It has contributed to the teacher's academic and critical formation and in the student's life, in addition to making the teacher a more qualified education professional at all times.

KEYWORDS: Gamification; Pedagogical Practice; Teacher; Development.

¹ Professora de Ciências Biológicas no Colégio Maria de Fátima e Monitora de Biologia pela SEDUC – Secretaria de Educação do Estado de Alagoas. Mestranda em Ciências da Educação pela ACU - Absolute Christian University. Especialista em Análise Ambiental em geografia pela UFAL – Universidade Federal de Alagoas. Especialista em docência do Ensino Superior e EAD. Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Pitágoras – UNOPAR e Bacharel em Turismo pela Faculdade Estácio – FAL. **E-MAIL:** lanaingrid@gmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/5498710001445316

² Graduada em Direito. Graduada em Letras/Inglês. Especialista em Direito Constitucional e Administrativo; Educação Inclusiva; Orientação Educacional; Tecnologia Aplicação ao Ensino e Pesquisa – TAEP; Tutoria em Educação à Distância. Mestre em Ciências da Educação. Doutora em Ciências da Educação. **E-MAIL:** dr.csbarros@hotmail.com.

INTRODUÇÃO

No atual momento, em que vivemos, as tecnologias digitais têm um protagonismo que impacta e condiciona e porque não dizer que define o perfil da sociedade. Sendo esta, marcada por padrão em que se é formalmente preparado para realizar atividades cotidianas e profissionais, pela sobreposição/complementariedade do espaço virtual (ciberespaço). Neste novo cenário, temos que reaprender, reavaliar nossas concepções relacionadas à formação e à educação (MODELSKI et al., 2019).

Neste artigo, faz-se uma revisão sistemática sobre como a gamificação tem impactado a prática pedagógica do professor. Trata-se de uma temática bastante atualizada já que este analisa uma prática pedagógica que tem sido objeto de estudo dos últimos temas. Em uma geração de nativos digitais em que os alunos possuem em suas mãos smartphones e redes sociais metodologias tradicionais dificilmente despertaram o interesse dos discentes em sala de aula. E devido a isso o professor destes nativos precisa se adequar aplicando novas práticas pedagógicas em sala de aula.

Ao falar de prática pedagógica é o mesmo que está se referindo ao fazer pedagógico, não somente na prática, que seria a aula, em si, mas referir-se também ao processo de planejamento e avaliação. Podendo assim, relaciona a prática com as atividades didáticas, abrangendo o cotidiano do trabalho docente em seus processos de ensino-aprendizagem. A prática pedagógica é “uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos e inserida no contexto da prática social. A prática pedagógica é uma dimensão da prática social” (VEIGA, 1989, p. 16). Tal processo requer ponderar o trabalho docente em seu

processo diário, o que exige considerá-lo sob duas dimensões: da práxis e da prática (BRISOLLA, 2020).

Como agente norteador do processo de ensino-aprendizagem, quando o professor busca novas metodologias e formas de organizar o conhecimento para construir e colaborar com a edificação de um saber mais aberto e conectado com a realidade social, transcende dinâmicas massificadas. Isso ocorre ao ressaltar que sua prática pedagógica em sala de aula tem papel vital no desenvolvimento intelectual dos seus discentes. O que leva a ter como pergunta norteadora para o desenvolvimento deste trabalho a seguinte: “Como a gamificação tem impactado o desenvolvimento do professor e sua prática pedagógica?”.

O que fez despertar uma inquietação pelo tema, e trazendo como objetivo geral investigar a influência da gamificação na formação e na prática pedagógica do professor da educação básica.

METODOLOGIA

A metodologia aplicada ao presente artigo é a revisão sistemática, que apresentou as etapas dispostas no Quadro 1 abaixo. Respeitando a identificação dos artigos pré-selecionados e selecionados através da leitura dos agentes indexadores das publicações, como resumos, palavras-chave e títulos; formação de uma biblioteca individual, bem como, a avaliação crítica dos estudos selecionados; análise, interpretação e discussão dos resultados e a exposição da revisão no formato de artigo, que apresenta sugestões para estudos futuros.

QUADRO 1 – ETAPAS DE REVISÃO SISTEMÁTICA

ETAPA	TÓPICOS DE CADA ETAPA	DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO		
1ª	Tema	Gamificação e o Professor: Uma Revisão Sistemática		
	Pergunta norteadora	“Como a gamificação tem impactado o desenvolvimento do professor e sua prática pedagógica?”.		
	Objetivo geral	Investigar a influência da gamificação na formação e na prática pedagógica do professor da educação básica.		
	Estratégias de busca	1. Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND; 2. Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; 3. Uso de metadados (filtros).		
	Bancos de terminologias	Banco	Link	
		DeSC	http://decs.bvs.br/	
		MeSH	https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh	
	Descritores livres e estruturados	Descritor	DeSC (Registro)	MeSH (Identificador Único)
		Gamificação	59780	D000090208
		Professor	5278	D005178
String de busca	Gamificação AND Professor AND prática pedagógica			
Bibliotecas Virtuais	Link			
	Scielo	https://www.scielo.br		
	Periódicos Capes	https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/		
2ª	Período de coleta dos dados	Junho de 2023		
	Critérios de inclusão	1. Texto (artigos de espécie científico). 2. Publicação (2018-2022).		
	Critérios de exclusão	1. Artigos que não contemplam a temática “Gamificação AND professor”.		
3ª	Número de trabalhos selecionados para revisão sistemática a partir da leitura dos agentes indexadores das publicações (tema, descrição, ementa).	13		
4ª	Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados <i>online</i> gratuitos e de livre acesso.	02		
5ª	Tecnologias digitais utilizadas	Tecnologia (software ou website)	Link	Utilidade
		WordArt: Nuvem de palavras	https://wordart.com/	Construir nuvem de palavras e frequência das palavras-chave para criar as categorias temáticas.

FONTE: Elabora pelo autor.

RESULTADOS

QUADRO 2 – Total de documentos disponíveis nas Plataformas Periódicos Capes e Scielo, obtidos por string de busca.

String de busca	Bases de dados Plataforma	Total de publicações sem o filtro	Publicações disponíveis após aplicar os filtros	Publicações aproveitadas na Revisão Sistemática
Gamificação AND Professores	Periódicos capes	170	15	12
	Scielo	08	08	01
	TOTAL	178	23	13

FONTE: Elaborado pelo autor

De acordo com o quadro 2, as plataformas pesquisadas disponibilizaram 178 artigos científicos relacionados a pesquisa, com a utilização de filtros 23 artigos científicos continuaram atendendo os critérios de inclusão, e destes foram realizados 13 downloads,

por corresponderem a todos os critérios de inclusão, sendo submetidos às etapas da revisão sistemática.

QUADRO 3 – Descrição dos artigos conforme os critérios de inclusão.

ART.	AUTOR(A)	TEMA	ANO	CONCLUSÃO
01	RABELO, J.; SILVA, I. DA; FONTENELE, L.	A educação e a gamificação: Possibilidades nas aulas remotas.	2021	Como resultado, foram utilizados quinze documentos que evidenciam os aspectos positivos da utilização de novas tecnologias em sala e a Gamificação na Educação Física, envolvendo propostas diversas acerca de mudanças metodológicas por meio de atividades gamificadas em sala de aula.
02	GOMES, C.; ROSA, L. R. L. da.	Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores o escape book como estratégia metodológica.	2022	Essa metodologia, desenvolvida com o grupo de professores de português da rede municipal de ensino de Esteio, visa trazer subsídios práticos e teóricos que possibilitem integração e engajamento entre os participantes desse processo, para o avanço dos estudos de metodologias que proporcionem aprendizagens cada vez mais significativas aos estudantes, a partir da qualificação de recursos metodológicos de seus professores.
03	VENTURA, L. M.; KIRNEW, L. C. P.; BIANCHINI, L. G. B.; DAHER, I. V	Análise de jogos e recursos gamificados utilizados para mediar o processo de ensino-aprendizagem de docentes em curso de formação	2021	A inclusão dos jogos digitais e dos recursos da gamificação nos cursos de formação pode ser um caminho para a inclusão das tecnologias digitais no ensino.
04	BRANDENBURG, C.; PEREIRA, A. S. M.; FIALHO, L. M. F.	Práticas reflexivas do professor reflexivo: experiências metodológicas entre duas docentes do ensino superior.	2019	Através das práticas pedagógicas das duas docentes há uma reformulação e uma reflexão sobre a própria prática pelo verso das discussões com um leque de metodologias distintas, que passaram inclusive por discussões coletivas.
05	CARRAZZONI DOS SANTOS, G.; CARPES, P. P. G.	Ensino Superior e a disciplina de Bases Matemáticas: possibilidades via o Ensino Híbrido.	2022	Considera-se possível e viável a implementação do Ensino Híbrido no componente, todavia entende-se que a abordagem pedagógica deve ser implementada gradativamente até se alcançar uma maturidade e autonomia por parte dos discentes, bem como o professor deve apresentar a postura de orientador e mediador deste processo, buscando mobilizar competências a partir de um objeto de conhecimento.
06	BERSCH, M. E., & SCHLEMMER, E.	Formação continuada em contexto híbrido e multimodal: ressignificando práticas pedagógicas por meio de projetos	2019	Os resultados evidenciados pelos movimentos que os professores articulam nas escolas, indicam que a proposta tem contribuído significativamente para aproximar professores da educação básica, pesquisadores e professores do ensino superior enquanto co-criadores de saberes

		de aprendizagem gamificados.		acerca da docência, potencializando a construção de práticas pedagógicas agregativas e reticulares e contribuindo para a mudança da cultura escolar!
07	MARTINS, C.	Práticas pedagógicas remixadas: possibilidades de estratégias docentes alinhadas a tendências emergentes da cultura digital.	2020	A diferença e a inovação em situações de ensino e aprendizagem podem ser auxiliadas pelo uso de tecnologias digitais, porém, o elemento decisivo nesse processo é um professor que esteja imbuído de bagagem e formação necessárias para a criação de soluções pedagógicas nos contextos emergentes e desafiadores que o mundo digital estabelece.
08	QUAST, K.	Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores	2020	A utilização de um modelo raso de gamificação, baseado em uma visão meramente comportamentalista, skinneriana, defendendo que é necessário que os professores tenham um certo grau de letramento em jogos, tanto para trabalhar com jogos como para gamificar.
09	FIELDKIRCHER, F. P.; SOUZA, R. S	Capacitação de professores em Gamificação e em Aprendizagem Baseada em Jogos: Uma revisão integrativa da literatura	2022	Os resultados indicam fragilidades na fundamentação em teorias da aprendizagem, na definição dos objetivos de aprendizagem e nos delineamentos pouco controlados, em detrimento dos experimentais. Há necessidade de que mais pesquisas sejam realizadas sobre o tema com a utilização de fundamentação teórica adequada e delineamentos de pesquisa mais sofisticados.
10	BERSCH, M. E.; SCHLEMMER, E	Formação docente: práticas pedagógicas que mobilizam o pensar sobre o currículo.	2019	Destacamos que os movimentos propostos pelos docentes nas práticas pedagógicas por meio de projetos de aprendizagem gamificados desafiaram a Ampliar a discussão sobre currículo. Além disso, os projetos desenvolvidos nas escolas em decorrência do processo de formação docente favoreceram o engajamento e autonomia dos estudantes em relação a seus percursos de aprendizagem.
11	MEDEIROS, L. R., LIMA, J. V. M. DE, & SILVA, S. F. DA	Gamificação e formação docente: contribuições do jogo de caça ao tesouro virtual para o ensino de citologia de forma remota.	2021	A gamificação nesta pesquisa contribuiu para uma autorreflexão pelos licenciandos sobre o fazer docente, pois demonstraram interesse em incorporar essas possibilidades inovadoras em sua futura atuação como professores.
12	PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F.; SALES JÚNIOR, V. B. DE.	Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação.	2020	Os resultados indicam que a gamificação da disciplina permitiu aos participantes compreender a amplitude da ação docente, não se limitando ao espaço físico da sala de aula, com a apropriação de metodologias diversas.

FONTE: Plataformas: BVS e Periódicos Capes

Através da Plataforma online WordArt o conteúdo textual dos artigos selecionados foi avaliado através da frequência de palavras, que resultou na nuvem de palavras, correspondente a Figura 1. A plataforma WordArt é uma ferramenta que agrupa e organiza graficamente as palavras-chave demonstrando as mais frequentes, contribuindo para definição das categorias que irão compor o presente estudo.

FIGURA 1 – Nuvem de Palavras.



FONTE: Elaborada pelo autor.

Através da Nuvem de Palavras - Figura 1, foi possível desenvolver as categorias a partir das palavras em evidência na nuvem de acordo com a análise de conteúdo de Bardin. Assim, foi elaborado a Tabela 1 com a frequência de palavras e as categorias obtidas. Em conformidade com o objetivo da pesquisa, utilizou-se as palavras que apresentaram maior frequência total e que possuem sentido para pesquisa.

Tabela 1 - Frequência das palavras (Plataforma WorArt).

PALAVRAS	FREQ.	CATEGORIAS
Professores	9	Práticas pedagógicas e o professor
Aprendizagem	8	
Práticas Pedagógicas	6	
Gamificação	5	
Processo	5	
Metodologias	4	
Tecnologia	3	
Educação	2	
Engajamento	2	
Reformulação	2	

Reflexão	2	A gamificação como prática pedagógica.
Atuação	2	
Atividades	1	
Cultura escolar	1	

FONTE: Elaborada pelo autor.

DISCUSSÃO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E O PROFESSOR

O estudante e o professor estão no centro do processo educativo, mas junto a eles existe todo um ecossistema que exerce influência direta nessa relação e que não pode ser desconsiderado. Sendo assim, entendemos que, para que sejam criadas/desenvolvidas alternativas pedagógicas baseadas em práticas pedagógicas, precisamos de um ecossistema escolar, principalmente um ambiente associado à infraestrutura que favoreça tais práticas, sobretudo que se trate de uma escola engajadora que fomente processos criativos e desperte nos estudantes o interesse de aprender a aprender (MARTINS, 2020).

O sistema educacional precisa refletir sobre as práticas baseadas no século XX e readaptar-se às exigências sociais do século XXI, tal como sugere o autor “A escola do século XXI, felizmente, é a escola da inventividade, da igualdade, da criatividade, da autodeterminação” (BLIKSTEIN, 2016, p.14).

Ao compreendermos que o desenvolvimento de cada estudante é um processo contínuo e não fragmentado, fica claro a necessidade de delinear novos caminhos a garantir que a aprendizagem aconteça, mesmo que em um tempo reduzido.

Uma forma de delinear esses caminhos é o uso das práticas pedagógicas que são o conjunto de ações didáticas organizadas pelos professores para intervir nos processos de ensino e de aprendizagem, junto aos seus estudantes. E essas práticas estão fortemente embasadas e articuladas pelo ecossistema escolar e seus atores, bem como pelas crenças e teorias de aprendizagem que o professor possui (MARTINS, 2020).

A preparação dos professores em relação aos métodos adequados que contribuem para o processo de ensino aprendizagem é uma das etapas de currículos que levem em conta as análises das representações sociais sendo dessa forma um treinamento de professores em métodos de ensino que permitam o uso adequado das representações. (NASCIMENTO et all 2016)

O professor que pretende qualificar-se melhor para lidar com a aprendizagem dos alunos precisa estudar e desenvolver uma postura investigativa (WEISZ, 2002 p. 45). Além disso, “[...] deve formar o cidadão daquele momento histórico, naquele país, naquela circunstância. A sociedade é que decide o que suas crianças e jovens devem aprender.”

Freire (2015, p. 79) concorda que “o professor deve ensinar, mas é preciso saber que ensinar não é transmitir conhecimento.” É preciso que o professor saiba relacionar os conteúdos escolares com o contexto sócio cultural da criança.

De acordo com Gasparin (2007, p.107) “a ação do professor tem como objetivo criar condições para a atividade de análise e das demais operações mentais do aluno, necessárias para a realização do processo de aprendizagem.” E a partir dessa ação interativa, o aluno segue junto ao professor, tendo esse como mediador, que lhe apresenta o conteúdo científico, para que aos poucos, torne seu o novo objeto de conhecimento. O professor assume um papel de mediador entre o conhecimento que o aluno traz do mundo e o conhecimento novo (NASCIMENTO et all 2016).

A prática pedagógica deve contribuir para que os alunos construam o conhecimento teórico que ilumine seu fazer prático cotidiano e lhes possibilite refletir sobre esse fazer (NASCIMENTO, et all 2016).

Segundo Giroux (1997, p. 65 apud NASCIMENTO et all 2016) “trabalhar em sala de aula significa aprender a viver em grupo. Aliado aos valores predominantes do sistema educacional, isso tem implicações profundas para a educação estabelecida nas escolas.” Diante disso, a prática pedagógica do professor

deve possibilitar ao aluno adquirir novas competências, a partir das relações que estabelece uns com os outros e com o meio social e histórico. A prática pedagógica deve ser dinâmica, a fim de preparar os alunos, para ampla realidade social que os cerca.

Um exemplo de prática pedagógica dinâmica e que estimule a aprendizagem significativa é a gamificação, já que esta prática rompe com a monotonia didática, atrai a atenção do estudante e consequentemente gera motivação (COSTA & VERDEAUX, 2016).

GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Quando um jogo é formulado, seus criadores consideram, antes de tudo, o aumento gradual na dificuldade das tarefas, de modo que as mesmas se tornem mais difíceis à medida que o jogador adquire habilidades para pensar em táticas mais elaboradas (COSTA & VERDEAUX, 2016). Da mesma forma, uma aprendizagem significativa preconiza a organização sequencial do conteúdo, determinada pelo próprio corpo estruturante de cada área de conhecimento, a fim de utilizar conceitos prévios dos estudantes na assimilação de novos conceitos e transformação do conhecimento já adquirido.

O uso da gamificação como prática pedagógica vai da compreensão de que se constituem por processos que incluem visualização, remodelagem, representação e reformatação imaginativa e criativa das práticas pedagógicas cotidianas já estabelecidas. Por terem caráter experimental estão sujeitas a testes e taxas razoáveis de falhas sendo necessário investiga-las, mas possibilitam, potencialmente, expandir entendimentos e explorações sobre novas práticas pedagógicas de maneira bem-sucedidas (MARTINS & GIRAFFA, 2015).

Ao utilizar a gamificação como prática pedagógica o professor buscar reconhecer possibilidades ofertadas pelo ambiente escolar relacionadas às

estratégias pedagógicas que podem contribuir para melhor prepará-lo para ensinar no cenário desafiador e dinâmico da cultura digital. A ideia é que se estabeleçam práticas pedagógicas oportunas e coerentes com o novo contexto em que estão inseridos os seus estudantes (MARTINS 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se fazer uma análise das diferenças da organização das salas de aula dos dias atuais com as de outras décadas, quase não há nenhuma diferença entre estes períodos. Estruturalmente, quase tudo continua, continua do mesmo jeito, cadeiras enfileiradas e o professor à frente da sala representando a única fonte de conhecimento do ambiente. Essa centralização do saber no professor vem sendo modificada com o passar dos anos, mas ainda em passos lentos.

Ao aplicar novas técnicas/metodologias na atualidade novas práticas pedagógicas vão surgindo.

Esta pesquisa teve o intuito de dar suporte e contribuir para responder à pergunta norteadora e demonstrar se o objetivo desta foi alcançado, que era o de investigar o impacto da gamificação na prática pedagógica do professor.

A gamificação como prática pedagógica provoca o professor, já que este precisa estudar a melhor forma de gamificar uma aula, o que o tira de sua zona de conforto e o obriga a atualizar suas metodologias. Permitindo assim trazer pra sala de aula um professor mais qualificado, motivado e melhorando o seu “fazer docente”.

Porém percebeu-se que este é um tema que ainda deve ser trabalhado com mais vigor, já que poucas pesquisas trabalham este tema tão atual.

REFERÊNCIAS

BERSCH, M. E.; SCHLEMMER, E. (2019). Formação Continuada Em Contexto Híbrido E Multimodal: Resignificando Práticas Pedagógicas Por Meio De Projetos De Aprendizagem Gamificados. **Revista Tempos E Espaços Em Educação**, 11(01), 71-92. <https://doi.org/10.20952/revtee.v11i01.9719>.

Disponível em:

<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/9719>.

Acesso em: 24 de jun. 2023.

BLIKSTEIN, P. **Viagens em Troia com Freire**: a tecnologia como um agente de emancipação. *Educação e Pesquisa*, v. 42, n. 3, p. 837-856, 2016.

BRISOLLA, L. A Prática Pedagógica No Ensino Superior: Planejamento, Interdisciplinaridade E Metodologias Ativas. **Revista Devir Educação**, Lavras, vol.4, n.1, p.77-92jan./jun., 2020. Disponível em: <<http://devireducacao.ded.ufla.br/index.php/DEVIR/article/view/157/111>>. Acesso em 16 de jul. 2023.

_____. Formação docente: práticas pedagógicas que mobilizam o pensar sobre o currículo. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, 2019, Vol.16 (45). DOI: 10.5935/reeduc.v16i45.3450. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscaador-primo.html>. Acesso em: 25 de jun. 2023.

BRANDENBURG, C.; PEREIRA, A. S. M.; FIALHO, L. M. F. **Práticas reflexivas do professor reflexivo**: experiências metodológicas entre duas docentes do ensino superior. *Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo*, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 1–16, 2019. DOI: 10.47149/pemo.v1i2.3527. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/3527>. Acesso em: 24 jun. 2023.

CARRAZZONI DOS SANTOS, G.; CARPES, P. P. G. Ensino Superior e a disciplina de Bases Matemáticas: possibilidades via o Ensino Híbrido. **REMAT: Revista Eletrônica da Matemática**, Bento Gonçalves, RS, v. 8, n. 2, p. e2002, 2022. DOI: 10.35819/remat2022v8i2id5654. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/REMAT/article/view/5654>. Acesso em: 24 jun. 2023.

COSTA, T. M. da; VERDEAUX, M. de F. da S. **Gamificação de materiais didáticos**: uma proposta para a aprendizagem significativa da modelagem de problemas físicos. *Experiências em Ensino de Ciências V.11, No. 22016*. Disponível em: <<https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/558/529>>. Acesso em 18 jul. 2023.

FAUSTINO, V. L.; SANTOS, G. B.; AGUIAR, P. M. **É brincando que se aprende!** Uso de jogos educativos com estratégias na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. *Relatos de experiência* •

Interface (Botucatu) 26 • 2022 • DOI: 10.1590/interface.210312. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscaador-primo.html> . Acesso em: 24 jun. 2023.

FREIRE, P. **Professora sim, tia não: Cartas a quem ousa ensinar**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

FIELDKIRCHER, F. P.; SOUZA, R. S. (2022). Capacitação de professores em Gamificação e em Aprendizagem Baseada em Jogos: uma revisão integrativa da literatura. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, 24, 1–26. DOI:<https://doi.org/10.31505/rbtcc.v24i1.1724>. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php/buscaador-primo.html>. Acesso em: 25 de jun. 2023.

GASPARIN, João Luiz. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

GOMES, C.; ROSA, L. (2022). **Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores: o escape book como estratégia metodológica**. *ETD - Educação Temática Digital*, 24(1), 133–150. <https://doi.org/10.20396/etd.v24i1.8665891>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8665891> . Acesso em: 24 jun. 2023

MARTINS, C. **Práticas pedagógicas remixadas: possibilidades de estratégias Docentes alinhadas a tendências emergentes da cultura digital**. 2020. 228f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. **Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**. XI Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/312318098_Gamificacao_nas_praticas_pedagogicas_em_tempos_de_cibercultura_proposta_de_elementos_de_jogos_digitais_em_atividades_gamificadas>. Acesso em 18 jul 2023.

MEDEIROS, L. R., LIMA, J. V. M. de; SILVA, S. F. da. (2021). **Gamificação e formação docente: contribuições do jogo de caça ao tesouro virtual para o ensino de citologia de forma remota**. *HOLOS*, 3, 1–12. DOI: <https://doi.org/10.15628/holos.2021.12652>. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/12652>. Acesso em 25 de jun. 2023.

MODELSKI, D.; GIRAFFA, L. M. M.; CASARTELLI, A. de O. **Tecnologias digitais, formação docente e práticas**

pedagógicas. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 45, e180201, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/qGwHqPyjqbw5JxvScNkVrNC/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 16 jul. 2023.

NASCIMENTO, A. P. C. do; SANTOS, A. P. R. dos; NEVES, N. A. de O. **As práticas pedagógicas e suas implicações ao processo de ensino aprendizagem**. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade Doctum de Pedagogia da Serra. Serra – ES, 2016.

PIMENTEL, F. S. C.; NUNES, A. K. F.; SALES JUNIOR, V. D. de. **Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação**. *DOSSIÊ - Cultura digital e educação • Educ. rev.* 36 • 2020 • DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76125>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/bg7mqHXSf673hLBB8fVxXjq/?lang=pt>. Acesso em: 25 de jun. 2023.

QUAST, K. **Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores**. *Rev. bras. linguist. apl.* 20 (4) • Sep-Dec 2020 • <https://doi.org/10.1590/1984-6398202016398> . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/DrWQRMFcSp936Szm4x4WZC/?lang=pt>. Acesso em: 25 de jun. 2023.

RABELO, J.; SILVA, I. da; FONTENELE, L. **A educação e a gamificação: Possibilidades nas aulas remotas**. *Ambiente: Gestão e Desenvolvimento*, [S. l.], v. 14, n. 3, p. 22–28, 2022. DOI: 10.24979/ambiente.v14i3.1055. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1055>. Acesso em: 24 jun. 2023.

VEIGA, I. P. A. **A Prática Pedagógica do Professor de Didática**. São Paulo: Papyrus, 1989.

VENTURA, L. M.; KIRNEW, L. C. P.; BIANCHINI, L. G. B.; DAHER, I. V. **Análise de jogos e recursos gamificados utilizados para mediar o processo de ensino-aprendizagem de docentes em curso de formação**. *Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico*, Manaus, Brasil, v. 7, p. e131321, 2021. DOI: 10.31417/educitec.v7.1313. Disponível em: <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/1313>. Acesso em: 24 jun. 2023.

WEISZ, T. **O diálogo entre o ensino e a aprendizagem**. Ed. Ática, 2ª ed. São Paulo, 2002.