

**METODOLOGIAS INOVADORAS NA EDUCAÇÃO: O USO DA TECNOLOGIA EM BENEFÍCIO DO ENSINO**

Viviane de Paulo de Melo  0000-0003-2080-0251  
Universidade Federal de Mato Grosso

**RESUMO:** As metodologias pedagógicas e sua relação com as práticas inovadoras de ensino constituem os instrumentos fundamentais para o ensino e prática da educação contemporânea, onde se ampliam as possibilidades de alcançar uma aprendizagem mais participativa, significativa e dinâmica. O uso de tecnologias no meio educacional vem ganhando destaque e trazendo inovação. Este estudo teve por objetivo conhecer as metodologias inovadoras para o ensino elencando algumas práticas, na busca de identificar se há promoção à aprendizagem participativa por meio de metodologias inovadoras e verificar possíveis impactos (avanços) no ensino aprendizagem. Usamos de uma análise de cunho bibliográfico – exploratório – descritivo como meio de atingir os objetivos e dar credibilidade a pesquisa científica. Ao analisar os textos selecionados, vimos que o termo gamificação na educação é definido como utilizar elementos dos games – estratégias, pensamentos e problematizações – dentro do contexto da educação com intuito de promover a aprendizagem, motivação e interação entre os alunos. Dessa forma, podemos entender que as metodologias inovadoras merecem um espaço maior em sala de aula, pois favorecem o engajamento do aluno – ao apresentar o conteúdo na realidade do aluno por meio da tecnologia – que passa a ter uma maior participação no aprendizado e na formação do próprio conhecimento, gerando dessa forma um avanço no processo de ensino aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação; Metodologias Inovadoras; Tecnologia no Ensino; Gamificação.

**INNOVATIVE METHODOLOGIES IN EDUCATION: THE USE OF TECHNOLOGY FOR THE BENEFIT OF EDUCATION**

**ABSTRACT:** Pedagogical methodologies and their relationship with innovative teaching practices are fundamental instruments for the teaching and practice of contemporary education, where the possibilities of achieving a more participative, effective and dynamic learning are expanded. The use of technologies in the educational environment has been gaining prominence and bringing innovation. This study aimed to know the innovative methodologies for teaching, listing some practices, in order to identify whether there is promotion of participatory learning through innovative methodologies and to verify possible impacts (advances) in teaching-learning. We use a bibliographic – exploratory – descriptive analysis as a means to achieve the objectives and give credibility to scientific research. By analyzing the selected texts, we saw that the term gamification in education is defined as using game elements – strategies, thoughts and problematizations – within the context of education in order to promote learning, motivation and interaction among students. Thus, we can understand that innovative methodologies deserve a greater space in the classroom, as they favor student engagement - by presenting the content in the student's reality through technology - who now have greater participation in learning and training knowledge itself, thus generating an advance in the teaching-learning process.

**KEYWORDS:** Education; Innovative Methodologies; Technology in Teaching; Gamification.



## 1 INTRODUÇÃO

Partimos do pressuposto que atualmente há intensas transformações na educação que são marcadas pelo uso de tecnologias, que trazem novas formas de relação com o conhecimento e uma nova forma de aprender, o ensino a partir de metodologias inovadoras vem se tornando algo benéfico para a educação.

Vivemos uma era tecnológica que está avançando cada vez mais e chegando cada vez mais cedo as crianças o acesso a recursos tecnológicos. Usar de metodologias inovadoras por via da tecnologia torna-se necessário para o ensino da educação, por estar mais próxima à realidade dos estudantes. O uso das tecnologias traz uma nova forma de aprender as velhas questões que se colocam para o sistema de ensino da Educação Básica.

Atualmente a escola ocupa um espaço onde deve ser parceira na aquisição do conhecimento. Para isso torna-se preciso que a escola se inove com os recursos tecnológicos e assim, ofereça estímulos para um aprendizado consistente e que agregue valor e importância à vida do aluno.

O investimento na formação e qualificação dos professores é de suma importância, pois vale lembrar, que a tecnologia, por si só, não faz a diferença na educação. O que causa impacto é ter professores engajados para transformar a educação por meio de práticas inovadoras. Como afirma Soares (2006), a tecnologia é apenas uma ferramenta. O seu uso, isoladamente, não melhora a essência do que se ensina, mas sim a forma de transmiti-la.

Dessa forma, este artigo traz como questão norteadora da problemática de pesquisa: Qual a importância e impacto do uso de metodologias inovadoras na Educação Básica? Sendo assim, teve como objetivo geral conhecer as várias metodologias inovadoras para o ensino. Os objetivos específicos perpassaram em elencar algumas práticas de ensino por meio das metodologias inovadoras;



identificar se há promoção a aprendizagem participativa por meio de metodologias inovadoras; e verificar possíveis impactos (avanços) no ensino aprendizagem.

Portanto, o estudo se justifica pela relevância de conhecer a atualidade, na busca de aproximar e incluir situações do cotidiano dos alunos no ambiente escolar, visto que há um distanciamento entre a cultura escolar e a cultura dos estudantes, pelo fato da primeira não acompanhar os avanços tecnológicos. Perrenoud (1999, p.6) aponta como um dos fatores deste distanciamento as “condições de trabalho e cultura profissional que instalam os professores em rotinas”, não permitindo dessa forma que os professores avancem suas metodologias justamente por não haver dependência em relação ao uso das novas tecnologias.

Neste sentido, o artigo está organizado da seguinte forma: na primeira parte, com base em autores como, Pinto (2019), Araújo (2015), Kenski (2007) e Perrenoud (1999) abordamos o conceito de metodologias inovadoras e exemplificamos com um modelo de prática da metodologia inovadora. Ponderamos a importância do uso de metodologias inovadoras em sala de aula para o professor estar em constante ação e inovação junto com os alunos.

Na segunda parte, usando de autores como Gil (2008), Lakatos (2003) e Triviños (1987) desenvolvemos os procedimentos metodológicos. Optamos por uma abordagem qualitativa cujo método caracteriza-se como exploratória – descritiva de cunho bibliográfico. Sendo assim, por meio de pesquisas e leituras críticas, foi possível refletir sobre a importância da inovação metodológica nas práticas pedagógicas e como essa mudança beneficia o público alvo da educação: os alunos.

Nas considerações finais destacamos pontos importantes: apresentamos a importância do uso de metodologias inovadoras em sala de aula e referimo-nos sobre a formação continuada dos professores numa dimensão coletiva e partilhada.



## 2 DISCUSSÃO TEÓRICA

A união da tecnologia com a educação pode ser perfeitamente aplicada nas escolas, pois oferece ao aluno um ambiente mais próximo da realidade, com experiências fora da sala de aula, o que torna o conhecimento mais interessante e democrático.

Por isso, é importante lembrar que, obter a atenção dos alunos que já nascem inseridos com a tecnologia, não é tarefa fácil e demanda do professor e da escola se reinventarem por meio das metodologias inovadoras. Com a utilização dos recursos tecnológicos, a escola tornar-se uma mediadora do conhecimento e não mais, uma repassadora de conteúdos.

Dessa forma, é bom ressaltar também que o uso exagerado da tecnologia atrapalha a aprendizagem dos alunos. É necessário conciliar a tecnologia com o conteúdo concreto para de fato obter êxito no ensino-aprendizagem, pois “se as tecnologias trazem uma nova forma de aprender e assumem uma função estratégica na sociedade, novas questões se colocam para o sistema de ensino” (KLAMMER; BALLIANA, 2015, p. 13120).

### 2.1 Metodologias Inovadoras

Vivenciamos diariamente inúmeras transformações que são marcadas pelo uso tecnológico, que por consequência, trazem novas formas de relacionar o que vemos com o conhecimento que devemos adquirir e que nos leva a constituir como sujeitos críticos na sociedade.

Kenski (2007) entende por tecnologia, a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano criou em todas as épocas e contribuiu para que a espécie humana pudesse viver mais e melhor.



Neste sentido, a tecnologia veio para melhorar, trazendo diversidade de opções de aplicar e trabalhar os conteúdos em sala de aula. De fato, as inovações tecnológicas interferiram e interferem no cotidiano das pessoas, a escola por sua vez, deve usar essa interferência a seu favor para melhorar o interesse e aprendizado dos alunos.

Moran (2015) destaca que

[...] a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais blended, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais (MORAN, 2015, p. 16).

Um dos caminhos que as escolas podem usar para dar mais sentido às práticas nas salas de aula, são as metodologias de ensino. Para Araújo (2015) metodologia de ensino se constitui como a mediação entre o professor e o aluno, focada na formação do estudante, na sua autonomia, na sua emancipação, cidadania e desenvolvimento pessoal.

Isso significa que o professor deve estar atento às suas ações e estratégias para que possa contemplar atitudes inovadoras de ensino-aprendizagem na sua prática cotidiana. Pois como abordam Klammer e Balliana (2015, p. 13120) “o processo educativo exige envolvimento, porque não se trata de uma ação neutra para transmitir um conteúdo fechado em si mesmo”.

Desenvolver um trabalho nessa perspectiva exige do professor conhecimento claro do conteúdo abordado bem como uso de metodologias que “favoreçam a construção de uma prática pedagógica pautada com a formação do novo tipo de ser humano numa visão inovadora, mas como uma relação entre os atores do processo de ensino e aprendizagem e seus projetos de mundo” (KLAMMER; BALLIANA, 2015, p. 13121 - 13122).



Nesta perspectiva, o uso de qualquer tecnologia empregada pelo professor está vinculado a sua metodologia de ensino. Araújo (2015) destaca que:

[...] nem a metodologia de ensino, nem os métodos e as técnicas de ensino se constituem como truques, artifícios ou mesmo macetes para dar aula, como se estes fossem instrumentos engenhosos que propiciassem habilidade ou tudo facilitasse em termos operacionais e práticos (ARAÚJO, 2015, p. 5).

A questão que diferencia é a forma que o professor utilizará em sua sala de aula cada um desses instrumentos para inovar sua prática. Para Ferreira (2004, p. 1109) inovar significa “Tornar novo; renovar. Introduzir novidade em”. Nesse sentido, inovar é estar sempre atento as ações que ocorrem na sala de aula e conseguir reinventar sua prática docente de acordo com as mudanças que a sociedade atual traz.

Portanto, o uso de metodologias inovadoras podem contribuir para a formação de um sujeito atuante na sociedade, com pensamento crítico para interpretar o mundo e com capacidade de resolver problemas.

De acordo com Brito e Fofonca (2018, p. 15) “considerar metodologias pedagógicas inovadoras nos processos de ensino e aprendizagem significa priorizar a necessidade de se transgredir os paradigmas já obsoletos nos inúmeros processos formativos ainda em vigência”.

## 2.2 Gamificação dos conteúdos

A gamificação dos conteúdos consiste em um conceito abrangente e tem a capacidade de transformar o processo de ensino-aprendizagem. Neste contexto, Pinto (2019) destaca que a gamificação no processo pedagógico significa adotar a lógica, as regras e o design de jogos (analógicos e/ou eletrônicos) para tornar o aprendizado mais atrativo, motivador e enriquecedor.



Isso nos leva a dizer que a gamificação dos conteúdos é uma das melhores práticas inovadoras na educação e tem potencial para desenvolver competências socioemocionais que farão total diferença no aprendizado.

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa (MORAN, 2015, p. 17).

O ser humano é inconscientemente interessado por competição e socialização, por desejo de ser recompensado por um trabalho bem-feito e a sensação de vitória. Ao utilizar a gamificação dos conteúdos na educação, a sala de aula torna-se um ambiente desafiador na busca pelo conhecimento.

Assim como o comportamento dos estudantes mudam em relação ao ensino e aprendizagem se adequando as novas configurações sociais que surgem, o uso dessa metodologia inovadora, proporcionará o aumento da participação, melhora na criatividade e autonomia, promoção do diálogo e foco na resolução de situações-problema (PINTO, 2019).

Além de que, pode servir para chamar a atenção dos alunos, pois, funciona como um jogo com rankings do bem, onde premiam-se os melhores sem expor os piores, por meio de competições, aventura, interação, medalhas e desafios que garantem efetivamente a execução das atividades pré-determinadas no planejamento pedagógico e a participação de todos no processo.

De acordo com Huang e Soman (2013, *apud* GONÇALVES; GIACOMAZZO; MACAIA, 2018, p. 178), o processo para a gamificação aplicada ao contexto da educação ocorre em cinco etapas: 1) compreender o público-alvo e o contexto; 2) definir objetivos de aprendizagem; 3) estruturar a experiência com o programa de aprendizagem; 4) identificar os recursos necessários para a gamificação; e 5) aplicar



elementos pessoais ou sociais de gamificação (mecânicas do jogo) no programa de aprendizagem.

### 3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Este trabalho caracteriza-se pela sua natureza como artigo de análise de cunho bibliográfico, onde buscamos descrever e definir o tema das metodologias inovadoras na educação com base teórica em livros, revistas e artigos publicados (LAKATOS, 2003, p. 261). Para tanto, parte-se de uma pesquisa exploratória que, de acordo com Gil (2008, p. 27) “têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores”. Ao mesmo tempo é uma pesquisa descritiva pois procura conhecer a realidade estudada, “descrever com exatidão os fatos e fenômenos” (TRIVIÑOS, 1987, p. 100, grifo do autor).

Quanto a abordagem, é conceituada como pesquisa qualitativa pois, tem “por base conhecimentos teórico-empíricos que permitem atribuir-lhe cientificidade (ZENELLA, 2013, p. 35).

Com relação a opção dos métodos, Abric (1994) define que:

[...] a escolha de uma metodologia (de coleta como de análise) é determinada naturalmente por considerações empíricas (natureza do objeto estudado, tipo de população, constrangimentos da situação, etc.), mas também de modo mais fundamental pelo sistema teórico que subentende e justifica a pesquisa (ABRIC, 1994, p. 59 *apud* Sá, 2002, p. 104).

### 4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS

As reflexões aqui realizadas contribuem para a relação entre o pensamento e a prática pedagógica realizada atualmente. Os textos foram selecionados de modo que o conteúdo abordado alcance os objetivos deste trabalho. Compõem essa



análise os seguintes textos: A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação (2017), Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa (2017) e Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao Planejamento em uma proposta pedagógica (2018). Os textos selecionados trazem em comum a definição e caracterização do termo Gamificação na Educação.

Para Tolomei (2017), Silva e Bax (2017), Gonçalves, Giacomazzo e Macaia (2018) o fenômeno da gamificação consiste na utilização de elementos dos games – tais como estratégias, pensamentos e problematizações – fora do contexto de games, com o intuito de promover a aprendizagem, motivando os indivíduos a alguma ação e auxiliando na solução de problemas e interação com outros indivíduos (KAPP, 2012).

Da forma como vem apresentada, para Gonçalves, Giacomazzo e Macaia (2018), esse fenômeno vem aumentando também na área da educação como estratégia de ensino e aprendizagem. O grande crescimento do uso da gamificação pode ser explicado pelo seu potencial de influenciar, motivar e engajar as pessoas.

As habilidades aprendidas e praticadas com os jogos são pouco desenvolvidas nas escolas, e talvez por isso os jogos despertem ainda uma sensação ameaçadora no meio educacional. A tradição educacional de transmissão de conhecimento não encontra terreno fértil entre os jovens que, por outro lado, não encontram o conhecimento apenas nas escolas. O conhecimento está disponível em qualquer lugar e a qualquer momento (TOLOMEI, 2017, p. 150).

Por isso, no entendimento de Passos (2015, *apud* GONÇALVES, GIACOMAZZO; MACAIA, 2018, p. 179) a gamificação na educação ocorre de forma satisfatória quando há estímulo à curiosidade, à fantasia e ao desejo pelo desafio possibilitado pelos elementos de jogos, do contrário pode existir certa resistência ao uso da gamificação.

Para Tolomei (2017) a gamificação na educação apresenta aspectos positivos que vão além da aprendizagem, tais como: “cognitivo, culturais, sociais e afetivos”.



Desse modo, entende que a gamificação aplicada como estratégia de ensino à geração que conhece e entende os conceitos dos games apresenta resultados positivos no engajamento, motivação e cooperação dos estudantes. Esses mesmos pontos são visto com benefícios proporcionados pela gamificação para Gonçalves, Giacomazzo e Macaia (2018).

De acordo Alves (2015),

[...] em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos bem busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance (ALVES, 2015, p. 41 *apud* TOLOMEI, 2017, p. 154).

Assim, na educação o uso da gamificação deve estar engajado nos objetivos pedagógicos como uma técnica que torna o processo de ensino aprendizagem mais significativo e participativo.

No entanto, a gamificação na educação apresenta aspecto negativo ou desvantagens quando não usada corretamente. Para Lee e Hammer (2011, *apud* SILVA; BAX, 2017, p. 148) [...] uma das principais críticas ocorre quando a modelagem do sistema gamificado é mal feita, passando aos alunos a impressão de que eles devem aprender apenas quando submetidos a recompensas externas. Ou seja, os autores nos chama a atenção para o ponto de que a gamificação dos conteúdos deve ser utilizada com foco em que a mesma permite que o aluno experimente, erre, tente de novo e depois aprenda, pois o mesmo está tendo constantes *feedbacks* com o professor.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As metodologias pedagógicas e sua relação com as práticas inovadoras de ensino constituem os instrumentos fundamentais para o ensino e prática de



educação contemporânea, onde se ampliam as possibilidades de alcançar uma aprendizagem mais participativa, significativa e dinâmica.

A junção entre tecnologia e educação, propícia o avanço de metodologias que favorecem o aprendizado e servem de alicerce para garantir ao aluno uma experiência positiva. Os benefícios abrangem tanto os professores quanto os alunos que se sentem mais motivados e engajados. Dessa forma, podemos entender que as metodologias inovadoras merecem um espaço maior em sala de aula, pois favorecem o engajamento do aluno, que passa a ter uma maior participação no aprendizado e na formação do próprio conhecimento.

Nesse processo, a gamificação dos conteúdos permite que as tarefas realizadas sejam transformadas em pontuação, que o avanço dos alunos sobre o conteúdo seja visto como níveis, que os erros são uma oportunidade de refazer e buscar novas maneiras de resolução de um mesmo problema e que para a dinâmica funcionar são necessários feedbacks constantes (TOLOMEI, 2017).

Mas é preciso também destacar que a formação continuada é de suma importância para que se alcance uma educação de qualidade pautada na construção da ação professor e aluno, pois o planejamento baseado na gamificação dentro do contexto escolar é pautado de características específicas e precisar ser realizado de forma assertiva com os objetivos, conteúdos de aprendizagem, estratégias e resultados esperados (GONÇALVES, GIACOMAZZO; MACAIA, 2018).

A aplicação eficaz de uma metodologia de ensino perpassa pela formação do professor que ao se inserir no contexto escolar consiga transmitir o conteúdo de forma clara e objetiva, transformando o ensino e aprendizagem por meio de diversas possibilidades do que ensinar e como ensinar. Pois como frisa Sartori e Costa (2018) “a melhor preparação, dura toda uma carreira”.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. C. S. **Fundamentos da Metodologia Ativa** (1890-1931). *In: 37a* Reunião Nacional da ANPEd, 2015, Florianópolis. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Anped,



2015. Disponível em: <http://37reuniao.anped.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Trabalho-GT02-4216.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2021.

BRITO, G. da S.; FOFONCA, E. Metodologias Pedagógicas Inovadoras e Educação Híbrida: para pensar a construção ativa de perfis de curadores de conhecimento. *In*: FOFONCA, E. *et al.* (COORD.). **Metodologias pedagógicas inovadoras**: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: Editora IFPR, v. 1, p. 12-24.

FERREIRA, A. B. de H. Novo dicionário da língua portuguesa. 3. ed. Curitiba: Positivo, 2004.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONÇALVES, L. L.; GIACOMAZZO, G. F.; MACAIA, C. B. S. Gamificação Na Educação: Um Modelo Conceitual De Apoio Ao Planejamento Em Uma Proposta Pedagógica. *In*: FIUZA, P. J.; LEMOS, R. R. (ORG.). **Inovação em Educação**: Perspectivas do Uso das Tecnologias Interativas. Jundiaí: Paco Editorial, 2018, p. 170-187.

KLAMMER, C.; BALLIANA, G. O Uso de Metodologias Inovadoras, na Universidade, por meio de Tecnologias. *In*: EDUCERE- XII Congresso Nacional de Educação. Formação de professores: contextos, sentidos e práticas, 2015, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: SEED/PR, 2015. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24605\\_12330.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24605_12330.pdf). Acesso em: 02 mar. 2021.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. São Paulo: Papyrus, 2007.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. *In*: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (ORG.). **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015, v. II, p. 15-33. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 02 abr. 2021.

SÁ, C. P. de. **Núcleo Central das Representações Sociais**. Petrópolis: Vozes, 2002. Disponível em: <http://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/17352/material/SA-Nucleo-central-das-representacoes-sociais.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2021.



SARTORI, A. S.; COSTA, K. A. S. da. O tornar-se Docente na Era da Informação: Metodologias Pedagógicas Inovadoras e Práticas Pedagógicas Educomunicativas na Formação Inicial de Professores. *In: FOFONCA, E. et al. (COORD.).*

**Metodologias pedagógicas inovadoras:** contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: Editora IFPR, 2018, v. 1, p. 181-194.

SILVA, F. B.; BAX, M. P. Gamificação na educação online: proposta de modelo para a aprendizagem participativa. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. l.], v. 22, n. 50, p. 144-160, 2017.

DOI: 10.5007/1518-2924.2017v22n50p144. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2017v22n50p144>.

Acesso em: 03 abr. 2021.

SOARES, S. G. Tecnologias de informação e comunicação no Ensino Superior: desafios do projeto pedagógico. *In: SOARES, S. G. (ORG.).* **Cultura do desafio:** gestão de tecnologias de informação e comunicação no Ensino Superior. São Paulo: Alínea, 2006, p. 17-66.

PERRENOUD, P. Formar professores em contextos sociais em mudança: prática reflexiva e participação crítica. **Revista brasileira de educação**, v. 12, n. 5-21, 1999. Disponível em:

[http://anped.tempsite.ws/novo\\_portal/rbe/rbedigital/RBDE12/RBDE12\\_03\\_PHILIPPE\\_PERRENOUD.pdf](http://anped.tempsite.ws/novo_portal/rbe/rbedigital/RBDE12/RBDE12_03_PHILIPPE_PERRENOUD.pdf). Acesso em: 02 abr. 2021

PINTO, D. de O. Gamificação na educação: tudo o que você precisa saber. **Blog Lyceum**, 2019. Disponível em: <https://blog.lyceum.com.br/o-que-e-gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 02 mar. 2021.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, p. 145-156, set. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acesso em: 02 abr. 2021

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

ZANELLA, L. C. H. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2013. Disponível em: [http://arquivos.eadadm.ufsc.br/EaDADM/UAB\\_2014\\_2/Modulo\\_1/Metodologia/material\\_didatico/Livro%20texto%20Metodologia%20da%20Pesquisa.pdf](http://arquivos.eadadm.ufsc.br/EaDADM/UAB_2014_2/Modulo_1/Metodologia/material_didatico/Livro%20texto%20Metodologia%20da%20Pesquisa.pdf). Acesso em: 02 abr. 2021.

Recebido em: 30-10-2020

Aprovado em: 30-11-2021

