



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

MONIQUE ALESSANDRA BARAUNA SILVA

ENSINAR E APRENDER COM JOGOS

Uma jornada pela Metodologia Ativa
Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos



CORNÉLIO PROCÓPIO
2026

MONIQUE ALESSANDRA BARAUNA SILVA

**ENSINAR E APRENDER COM JOGOS: UMA JORNADA PELA
METODOLOGIA ATIVA ENSINO E APRENDIZAGEM BASEADA EM
JOGOS**

**Teaching and Learning through Games: A Professional Development
Workshop on the Active Methodology of Game-Based Teaching and
Learning**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas de Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva

Coorientador: Prof. Dr. Maurício Iwama Takano

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026



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

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina**



MONIQUE ALESSANDRA BARAUNA SILVA

**DO JOGAR AO ENSINAR COM JOGOS: COMPREENSÕES SOBRE O USO PEDAGÓGICO INTENCIONAL
DOS JOGOS CONSTRUÍDAS POR PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 13 de Agosto de 2026

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dr. Andre Luiz Przybysz, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Carina Zerbetto Segato Vendrameto, Doutorado - Secretaria de Educação do Estado do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 13/08/2026.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de nuvem de palavras gerada por ferramenta digital interativa.....	17
Figura 2 – Abertura do jogo <i>Pergaminho do Saber</i>	22
Figura 3 – Personagens do <i>Pergaminho do Saber</i>	23
Figura 4 – Representação da Fase 1 – Castelo do Saber Lúdico.....	24
Figura 5 – Representação da Fase 2 – Ilha do Saber em Ruínas.....	26
Figura 6 – Representação da Fase 3 – Vale das Forjas	28
Figura 7 – Representação da Avaliação entre Pares na Fase 3.....	30
Figura 8 – Mapa da Empatia personalizado para a oficina formativa.....	32
Figura 9 – Matriz FOFA personalizada para a oficina formativa	35

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Cronograma dos módulos da oficina.....	13
--	----

LISTA DE SIGLAS

FOFA – Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças

IA – Inteligência Artificial

MADTEA – Metodologia Ativa Design Thinking em Ensino e Aprendizagem

MAEABJ – Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos

QR Code – Quick Response Code

SADDIE – Specification, Analysis, Design, Development, Instructional and Evaluation

SUMÁRIO

1. CONVITE À JORNADA.....	7
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	9
3. METAS PARA ESTA JORNADA	11
4. CAMINHOS DA JORNADA FORMATIVA	13
4.1 Caminho 1 - Vivência: Introdução aos fundamentos	13
4.2 Caminho 2 – Criação: Do jogador ao autor	31
4.3 Caminho 3 – Formação: aplicação da oficina.....	36
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS	41
APÊNDICE A - FICHA DE CRIAÇÃO DE SERIOUS GAMES NO CANVA UTILIZANDO O MODELO SADDIE	43
APÊNDICE B - INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO POR PARES DE SERIOUS GAMES EDUCATIVOS.....	46

1. CONVITE À JORNADA

Em muitos contextos, o jogo ainda aparece na escola como um momento pontual, desvinculado do currículo, tratado como pausa ou passatempo. Quando isso ocorre, sua potência formativa se perde. O desafio, portanto, não está em simplesmente jogar, mas em articular ludicidade, planejamento, objetivos de aprendizagem, mediação docente e fundamentação teórica, transformando o ato de jogar em um caminho estruturado para a construção do conhecimento. É neste ponto que a jornada se inicia.

Este Produto Educacional é um convite a trilhar os caminhos de uma jornada. Ele se dirige ao profissional da educação que deseja ir além da rotina previsível e construir uma sala de aula em que a curiosidade, o envolvimento e o sentido do aprender sejam elementos constitutivos do processo formativo. Mais do que apresentar técnicas para o uso de jogos, este material convida a assumir uma postura investigativa e criativa, ressignificando sua prática por meio do jogo como estratégia pedagógica.

Vinculado à dissertação intitulada **“Do jogar ao ensinar com jogos: compreensões sobre o uso pedagógico intencional dos jogos construídas por profissionais da educação”**, desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, este material tem origem na oficina formativa realizada no contexto da pesquisa. A proposta, entretanto, não constitui uma reprodução literal da experiência aplicada. Trata-se de uma versão ampliada, reorganizada e didatizada, elaborada para oportunizar sua compreensão, adaptação e replicação por outros profissionais da educação.

Este material não se configura como um modelo rígido ou fechado, mas como um roteiro formativo flexível, organizado para orientar profissionais da educação na vivência, criação, avaliação e aplicação de jogos educativos e servir como portal de entrada para uma experiência formativa. A proposta convida esses profissionais a assumirem o protagonismo de sua própria transformação, resgatando sua autoria e reconhecendo-se como criadores de experiências de aprendizagem. O jogo, aqui, não é o destino, mas o mapa que pode conduzir a uma mudança: aquela que posiciona o estudante no centro do processo, movido pelo desafio, pela descoberta e pelo desejo de aprender.

É nesse cenário que a Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos (MAEABJ) atua como a bússola que orienta esta jornada. Essa perspectiva dialoga diretamente com as Metodologias Ativas, compreendidas como “estratégias pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aprendiz, contrastando com a abordagem pedagógica do ensino tradicional, centrado no professor, que transmite informação aos alunos” (Valente; Almeida; Geraldini, 2017, p. 463).

Sob essa ótica, o profissional da educação torna-se o arquiteto da experiência: aquele que cria o cenário, propõe o desafio, acompanha os percursos e incentiva o avanço dos estudantes em cada etapa da jornada. Para que esse movimento se concretize, a experiência proposta é organizada em três Caminhos, que representam fases simbólicas e formativas do percurso.

O Caminho 1 – Vivência: convida o participante a entrar no jogo e experimentar a MAEABJ na prática. É o momento de sentir, jogar, errar, tentar novamente e perceber que a ludicidade, quando planejada, pode se constituir em uma estratégia potente para o ensino e a aprendizagem.

O Caminho 2 – Criação: marca a transição da experiência para a autoria. Nessa etapa, o participante passa a planejar e desenvolver seus próprios jogos educativos, refletindo sobre objetivos de aprendizagem, mecânicas, narrativa, regras, desafios, feedbacks e sentidos pedagógicos.

Por fim, o Caminho 3 – Formação: representa a ampliação da jornada. Os jogos são testados, avaliados e aprimorados coletivamente, e o participante é preparado para multiplicar essa experiência, tornando-se formador e disseminador da MAEABJ em outros contextos.

Ao final do percurso, espera-se que o profissional compreenda que criar jogos educativos é um ato de intencionalidade, planejamento e compromisso com a aprendizagem. A oficina propõe transformar teoria em prática, ludicidade em conhecimento e criatividade docente em inovação pedagógica, mantendo sempre aberto o convite à aventura de ensinar e aprender com jogos.

2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: Oficina formativa concebida no âmbito da disciplina Metodologias Contemporâneas de Ensino, ofertada no segundo semestre de 2025 pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, vinculada à dissertação intitulada “Do jogar ao ensinar com jogos: compreensões sobre o uso pedagógico intencional dos jogos construídas por profissionais da educação”.

Formato do produto: Manual formativo, prático e aplicável, organizado como um roteiro de oficina destinado a orientar profissionais da educação na vivência, criação, avaliação e aplicação de jogos educativos com intencionalidade pedagógica.

Finalidade: Oportunizar a disseminação da MAEABJ em diferentes áreas e contextos de ensino, favorecendo reflexões sobre o uso pedagógico intencional dos jogos, a autoria docente e a criação de experiências de aprendizagem planejadas.

Público-alvo: Profissionais da educação atuantes em diferentes níveis, etapas e modalidades de ensino, bem como estudantes de cursos de licenciatura e demais interessados na utilização pedagógica dos jogos.

Categoria deste produto: Oficina formativa de profissionais da educação.

Estruturação do produto: Oficina organizada em etapas progressivas, articulando momentos síncronos, assíncronos e presenciais, por meio de três Caminhos formativos: Vivência, Criação e Formação.

Avaliação do produto: Realizada pelos participantes da oficina desenvolvida na disciplina Metodologias Contemporâneas de Ensino, por meio das atividades, dos registros, das avaliações e das reflexões produzidas ao longo do percurso formativo, bem como pela banca examinadora no contexto do Mestrado Profissional.

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial deste produto.

Divulgação: Formato digital.

Idioma: Português.

Cidade: Cornélio Procopio – Paraná.

País: Brasil.

Ano: 2026.

3. METAS PARA ESTA JORNADA

Eis as nossas metas para esta jornada pelo conhecimento em relação à Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseado em Jogos (MAEABJ).

Meta Final

Promover a formação de profissionais da educação para a compreensão, o planejamento e a aplicação pedagógica intencional de jogos educativos, por meio de uma oficina formativa fundamentada na MAEABJ, organizada em momentos de vivência, criação, avaliação e reflexão.

Metas intermediárias

Caminho 1 - Vivência: Introdução aos fundamentos

- Proporcionar aos participantes a vivência de um jogo educativo, como forma de sensibilização para a MAEABJ;
- Introduzir os fundamentos iniciais dos jogos, tais como ludicidade, regras, objetivos, narrativa e intencionalidade pedagógica;
- Favorecer a compreensão do protagonismo do estudante e da articulação entre ensino e aprendizagem por meio do jogo;
- Estimular a reflexão inicial sobre o potencial pedagógico dos jogos nos processos de ensino e aprendizagem.

Caminho 2 - Criação: Do jogador ao autor

- Aprofundar a compreensão dos participantes sobre os princípios da MAEABJ;
- Orientar os participantes na análise e adaptação de mecânicas de jogos existentes para fins educacionais;
- Possibilitar a criação de jogos educativos alinhados a objetivos de aprendizagem definidos;

- Estimular a autoria docente por meio da elaboração de propostas lúdicas, criativas e pedagogicamente intencionais;
- Promover a reflexão sobre a articulação entre objetivos de aprendizagem, elementos dos jogos, mediação docente e possibilidades de aplicação em diferentes contextos educacionais.

Caminho 3 - Formação: Aplicação da oficina

- Consolidar a compreensão dos participantes sobre a MAEABJ, articulando suas dimensões teóricas e práticas;
- Oferecer subsídios para o planejamento, a mediação e a condução de propostas formativas voltadas à criação e ao uso pedagógico de jogos educativos;
- Orientar os participantes quanto à mediação pedagógica necessária durante a aplicação de jogos em contextos educacionais;
- Possibilitar a testagem, a avaliação entre pares e o aprimoramento coletivo dos jogos educativos desenvolvidos;
- Favorecer a atuação dos participantes como profissionais capazes de adaptar, aplicar e multiplicar a proposta da oficina em diferentes contextos educacionais.

4. CAMINHOS DA JORNADA FORMATIVA

A oficina formativa apresentada neste manual foi concebida de forma modular e progressiva, possibilitando diferentes níveis de participação e aprofundamento. Os Caminhos propostos partem da vivência de um jogo educativo, avançam para a criação de jogos com intencionalidade pedagógica e culminam na socialização, avaliação e reflexão sobre possibilidades de aplicação da proposta em diferentes contextos educacionais.

Essa organização permite que o formador desenvolva a oficina de maneira integral ou realize adaptações conforme seus objetivos formativos, o tempo disponível, a modalidade de oferta e o perfil dos participantes. Embora os Caminhos possam ser reorganizados de acordo com a realidade de cada contexto, recomenda-se que a sequência Vivência, Criação e Formação seja preservada sempre que possível, pois ela favorece a passagem do participante da condição de jogador para a condição de autor e mediador de experiências pedagógicas com jogos.

Quadro 1 – Cronograma dos módulos da oficina

Caminho	Duração estimada	Modalidade
Caminho 1 – Vivência: introdução aos fundamentos	6 horas, organizadas preferencialmente em dois encontros de 3 horas	Presencial ou síncrono on-line
Caminho 2 – Criação: do jogador ao autor	8 horas, incluindo tutorial, planejamento, criação, testagem e autoavaliação do jogo.	Assíncrono/on-line
Caminho 3 – Formação: aplicação da oficina	4 horas	Presencial ou síncrono on-line

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

4.1 Caminho 1 - Vivência: Introdução aos fundamentos

“A jornada pode começar com a experiência. Antes de compreender, é preciso jogar.”

O primeiro Caminho desta jornada tem como ponto de partida a vivência. Antes de criar, adaptar ou aplicar jogos educativos, os participantes são convidados a experimentar uma proposta organizada a partir da MAEABJ. A intenção é que eles possam entrar no jogo, participar das etapas, enfrentar desafios, dialogar com os colegas e, a partir dessa experiência, refletir sobre os elementos que tornam o jogo uma estratégia pedagógica intencional.

Nesta etapa, o participante assume inicialmente o papel de jogador. Essa escolha não é apenas narrativa, mas formativa, pois permite que ele vivencie o jogo antes de analisá-lo como profissional da educação. Ao longo do percurso, são mobilizados elementos como regras, objetivos de aprendizagem, narrativa, ludicidade, desafio, colaboração, feedback e intervenção

docente. Esses elementos ajudam a compreender que o jogo, quando planejado pedagogicamente, pode favorecer experiências de aprendizagem mais participativas e significativas.

Para organizar este Caminho, recomenda-se que o formador considere a seguinte estrutura:

- **Duração estimada:** 6 horas, preferencialmente organizadas em dois encontros de 3 horas.
- **Modalidade:** presencial ou síncrona on-line.
- **Organização dos participantes:** grupos com até cinco integrantes, sendo quatro jogadores e um mediador-personagem, responsável por apresentar as orientações, acompanhar a dinâmica e favorecer as reflexões durante as etapas do jogo.
- **Materiais necessários:** computador ou notebook, acesso à internet, projetor ou tela interativa, slides de apoio, jogo “*Pergaminho do Saber*”, acesso à plataforma Canva¹, links ou QR Codes das atividades e ferramenta digital para levantamento das concepções prévias dos participantes.
- **Objetivo esperado desta etapa:** participação na vivência do jogo, identificação dos elementos que compõem uma experiência de aprendizagem baseada em jogos e reflexão inicial sobre as possibilidades e os desafios do uso pedagógico intencional dos jogos.

Preparação do formador

A realização do Caminho 1 exige uma organização prévia, especialmente porque a vivência depende de recursos digitais e da participação ativa dos grupos. Antes do encontro, o formador deve acessar o jogo *Pergaminho do Saber*, testar os links, conferir os QR Codes, verificar o funcionamento dos slides de apoio e garantir que a plataforma Canva esteja acessível.

¹ O Canva é uma ferramenta on-line de design e comunicação visual, lançada em 2013, que possibilita a criação e a publicação de diferentes materiais (Canva, 2026).



Também é importante definir, com antecedência, como os participantes acessarão o jogo. O formador pode disponibilizar o link por QR Code, por e-mail, por ambiente virtual ou por outro canal utilizado pelo grupo. Caso a oficina seja realizada presencialmente, recomenda-se verificar a qualidade da internet no local e orientar os participantes a levarem notebook, tablet ou outro dispositivo que permita a interação com o material. Em aplicações on-line, é necessário organizar previamente os grupos e combinar como será feita a comunicação entre os participantes durante a partida.

Se o público não tiver familiaridade com o Canva, o formador deve reservar um momento inicial para orientar o acesso à plataforma. Nessa orientação, é importante mostrar como realizar o login, navegar entre as páginas e utilizar os demais elementos da plataforma. Esse cuidado evita que as dificuldades técnicas atrapalhem a experiência e permite que a atenção dos participantes se volte para aquilo que mais importa: a vivência, a mediação e a reflexão sobre o uso pedagógico dos jogos.

Os slides introdutórios que acompanham este Produto Educacional podem ser utilizados pelo formador para apresentar a proposta, situar os participantes na jornada e introduzir os fundamentos iniciais da MAEABJ. Esses materiais podem ser adaptados conforme o tempo

disponível, a modalidade de aplicação e o perfil do grupo, desde que sejam preservados os princípios centrais da oficina.



Preparação conceitual dos participantes

Após a acolhida inicial e a apresentação geral da oficina, é importante situar os participantes em relação à proposta formativa que será vivenciada. Nesse momento, o formador apresenta a oficina “*Ensinar e aprender com jogos: uma jornada pela Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos*”, explicando que o percurso foi organizado para que os participantes possam vivenciar, criar, avaliar e refletir sobre jogos educativos.

Essa apresentação inicial não precisa ser longa. O objetivo é ajudar o grupo a compreender que o jogo, nesta proposta, não será tratado apenas como recurso didático, passatempo ou atividade recreativa. Ele será compreendido como uma experiência de aprendizagem planejada, articulada a objetivos, regras, desafios, mediação docente e intencionalidade pedagógica.

Também é importante criar um ambiente acolhedor, no qual os participantes se sintam à vontade para compartilhar experiências, dúvidas e percepções. Como muitos profissionais já tiveram algum contato com jogos em contextos educativos, esse momento pode favorecer a

Para realizar esta atividade, o formador pode acessar a plataforma Mentimeter por meio do link a seguir e criar uma nuvem de palavras personalizada de acordo com o público e os objetivos da formação. (<https://www.mentimeter.com/app>)

As respostas obtidas devem orientar a mediação do formador ao longo da oficina, permitindo identificar expectativas, compreensões iniciais e possíveis equívocos conceituais. Trata-se, portanto, de um momento diagnóstico, sem caráter avaliativo.

Esse mapeamento inicial é importante porque revela como os participantes compreendem, em um primeiro momento, a relação entre jogo, ensino e aprendizagem. A partir dele, torna-se possível alinhar sentidos e estabelecer uma base comum para as discussões que serão desenvolvidas ao longo da oficina.

Após esse levantamento, realiza-se uma breve contextualização das Metodologias Ativas, apresentando seus principais conceitos e princípios, a fim de situar os participantes quanto ao papel do estudante, do professor e da aprendizagem no processo formativo.

Orientação ao formador: esta contextualização pode ser realizada de forma breve, preferencialmente com apoio dos slides que acompanham este Produto Educacional. Não é necessário transformar esse momento em uma exposição teórica extensa. A intenção é apresentar aos participantes alguns princípios que ajudam a compreender a vivência do *Pergaminho do Saber* como uma experiência formativa planejada. Recomenda-se que o formador relacione essa explicação às palavras levantadas anteriormente na nuvem de palavras, retomando percepções do grupo e conduzindo a discussão para a importância da intencionalidade pedagógica, da mediação docente e do planejamento no uso dos jogos em contextos educacionais.

Inicialmente, é importante destacar que nem toda experiência, por si só, produz aprendizagem. Participar de uma atividade, utilizar um recurso diferente ou vivenciar uma dinâmica mais envolvente não garante, necessariamente, que o estudante aprenda. Como discute Dewey (1979), a experiência possui relação com a educação, mas sua qualidade é fundamental para que ela produza efeitos formativos. Desse modo, uma experiência educativa precisa ser pensada, organizada e acompanhada por finalidades pedagógicas.

Essa compreensão aproxima-se das Metodologias Ativas, que buscam ampliar a participação dos estudantes nos processos de aprendizagem. Nessas abordagens, o estudante

deixa de ocupar uma posição apenas receptiva e passa a assumir um papel mais ativo na construção do conhecimento, participando, investigando, dialogando, tomando decisões, criando e atribuindo sentido ao que aprende.

Moran (2018) destaca que aprender de forma ativa envolve participar de experiências significativas, nas quais o estudante toma decisões, resolve problemas e constrói conhecimentos a partir de situações reais ou simuladas. Nessa perspectiva, o foco desloca-se do ensino centrado apenas na exposição do professor para a aprendizagem construída nas relações que o estudante estabelece com o conhecimento, com seus pares e com o professor.

Bacich e Moran (2018) também contribuem para essa compreensão ao destacarem que as Metodologias Ativas favorecem práticas baseadas em desafios, projetos e problemas, ampliando a participação, a colaboração e a autonomia dos estudantes. Assim, a centralidade do estudante não significa apenas colocá-lo em atividade, mas criar condições para que ele pense, escolha, interaja, argumente e participe de forma mais consciente do próprio processo de aprendizagem.

No entanto, colocar o estudante em uma posição mais ativa não significa diminuir a importância do professor. Pelo contrário, quanto mais ativa se torna a participação dos estudantes, mais intencional precisa ser a atuação docente.

Nesse sentido, o professor deixa de ser compreendido apenas como transmissor de conteúdos e passa a assumir o papel de organizador de experiências de aprendizagem. Cabe a ele planejar situações, propor desafios, acompanhar percursos, realizar intervenções e criar condições para que os estudantes possam agir, refletir, errar, tentar novamente e construir conhecimentos de forma significativa.

É nesse caminho que a intencionalidade pedagógica ocupa lugar central. Uma atividade não se torna pedagógica apenas por ser lúdica, dinâmica ou envolvente. Ela se torna pedagógica quando está orientada por objetivos claros e articulada aos conteúdos, aos recursos, às estratégias e às formas de acompanhamento da aprendizagem. Libâneo (2002) contribui para essa compreensão ao afirmar que uma ação é pedagógica quando carrega uma intencionalidade orientada para objetivos explícitos.

Essa reflexão também se aplica ao uso das tecnologias digitais. Plataformas, formulários, QR Codes e ambientes virtuais podem ampliar as possibilidades de interação,

autoria e colaboração, mas não garantem aprendizagem apenas por estarem presentes na proposta. Seu potencial educativo depende da forma como são integrados ao planejamento e das finalidades pedagógicas que orientam sua utilização, conforme discutem Almeida e Valente (2011).

É nesse contexto que se insere a MAEABJ. Nesta proposta, o jogo não é compreendido como passatempo, recompensa ou atividade isolada, mas como uma experiência pedagógica planejada. Por isso, ele precisa estar articulado à ludicidade, às regras, aos objetivos de aprendizagem, à narrativa, aos desafios, ao *feedback*, à interação e à mediação docente.

A MAEABJ não está vinculada a um único autor, mas se constitui a partir de diferentes contribuições relacionadas às Metodologias Ativas, à Aprendizagem Baseada em Jogos, aos *Serious Games*, à ludicidade, à intencionalidade pedagógica e à mediação docente. Clark Abt (1970) contribuiu para essa discussão ao evidenciar o potencial dos jogos para finalidades que vão além do entretenimento. Posteriormente, os estudos relacionados ao *Game-Based Learning* e ao *Digital Game-Based Learning*, especialmente a partir das contribuições de Prensky (2001), ampliaram as reflexões sobre o uso dos jogos em contextos educacionais.

No campo educacional, a MAEABJ refere-se ao uso intencional de jogos com finalidade pedagógica, de modo a potencializar a experiência de aprendizagem. Nessa perspectiva, o jogo não aparece como um recurso solto, utilizado apenas para tornar a aula mais divertida, mas como parte do planejamento pedagógico e das intencionalidades formativas. De acordo com Cózar-Gutiérrez e Sáez-López (2016), a aprendizagem baseada em jogos envolve o uso de jogos para aprimorar a experiência de aprendizagem, mantendo equilíbrio entre o conteúdo, a dinâmica do jogo e sua aplicação em situações reais.

Na sequência, o formador pode introduzir o conceito de jogo a partir de Huizinga (2000), que o compreende como uma atividade voluntária, realizada dentro de limites específicos de tempo e espaço, regida por regras livremente aceitas, porém obrigatórias, e acompanhada por sentimentos de envolvimento, tensão e prazer. Essa discussão possibilita aos participantes reconhecerem elementos essenciais do jogo e diferenciá-lo de atividades meramente lúdicas ou recreativas.

Essa contextualização prepara os participantes para a vivência do *Pergaminho do Saber*, permitindo que o jogo seja experimentado não apenas como uma atividade divertida, mas como

uma proposta formativa que mobiliza conceitos, decisões, interações e reflexões sobre o uso pedagógico intencional dos jogos.

Reflexão sobre limites e potencialidades

Após a apresentação conceitual, é proposto um momento de reflexão coletiva sobre as potencialidades e os desafios da MAEABJ nos processos de ensino e aprendizagem, com apoio do *slide*.

Esse momento ajuda os participantes a perceberem que o uso pedagógico dos jogos envolve possibilidades, mas também exige cuidado, planejamento e mediação. Por isso, o formador pode retomar algumas ideias discutidas anteriormente e conduzir uma conversa com o grupo, considerando aspectos como engajamento, participação ativa, objetivos de aprendizagem, centralidade do estudante, intencionalidade pedagógica e adequação ao contexto educacional.

As respostas dos participantes não precisam ser encerradas com conclusões prontas. Pelo contrário, esse é um momento para abrir caminhos, acolher percepções e provocar novos olhares. As reflexões levantadas contribuem para preparar o grupo para a vivência prática que será realizada na sequência, permitindo que os participantes observem, durante o jogo, como regras, objetivos, narrativa, desafios e colaboração podem se articular em uma proposta pedagógica planejada.

Convite à jornada formativa

Após a reflexão inicial, os participantes são convidados a entrar na jornada do *Pergaminho do Saber*, em que o conhecimento se encontra simbolicamente oculto e precisa ser descoberto ao longo do percurso.

Nesse momento, o formador apresenta a narrativa do jogo, organiza os participantes em grupos e orienta o acesso ao material. Antes de iniciar a partida, recomenda-se esclarecer que a vivência não tem como objetivo apenas vencer o jogo, mas observar como seus elementos foram organizados para favorecer a aprendizagem.

Vivência do jogo *Pergaminho do Saber*

Figura 2 – Abertura do jogo *Pergaminho do Saber*



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O jogo educativo *Pergaminho do Saber* foi concebido para ser vivenciado de forma colaborativa e interativa, em formato *multiplayer*, utilizando a plataforma Canva. Sua ambientação medieval é evidenciada pelos elementos visuais presentes na tela de abertura, como castelos, pergaminhos e brasões, conforme demonstrado na Figura 2.

Para sua aplicação, recomenda-se a formação de grupos compostos preferencialmente por cinco participantes. Em cada grupo, quatro participantes assumem o papel de jogadores e um atua como mediador-personagem, responsável por acompanhar a dinâmica, apresentar as orientações necessárias e favorecer a condução da experiência. Essa organização contribui para a interação, o diálogo, a tomada de decisões e a participação ativa dos integrantes ao longo do jogo.

Ao interagir com o *Pergaminho do Saber*, os participantes entram em contato com personagens como Órion, Éldrin, Elara, Betuso e Lady Seraphina. Esses personagens contribuem para a imersão na narrativa pedagógica e ajudam a marcar as diferentes etapas da jornada, conforme ilustrado na Figura 3.

Figura 3 – Personagens do *Pergaminho do Saber*



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A vivência completa do jogo possui duração média de três horas, podendo variar conforme o ritmo dos grupos, o nível de discussão gerado pelas questões e a mediação realizada pelo formador. O jogo é estruturado em três fases diferentes, cada uma organizada a partir de uma mecânica específica e conduzida por um mediador-personagem. Esse mediador é responsável por apresentar as regras da fase, orientar os participantes, acompanhar a dinâmica proposta e contribuir para que as reflexões pedagógicas sejam mobilizadas durante a vivência.

É importante salientar que o *Pergaminho do Saber* foi intencionalmente desenvolvido como um jogo introdutório. Nesse sentido, alguns desafios podem ser percebidos como simples em um primeiro momento. Essa característica não representa uma fragilidade do jogo, mas uma escolha pedagógica consciente, uma vez que o objetivo central dessa vivência é sensibilizar os participantes e construir uma base conceitual comum sobre a MAEABJ. A proposta não é avaliar desempenho ou exigir complexidade conceitual avançada, mas possibilitar a compreensão dos elementos essenciais que caracterizam um jogo educativo com intencionalidade pedagógica.

Por se tratar de um jogo *multiplayer* desenvolvido no Canva, é fundamental que todos os participantes tenham acesso prévio à plataforma. Antes da vivência, o formador deve criar uma cópia do arquivo para cada grupo e compartilhar o respectivo link com permissão de edição. Caso o público da oficina não possua familiaridade com a ferramenta, recomenda-se

reservar um momento inicial para orientar o acesso e a navegação básica. Nesse momento, é necessário garantir que todos realizem o login, seja por meio de conta pessoal ou institucional, e compreendam os comandos essenciais para a participação no jogo.

Entre os comandos básicos, recomenda-se orientar os participantes quanto à navegação entre as páginas do projeto, ao uso do zoom para melhor visualização do tabuleiro, à seleção e movimentação de elementos, à identificação de botões interativos e à abertura de links e QR Codes inseridos no material. Essa breve familiarização contribui para que as dificuldades técnicas não interfiram na experiência lúdica e pedagógica proposta.

Após a organização dos grupos e a verificação do acesso ao Canva, inicia-se o jogo propriamente dito. A narrativa que contextualiza a proposta do *Pergaminho do Saber* deve ser apresentada antes do início da Fase 1. Essa apresentação pode ocorrer de duas formas, a critério do formador: por meio da leitura coletiva da narrativa, conduzida pelo próprio formador, ou da leitura realizada pelos grupos diretamente no ambiente do jogo.

Independentemente da estratégia adotada, esse momento é essencial para situar simbolicamente os participantes na jornada proposta, favorecendo a imersão e o engajamento com a experiência. Concluída a apresentação da narrativa, dá-se início à Fase 1 do jogo, utilizando a plataforma Canva em modo de edição.

- Fase 1 – Castelo do Saber Lúdico

Figura 4 – Representação da Fase 1 – Castelo do Saber Lúdico
Castelo dos Fundamentos Metodológicos - Fase 1



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A Fase 1, denominada *Castelo do Saber Lúdico*, tem como objetivo introduzir conceitos fundamentais relacionados aos jogos e à sua aplicação pedagógica. Essa etapa é conduzida pela personagem Lady Seraphina, Guardiã do Pergaminho, que atua como mediadora da fase. Cabe a ela apresentar a narrativa inicial, ler as regras, acompanhar a participação dos jogadores, conferir as respostas e garantir que a dinâmica aconteça de forma justa e formativa.

Nessa fase, o acesso ao Pergaminho é exclusivo da mediadora, reforçando seu papel de condução pedagógica. Por isso, antes de iniciar a partida, é importante que o formador oriente quem assumirá essa função, garantindo que a mediadora compreenda as regras e saiba como acessar as respostas e as perguntas de prática pedagógica.

A dinâmica principal da fase é baseada na conquista de territórios. Para isso, cada jogador, em sua vez, escolhe um território ainda livre no tabuleiro e acessa a pergunta correspondente por meio de um *QR Code*. As questões apresentam alternativas e devem ser lidas pelo jogador, que compartilha sua resposta em voz alta com o grupo. Em seguida, a mediadora realiza a conferência da resposta.

Quando o participante acerta a pergunta, o território é conquistado imediatamente e marcado com o seu brasão, representando visualmente seu avanço no tabuleiro. Caso a resposta esteja incorreta, a mediadora apresenta a alternativa correta ao grupo, reforçando o caráter formativo da atividade. Nessa situação, o território não é conquistado naquele momento, mas é marcado com uma chave da cor do jogador, indicando a possibilidade de retomada futura.

As chaves introduzem um segundo momento de reflexão dentro da mesma fase. Na próxima rodada do jogador que possui a chave, ele poderá tentar conquistar o território respondendo a uma Pergunta de Prática Pedagógica, localizada no Pergaminho da mediadora. Diferentemente das questões conceituais iniciais, essas perguntas exigem reflexão, argumentação e relação com situações de ensino e aprendizagem.

A resposta à pergunta de prática pedagógica deve ser avaliada coletivamente pelo grupo. Para que o território seja conquistado, é necessário que a maioria dos participantes considere a resposta coerente. Caso a resposta não seja considerada satisfatória, o jogador permanece sem conquistar o território, que poderá ser retomado em outro momento, conforme a dinâmica do jogo.

Durante a fase, os jogadores também podem encontrar cartas especiais, identificadas pela cor dourada. Essas cartas apresentam instruções adicionais que interferem na dinâmica do jogo, podendo propor desafios diferenciados ou ações estratégicas que impactam a rodada. Ao surgir uma carta especial, a mediadora deve orientar o grupo a seguir exatamente a instrução apresentada, garantindo que todos compreendam seu efeito na partida.

A Fase 1 se encerra quando todos os territórios do tabuleiro forem conquistados. Ao final, a mediadora realiza a contagem dos territórios pertencentes a cada jogador. Vence a fase aquele que obtiver o maior número de territórios conquistados. Em caso de empate, cada chave ainda presente no tabuleiro corresponde à perda de um território na contagem final. Essa regra incentiva não apenas a conquista dos espaços, mas também a qualidade das respostas e das reflexões apresentadas ao longo da fase.

- Fase 2 – Ilha do Saber em Ruínas

Figura 5 – Representação da Fase 2 – Ilha do Saber em Ruínas



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Na segunda fase do jogo, denominada *Ilha do Saber em Ruínas*, os participantes enfrentam um desafio cooperativo conduzido por Éldrin, o Guardião das Aplicações. Diferentemente da primeira fase, em que cada jogador atuava de forma individual na conquista dos territórios, nesta etapa todos precisam trabalhar juntos para alcançar o hexágono central, que simboliza a caverna do conhecimento, antes que a ilha desmorone.

O objetivo principal da fase é que todos os viajantes sobrevivam e avancem em conjunto, reforçando a importância da colaboração, do planejamento coletivo e da reflexão compartilhada sobre as aplicações pedagógicas dos conceitos estudados.

Cada jogador inicia a fase escolhendo uma casa na borda externa da ilha, seguindo a ordem definida na fase anterior. Antes do início da rodada, Éldrin apresenta a dinâmica da fase e esclarece que não atua como adversário dos participantes, mas como mediador responsável por organizar os desafios, apresentar as perguntas, orientar as decisões do grupo e garantir o cumprimento das regras.

As perguntas da fase podem ser acessadas por meio do formulário indicado no jogo. A cada rodada, o mediador realiza a leitura de uma pergunta e os viajantes discutem coletivamente a resposta. Após a conversa, o grupo apresenta uma única resposta, decidida em conjunto.

Quando a resposta está correta, Éldrin permite que um jogador, escolhido pelo grupo, avance para um hexágono vizinho em direção ao centro da ilha. Quando a resposta está incorreta, a ilha perde parte de sua estabilidade, e Éldrin remove um hexágono do tabuleiro, preservando o hexágono central. Esse espaço passa a representar uma área destruída e não poderá mais ser ocupado pelos participantes.

Caso um jogador esteja sobre o hexágono removido, ele deve se deslocar imediatamente para um hexágono vizinho livre. Se não houver nenhum hexágono disponível ao redor, o jogador é eliminado da fase. Se o hexágono para o qual o grupo deseja se mover já estiver ocupado, o jogador deverá escolher outro hexágono vizinho livre. Essa dinâmica exige atenção, diálogo e planejamento estratégico entre os participantes, pois cada decisão pode favorecer ou dificultar o avanço coletivo.

Alguns hexágonos apresentam símbolos mágicos, que representam terrenos especiais. Quando um viajante para em um desses terrenos, ele deve relacionar a pergunta anterior a uma aplicação prática ou metodológica real. Se a resposta for considerada coerente pelo grupo e pelo mediador, dois jogadores escolhidos coletivamente podem avançar um hexágono cada. O efeito dos terrenos especiais pode ser utilizado apenas uma vez por rodada, evitando o acúmulo de vantagens e mantendo o equilíbrio da fase.

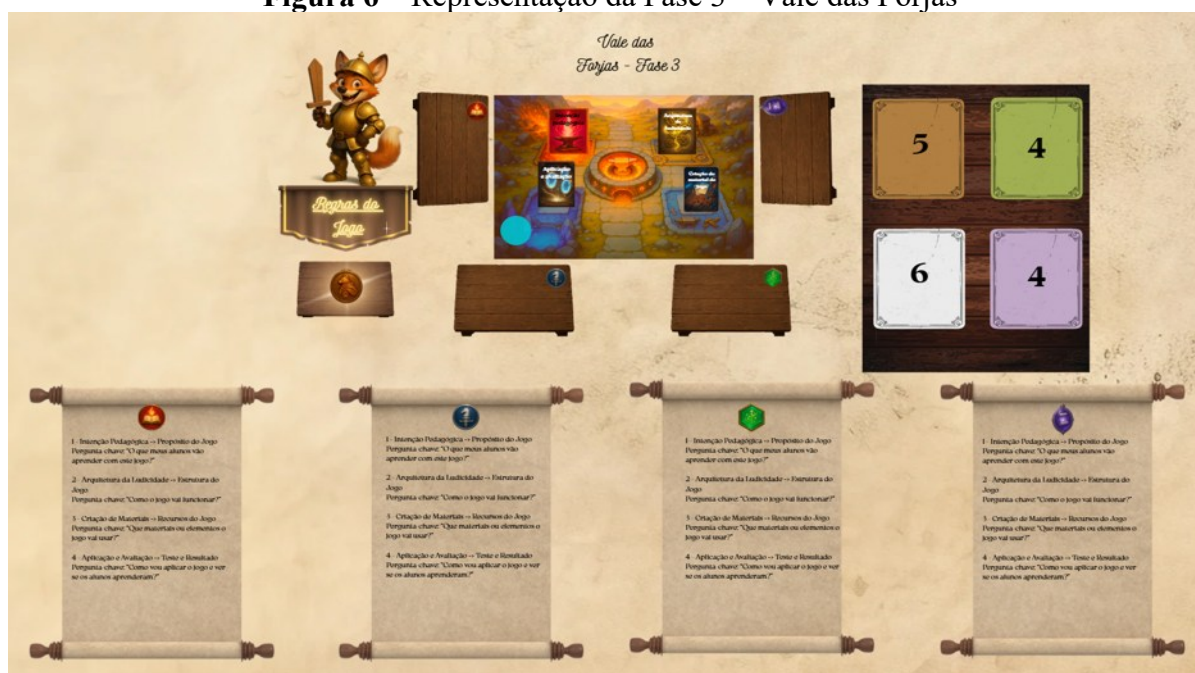
Para ampliar o desafio da vivência, Éldrin também pode remover um hexágono adicional a cada duas rodadas completas, simulando a instabilidade da ilha. Essa regra contribui para criar

tensão na dinâmica e exige que os participantes planejem seus movimentos com mais cuidado, sem a necessidade de alterar a estrutura do jogo.

A fase termina quando todos os quatro viajantes alcançam o hexágono central, concluindo o desafio de forma cooperativa. Caso não exista mais caminho disponível até o centro da ilha ou todos os viajantes sejam eliminados, considera-se que o grupo não conseguiu superar o desafio naquele momento.

- Fase 3 – Vale das Forjas

Figura 6 – Representação da Fase 3 – Vale das Forjas



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Na terceira fase, denominada *Vale das Forjas*, os participantes são convidados a dar um primeiro passo na criação de um jogo educativo. Depois de vivenciarem desafios conceituais e cooperativos nas fases anteriores, os viajantes chegam ao momento da forja, em que precisam transformar as aprendizagens construídas ao longo da jornada em uma proposta inicial de jogo.

Essa etapa é conduzida por Betuso, o Guardiã da Lógica, responsável por apresentar as orientações da fase, organizar o tempo de criação e acompanhar os participantes durante o preenchimento do painel de criação. O objetivo não é desenvolver um jogo completo e finalizado, mas possibilitar uma experiência inicial de autoria, em que cada participante possa pensar nos elementos essenciais de um jogo educativo com intencionalidade pedagógica.

Cada participante inicia a fase com a pontuação acumulada nas etapas anteriores. Essa pontuação pode ser utilizada para adquirir cartões-dica, apresentados por Betuso no início da fase. Esses cartões funcionam como apoios dentro da narrativa do jogo, oferecendo pistas e provocações que podem auxiliar os participantes na organização de suas ideias.

No entanto, é importante destacar que os cartões-dica não constituem o eixo obrigatório da criação. A elaboração do jogo é orientada principalmente pelo painel de criação, pelas discussões realizadas ao longo da vivência e pelos elementos da MAEABJ mobilizados durante a oficina. Assim, os cartões podem contribuir para o processo, mas não substituem a autoria dos participantes nem determinam, sozinhos, a estrutura do jogo a ser criado.

O *Vale das Forjas* é organizado em quatro rodadas, sendo cada uma delas correspondente a uma etapa da criação do jogo. No início de cada rodada, Betuso lê as instruções e explica o que deverá ser elaborado. Em seguida, os participantes registram suas ideias no painel de criação, considerando os elementos solicitados naquela etapa.

Cada rodada possui tempo estimado de cinco minutos. Ao final do tempo, Betuso anuncia o encerramento da etapa e inicia a próxima rodada, reiniciando o cronômetro. Ao todo, a fase prevê aproximadamente vinte minutos de criação. Esse tempo reduzido é intencional, pois a proposta é estimular uma prototipagem rápida, favorecendo que os participantes organizem ideias iniciais e percebam os desafios envolvidos na criação de um jogo educativo.

Quando um participante conclui todas as etapas do seu jogo, deve sinalizar o fim da produção posicionando o martelo sobre a mesa, no próprio ambiente do Canva. Ao perceber essa sinalização, Betuso anuncia o encerramento da criação, e todos os participantes devem interromper a produção, mesmo que ainda não tenham finalizado completamente sua proposta. Essa dinâmica contribui para organizar o tempo da fase e reforça o clima narrativo do *Vale das Forjas*, em que cada viajante precisa forjar seu jogo dentro do tempo disponível.

Após o encerramento da criação, cada participante apresenta brevemente seu jogo ao grupo, explicando as decisões tomadas nas quatro etapas e indicando como os elementos trabalhados foram incorporados à proposta. Nesse momento, é importante que a apresentação seja objetiva, destacando o tema do jogo, o público-alvo, o objetivo de aprendizagem, a mecânica principal e a forma como o jogo poderia ser utilizado em um contexto educacional.

A avaliação é realizada pelos próprios pares, sem possibilidade de voto no próprio jogo, conforme demonstrado na Figura 7. Para orientar esse momento, podem ser considerados critérios como clareza da proposta, criatividade, coerência entre objetivo de aprendizagem e dinâmica do jogo, possibilidade de aplicação no contexto educacional e presença de elementos que favoreçam a participação ativa dos estudantes.

Figura 7 – Representação da Avaliação entre Pares na Fase 3

The figure displays four identical voting cards arranged in a 2x2 grid. Each card is designed for evaluating a specific game. The cards are as follows:

- Top Left Card (Orange Header):** Titled "Validando a resposta da Elara". It contains three voting buttons: "Satisfatória", "Razoável", and "Insatisfatória". The footer text reads: "Your Canva profile name will be shared | 0 votes".
- Top Right Card (Dark Blue Header):** Titled "Validando a resposta de Órion". It contains three voting buttons: "Satisfatória", "Razoável", and "Insatisfatória". The footer text reads: "Your Canva profile name will be shared | 0 votes".
- Bottom Left Card (Purple Header):** Titled "Validando a resposta de Lady Seraphina". It contains three voting buttons: "Satisfatória", "Razoável", and "Insatisfatória". The footer text reads: "Your Canva profile name will be shared | 0 votes".
- Bottom Right Card (Green Header):** Titled "Validando a resposta de Eldrin". It contains three voting buttons: "Satisfatória", "Razoável", and "Insatisfatória". The footer text reads: "Your Canva profile name will be shared | 0 votes".

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Essa dinâmica final permite que os participantes consolidem conceitos, reflitam sobre suas escolhas e experimentem, ainda que de forma inicial, a aplicação prática da MAEABJ. Ao criar, apresentar e avaliar propostas, os participantes deixam de ocupar apenas o lugar de jogadores e começam a assumir o papel de autores de experiências pedagógicas.

Quando o jogo termina, o formador retoma os principais conceitos que surgiram durante a partida, esclarece dúvidas e conversa com os participantes sobre como a MAEABJ pode ser aplicada na prática. Esse é um momento importante de fechamento, pois permite que o grupo perceba como elementos como ludicidade, regras, objetivos, narrativa, desafio, feedback, autoria, participação ativa e intencionalidade pedagógica se conectam à aprendizagem.

Essa retomada também prepara os participantes para o Caminho 2, no qual a criação de jogos educativos será desenvolvida com mais tempo, planejamento e aprofundamento. Assim,

a Fase 3 funciona como uma primeira experiência de autoria, abrindo caminho para que os participantes avancem do lugar de jogadores para o lugar de criadores de propostas pedagógicas com jogos.

4.2 Caminho 2 – Criação: Do jogador ao autor

“Quando a experiência se transforma em intenção pedagógica, pode nascer um jogo com propósito.”

Escolha do tema

Antes de iniciar o Caminho 2, recomenda-se que os participantes tenham vivenciado o Caminho 1, especialmente o jogo *Pergaminho do Saber*, pois essa experiência possibilita o contato inicial com os conceitos da MAEABJ. A partir dessa vivência, os participantes passam a ter uma base comum para avançar na criação de seus próprios jogos educativos.

Nesse Caminho, os participantes deixam de ocupar apenas o lugar de jogadores e passam a assumir o papel de criadores. A proposta é que os conceitos vivenciados anteriormente sejam transformados em experiências lúdicas planejadas, com objetivos de aprendizagem definidos, intencionalidade pedagógica e atenção à centralidade do estudante no processo.

Para esta etapa, o formador deve disponibilizar aos participantes os materiais necessários para o desenvolvimento da proposta. São eles: computador ou notebook com acesso à internet, conta ativa no Canva, protocolo de criação baseado no modelo SADDIE e tutorial em vídeo para orientar a construção do jogo. Esses recursos servem como apoio para que os participantes consigam organizar suas ideias e transformar o conteúdo escolhido em uma proposta de jogo educativo. (<https://youtu.be/sgi84VG6jx0>)

A escolha do tema é o primeiro passo da criação. Para orientar esse momento, os participantes utilizam o Mapa da Empatia, ferramenta vinculada à Metodologia Ativa Design Thinking em Ensino e Aprendizagem (MADTEA). Essa estratégia contribui para que o jogo não seja pensado apenas a partir do conteúdo, mas também a partir do estudante que irá vivenciá-lo.

Por meio do Mapa da Empatia, os participantes são convidados a olhar para o estudante em sua realidade, considerando suas percepções, dificuldades, emoções, necessidades e formas de se relacionar com o conteúdo escolhido. Esse cuidado é importante para que a criação do

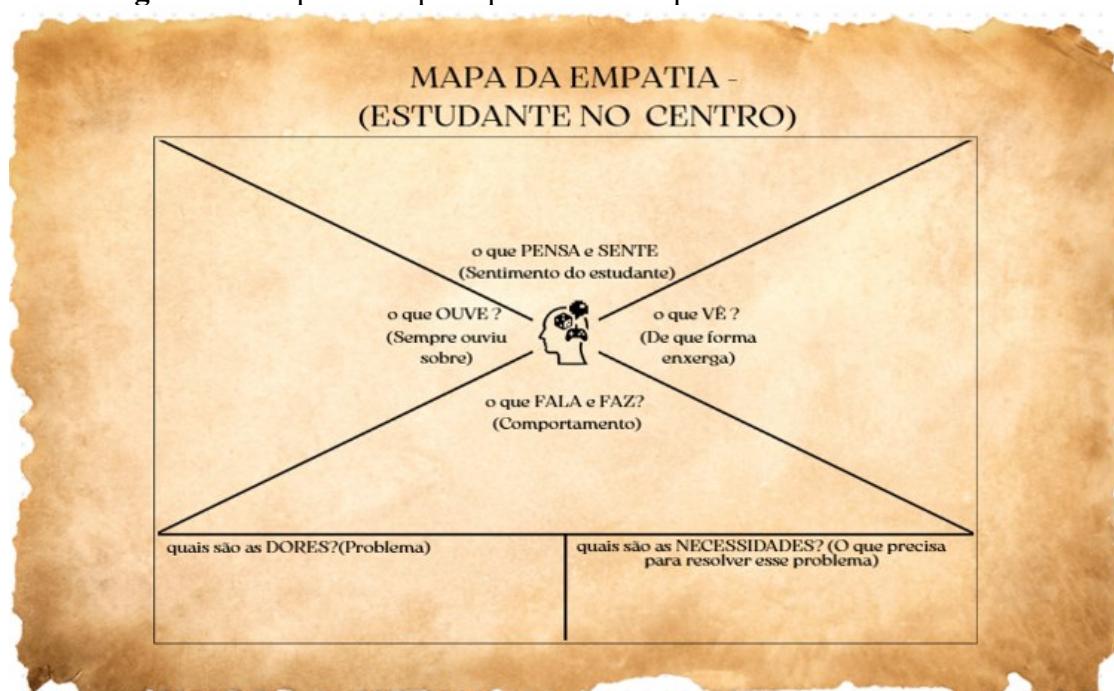
jogo esteja articulada ao contexto educacional e às experiências dos sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem.

O Mapa da Empatia deve contemplar os seguintes aspectos:

- **O que o estudante pensa e sente:** emoções, motivações, dificuldades e frustrações relacionadas ao conteúdo;
- **O que ele ouve:** comentários de professores, colegas e familiares, bem como a forma como o conteúdo costuma ser apresentado nas aulas;
- **O que ele fala e faz:** comportamentos, atitudes, participação e estratégias habituais de estudo;
- **O que ele vê:** materiais didáticos, representações visuais do conteúdo, recursos utilizados nas aulas e elementos presentes no contexto escolar.

Após o preenchimento do Mapa da Empatia, os participantes devem analisar as informações registradas e definir o tema do jogo. Essa escolha precisa considerar não apenas o conteúdo curricular, mas também as necessidades de aprendizagem identificadas, o perfil dos estudantes e as possibilidades de tornar a experiência mais participativa, significativa e intencional.

Figura 8 – Mapa da Empatia personalizado para a oficina formativa



Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Tutorial e estruturação do jogo no Canva

Após a definição do tema, os participantes assistem ao tutorial em vídeo disponibilizado pelo formador, no qual são apresentadas orientações para a utilização do Canva na construção do jogo educativo. Esse material tem a finalidade de apoiar os participantes na transformação das ideias iniciais em uma proposta concreta, mostrando recursos da plataforma e indicando possibilidades de organização visual, interativa e pedagógica do jogo.

Nessa etapa, o tutorial não deve ser compreendido apenas como uma orientação técnica sobre o uso do Canva, mas como um apoio ao processo de criação. A intenção é que os participantes consigam relacionar o conteúdo escolhido, o perfil dos estudantes, os objetivos de aprendizagem e os elementos do jogo, organizando a proposta de forma planejada e pedagogicamente intencional.

Para orientar esse planejamento, utiliza-se o modelo SADDIE, proposto por Zapašek e Rugelj (2014) a partir da adaptação do modelo instrucional tradicional ao contexto dos *Serious Games*. A sigla SADDIE representa as etapas de *Specification* (Especificação), *Analysis* (Análise), *Design* (Desenho), *Development* (Desenvolvimento), *Instructional* (Instrução) e *Evaluation* (Avaliação). Essa estrutura contribui para que a criação do jogo não aconteça de forma aleatória, mas seja organizada a partir de objetivos claros, alinhamento com o conteúdo e intencionalidade pedagógica.

Cada etapa do SADDIE auxilia os participantes a pensarem em um aspecto importante da criação. A especificação permite definir o conteúdo, a temática e a ambientação do jogo; a análise direciona o olhar para o público-alvo e os objetivos de aprendizagem; o desenho orienta a organização das mecânicas, regras e narrativa; o desenvolvimento envolve a construção dos elementos do jogo; a instrução indica como a proposta poderá ser implementada em sala de aula; e a avaliação possibilita verificar se os objetivos foram atingidos e quais ajustes podem ser realizados.

Após assistir ao tutorial, os participantes passam ao registro e à organização das ideias do jogo. Para isso, é disponibilizado um modelo de protocolo, que funciona como guia para o planejamento da proposta a partir do SADDIE. Nesse material, os participantes registram informações como tema, público-alvo, objetivos de aprendizagem, mecânica, regras, fases do jogo, recursos visuais, formas de mediação e possibilidades de avaliação.

O modelo completo do protocolo está disponível no Apêndice A, permitindo que cada participante organize suas decisões antes de iniciar a construção do jogo no Canva. Essa etapa é importante porque ajuda a garantir que o jogo tenha propósito pedagógico, clareza em sua estrutura e coerência entre conteúdo, dinâmica e aprendizagem.

Com o protocolo organizado, os participantes iniciam a construção do jogo educativo no Canva, utilizando os recursos da plataforma para criar telas, tabuleiros, cartas, desafios, botões, links, QR Codes ou outros elementos necessários à proposta. Nesse momento, é importante que o formador oriente os participantes a retomarem constantemente o planejamento realizado, evitando que a criação fique centrada apenas na aparência visual do jogo.

Ao concluir a construção do próprio jogo educativo, os participantes passam para a etapa de teste interno, na qual avaliam o funcionamento de suas criações. Cada grupo joga o seu próprio jogo, aplicando as regras, desafios e mecânicas planejadas previamente. Esse momento é essencial para que possam perceber se os objetivos de aprendizagem foram contemplados, se as regras estão claras, se as mecânicas funcionam e se as ações propostas favorecem engajamento, participação e reflexão.

Em seguida, cada grupo utiliza a Matriz FOFA, composta por Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças, como ferramenta de análise crítica do jogo desenvolvido. Inserida no contexto da MADTEA, essa matriz permite organizar a reflexão de maneira estruturada. As forças correspondem aos elementos que se mostraram funcionais e coerentes com a intencionalidade pedagógica; as fraquezas indicam aspectos internos que podem ser ajustados ou reformulados; as oportunidades representam possibilidades de ampliação, adaptação ou aplicação em outros contextos; e as ameaças correspondem a fatores externos que não dependem diretamente do grupo, mas que precisam ser considerados para minimizar possíveis impactos durante a aplicação do jogo em sala de aula.

Essa etapa de teste e análise é fundamental para que os participantes compreendam que criar um jogo educativo não se resume a elaborar uma proposta visualmente atrativa. É necessário testar, avaliar, ajustar e refletir sobre sua aplicabilidade, considerando os estudantes, os objetivos de aprendizagem e o contexto de uso da proposta.

Figura 9 – Matriz FOFA personalizada para a oficina formativa

	FATORES INTERNOS	FATORES EXTERNOS
PONTOS FORTES	F	O
PONTOS FRACOS	F	A

Fonte: Elaborado pela autora (2026).

Conforme Rezende (2025, p. 47), o Design Thinking é caracterizado como uma Metodologia Ativa que permite a participação efetiva dos professores na construção e adaptação de soluções pedagógicas, promovendo empatia, colaboração e criatividade. Nesse sentido, a autora destaca a importância de ferramentas como a Matriz FOFA para a análise crítica e o aprimoramento de experiências de aprendizagem: “O Design Thinking coloca o profissional da educação em posição de co-criador, permitindo que suas decisões reflitam as necessidades dos estudantes e as possibilidades de melhoria contínua das práticas educativas” (REZENDE, 2025, p. 47).

A partir dessa compreensão, o uso da Matriz FOFA contribui para que os grupos olhem para o jogo criado com mais atenção, não apenas para identificar o que ficou bom, mas também para reconhecer o que ainda pode ser ajustado. Assim, a análise não deve ser entendida como uma etapa de julgamento da proposta, mas como um momento de cuidado, revisão e aprimoramento do jogo educativo.

Dessa forma, a Matriz FOFA auxilia os participantes a compreenderem que a criação de um jogo educativo não se encerra quando o material fica pronto no Canva. Pelo contrário, depois da criação, é necessário testar, observar, ajustar e pensar em estratégias para que a proposta possa ser aplicada com mais clareza, intencionalidade e coerência pedagógica.

Ao final dessa etapa, os participantes terão testado o próprio jogo, refletido sobre sua eficácia pedagógica e realizado ajustes a partir da Matriz FOFA. Esse processo contribui para consolidar aprendizagens relacionadas ao planejamento, à criação, à análise crítica e à melhoria contínua de jogos educativos.

Esse momento marca a conclusão do Caminho 2 e prepara os grupos para o próximo percurso da oficina, no qual terão a oportunidade de vivenciar os jogos elaborados pelos pares, realizar avaliação entre pares e aprofundar a reflexão sobre a aplicação prática dos jogos em contextos educacionais.

4.3 Caminho 3 – Formação: aplicação da oficina

“Compartilhar o caminho é aumentar a jornada: formar é multiplicar conhecimentos”

No Caminho 3, os participantes avançam para a etapa de experimentação dos jogos desenvolvidos pelos outros grupos. Esse momento acontece após a conclusão do Caminho 2, quando as propostas já foram planejadas, construídas no Canva, testadas internamente e analisadas com apoio da Matriz FOFA.

Nesta etapa, a jornada formativa ganha um novo movimento. Os participantes deixam de olhar apenas para o jogo que criaram e passam a vivenciar as produções dos colegas, assumindo também o papel de avaliadores e colaboradores. A intenção é ampliar a compreensão sobre a MAEABJ, favorecendo a troca de experiências, a escuta, a análise crítica e a reflexão coletiva sobre as possibilidades de aplicação dos jogos em diferentes contextos educacionais.

Para a realização deste módulo, é importante que o formador organize previamente os materiais necessários: computador ou notebook, projetor ou tela interativa, acesso à internet, jogos criados pelos participantes na etapa anterior e instrumento de avaliação entre pares, disponibilizado no Apêndice B. Esses recursos permitem que os grupos experimentem os jogos dos colegas, registrem suas percepções e apresentem sugestões de aprimoramento.

A dinâmica pode ser organizada de modo que cada grupo jogue uma proposta elaborada por outro grupo. Antes do início da atividade, o formador deve explicar aos participantes que o objetivo não é apenas jogar, mas observar como o jogo foi planejado para favorecer a aprendizagem. Por isso, durante a vivência, é importante que os participantes estejam atentos à clareza das regras, à coerência dos objetivos de aprendizagem, à narrativa, ao engajamento, à

participação dos jogadores, à mediação necessária e à possibilidade de aplicação em sala de aula.

Para orientar essa análise, utiliza-se o instrumento de avaliação entre pares, disponível no Apêndice B. Esse instrumento ajuda a organizar o olhar dos participantes, evitando que o feedback fique restrito a comentários gerais, como “ficou legal” ou “gostei do jogo”. A proposta é que os avaliadores observem o jogo com atenção, identifiquem seus pontos fortes e indiquem possibilidades de melhoria, contribuindo para o aprimoramento da produção dos colegas.

A avaliação entre pares é uma prática avaliativa de caráter formativo, na qual os participantes assumem o papel de avaliadores das produções dos colegas, com base em critérios previamente definidos. De acordo com Izidoro e Luccas (2024), essa avaliação permite que os estudantes analisem o desempenho de seus pares em relação a critérios estabelecidos em colaboração com o docente.

No contexto desta oficina, a avaliação entre pares não tem a finalidade de julgar, classificar ou apontar erros de maneira punitiva. Ao contrário, ela deve ser compreendida como um momento de colaboração e aprendizagem. Ao jogar o jogo de outro grupo, os participantes são convidados a perceber como os elementos pedagógicos e lúdicos foram organizados e de que maneira eles contribuem, ou ainda podem contribuir, para a aprendizagem.

Conforme apontado por Hypolito, Rosa e Luccas (2020), estratégias de avaliação pelos pares, especialmente quando mediadas por tecnologias digitais, podem favorecer a autonomia, a colaboração e a autorregulação dos estudantes, aproximando-se de uma avaliação voltada para a aprendizagem.

Assim, ao experimentar o jogo de outro grupo e preencher o formulário de avaliação, os participantes mobilizam os conhecimentos construídos ao longo da oficina. Eles observam a relação entre mecânica, narrativa, objetivos de aprendizagem, participação ativa dos estudantes e intencionalidade pedagógica. Esse processo contribui para que compreendam que um jogo educativo pode assumir diferentes formatos, desde que mantenha coerência com aquilo que se deseja ensinar e com a experiência de aprendizagem que se pretende promover.

Após a realização das avaliações, os grupos devem receber um tempo para ler e discutir o feedback recebido. Esse momento é importante para que cada grupo reflita sobre as observações dos colegas, reconheça os aspectos que funcionaram bem e identifique pontos que

ainda podem ser ajustados. Quando houver tempo disponível, os participantes podem realizar melhorias finais em seus jogos, incorporando sugestões relacionadas à clareza das regras, à organização da dinâmica, à adequação ao público-alvo, à mediação docente ou à articulação com os objetivos de aprendizagem.

Ao final da oficina, o formador conduz uma retomada coletiva dos principais conceitos trabalhados ao longo da jornada. Nesse fechamento, podem ser discutidos os princípios da MAEABJ, o papel do planejamento, a importância da mediação docente, a centralidade do estudante, a articulação entre ludicidade e intencionalidade pedagógica e as possibilidades de aplicação dos jogos em diferentes realidades educacionais.

Esse momento final permite que os participantes revisitem o percurso vivido: primeiro como jogadores, depois como criadores e, por fim, como avaliadores e colaboradores no aprimoramento das propostas dos colegas. Assim, o Caminho 3 encerra a oficina reforçando que criar jogos educativos envolve autoria, escuta, experimentação, avaliação, diálogo e abertura para melhorias contínuas.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegar ao final deste Produto Educacional é também retornar ao início da jornada com outro olhar. O percurso proposto pela oficina *Ensinar e aprender com jogos: uma jornada pela Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos* foi organizado para que os participantes pudessem vivenciar, criar, experimentar, avaliar e refletir sobre o uso pedagógico intencional dos jogos.

Ao longo dos Caminhos formativos, o jogo deixa de ser compreendido apenas como uma atividade divertida ou um recurso para tornar a aula mais atrativa. Ele passa a ser reconhecido como uma experiência pedagógica que exige planejamento, mediação docente, objetivos de aprendizagem, participação ativa dos estudantes e intencionalidade. Assim, cada etapa da jornada contribui para que os participantes percebam que ensinar e aprender com jogos envolve escolhas, escuta, autoria e reflexão.

No primeiro Caminho, os participantes são convidados a vivenciar *Pergaminho do Saber*, assumindo o papel de jogadores e experimentando, na prática, elementos como regras, narrativa, desafio, colaboração, feedback e mediação. No segundo Caminho, avançam para a criação de seus próprios jogos educativos, transformando ideias, conteúdos e necessidades dos estudantes em propostas lúdicas planejadas. No terceiro Caminho, retornam ao coletivo, experimentando os jogos dos colegas, realizando avaliação entre pares e contribuindo para o aprimoramento das produções.

Esse movimento, do jogar ao criar e do criar ao avaliar, permite compreender que a MAEABJ não se limita ao uso de jogos prontos ou à inserção de elementos lúdicos em uma atividade. Trata-se de uma proposta que convida o profissional da educação a pensar sobre sua prática, sobre os sujeitos que aprendem, sobre os objetivos que orientam o ensino e sobre as possibilidades de construir experiências mais participativas, significativas e coerentes com o contexto educacional.

Este produto, portanto, não se apresenta como um modelo fechado ou uma receita única a ser seguida de forma rígida. Ao contrário, constitui-se como um roteiro formativo flexível, que pode ser adaptado por formadores e profissionais da educação conforme o tempo disponível, o perfil dos participantes, os conteúdos trabalhados, os recursos existentes e as diferentes realidades escolares. Os caminhos, ferramentas e orientações aqui apresentados

podem ser retomados em novas oficinas, formações continuadas, práticas pedagógicas ou propostas de pesquisa voltadas ao uso intencional dos jogos na educação.

Essa flexibilidade permite que os Caminhos sejam percorridos de acordo com a finalidade da formação. O Caminho 1 pode ser realizado de forma independente quando a intenção for proporcionar a vivência da MAEABJ. Quando se pretende avançar da vivência para a criação de jogos educativos, podem ser desenvolvidos os Caminhos 1 e 2. Já para preparar profissionais da educação para conduzir e multiplicar a oficina em outros contextos, recomenda-se o percurso completo, contemplando os três Caminhos.

Por fim, a jornada guiada por *Pergaminho do Saber* não se encerra com o término da oficina. Ela permanece aberta às possibilidades de criação, adaptação e reinvenção das práticas pedagógicas. Que este material possa inspirar outros profissionais da educação a planejar jogos com sentido pedagógico, colocar os estudantes no centro do processo e compreender que a ludicidade, quando articulada à intencionalidade, pode abrir novos caminhos para ensinar e aprender.

REFERÊNCIAS

- ABT, Clark C. **Serious games**. New York: Viking Press, 1970.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- CANVA. **Sobre o Canva**. 2026. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/about/. Acesso em: 21 jan. 2026.
- CÓZAR-GUTIÉRREZ, Ramón; SÁEZ-LÓPEZ, José Manuel. Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. **International Journal of Educational Technology in Higher Education**, [s. l.], v. 13, artigo 2, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>. Acesso em: 29 jan. 2026.
- DEWEY, John. **Experiência e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HYPOLITO, Vera Adriana Huang Azevedo; ROSA, Selma dos Santos; LUCCAS, Simone. Avaliação pelos pares com o uso de tecnologias digitais no ensino superior. **Revista Meta: Avaliação**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 35, p. 281-307, abr./jun. 2020. Disponível em: <https://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/view/2461>. Acesso em: 29 jan. 2026.
- IZIDORO, Paula Elisie Madoglio; LUCCAS, Simone. Avaliação educacional: análise da percepção dos professores em formação inicial do curso de Letras. **Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino**, v. 8, n. 2, p. 2895-2916, 2024.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática: velhos e novos temas**. Goiânia: Edição do Autor, 2002.
- MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.
- PRENSKY, Marc. **Digital game-based learning**. New York: McGraw-Hill, 2001.
- REZENDE, Maria Luiza Santos. **Entrelaçamento metodológico: a metodologia ativa design thinking e a gamificação na formação de professores**. 2025. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, 2025.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017. DOI: <https://doi.org/10.7213/1981-416X.17.052.DS07>. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/9900>. Acesso em: 29 jan. 2026.

ZAPUŠEK, Matej; RUGELJ, Jože. Achieving teachers' competences in the serious game design process. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES BASED LEARNING, 8., 2014, Berlin. **Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning**. Reading: Academic Conferences and Publishing International, 2014. v. 2, p. 662-665.

APÊNDICE A - FICHA DE CRIAÇÃO DE SERIOUS GAMES NO CANVA UTILIZANDO O MODELO SADDIE

Fase	Campo	Registro do Grupo
IDENTIFICAÇÃO	Nome do grupo	
	Integrantes	
	Título do jogo	
	Tema / Conteúdo	
S – Specification	Objetivo geral do jogo (o que se espera que o estudante aprenda)	
	Por que usar um jogo para esse conteúdo?	
	Ambientação (castelo, cidade, floresta, galáxia etc.)	
A – Analysis	Para quem é o jogo? (idade/série)	
	Formato do jogo (digital, híbrido, impresso etc.)	
	Como será jogado? (individual, dupla, grupo)	
	Ferramentas além do Canva (QR Code, formulário, vídeo, etc.)	
	Objetivos de aprendizagem (o que o estudante precisa aprender)	
	Experiência no jogo (o que o estudante fará para aprender)	
D – Design	Como o jogo funciona? (fases, desafios, vitória)	
	Mecânicas principais (lógica, sorte, cooperação etc.)	

	Como o conteúdo aparece no jogo? (perguntas, enigmas, ações, etc.)	
D – Development	Formato do arquivo no Canva (Apresentação, A4, outro)	
	Elementos criados (tabuleiro, cartas, personagens etc.)	
	Houve uso de inteligência artificial (IA) para a criação de imagens? Qual comando (<i>prompt</i>) foi utilizado?	
	O visual está acessível e atrativo?	
I – Instructional	Como será usado em sala? (passo a passo)	
	Como se conecta ao currículo?	
	O que será feito antes e depois do jogo?	
E – Evaluation	O jogo funcionou bem?	
	Houve aprendizagem? Como?	
	O que funcionou?	
	O que precisa ser ajustado?	
CHECKLIST	Tem objetivo claro	☐
	Está ligado ao conteúdo escolar	☐
	É jogável do início ao fim	☐
	É visualmente acessível	☐
	Estimula participação ativa	☐
OBSERVAÇÕES	Registro livre	

“Bons jogos incorporam bons princípios de aprendizagem.” (Gee, 2003, p. 114, *tradução nossa*).

GUIA RÁPIDO DOS PRINCIPAIS ELEMENTOS DO JOGO

Elemento	O que é	Para que serve na aprendizagem
Mecânica	Conjunto de ações que os jogadores podem realizar. É o “como jogar”.	Permite prática intencional, repetição e feedback, favorecendo a aprendizagem ativa.
Regras	Definem limites, consequências e orientam comportamentos dentro do jogo.	Estruturam a experiência e ajudam o jogador a compreender o que precisa fazer para atingir os objetivos.
Objetivos	Metas do jogo alinhadas aos objetivos pedagógicos.	Transformam o conteúdo em desafios significativos, orientando a progressão do jogador.
Feedback	Retorno imediato sobre as ações do jogador.	Permite ajustar estratégias e compreender erros e acertos, promovendo aprendizagem contínua.
Recompensas	Reconhecimentos simbólicos (pontos, selos, avanços).	Motivam o jogador, desde que estejam conectadas a comportamentos e estratégias corretas.
Vitória / Derrota	Critérios que indicam progresso e conclusão.	Ajudam o jogador a perceber sua evolução e competência adquirida.
Narrativa	História que contextualiza as ações do jogador.	Torna o aprendizado mais significativo e envolvente.
Papéis / Avatares	Personagens assumidos pelos jogadores.	Estimulam tomada de decisão e diferentes perspectivas.
Desafio	Grau de dificuldade das tarefas.	Mantém o engajamento ao equilibrar esforço e habilidade.
Engajamento / Fluxo	Estado de imersão e concentração.	Favorece aprendizagem profunda e motivação contínua.

APÊNDICE B - INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO POR PARES DE SERIOUS GAMES EDUCATIVOS

Objetivo:

Avaliar, sob a perspectiva da Metodologia Ativa Ensino e Aprendizagem Baseada em Jogos (MAEABJ), os *Serious Games* desenvolvidos pelos grupos participantes da oficina, considerando aspectos estruturais, pedagógicos e formativos.

Instrução ao avaliador:

Responda às questões a seguir com base exclusivamente no jogo criado por outro grupo, após tê-lo vivenciado.

1. Identificação do jogo avaliado

1. Nome do jogo:
2. Série/faixa etária a que se destina:
3. Conteúdo/tema abordado:
4. Tempo estimado de duração do jogo:

2. Análise dos elementos do jogo

Escala Likert – 1 a 5 (Aplicável as questões 2 a 5)

- 1 = Discordo totalmente
 2 = Discordo parcialmente
 3 = Neutro
 4 = Concordo parcialmente
 5 = Concordo totalmente

Item	1	2	3	4	5
As regras do jogo estavam compreensíveis.					
A complexidade do jogo é condizente com a proposta.					
A dinâmica proposta foi fácil de executar.					
O jogo não deixa os participantes inativos por muito tempo.					
Os jogadores precisaram pensar ações e aplicar estratégias.					
A interação exige reformulação de estratégias.					

3. Análise da experiência com o jogo

Item	1	2	3	4	5
A estrutura do jogo permitiu a apropriação dos conceitos.					
O design facilitou a fluidez e jogabilidade.					
O tempo do jogo foi adequado.					

4. Análise da dimensão lúdica e pedagógica

Item	1	2	3	4	5
O jogo foi divertido.					
O jogo foi envolvente do início ao fim.					
A narrativa sustentou o interesse.					
A caracterização dos personagens tornou o jogo mais instigante.					
O objetivo pedagógico foi atendido.					
A experiência ampliou minha percepção sobre o uso pedagógico de jogos.					

5. Impacto formativo

Item	1	2	3	4	5
Sinto-me mais preparado(a) para criar ou aplicar jogos com intencionalidade pedagógica.					

6. Avaliação descritiva do jogo

1. Quais forças você observou no jogo vivenciado?
2. Quais fraquezas foram observadas?
3. Que sugestões de melhoria você daria ao grupo criador?
4. Você considera que esse jogo poderia ser aplicado em sua realidade educacional?
Justifique indicando o que precisaria ser adaptado (conteúdo, tempo, materiais, regras, linguagem etc.).
5. Em sua percepção, em quais momentos pedagógicos esse jogo pode ser mais eficaz?
(Introdução, fixação, avaliação, personalização da aprendizagem etc.)