

# GAMIFICAÇÃO COM NARRATIVAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

## *GAMIFICATION WITH NARRATIVES IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS*

**Joilma Francisca Silva de Araújo**

Universidade Federal do Rio Grande do Norte  
Currais Novos, RN, Brasil  
jojo.araujo123@hotmail.com  
<https://orcid.org/0009-0008-8247-407X>

**Leticia dos Santos Carvalho**

Universidade Federal do Rio grande do Norte  
Currais Novos, RN, Brasil  
leticia.carvalho@ufrn.br  
<https://orcid.org/0000-0002-6129-0326>



## RESUMO

A gamificação é uma estratégia que tem sido utilizada pelas escolas com vistas a uma participação mais efetiva dos alunos, uma vez que possui, em seu design, diversos elementos dos games, como a narrativa. O presente trabalho tem como objetivo apresentar a importância que a gamificação e sua narrativa têm para o processo de ensino-aprendizagem, tendo como base as experiências vivenciadas em uma atividade formativa, realizada com professores em formação inicial e continuada. Os resultados apontam que o uso da gamificação em sala de aula fomenta um maior engajamento e interesse dos alunos nas atividades que estejam sendo propostas, o que tem a potencialidade de contribuir para o processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação, Narrativa, Ensino-aprendizagem, Estratégia de ensino.

## ABSTRACT

Gamification is a strategy that has been used by schools with the purpose of having more effective student participation, since its design comprises several elements of games, such as the narrative. This article aims at presenting the importance that gamification and its narrative bear for the teaching-learning process, based on the experiences held during a training activity carried out with teachers in initial and continuing education. The results indicate that the use of gamification in the classroom increases student engagement and interest in the activities proposed, having the potential to contribute to the teaching-learning process.

**Keywords:** Gamification, Narrative, Teaching-learning, Teaching strategy.

## Introdução

O tema da gamificação tem surgido com cada vez mais frequência no âmbito da educação, especialmente durante a pandemia, uma vez que os professores tiveram que repensar suas aulas para o ensino remoto e adequá-las a esse novo formato. Se no ensino presencial já era árduo para os professores manterem os alunos focados em suas aprendizagens, o modelo emergencial tornou esse processo ainda mais complexo. Essa dificuldade ocorreu porque, de acordo com Souza e Miranda (2020, p. 84), "nesse novo cenário, o ensino passa a ocorrer por meio de uma plataforma virtual, com professores e estudantes sem formação e domínio das ferramentas digitais. Ademais, muitos vivem em localidades sem acesso à internet ou com conexão instável". Em outros termos, a pandemia foi um período de muitos desafios para os profissionais da educação, devido à falta de formação adequada para lidar com esse novo contexto.

Outro obstáculo que podemos levar em consideração está ligado diretamente à própria situação dos alunos no que se refere à falta de equipamento adequado para assistirem às aulas, "[...] [como] apontam 93% dos gestores escolares do Brasil, segundo a pesquisa TIC Educação 2020 (Edição Covid-19 – Metodologia Adaptada). Os dados ainda indicam que a falta de dispositivos, como computadores e celulares, e o acesso à internet nos domicílios dos alunos estão entre os desafios mais citados pelos gestores escolares (86%)" (CETIC.BR, 2021, web).

Além disso, há outras dificuldades que frequentemente são enfrentadas, tais como "a infraestrutura das casas de professores e estudantes; as tecnologias utilizadas; o acesso (ou a falta dele) dos estudantes à internet; a formação dos professores para planejar e executar atividades online." (Souza, 2020, p. 113).

A partir dessa problemática, emerge a seguinte questão: como manter os alunos engajados e interessados nas aulas remotas?

Como possibilidade de resposta, temos a gamificação, uma vez que seu *design* tem a potencialidade de estimular o aluno a ter uma participação mais ativa nas aulas. Para isso, são usadas metáforas advindas de *games*, ou seja, faz-se uso de elementos presentes em jogos, como a narrativa, níveis e desafios, para manter o aluno engajado no que está fazendo e, conseqüentemente, melhorar seu aprendizado, considerando que, de acordo com Ramos e Cruz (2021), o uso dessas metáforas de jogos digitais proporciona melhor engajamento, interesse e assimilação do que está sendo proposto.

Neste trabalho iremos tecer uma breve discussão sobre o que é gamificação e sua importância para a educação, a partir de dados oriundos de um curso de extensão universitária que serviu como *corpus* de análise para este estudo. Por fim, fazemos uma breve discussão sobre os resultados e a importância do design da gamificação e sua narrativa para o processo de ensino-aprendizagem.

## A QUEST DA GAMIFICAÇÃO

Embora seus estudos tenham começado há bastante tempo, a gamificação, nos tempos atuais, é uma área em constante expansão, uma vez que "[...] deriva diretamente da

popularização e popularidade dos *games* e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos" (Fardo, 2013, p. 02).

A partir disso, com o aumento exponencial do universo dos *games*, outras áreas, tal como a educação, começaram a pesquisar como usar e/ou se basear nos elementos dos *games* para melhorar o engajamento e aprendizado de seus participantes, bem como a estudar a forma que esse processo ocorre.

Alves e Marciel (2014) afirmam que, apesar da palavra gamificação remeter aos *games*, não se refere ao uso direto deles, pois, na verdade, faz-se uso de um design que possui alguns aspectos culturais e do *designer* dos *games*. Por isso, fazer uso da gamificação não significa colocar os alunos para jogar algo, mas sim usar elementos associados aos *games* que possibilitem, quando aplicados em outras situações, um maior engajamento de seus participantes ao que é proposto. Para isso, a gamificação conta com vários elementos, como as dinâmicas que incluem as narrativas e as mecânicas em que se pode escolher a *Quest*, que se caracteriza, no mundo dos *games*, como uma missão comum ou a principal. Dentro desse contexto de gamificação, a *Quest* foi utilizada como o desafio que os participantes deviam cumprir no final da gamificação. Em suma, devemos usar os mais variados componentes nos *games* para deixar essa metodologia mais atrativa e imersiva ao público.

Uma dessas dinâmicas é a narrativa, que se caracteriza como uma história que embasa e guia todas as ações dos participantes, sendo composta somente por missões que devem ser cumpridas ou por uma história na qual os integrantes têm o papel principal e devem passar por diversos desafios para fazer a narrativa progredir até seu fim. O uso das narrativas, de acordo com Murray (2003), se apresenta como um grande recurso para a formação de saberes, pois possibilita uma construção mais concreta dos conhecimentos.

Portanto, para exemplificar o uso da gamificação aplicado à educação e a sua potencialidade em fomentar o processo de ensino-aprendizagem, baseamos este trabalho nas experiências vivenciadas no curso de extensão "Gamificação em sala de aula" oferecido pelo Laboratório de Práticas Educativas Inovadoras e Acessíveis (LAPEIA), da Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó (FELCS), vinculado à Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN).

### **Gamificação no processo de ensino-aprendizagem**

No contexto escolar, a gamificação pode contribuir na perspectiva do docente à medida que o ajuda a enxergar outras maneiras de construir e adaptar suas metodologias, uma vez que esse profissional passa a levar mais em conta o público para o qual ele deseja aplicar sua gamificação; desse modo, o professor pode ser flexível caso seja necessário mudar algo em suas atividades ou pode simplesmente ficar atento às diversas formas de aprendizagem dos seus participantes, já que é necessário estabelecer um objetivo a ser alcançado por todos e desenhar um trajeto que deverá ser realizado até sua conclusão. Além disso, o professor deverá relacionar a apresentação de um determinado conteúdo no decorrer do percurso de elaboração ao desenvolvimento das atividades e da narrativa, visando incentivar os alunos a solucionarem o problema sozinhos.

Já para a perspectiva do aluno, a gamificação oportuniza o protagonismo e a autonomia no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que o coloca como participante ativo que deve passar por uma série de níveis e desafios para alcançar um objetivo previamente proposto a ele. Por isso, a gamificação também se pauta na metodologia ativa, caracterizando-se, segundo Bacich e Moran (2018, p. 14-15), como:

[...] uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo.

Além disso, essa metodologia ativa também modifica a forma que os professores e alunos se relacionam, pois, “[...] coloca o aluno em um papel central no processo de ensino e aprendizagem, ou seja, o discente sai de uma relação vertical, para uma horizontal, na qual o conhecimento não se restringe apenas ao professor [...]” (Dosea *et al.*, 2020, p. 139).

Além desta, outra metodologia utilizada pelo design da gamificação é a aprendizagem baseada em problemas (PBL), que pode ser caracterizada, segundo Ribeiro (2005, p. 32), como:

[...] um método de instrução caracterizado pelo uso de problemas da vida real para estimular o desenvolvimento de pensamento crítico e habilidades de solução de problemas e a aprendizagem de conceitos fundamentais da área de conhecimento em questão.

A partir disso, pode-se perceber que essa metodologia proporciona ao aluno um melhor desenvolvimento de suas capacidades de aprendizagem, pois faz uso de problemas reais para ajudá-lo a desenvolver formas de pensamento crítico. Portanto, as metodologias ativas que são usadas pela gamificação proporcionam ao aluno um melhor desempenho e desenvolvimento de suas aprendizagens, uma vez que o fazem construir e assimilar algo de forma mais concreta.

### **A nossa experiência: curso gamificação em sala de aula**

Partindo de uma metodologia qualitativa, o presente trabalho visa analisar as experiências vivenciadas no curso de extensão “Gamificação em sala de aula”, realizado no mês de agosto de 2021, no formato remoto. O curso foi ministrado por três graduandos em Letras - Língua Portuguesa e oferecido para um total de 45 docentes em formação inicial e continuada das áreas de Letras Língua Portuguesa, Inglesa e Espanhola, objetivando debater sobre o uso da gamificação em sala de aula, bem como suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

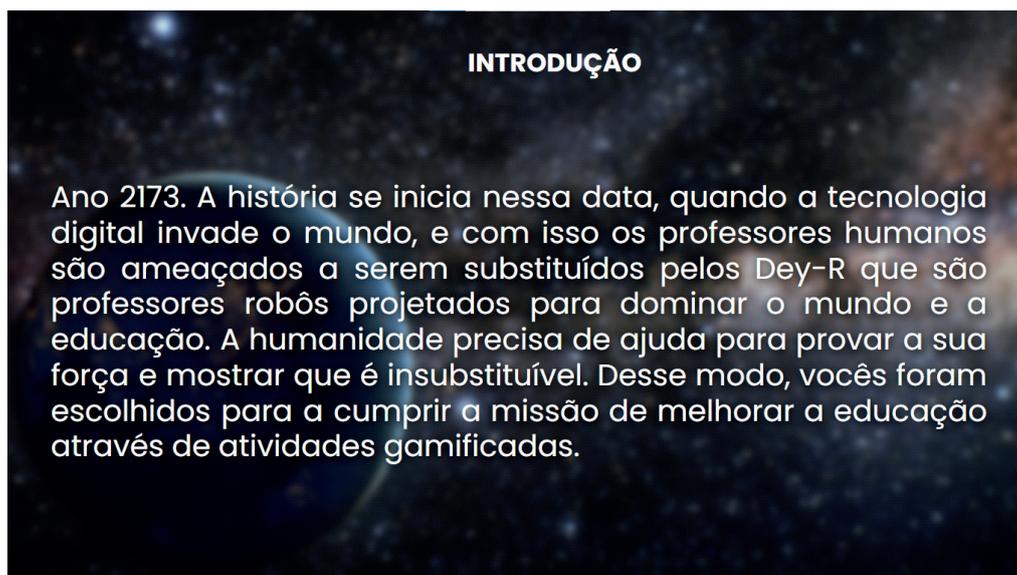
Figura 01: Imagem inicial do curso apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Pela natureza da proposta, sua realização se deu a partir de uma metodologia gamificada. Inicialmente, foi apresentada uma narrativa no estilo ficção científica, na qual foi construído um pequeno ambiente narrativo fictício e futurista que seria a base para implementar as fases e missões, em que cada dia é representado por uma fase com "missões" que, quando cumpridas, geram uma pontuação. Essa narrativa é importante para a gamificação, pois é responsável pela imersão dos participantes, dando a eles um estímulo constante para compreenderem as missões e sentirem a necessidade de concluir os desafios. Desse modo, o processo de ensino-aprendizagem torna-se muito mais interessante e estimula-se o engajamento dos integrantes.

Figura 02: Imagem da narrativa inicial do curso apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 03: Imagem com as regras do curso apresentadas no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Em seguida, foram apresentadas as regras sobre as fases, missões e premiações. Também foi avisado que, através do grupo de WhatsApp feito exclusivamente para o curso, seria entregue o *ranking* com as pontuações diárias e, ao término, quem obtivesse a maior pontuação teria o trabalho publicado no Instagram do LAPEIA, bem como receberia uma mochila digital com materiais referentes à gamificação; por fim, seriam enviados aos participantes os certificados de participação.

Figura 04: Imagem da apresentação dos participantes exposta no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

No primeiro dia, ocorreu a Fase 1: **Conhecer**, a qual foi realizada de forma síncrona pela plataforma *online* Google Meet para expor recursos que os inscritos utilizariam para a realização das atividades. Os recursos foram escolhidos por serem práticos, terem um uso simples ou porque continham um leque de funcionalidades que poderiam ser utilizadas, apreendidas e adaptadas pelos participantes.

#### Motivos para escolha de plataformas pelo curso de extensão

Recurso	Utilização	Onde encontrar
<i>PowerPoint</i>	Criação de apresentações e outros tipos de atividades visuais.	<a href="https://www.office.com/launch/powerpoint?auth=1">https://www.office.com/launch/powerpoint?auth=1</a>
<i>Kahoot!</i>	Elaboração e apresentação de um quiz.	<a href="https://kahoot.it/">https://kahoot.it/</a>
<i>Wordwall</i>	Construção de atividades diversas que podem ser aplicadas ao ensino	<a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>

Na abertura, todos os participantes tiveram primeiramente que entrar em um grupo do WhatsApp feito exclusivamente para o curso. Após a presença de todos estar confirmada de volta ao Meet, realizou-se uma dinâmica de apresentação, em que todos baixaram o aplicativo de celular Bitmoji (que pode ser acessado através da Play Store), fizeram seus avatares e os compartilharam no grupo do WhatsApp com uma breve descrição sobre si mesmo. Para a orientação dessa etapa, um pequeno tutorial foi disponibilizado no grupo, mostrando como fazer o cadastro no aplicativo, criar e confirmar a customização e compartilhar seu avatar.

Na sequência, os alunos retornaram novamente ao Google Meet, plataforma na qual foi disponibilizado um pequeno material sobre a gamificação; a fim de realizar uma discussão posterior, foi delimitado um tempo para a leitura do conteúdo. Em seguida, os ministrantes fizeram uso dos recursos que iam trabalhar com os demais e elaboraram algumas atividades, com o intuito de apresentar formas de uso a partir do design da gamificação.

Figura 05: Imagem da atividade do PowerPoint apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

No *PowerPoint*, feito como o segundo desafio da primeira fase, os ministrantes fizeram uso da “metodologia de trilha”, por meio da qual foi feito um caminho de “verdadeiro” ou “falso” com algumas perguntas sobre a gamificação baseadas no texto que os participantes leram. As respostas de todas as questões deveriam ser enviadas pelo grupo do WhatsApp para depois serem contabilizadas, valendo um total de 25 pontos.

Figura 06: Imagem da metodologia de trilha apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 07: Imagem da atividade do Wordwall apresentada no Google Meet.

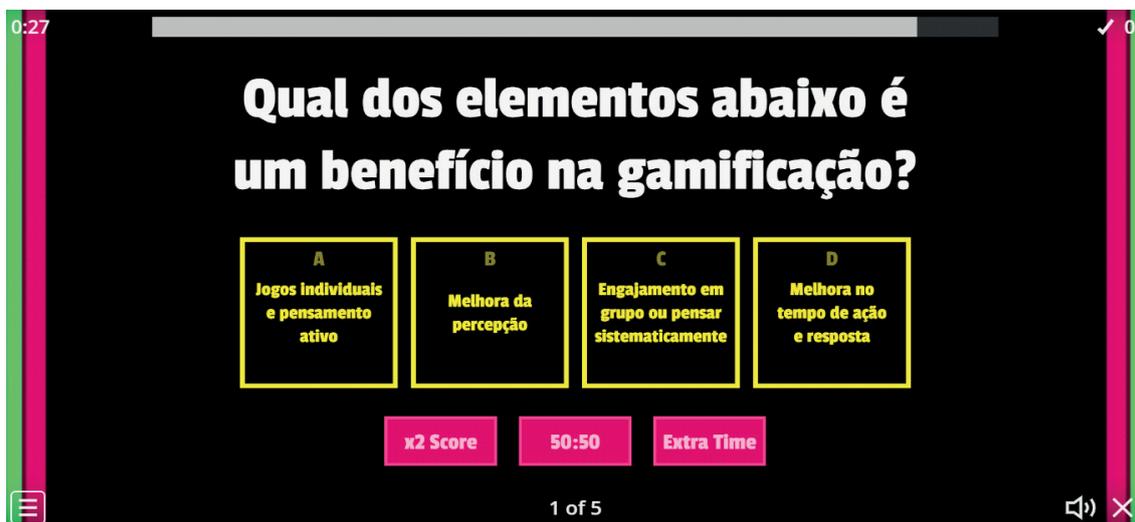


Fonte: Arquivo Pessoal.

Já no Wordwall, o terceiro desafio dessa fase foi apresentado a partir de um dos recursos gratuitos da própria plataforma, o "Questionário *show* de prêmios", que se caracteriza

como um questionário de múltipla escolha, em que foram elaboradas e respondidas cinco questões sobre os benefícios da gamificação. Após o compartilhamento do *link* e depois dos participantes o terem respondido, o questionário foi corrigido oralmente, apontando-se qual resposta era a certa e o porquê das demais estarem incorretas. Sua pontuação correspondia a 25 pontos.

Figura 08: Imagem do “Questionário show de prêmios” apresentado no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

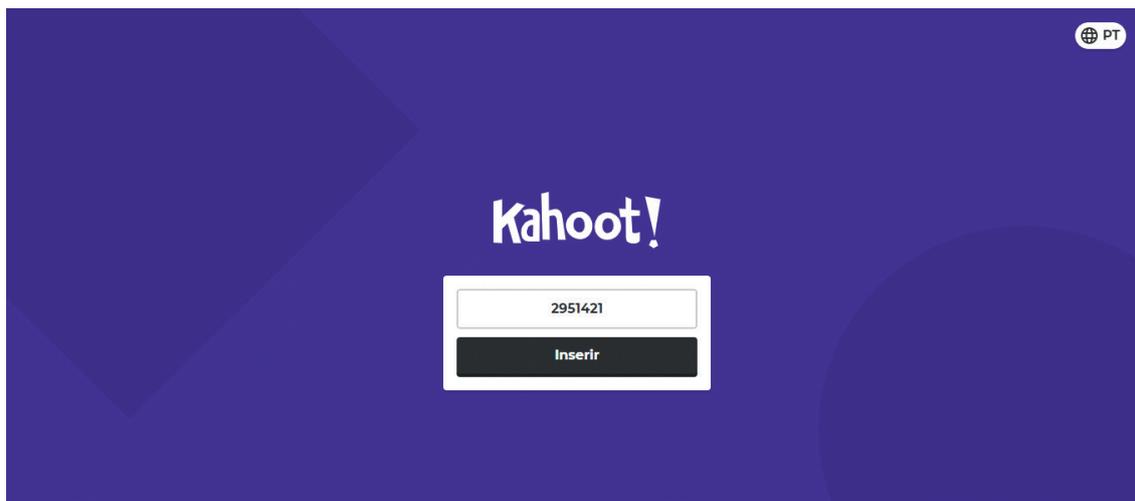
Figura 09: Imagem da atividade do Kahoot! apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Para finalizar as apresentações, o terceiro desafio foi apresentado usando o Kahoot!, por meio do qual os alunos iriam responder a um “Quiz” sobre as etapas de construção de uma gamificação. Infelizmente dois participantes não puderam responder ao quiz devido a falhas na internet; em decorrência disso, todos receberam os 25 pontos.

Figura 10: Imagem da tela de entrada do Kahoot! apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Na sequência, foram disponibilizados três *links* para as salas do Google Meet. Em cada sala, estaria um dos ministrantes, sendo eles responsáveis por apresentar, em formato de tutorial, o recurso da sala em que estavam. Os participantes ficaram livres para escolher o *link* que desejassem e entrar na sala selecionada. Todos os três espaços tinham o nome do que pretendiam apresentar e um codinome baseado no universo cultural dos *games*: Sala PowerPoint, codinome Cogumelo; Sala Kahoot!, codinome Jedi; e Sala Wordwall, codinome LOL.

Figura 11: Imagem da sala do PowerPoint apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 12: Imagem da sala do Kahoot! apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Figura 13: Imagem da sala do Wordwall apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Após os alunos escolherem qual recurso gostariam de conhecer e irem ao *link* escolhido, o responsável por cada sala fez uma apresentação introdutória sobre os usos, características de algumas configurações dessas plataformas, dificuldades e facilidades no desenvolvimento e compartilhamento das atividades.

Após o tutorial inicial, os participantes tiveram um tempo para fazer uma atividade com base no material que eles haviam lido anteriormente. A finalidade desse momento constituiu em estabelecer contato inicial com o que lhes foi apresentado, colocando assim em prática os conhecimentos adquiridos e aproveitando o tempo para testar os recursos, questionar alguns usos e esclarecer dúvidas com os ministrantes responsáveis pelo recurso que estavam utilizando.

Em seguida, os participantes retornaram à sala principal e mostraram os trabalhos que produziram. A partir disso, receberam devolutivas do grupo sobre suas produções e opinaram sobre o recurso utilizado, esclarecendo quais partes acharam mais fáceis e em quais houve uma maior dificuldade na sua realização. Após a finalização da reunião, os ministrantes se reuniram para computar os pontos conquistados pelos participantes, bem como montaram uma tabela com os resultados e a disponibilizaram no grupo do WhatsApp com uma parabenização no que diz respeito ao empenho de todos.

A fase 2, denominada **Criar**, foi realizada de forma assíncrona, tendo seu tempo destinado para os participantes criarem atividades que realmente fizessem uso da gamificação e seu design. Nesse momento foi de livre escolha o tema da atividade e, por esse motivo, a maioria dos participantes escolheu assuntos já trabalhados com os alunos em sala de aula, desse modo trabalharam sob a curadoria dos ministrantes. As dúvidas que surgissem no desenvolvimento das atividades deveriam ser enviadas através do *e-mail* ou WhatsApp, entrando em contato com algum dos ministrantes, durante esse dia, para que todos tivessem mais autonomia na elaboração. Apenas um questionamento foi feito através do *e-mail* sobre o uso de um dos recursos, o qual foi respondido em tempo real.

Por sua vez, a fase 3, intitulada **Compartilhar**, foi realizada no formato síncrono, através da plataforma *online* Google Meet, por meio da qual os participantes apresentaram suas produções gamificadas. Nessa etapa, alguns conseguiram fazer uso de uma pequena narrativa associada a uma atividade produzida com um dos recursos, como a aluna de graduação do curso de Letras - Língua Espanhola que fez uma narrativa fictícia em que os alunos iriam ao supermercado escolher alguns produtos com uma certa quantidade de dinheiro, mas, para que de fato adquirissem as mercadorias, deveriam concluir uma atividade para liberar suas compras (essa atividade de Espanhol pode ser vista na figura 14 deste artigo). Já outros optaram por fazer uma atividade gamificada mais simples. A partir de cada atividade, foi feita uma rápida discussão sobre sua construção e, em seguida, suas possibilidades de uso no contexto da sala de aula.

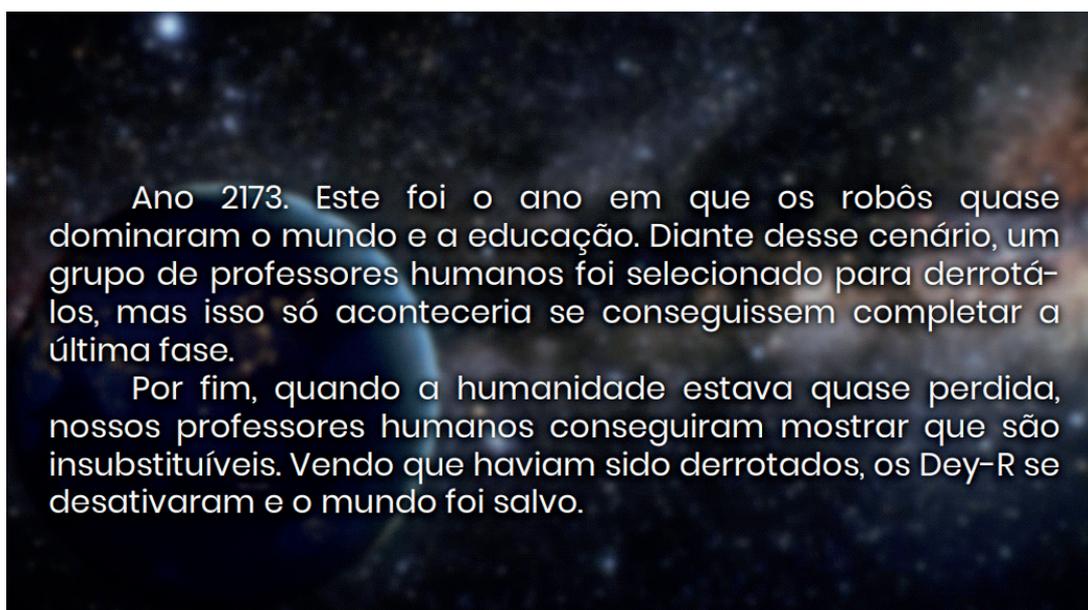
Figura 14: Imagem da atividade produzida por uma aluna de graduação do curso de Letras Língua Espanhola e apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Para finalizar esse dia, apresentamos o final da narrativa de ficção científica criada para o curso que apresenta o resultado do desafio inicial deles, isto é, usar a gamificação para apresentar um assunto, mostrando assim se os participantes conseguiram alcançar o objetivo de aprendizagem do curso e finalizando a parte imersiva da gamificação, indicando assim, o seu fim. Para terminar, agradecemos aos participantes por terem contribuído com a solução do problema.

Figura 15: Imagem do final da narrativa do curso apresentada no Google Meet.



Fonte: Arquivo Pessoal.

Após o encerramento das fases, foi enviado um e-mail para os participantes do curso com o *link* de um questionário feito no Google Forms, com o intuito de fornecer um *feedback* ao curso para verificar se a metodologia utilizada foi adequada, bem como trazer informações que foram assimiladas no decorrer das etapas. Dentre as respostas obtidas quanto aos aprendizados proporcionados pelo curso, apresentamos um recorte de dois comentários, sendo mostrados como P1 e P2 para representar os participantes.

Quando questionados sobre as principais aprendizagens no que se refere à criação de atividades gamificadas, dois participantes forneceram as seguintes respostas:

"Aprendi a usar o Wordwall, o Kahoot!, PowerPoint, principalmente o Wordwall, pois não o conhecia. E aprendi que a gamificação possibilita muito o enriquecimento da aprendizagem" P1

"O que é gamificação, que há algumas emoções envolvidas na gamificação com base na teoria de Flow<sup>1</sup>, e que deve haver um planejamento na hora de elaborar um game." P2

Com base no comentário dos participantes, percebemos que o uso da gamificação traz uma grande possibilidade de melhora no processo de ensino-aprendizagem. Isso ocorre

<sup>1</sup> Teoria tratada no material disponibilizado aos participantes.

principalmente pelo fato de o design da gamificação fazer uso de diversos elementos que prendem, estimulam, motivam e instigam o aluno a aprender.

Dentre esses elementos, alguns foram usados na criação do curso: narrativa; ambientação e enredo da narrativa; interpretação de papéis; fases/níveis; missões/desafios; pontuação; *ranking*; premiação; e uso de elementos relacionados a *games* ou a esse universo cultural.

É o uso deste design em situações reais não relacionadas aos *games* que chamamos de gamificação. Faz-se necessário que, com o uso desse design, o professor deposite mais atenção na elaboração e execução dos trabalhos, uma vez que a parte narrativa também deve ser explorada; nesse sentido, de acordo com Medeiros e Cruz (2018), "os termos mais frequentes associados à narrativa são relacionados ao potencial motivador do jogo, como 'despertar o interesse', 'aumentar o engajamento' e 'melhorar a satisfação dos participantes'" (p. 78). Desse modo, possibilita-se a construção de conteúdos ricos em detalhes, atraentes e interessantes aos discentes, provocando um melhor desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem.

### Considerações finais

A partir das atividades realizadas pelos participantes do curso, evidenciou-se a importância que o design da gamificação tem para a educação, uma vez que proporciona melhor planejamento das atividades e maior engajamento na execução delas, trazendo, assim, uma melhora no processo de ensino-aprendizagem. O referido trabalho faz-se importante pela conscientização do uso da gamificação, já que muitos a associam ao uso de *games* e não ao seu design, que pode ou não fazer uso de recursos digitais. Outro aspecto importante apresentado relaciona-se aos elementos e às dinâmicas utilizados por esse design, especialmente no que se refere à narrativa, pois muitos trabalhos discorrem sobre a gamificação, mas são poucos que apresentam como é feita uma prática gamificada; mais escassos ainda são os que ressaltam a importância da narrativa para o processo de engajamento.

A discussão aqui tecida pode arranhar a superfície para o aprofundamento de discussões profícuas no futuro. Por fim, o trabalho também apresenta a gamificação como um design facilitador da aprendizagem, uma vez que ajuda o aluno no engajamento, atenção e assimilação dos conteúdos, proporcionando melhora no processo de ensino-aprendizagem. E assim lançamos um dado. Que comecem os jogos!

### REFERÊNCIAS

Alves, F. P., & Marciel, C. A. (2014). *Gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem*. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/269995356\\_A\\_gamificacao\\_na\\_educacao\\_um\\_panorama\\_do\\_fenomeno\\_em\\_ambientes\\_virtuais\\_de\\_aprendizagem](https://www.researchgate.net/publication/269995356_A_gamificacao_na_educacao_um_panorama_do_fenomeno_em_ambientes_virtuais_de_aprendizagem).

Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso Editora.

Cetic.br. (2021). *Dificuldade dos pais para apoiar alunos e falta de acesso à Internet foram desafios para ensino remoto, aponta pesquisa TIC Educação*. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/noticia/dificuldade-dos-pais-para-apoiar-alunos-e-falta-de-acesso-a-internet-foram-desafios-para-ensino-remoto-aponta-pesquisa-tic-educacao/>>.

Dosea, G. S., Santos do Rosário, R. W., Andrade Silva, E., Reis Firmino, L., & dos Santos Oliveira, A. M. (2020). *Métodos ativos de aprendizagem no ensino online: a opinião de universitários durante a pandemia de covid-19*. *Educação*, 10(1), 137-148. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p137-148>

Fardo, M. L. (2013). Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 11(1). Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629/26409>>.

Medeiros, F., & Cruz, D. M. (2018). Narrativa e gamificação ou, com quantos pontos se faz uma boa história?. In: Santaella, L., Nesteriuk, S., & Fava, F. (org.), *Gamificação em Debate*. São Paulo: Blucher, p. 67-82.

Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.

Ramos, D. K., & Cruz, D. M. (2021). Aprendizagem com jogos digitais em tempos de pandemia. In: Pimentel, F. S. C., Francisco, D. J., & Ferreira, A. R. (org.). *Jogos digitais, tecnologias e educação: Reflexões e propostas no contexto da covid-19*. Maceió: Edufal, p. 15-24.

Ribeiro, L. R. de C. (2005). *A aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma implementação na educação em engenharia na voz dos autores (Tese de Doutorado)*. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos. <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/2353>

Souza, E. P. de. (2020). Educação em tempos de pandemia: desafios e possibilidades. *Cadernos De Ciências Sociais Aplicadas*, 17(30), p. 110-118. <https://doi.org/10.22481/ccsa.v17i30.7127>

Souza, D. G. de ., & Miranda, J. C. . (2020). Desafios da implementação do ensino remoto. *Boletim De Conjuntura (BOCA)*, 4(11), 81-89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4252805>

**DATA DE SUBMISSÃO: 02/02/2022**

**DATA DE ACEITE: 08/08/2022**