

## **Gamification And Flipped Classroom: A Contextualization In Front Of Pedagogical Innovation**

Paulo Roberto Barbosa<sup>1</sup>, Gabriel Antonio Ogaya Joerke<sup>2</sup>,  
Adelcio Machado dos Santos<sup>3</sup>, Alcione Santos de Souza<sup>4</sup>,  
Viviane Corrêa Santos<sup>4\*</sup>, Alessandra Barboza Barros Almeida<sup>5</sup>,  
Victor Hugo de Oliveira Henrique<sup>6</sup>, Jelson Budal Schmid<sup>7</sup>,  
Arthur Prudente Junqueira<sup>8</sup>, Eliane Carvalho Vidal Dias<sup>9</sup>,  
Deivid Guareschi Fagundes<sup>10</sup>, Maria Cristiana Alves Pereira Baltar<sup>11</sup>,  
Rodrigues Domingos Manlia<sup>12</sup>

<sup>1</sup>(Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo, Brasil)

<sup>2</sup>(IF de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Brasil)

<sup>3</sup>(Universidade Alto Vale do Rio do Peixe, Brasil)

<sup>4</sup>(Universidade do Estado do Pará, Brasil)

<sup>4\*</sup>(Universidade do Estado do Pará, Brasil)

<sup>5</sup>(Universidade Virtual do Estado de São Paulo)

<sup>6</sup>(Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil)

<sup>7</sup>(Faculdade Ielusc, Brasil)

<sup>8</sup>(Universidade Estadual do Tocantins, Brasil)

<sup>9</sup>(Universidade do Vale do Taquari, Brasil)

<sup>10</sup>(Instituto Federal Farroupilha, Brasil)

<sup>11</sup>(Fucape Business School, Brasil)

<sup>12</sup>(Instituto Superior Mutasa - Delegação de Chimoio, Moçambique)

---

### **Abstract:**

*This article, outlined as a theoretical essay on literature, presents a theoretical dialogue that addresses Active Methodologies, including gamification and the flipped classroom, in promoting pedagogical innovation. These approaches transform students from mere receivers of knowledge into active participants and builders of it, encouraging greater involvement and active participation. Furthermore, it highlights the importance of balancing student autonomy with teacher guidance, highlighting the need for ongoing training for educators to ensure effective implementation. Equity concerns in access to technology are addressed, highlighting the importance of ensuring that all students can benefit from technology-based pedagogical practices. Playfulness is presented as an essential element to make the learning process more attractive and motivating, relating these approaches to Ausubel's theory of meaningful learning. The article concludes by emphasizing the continued need to pursue pedagogical innovation as a key element in preparing students for the challenges of contemporary education and improving the quality of teaching.*

**Keywords:** *Meaningful learning; Teaching; Digital technologies.*

Date of Submission: 05-11-2023

Date of Acceptance: 15-11-2023

---

### **I. Introdução**

Na visão de Marques et al. (2021), o método de ensino tradicional limita os alunos a serem meros consumidores de conhecimento, impedindo-os de se verem como criadores de conhecimento. Nesse contexto, as metodologias ativas de ensino-aprendizagem desempenham um papel crucial ao modificar essa realidade, promovendo um maior envolvimento dos alunos.

Ao explorar as possibilidades de ensino proporcionadas pelas Metodologias Ativas, a gamificação e a sala de aula invertida emergem como duas ferramentas inovadoras que ampliam o potencial de engajamento e interação dos estudantes. Essa capacidade de inovação, interação e empoderamento dos alunos, possibilitada pelas Metodologias Ativas, se manifesta na forma como esses métodos promovem a participação dos estudantes na construção do conhecimento (SERAFIM; LOPES, 2021).

Assim, as Metodologias Ativas buscam ativamente o envolvimento dos estudantes, com as atividades em sala de aula, promovendo reflexão e autonomia. A gamificação envolve a transformação de conteúdos

didáticos em atividades gamificadas, oferecendo aos alunos a oportunidade de aprender de forma envolvente e interativa enquanto jogam (BACICH; MORAN, 2018).

Por outro lado, a sala de aula invertida é uma abordagem que incentiva os alunos a investigar os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. Isso cria um ambiente que facilita a compreensão, pois permite que os alunos explorem conceitos relacionados aos conteúdos que serão abordados posteriormente em sala de aula, tornando a aula subsequente mais significativa em termos de compreensão (SILVEIRA JUNIOR, 2020).

Nesse contexto, o estudo se baseia na seguinte questão: Quais são as potencialidades das Metodologias Ativas no contexto da inovação pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem? Assim, o objetivo deste estudo é investigar o potencial da gamificação e da sala de aula invertida no desenvolvimento de práticas pedagógicas interativas na construção do conhecimento. O provimento delineado para traçar esta investigação segue nos moldes de um ensaio teórico da literatura.

## **II. Metodologias Ativas**

Um dos aspectos proeminentes na aplicação de atividades gamificadas é o estímulo à competição, à busca por recompensas e ao enfrentamento de desafios individuais ou em equipes, o que, por sua vez, motiva a participação dos estudantes. A gamificação promove uma abordagem de aprendizagem lúdica, envolvente e atraente, tornando-se particularmente relevante em uma era em que os alunos demonstram um forte interesse por dispositivos eletrônicos. Nesse sentido, esses recursos, que às vezes são considerados perturbadores em sala de aula por desviar a atenção dos estudantes, podem agora ser utilizados de maneira eficaz como instrumentos de ensino potencialmente significativos (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

Conforme Marques et al. (2021, p. 734):

No método tradicional de ensino os alunos são impedidos de se verem como criadores de conhecimento, sendo apenas consumidores, de modo que as metodologias ativas de ensino-aprendizagem vêm mudar esta realidade proporcionando um maior envolvimento dos alunos, incentivando a autoaprendizagem e a criatividade. Nessa nova perspectiva, os alunos deixam de ser meros receptores de informações e passam a interagir tanto com o professor quanto com o restante da turma, de modo que as metodologias ativas permitem que eles vivenciem situações mais profundas de aprendizado.

Nessa perspectiva, ao incorporar jogos aos processos de ensino e aprendizagem, os professores têm a capacidade de desviar a atenção das distrações causadas pelos dispositivos móveis e, ao mesmo tempo, explorar ao máximo esses recursos, promovendo o interesse dos alunos e concentrando-se no aprendizado. No contexto da sala de aula invertida, a literatura tem revelado o potencial dessas abordagens para melhorar o engajamento dos estudantes ao permitir que eles tenham contato prévio com os conteúdos por meio de reportagens, vídeos, artigos, livros, músicas e outros recursos (MELO et al., 2020; CUNHA et al., 2021).

É importante destacar que, quanto mais compreensível o jogo pedagógico apresentar o conteúdo escolar aos estudantes, teremos maiores chances de ocorrer a aprendizagem sem as assimilações deformantes. Considerando que as assimilações deformantes podem contribuir para a construção de esquemas que se consolidarão em concepções equivocadas, ou erros conceituais. Para além do cuidado com a linguagem e os termos em relação ao conteúdo escolar a serem trabalhados no jogo, destacamos a necessidade do cuidado que também deve acontecer em relação a utilização de uma linguagem e termos apropriados para o ambiente escolar (MORAES; SOARES, 2021, p. 17).

Acredita-se que a combinação da sala de aula invertida com a gamificação pode tornar o processo de aprendizado mais envolvente e colaborativo, promovendo o desenvolvimento do pensamento crítico. Essas metodologias ativas são reflexos de uma sociedade cada vez mais imersa em recursos tecnológicos e digitais (VALENÇA, 2023).

Essa demanda impõe aos professores a necessidade de adquirir novas habilidades, essenciais para oferecer métodos de ensino que estimulem o pensamento crítico, a participação ativa e a resolução de problemas. Nesse cenário, observa-se uma evolução nas avaliações pedagógicas, que antes eram limitadas a provas classificatórias, mas que agora podem incluir jogos como instrumentos de avaliação (PEREIRA; JATOBÁ; CARVALHO, 2023).

É nessa conjuntura que entram as metodologias ativas, as quais se apresentam como método útil que pode promover essa ressignificação. Por meio de sua dinâmica e processo de aplicação, o estudante desenvolve suas competências e habilidades de forma crítica, o que contribui de maneira geral para uma sociedade transformadora e evoluída (SANTOS et al., 2022, p. 2).

Portanto, é fundamental destacar a importância de uma implementação planejada dessas ferramentas, pois cabe ao professor avaliar e alinhar essas atividades com os objetivos do currículo escolar, de forma a garantir que as metodologias ativas contribuam efetivamente para uma aprendizagem significativa. Além disso, é essencial diversificar o uso dessas ferramentas para atender aos diferentes estilos e ritmos de aprendizagem dos estudantes. Os métodos empregados na educação não devem ser padronizados, mas devem ser flexíveis para

atender às diversas necessidades dos alunos e proporcionar uma variedade de experiências de aprendizado. Assim, esses recursos podem se tornar valiosos aliados nos processos de ensino e aprendizagem, promovendo o protagonismo dos estudantes e a inovação pedagógica (SANTOS; LESSA; ARUEIRA, 2022).

### **III. Tecnologias de Ensino e Inovação Pedagógica**

No cenário atual de evolução das tecnologias na educação, é evidente que a sociedade está testemunhando a convergência entre o ensino tradicional e o ensino mediado por tecnologias. Os métodos de ensino convencionais estão sendo gradualmente substituídos por inovações tecnológicas, inserção de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e, estão se integrando cada vez mais no contexto educacional. Essas tecnologias estão revolucionando a aprendizagem, à medida que os aplicativos digitais são constantemente aprimorados para serem utilizados em sala de aula, influenciando a maneira como os professores planejam e conduzem suas aulas e incorporam recursos digitais em sua prática educativa (LIMA; ARAUJO, 2021).

De acordo com Sobrinho Junior e Mesquita (2021, p. 220):

No cenário em que a inovação é vista como relacionada às mudanças nas práticas pedagógicas em determinado contexto e sob determinado grupo, podemos indicar que a concepção de inovação não parte exclusivamente do que é novo, e sim, mesmo técnicas já implementadas sob outros contextos ou outras situações, ao serem renovadas sob gamas diferentes de cenários, podem ser tratadas como inovações. Além do que, tais inovações não representariam algo melhor ou pior do que a prática já em vigor, mas poderiam se configurar como uma nova forma de realizar a prática costumeira de determinado grupo ou contexto.

A busca por inovação pedagógica surge como um meio de aprimorar a prática docente, melhorar as práticas educacionais e introduzir novos métodos e recursos nos processos de ensino e aprendizagem. Em outras palavras, a inovação está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento de atividades que vão além do modelo tradicional, acrescentando novos valores e experiências. Portanto, a inovação tecnológica é uma ferramenta fundamental para romper com um repertório educacional massivo e monótono, abrindo caminho para novas possibilidades de aprendizado (SANTOS; ARAUJO, 2021).

O ensino se caracteriza, portanto, como uma ação que se articula a aprendizagem. Na verdade, é impossível falar de ensino desvinculado de aprendizagem. Muitas vezes ouvimos o professor afirmar que ensinou e que ‘infelizmente alguns alunos não aprenderam’. Temos que pensar se é possível uma afirmação dessa natureza. Se pensarmos o ensino como gesto de socialização – construção e reconstrução – de conhecimento e valores, temos que afirmar que ele ganha significado apenas na articulação – dialética – com o processo de aprendizagem (Rios, 2010, p. 53).

As tecnologias de ensino e aprendizagem permitem o uso de vídeos, simuladores, ferramentas colaborativas e dispositivos que promovem uma educação dinâmica e personalizada. Essas mudanças no ensino não apenas se adaptam aos diferentes ritmos de aprendizagem, mas também incentivam a expansão do ensino para novos ambientes, além das salas de aula tradicionais. Os recursos tecnológicos e digitais desempenham um papel fundamental na troca de conhecimento coletivo, por meio de reuniões e compartilhamento de trabalhos e estudos, por meio de plataformas como *Google Meet*, *Google Classroom* e *Google Drive* (CUNHA; MOURAD; JORGE, 2021).

Uma sala de aula tradicional, por exemplo, prioriza os bancos de informação e os utensílios para processamento de símbolos. O professor tradicional, em geral, faz o papel de gerenciador de tarefas. Em software educacionais do tipo tutoriais ou de exercício e prática, o computador tem um forte papel de gerenciador de tarefas, uma vez que estabelece a seqüência de tópicos a serem trabalhados e os objetivos a serem alcançados (REZENDE, 2000, p. 74).

No entanto, é importante destacar que muitos estudos apontam preocupações em relação à equidade no acesso e na democratização dos recursos tecnológicos nas escolas públicas, incluindo a falta de formação adequada dos professores para utilizar esses recursos no ambiente escolar. Nesse sentido, a integração das tecnologias na sala de aula está diretamente relacionada à inclusão dessas abordagens nos currículos das licenciaturas e ao estímulo de formações contínuas voltadas para o corpo docente. Em tempos de pandemia, diversas formações e capacitações surgiram, anunciando possibilidades a partir de lives, cursos e demais formações (ABREU et al., 2022).

### **IV. Desmistificando Intencionalidade Pedagógica e Protagonismo do Estudante**

Um dos conceitos fundamentais quando se discute o uso de Metodologias Ativas é a intencionalidade pedagógica. As discussões em torno desse conceito giram em torno da necessidade de evitar distrações ao aplicar essas metodologias. Isso implica que os professores desempenham um papel fundamental ao conectar os conteúdos do conhecimento visando aprendizado, seja na gamificação, na sala de aula invertida ou outras abordagens similares. Portanto, o planejamento assume um papel de destaque na criação de atividades que

incorporam Metodologias Ativas, pois a eficácia está diretamente ligada a uma base teórica sólida que direciona as habilidades e competências delineadas nos documentos de orientação (MARTINS, 2020).

Nesse sentido, a intencionalidade pedagógica está diretamente ligada ao planejamento e à condução prática das atividades, alinhada aos objetivos metodológicos. Isso significa que os objetivos e estratégias devem ser claramente delineados nos planos de aula ou planos de ensino, com foco no desenvolvimento dos estudantes em relação ao conteúdo (ALMEIDA; FRANZOLIN; MAIA, 2020).

O conceito de protagonismo do estudante está associado à sua participação ativa e construtiva na construção do conhecimento. Esse processo envolve a tomada de decisões, intervenções e questionamentos ao longo das aulas, como é o caso da sala de aula invertida. A intenção por trás disso é sensibilizar os estudantes para a relevância do conhecimento no contexto de suas vidas cotidianas (LUCHESE; LARA; SANTOS, 2022).

Alinhando-se a essa perspectiva, a integração de abordagens inovadoras e a superação das práticas tradicionais de ensino implicam o papel do educador como um facilitador que cria oportunidades e possibilidades para o protagonismo educativo. Nesse processo, os estudantes são encorajados e motivados a se envolver em diversas dinâmicas da sala de aula (SOUZA; SANTORO, 2019).

É importante destacar que as Metodologias Ativas oferecem benefícios evidentes no desenvolvimento da aprendizagem. No entanto, é fundamental equilibrar a autonomia do estudante nas atividades ativas com a manutenção do papel do professor como um guia e facilitador no processo de aprendizado. Isso garante que o uso dessas metodologias seja significativo e eficaz, sem diminuir a importância do educador como agente de intervenção no processo educativo (BERBEL, 2011).

### **V. Ludicidade e Aprendizagem Significativa à Guisa das Metodologias Ativas**

Os autores Lima, Cunha e Dinardi (2023) destacam o potencial da ludicidade como um meio de instigar sentimentos e experiências envolventes nos estudantes durante o processo de aprendizagem. De acordo com esses autores, a ludicidade pode ser uma ferramenta prazerosa, motivadora e significativa, contribuindo para a formação de indivíduos críticos, reflexivos e autônomos, capazes de tomar decisões conscientes e contribuir para a transformação por meio da educação.

Dessa forma, a ludicidade encontra sua aplicação nas Metodologias Ativas, afastando-se do modelo tradicional de ensino ao oferecer novos recursos atrativos, coloridos e que evocam um ambiente dinâmico na execução das atividades.

A teoria da aprendizagem significativa de Ausubel ressalta a importância de que os conteúdos abordados em sala de aula se conectem com o conhecimento prévio dos estudantes, tornando-se, portanto, significativos para eles. Envolvendo os alunos em abordagens lúdicas, a gamificação e a sala de aula invertida se destacam como recursos didáticos que ampliam o potencial da aprendizagem significativa através da inovação pedagógica (BATISTA; CARDOSO, 2020; FARIAS, 2022).

Apesar dos desafios que os educadores enfrentam ao incorporar esses recursos, os benefícios deles podem superar o ensino tradicional, que muitas vezes é considerado obsoleto e abstrato. Nesse contexto, é essencial repensar a formação de professores no século XXI e promover novas políticas educacionais que atendam às necessidades da era digital, expandindo a formação e recursos disponíveis (CUNHA et al., 2022).

### **VI. Considerações Finais**

Com base no diálogo desenvolvido neste ensaio teórico, as Metodologias Ativas, em particular a gamificação e a sala de aula invertida, surgem como ferramentas cruciais para fomentar a inovação pedagógica na educação. Estas abordagens são reconhecidas por promover uma mudança significativa no papel dos estudantes, transformando-os de meros receptores de conhecimento em construtores ativos do mesmo. Ao promover o engajamento e a participação ativa dos estudantes, essas metodologias desempenham um papel vital na redefinição do ensino tradicional.

A integração de tecnologia na educação desempenha um papel igualmente essencial na perspectiva apresentada. Recursos digitais, como vídeos, simuladores e ferramentas colaborativas, estão revolucionando o ensino, tornando-o mais dinâmico e personalizado. No entanto, é destacado que é fundamental abordar as questões de equidade no acesso às tecnologias e fornecer formação contínua aos professores, de modo a garantir uma implementação eficaz.

Neste sentido, a intencionalidade pedagógica é também ressaltada na análise apresentada. A necessidade de um planejamento cuidadoso e de uma conexão clara entre os objetivos de aprendizado e as atividades propostas é enfatizada. Além disso, o equilíbrio entre a autonomia do aluno e a orientação do professor é considerado fundamental. O protagonismo do estudante na construção do conhecimento é destacado como um fator crítico para o sucesso dessas abordagens.

O artigo apontou que a ludicidade é um elemento primordial para tornar o processo de aprendizado mais envolvente e motivador, como sublinha a análise. Além disso, relaciona a gamificação e a sala de aula

invertida à teoria da aprendizagem significativa de Ausubel, realçando como essas abordagens podem promover uma conexão mais profunda entre o conhecimento prévio dos alunos e os novos conceitos.

Finalmente, o trabalho ressalta a necessidade de fornecer formação adequada aos educadores para implementar eficazmente as Metodologias Ativas e integrar a tecnologia na sala de aula. Ademais, enfatiza a importância de abordar as preocupações relacionadas à equidade no acesso às tecnologias, garantindo que todos os alunos possam se beneficiar dessas práticas. Conclui-se destacando a busca contínua pela inovação pedagógica como um elemento-chave para melhorar a qualidade da educação e preparar os alunos para os desafios contemporâneos.

### Referências

- [1]. ABREU, Cineia Gomes De E Tal. Live: Uma Possibilidade De Formação Em Tempos De Pandemia. *Ead Em Foco*, [S. L.], V. 12, N. 3, P. E1810, 2022. DOI: <https://doi.org/10.18264/Eadf.V12i3.1810>. Disponível Em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/revista/article/view/1810>. Acesso Em: 3 Nov. 2023.
- [2]. ALMEIDA, Ester Aparecida Ely De; FRANZOLIN, Fernanda; MAIA, Roberta Assis. Intencionalidade Das Ações Pedagógicas À Desconstrução De Estereótipos De Gênero Nas Aulas De Ciências Naturais. *Ciência & Educação* (Bauria), V. 26, P. E20048, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1516-731320200048>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/J/Ciedu/A/Vzqygh7fhfxcsp9dd6nqzf/?Lang=Pt#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [3]. BACICH, Lilian; MORAN, José. (Orgs.). *Metodologias Ativas Para Uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática* [Recurso Eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2018.
- [4]. BATISTA, Leticia Alves; CARDOSO, Maykon Dhones De Oliveira. Educação Inclusiva: Desafios E Percepções Na Contemporaneidade. *Revista Educação Pública*, V. 20, N° 44, 17 De Novembro De 2020. Disponível Em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/44/educacao-inclusiva-desafios-e-percepcoes-na-contemporaneidade>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [5]. BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As Metodologias Ativas E A Promoção Da Autonomia De Estudantes. *Semina: Ciências Sociais E Humanas*, Londrina, V. 32, N. 1, P. 25-40, Jan./Jun. 2011. DOI: <https://doi.org/10.5433/1679-0383.2011v32n1p25>. Disponível Em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [6]. CUNHA, Fernando Icaro Jorge; MOURAD, Leonice Aparecida De Fátima Alves Pereira; JORGE, Wellington Junior. *Ensino Remoto Emergencial: Experiência De Docentes Em Tempos De Pandemia*. Maringá: Uniedusul, 2021.
- [7]. CUNHA, Fernando Icaro Jorge Et Al. The Importance Of Playing In The Process Of Including Special Students In The Educational Environment . *Research, Society And Development*, [S. L.], V. 10, N. 11, P. E384101120094, 2021. DOI: <https://doi.org/10.33448/Rsd-V10i11.20094>. Disponível Em: <https://rsdjournal.org/index.php/Rsd/article/view/20094>. Acesso Em: 3 Nov. 2023.
- [8]. CUNHA, Fernando Icaro Jorge Et Al. Continuing Education Of Teachers In Basic Education: A Systematic Review. *Research, Society And Development*, [S. L.], V. 11, N. 7, P. E10511729383, 2022. DOI: <https://doi.org/10.33448/Rsd-V11i7.29383>. Disponível Em: <https://rsdjournal.org/index.php/Rsd/article/view/29383>. Acesso Em: 3 Nov. 2023.
- [9]. FARIAS, Gabriela Belmont De. Contributos Da Aprendizagem Significativa De David Ausubel Para O Desenvolvimento Da Competência Em Informação. *Perspectivas Em Ciência Da Informação*, V. 27, N. 2, P. 58-76, Abr. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/39999>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/J/Pci/A/ZSNC6yjPGkG6t5kTQHC3Wxp/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [10]. LIMA, Marília Freires De; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos De. A Utilização Das Tecnologias De Informação E Comunicação Como Recurso Didático-Pedagógico No Processo De Ensino E Aprendizagem. *Revista Educação Pública*, V. 21, N. 23, 22 De Junho De 2021. Disponível Em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/23/A-utilizacao-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-como-recurso-didatico-pedagogico-no-processo-de-ensino-aprendizagem>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [11]. LIMA, Tatieli Trindade; CUNHA, Fernando Icaro Jorge; DINARDI, Ailton Jesus. Letramento Científico E A Ludicidade: Percepções De Um Grupo De Professoras De Ciências Da Natureza. *Revista Pedagógica*, Chapecó, V. 25, P. 1-28, 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.22196/Rp.V25i1.7488>. Disponível Em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/7488>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [12]. LUCHESE, Bruna Moretti; LARA, Elly Marina De Oliveira; SANTOS, Mariana Alvina Dos. (Orgs.). *Guia Prático De Introdução Às Metodologias Ativas De Aprendizagem*. Campo Grande, MS : Ed. UFMS, 2022.
- [13]. MARQUES, Humberto Rodrigues Et Al.. Inovação No Ensino: Uma Revisão Sistemática Das Metodologias Ativas De Ensino-Aprendizagem. *Avaliação: Revista Da Avaliação Da Educação Superior* (Campinas), V. 26, N. 3, P. 718-741, Set. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/J/Aval/A/C9khps4n4bngj6zkwkzvbk9z/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [14]. MARTINS, Gercimar. (Org.). *Metodologias Ativas: Métodos E Práticas Para O Século XXI*. Quirinópolis, GO: Editora IGM, 2020.
- [15]. MARQUES, Humberto Rodrigues. Et Al.. Inovação No Ensino: Uma Revisão Sistemática Das Metodologias Ativas De Ensino-Aprendizagem. *Avaliação: Revista Da Avaliação Da Educação Superior* (Campinas), V. 26, N. 3, P. 718-741, Set. 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772021000300005>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/J/Aval/A/C9khps4n4bngj6zkwkzvbk9z/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [16]. MELO, Ruth Brito De Figueiredo Et Al. Os Jogos De Celular No Ensino De Física: Relato De Uma Experiência. In: VII Congresso Nacional De Educação (VII CONEDU). Editora Realize, Maceió-AL, 2020. Disponível Em: [https://editorarealize.com.br/Editora/Anais/Conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_SA19\\_ID1109\\_27062020190827.Pdf](https://editorarealize.com.br/Editora/Anais/Conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_ID1109_27062020190827.Pdf). Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [17]. MORAES, Fernando Aparecido De; SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. Uma Proposta Para A Elaboração Do Jogo Pedagógico A Partir Da Concepção De Esquemas Conceituais. *Educação Em Revista*, V. 37, P. E25000, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-469825000>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/J/Edur/A/Mbss5zIz8nt6xbyvkqjvdx/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [18]. PEREIRA, Gisele De Oliveira Ribeiro; JATOBÁ, Alessandro; CARVALHO, Paulo Vitor. Design Thinking Na Educação: Trabalhando Com Habilidades Socioemocionais. *Revista Educação Pública*, Rio De Janeiro, V. 23, N. 38, 3 De Outubro De 2023. Disponível Em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/38/Design-Thinking-Na-Educacao-Trabalhando-Com-Habilidades-Socioemocionais>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.

- [19]. REZENDE, Flavia. As Novas Tecnologias Na Prática Pedagógica Sob A Perspectiva Construtivista. *Ensaio Pesquisa Em Educação Em Ciências (Belo Horizonte)*, V. 2, N. 1, P. 70–87, Jan. 2000. DOI: <https://doi.org/10.1590/1983-21172000020106>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/j/epc/A/Qpwpgz59xcxp9vnwnmkzc4k/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [20]. RIOS, Teresinha Azerêdo. *Compreender E Ensinar: Por Uma Docência Da Melhor Qualidade*. 8. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- [21]. SANTOS, Fernando Basílio Dos Et Al. Metodologias Ativas Como Recurso De Ensino-Aprendizagem Na Prática Pedagógica. In: VII Congresso Nacional De Educação (VII CONEDU). Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível Em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/82480>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [22]. SANTOS, Rosiane De Oliveira Da Fonseca; LESSA, Francine Guímel De Cristo; ARUEIRA, Kelly Ciane Viana Dos Santos. O Lúdico E As Metodologias Ativas, Uma Leitura Da Teoria Da Aprendizagem De Vygotsky Na Educação Infantil. *Revista Educação Pública*, Rio De Janeiro, V. 22, N. 20, 31 De Maio De 2022. Disponível Em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/20/O-Ludico-E-As-Metodologias-Ativas-Uma-Leitura-Da-Teoria-Da-Aprendizagem-De-Vygotsky-Na-Educacao-Infantil>. Acesso Em: 03. Nov 2023.
- [23]. SANTOS, Marcielio Alves Dos; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos De. Uso Das Ferramentas Pedagógicas E Tecnológicas No Contexto Das Aulas Remotas. *Revista Educação Pública*, V. 21, Nº 17, 11 De Maio De 2021. Disponível Em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/17/Uso-Das-Ferramentas-Pedagogicas-E-Tecnologicas-No-Contexto-Das-Aulas-Remotas>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [24]. SERAFIM, Marcus Vinicius Veiga; LOPES, Letícia Azambuja. Gamificação E Sala De Aula Invertida: Uma Proposta Para A Volta Ao Ensino Presencial. In: Anais Do VI Congresso Nacional De Pesquisa E Ensino Em Ciências (VI CONAPESC). Editora Realize, 2020. Disponível Em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2021/TRABALHO\\_EV161\\_MD1\\_SA101\\_ID2182\\_28092021133739.Pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conapesc/2021/TRABALHO_EV161_MD1_SA101_ID2182_28092021133739.Pdf). Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [25]. SILVA, João Batista Da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga De. Gamificação Como Estratégia De Aprendizagem Ativa No Ensino De Física. *Revista Brasileira De Ensino De Física*, V. 41, N. 4, P. E20180309, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>. Disponível Em: <https://www.scielo.br/j/rbef/A/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/#>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [26]. SILVEIRA JUNIOR, Carlos Roberto. *Sala De Aula Invertida: Por Onde Começar?* Goiás: Editora Do Instituto Federal De Goiás, 2020.
- [27]. SOBRINHO JUNIOR, João Ferreira; MESQUITA, Nyuara Araújo Da Silva. Inovação Pedagógica: Concepções Que Orbitam Este Conceito. *Reflexão E Ação*, V. 30, N. 2, P. 212-226, 30 Maio 2022. DOI: <https://doi.org/10.17058/Rea.V30i2.17159>. Disponível Em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/reflex/article/view/17159>. Acesso Em: 03 Nov. 2023.
- [28]. SOUZA, Juliana Marques Paiva De; SANTORO, Marco Antonio. *O Lúdico E As Metodologias Ativas: Possibilidades E Limites Nas Ações Pedagógicas*. Rio De Janeiro: Imperial, 2019.
- [29]. VALENÇA, Maria Aparecida Costa Assunção. *A Gamificação Da Leitura De Contos Policiais No Ensino Fundamental II*. Dissertação Apresentada Ao Programa De Pós-Graduação Em Letras, Nível De Mestrado Profissional, Profletras, Área De Concentração Em Linguagens E Letramento, Da Universidade Estadual Do Oeste Do Paraná (Unioeste), 2023. 124p. Disponível Em: [https://tede.unioeste.br/bitstream/tede/6706/5/MARIA\\_VALEN%C3%87A.2023.Pdf](https://tede.unioeste.br/bitstream/tede/6706/5/MARIA_VALEN%C3%87A.2023.Pdf). Acesso Em: 03 Nov. 2023.