



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO
UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE**



CAROLINE MONTE VERDE BERNARDES

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA INOVADORA
PARA PROMOVER O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA ESCOLA EM
TEMPO INTEGRAL**

**Campo Grande/MS
2025**

B444g Bernades, Caroline Monte Verde

Gamificação na educação: tokens como prática inovadora para promover o protagonismo estudantil na escola em tempo integral / Caroline Monte Verde Bernades. – Campo Grande, MS: UEMS, 2025.
110 p.

Dissertação de Mestrado (Mestrado) – Mestrado Profissional em Educação (PROFEDUC) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2025.
Orientador: Prof. Dr. Walter Guedes da Silva

1. Gamificação na educação . 2. Inovação pedagógica. 3. Protagonismo estudantil. 4. Ferramenta TNCOINS. I.Silva, Walter Guedes da.

CDD 23. ed. - 371.334

CAROLINE MONTE VERDE BERNARDES

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA
INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO
ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação, área de concentração Organização do Trabalho Didático, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Walter Guedes da Silva

Campo Grande/MS

2025

CAROLINE MONTE VERDE BERNARDES

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA
INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO
ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação, área de concentração Organização do Trabalho Didático, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande – MS, como exigência para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovada em:

____ / ____ /2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Walter Guedes da SILVA (Orientador)
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Profa. Dra. Karina Kristiane Vicelli
Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS)

Profa. Dra. Ana Paula Camilo
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS)

Campo Grande/MS

2025

O tempo sempre foi um espaço,
só que de inacreditáveis dimensões.
Tão grande que nenhum humano pode
dele ser proprietário.

Haverá fechadura para os instantes,
só que nunca terás a chave.

— Gonçalo M. Tavares, *Uma viagem à Índia*, 2010.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho só foi possível graças ao apoio, incentivo e dedicação de muitas pessoas especiais, às quais registro aqui minha mais sincera gratidão.

A Deus, por me conceder força, saúde e sabedoria ao longo desta jornada.

Ao meu orientador, Walter Guedes da Silva, pelo acompanhamento cuidadoso, pelas orientações valiosas, pelas palavras de incentivo e pela confiança no meu trabalho. Sua dedicação foi essencial para que eu pudesse crescer academicamente e pessoalmente.

À banca examinadora, composta pelas professoras Ana Paula Camilo e Karina Kristiane Vicelli, pelo olhar atento, pelas contribuições preciosas e pelas sugestões que enriqueceram este trabalho.

Aos colegas e amigos do mestrado, pelo companheirismo, pelas trocas de ideias, pelo apoio mútuo e por tornarem essa caminhada mais leve e significativa.

Aos estudantes, professores, equipe gestora, coordenação e direção da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, meu sincero agradecimento pela confiança, disposição e parceria na realização deste projeto. A contribuição e o envolvimento de vocês foram fundamentais para tornar esta pesquisa possível e significativa. Sem vocês, este trabalho não teria sido concretizado.

À minha namorada e professora, Danyella Amaral, pelo amor, compreensão, paciência e apoio incondicional. Você não foi apenas minha fonte de força e inspiração durante todo esse processo, mas também minha parceira essencial no desenvolvimento das ações deste projeto na unidade escolar. Sua presença ao meu lado, tanto na vida quanto na construção deste trabalho, fez toda a diferença e tornou essa jornada ainda mais significativa.

À minha família, pelo apoio, pela paciência e por estarem presentes, me apoiando.

Aos docentes do PROFEDUC, pelos momentos de partilha, ensino, colaboração e aprendizado.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a concretização desta dissertação, deixo meu muito obrigada.

A todos, minha gratidão!

RESUMO

A pesquisa intitulada “Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral” teve como objetivo analisar o protagonismo dos estudantes por meio do TNCoins, uma ferramenta pedagógica de gamificação que incentivou o envolvimento e o protagonismo dos estudantes nas disciplinas da base diversificada da BNCC, nas Unidades Curriculares do Ensino Médio em Tempo Integral e nas Eletivas do Ensino Fundamental em Tempo Integral, bem como nas atividades de Acolhida e nos Clubes de Protagonismo Estudantil da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, localizada na cidade de Campo Grande - MS. A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto foi a pesquisa Qualitativa-Quantitativa, com o intuito de elencar e quantificar os resultados das intervenções no protagonismo dos estudantes. Os resultados evidenciaram a eficácia da proposta, demonstrando uma melhora significativa no desempenho acadêmico dos discentes quando incentivados e guiados por metodologias ativas, sendo motivados a assumirem o papel de protagonistas no próprio processo de aprendizagem. Com base nos dados obtidos, foi possível estabelecer uma correlação positiva entre as práticas inovadoras implementadas, o projeto *TNCoins* e o aumento do protagonismo estudantil. Por meio da análise de materiais didáticos, das atividades desenvolvidas por docentes e discentes, de questionários aplicados via *Google Forms*, da pesquisa bibliográfica e das observações realizadas ao longo da intervenção, constatou-se um crescimento expressivo no engajamento dos estudantes nas atividades e projetos promovidos pela escola. A aplicação dos questionários possibilitou a quantificação do nível de satisfação individual e coletiva dos alunos e professores em relação ao protagonismo estudantil após o início do projeto, no período de 2022 a 2024, confirmando a efetividade da proposta no contexto educacional da unidade escolar.

Palavras-chave: TNCoins; Gamificação; Protagonismo; Práticas Inovadoras na Escola em Tempo Integral; BNCC.

ABSTRACT

The research entitled “*Gamification in Education: TNCoins as an Innovative Practice to Promote Student Protagonism in Full-Time School*” aimed to analyze student protagonism through *TNCoins*, a gamification pedagogical tool that encouraged student involvement and protagonism in the subjects of the diversified base of the BNCC, in the Curricular Units of Full-Time High School and in the Electives of Full-Time Elementary School, as well as in the Welcome activities and in the Student Protagonism Clubs at E.E. Prof^a Thereza Noronha de Carvalho, located in the city of Campo Grande - MS. The methodology used to develop the project was a Qualitative-Quantitative research approach, with the purpose of identifying and quantifying the results of the interventions in student protagonism. The results evidenced the effectiveness of the initiative and a significant improvement in students' academic performance when they were encouraged, guided by active methodologies, and motivated to become the protagonists of their own learning process. Based on the results obtained, it was possible to establish a positive correlation between the innovative practices implemented, the *TNCoins* project, and the increase in student protagonism. Through the analysis of teaching materials and activities developed by teachers and students, questionnaires conducted via *Google Forms*, bibliographic research, and systematic observations, an increase in student engagement in school-led project activities was confirmed. The application of the questionnaires enabled the quantification of the level of individual and collective satisfaction of both students and teachers regarding the student protagonism developed after the implementation of the project, during the period from 2022 to 2024.

Keywords: TNCoins; Gamification; Protagonism; Innovative Practices in Full-Time Schools; BNCC.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - UC: Um Pedaco do Meu Mundo	47
Figura 02 - UC: Um Pedaco do Meu Mundo	48
Figura 03 - UC: Um Pedaco do Meu Mundo	49
Figura 04 – Planilha TNCoins 2024	58
Figura 05 – Planilha TNCoins 2024	58
Figura 06 – Planilha TNCoins 2023	58
Figura 07 – Planilha TNCoins 2022	59
Figura 08 – Clube de Ciências 2023.....	60
Figura 09 – Clube de Ciências 2023.....	61
Figura 10 – Clube de Ciências 2023.....	61
Figura 11 – Clube de Ciências 2023.....	62
Figura 12 – Clube da Horta Escolar 2023	63
Figura 13 – Clube da Horta Escolar 2023	64
Figura 14 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 01- 2022	66
Figura 15 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 01- 2023	66
Figura 16 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 01- 2024	66
Figura 17 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 02- 2022	69
Figura 18 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 02- 2023	70
Figura 19 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 02- 2024	70
Figura 20 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 03- 2022	71
Figura 21 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 03- 2023	71
Figura 22 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 03- 2024	72
Figura 23 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 04- 2022	73
Figura 24 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 04- 2023	73
Figura 25 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 04- 2024	73
Figura 26 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 05- 2022	75
Figura 27 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 05- 2023	75
Figura 28 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 05- 2024	75
Figura 29 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 06- 2022	76
Figura 30 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 06- 2023	77
Figura 31 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 06- 2024	77
Figura 32 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 07- 2022	78

Figura 33 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 07- 2023	79
Figura 34 – Questionário <i>Google Forms</i> , Pergunta 07- 2024	79
Figura 35 – <i>Fair Coin</i> - 2022	81
Figura 36 – <i>Fair Coin</i> - 2022	82
Figura 37 – <i>Fair Coin</i> - 2022	82
Figura 38 – <i>Fair Coin</i> - 2022	83
Figura 39 – <i>Fair Coin</i> - 2022	84
Figura 40 – <i>Fair Coin</i> - 2023	85
Figura 41 – <i>Fair Coin</i> - 2023	85
Figura 42 – <i>Fair Coin</i> - 2023	85
Figura 43 – <i>Fair Coin</i> - 2023	85
Figura 44 – <i>Fair Coin</i> - 2023	86
Figura 45 – <i>Fair Coin</i> - 2023	86
Figura 46 – <i>Fair Coin</i> - 2023	87
Figura 47 – <i>Fair Coin</i> - 2023	87
Figura 48 – <i>Fair Coin</i> - 2024	88
Figura 49 – <i>Fair Coin</i> - 2024	88
Figura 50 – <i>Fair Coin</i> - 2024	89
Figura 51 – <i>Fair Coin</i> - 2024	90
Figura 52 – <i>Fair Coin</i> - 2024	91
Figura 53 – <i>Fair Coin</i> - 2024	92

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	x
RESUMO	xi
ABSTRACT	xiii
LISTA DE FIGURAS	xiv
1. INTRODUÇÃO	11
2. REFERENCIAL METODOLÓGICO	19
3. METODOLOGIA PROPOSTA	22
3.1 Metodologia de Análise de dados	23
4. CAPÍTULO 1 – AS PRÁTICAS INOVADORAS E SUA RELAÇÃO DIRETA COM AS METODOLOGIAS ATIVAS	26
4.1 As práticas Inovadoras e o Novo Ensino Médio	37
5. CAPÍTULO 2 – O NOVO ENSINO MÉDIO, O PROTAGONISMO ESTUDANTIL E AS PRÁTICAS INOVADORAS	40
5.1 O projeto TNCOINS e sua relação com os Itinerários Formativos	52
6. CAPÍTULO 3 – GAMIFICAÇÃO EM EVOLUÇÃO: RESULTADOS E REFLEXÕES DO PROJETO TNCOINS	56
6.1 Análise de dados.....	65
7. FOTOS DAS EDIÇÕES DA <i>FAIR COIN</i>	82
8. CONCLUSÃO	94
REFERÊNCIAS	97
APÊNDICES	101
Apêndice A – Proposta de Intervenção	101
Apêndice B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).....	106
Apêndice C – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TALE)	108
Apêndice D – Questionário do <i>Google Forms</i> do projeto TNCOINS -	110

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho concerne à linha de pesquisa “Organização do trabalho didático”, inserida no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. Foi aplicado com os alunos da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, dentro das disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, Unidades Curriculares e Eletivas.

Motivar, atrair e reter a atenção dos estudantes sempre foi um desafio para a escola. Com as inúmeras distrações do mundo atual, como as redes sociais, esse desafio se intensificou. Grande parte da desmotivação dos estudantes se devia à instrução passiva, excessivamente voltada para o conteúdo e pouco atrativa. Diante disso, surgiu a seguinte questão: como fazer com que os estudantes se envolvessem nas atividades de projeto da escola e se tornassem protagonistas do próprio processo de aprendizagem?

Nesse contexto, reconheceu-se que programas motivacionais nas escolas poderiam ser elementos diferenciais e essenciais para promover o envolvimento dos estudantes em seu processo de aprendizagem e garantir uma educação integral de qualidade e com bons resultados. Assim, tornou-se necessário implementar ações que intervissem na problemática da falta de engajamento e protagonismo dos alunos nas disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas, visando o aumento da participação ativa dos estudantes tanto no processo de aprendizagem quanto nas suas relações pessoais.

O projeto "**Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral**" configurou-se como uma ferramenta de gamificação que incentivou os estudantes a se envolverem nas atividades desenvolvidas nas disciplinas de Unidade Curricular e Eletiva. A gamificação, entendida como a aplicação de elementos típicos dos jogos (como pontuação, recompensas e desafios) em contextos não relacionados a jogos, foi utilizada para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos.

No contexto do projeto, os estudantes receberam “moedas” simbólicas (TNCoins) de acordo com seu envolvimento e desempenho nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, nas Unidades Curriculares do Ensino Médio e nas Eletivas do Ensino Fundamental. As notas foram convertidas em TNCoins por meio de uma planilha elaborada no Excel, permitindo o desenvolvimento das habilidades e competências previstas na BNCC. As moedas acumuladas pelos estudantes foram trocadas por produtos na feira anual “*Fair Coin*”, realizada como culminância do projeto.

A *Fair Coin* foi realizada anualmente e representou um momento de celebração e reconhecimento do protagonismo estudantil. Na condição de Coordenadora de Práticas Inovadoras e idealizadora do projeto, fui responsável pela organização de todas as etapas da ação. Ao longo do ano letivo, organizei, junto ao corpo docente, rifas com o objetivo de arrecadar recursos financeiros para aquisição dos prêmios distribuídos na feira. Os brindes das rifas foram obtidos por meio de doações voluntárias dos professores e parcerias estabelecidas ao longo do projeto. A gestão escolar também contribuiu com doações de materiais pedagógicos e esportivos.

Após a arrecadação dos recursos, realizei uma pesquisa de preços detalhada para garantir a melhor aplicação possível dos valores obtidos. A seleção dos produtos foi feita com base no interesse dos estudantes e na contribuição dos itens para sua formação. A conversão do desempenho escolar em TNCoins foi organizada com o apoio da Coordenação de Área de Matemática, responsável pela elaboração da planilha de cálculo, que transformou as notas e participações em moedas simbólicas.

Todo esse processo evidenciou a necessidade de estratégias alternativas para engajar os estudantes em um modelo educacional que, embora reformulado, ainda carecia de práticas concretas e eficazes que fortalecessem o vínculo entre aluno e escola. Impulsionar o protagonismo estudantil e o uso de práticas inovadoras constituiu um dos pilares estruturais das ações desenvolvidas.

As práticas inovadoras estiveram fundamentadas em abordagens educacionais voltadas à transformação do processo de ensino e aprendizagem, como resposta às demandas de um mundo em constante mudança. Entre essas práticas, destacaram-se as metodologias ativas, como: Aprendizagem Baseada em Projetos, Aprendizagem Baseada em Problemas, Sala de Aula Invertida, Educação *Maker*, Ensino Híbrido e, especialmente, a Gamificação.

O termo **gamificação** (do inglês *gamification*) foi utilizado pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, um programador britânico. Segundo Murr (2018), refere-se à utilização de elementos de jogos em contextos fora do universo lúdico. Inserida no contexto das práticas inovadoras, a gamificação teve como objetivo promover um ensino mais envolvente, indo além do modelo tradicional. Essa abordagem permitiu que os estudantes participassem ativamente do processo de ensino e aprendizagem, sendo incentivados a explorar, tomar decisões e resolver problemas em um ambiente descontraído e desafiador.

Por meio do uso de elementos como pontuação, desafios e recompensas, o projeto TNCoins aumentou significativamente a motivação dos estudantes para se engajarem nas atividades propostas nas disciplinas da Base Diversificada da BNCC.

Nesse sentido, a gamificação é uma estratégia que se apropria de instrumentos dos jogos, e pode ser aplicada para favorecer o repasse de conteúdos diversos aos alunos a partir de sua implantação de modo dinâmico, auxiliando o professor a disseminar o conhecimento (Sande; Sande, 2018, p.82).

De encontro a esse novo cenário repleto de inovações e práticas inovadoras na educação, evidenciou-se a necessidade de uma reinvenção do corpo docente. Foi imprescindível reformular a educação, abraçar o risco da mudança, as novas linguagens e tecnologias, recontextualizar e alinhar as práticas pedagógicas com às novas demandas e necessidades da nossa escola.

[...] a variedade de estratégias metodológicas a serem utilizadas no planejamento das aulas é um recurso importante, por estimular a reflexão sobre outras questões essenciais, como a relevância da utilização das metodologias ativas para favorecer o engajamento dos alunos e as possibilidades de integração dessas propostas ao currículo. É certo que as pessoas não aprendem da mesma forma, no mesmo ritmo e ao mesmo tempo (Moran; Bacich, 2018, p.23).

Ao ensinar, o professor deve, sempre, lembrar-se de que cada estudante é um universo de vivências e experiências, e que cada ser humano tem um modo próprio de aprender. Ou seja, ao preparar e elaborar seu planejamento, o docente precisa organizar sua prática de modo que alcance o maior número de estudantes possível, criando ambientes e situações de aprendizagem que valorizem a experiência do aluno, despertem sua curiosidade e tornem o processo educativo prazeroso para ambos.

Em virtude disso, o Projeto **“Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral”** utilizou uma metodologia que teve como foco implementar e ampliar o uso de práticas inovadoras nas disciplinas dos Itinerários Formativos e da Parte Diversificada da BNCC, valendo-se de estratégias baseadas em quatro pilares da gamificação. Embora não houvesse consenso na literatura sobre um conjunto único e fechado de “pilares” da gamificação, esta pesquisa adotou, com base em ampla revisão bibliográfica, quatro elementos centrais: **desafios, regras, metas e recompensas**. Tais pilares foram sistematizados por esta pesquisadora, conforme as necessidades do projeto desenvolvido.

Os quatro pilares fundamentais da gamificação: **desafios, regras, metas e recompensas**, foram amplamente reconhecidos na literatura como elementos essenciais para a

construção de experiências de aprendizagem motivadoras e significativas. Diversos autores destacaram a importância desses componentes no design gamificado, como Werbach e Hunter (2012), que abordaram os mecanismos de engajamento e objetivos claros; Kapp (2012), que enfatizou a estrutura de metas e recompensas para fins instrucionais; McGonigal (2011), que reforçou o papel dos desafios na motivação intrínseca; e Salen e Zimmerman (2004), que discutiram a função das regras na dinâmica dos jogos. A partir da análise dessas e de outras contribuições teóricas, foram selecionados os quatro pilares que melhor se adequaram ao escopo e às necessidades do projeto, fruto de um processo criterioso de filtragem entre diferentes propostas de gamificação:

1. **Desafio:** Foram os elementos que motivaram, atraíram e retiveram a atenção dos estudantes, tornando as aulas das disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas mais dinâmicas e atrativas, promovendo o protagonismo estudantil.
2. **Regras:** Representaram as diretrizes que estruturaram o projeto.
 - Critérios de inclusão: Para participar do projeto, os estudantes precisavam estar regularmente matriculados na escola, frequentando as disciplinas de Unidades Curriculares (no Ensino Médio) ou Eletivas (no Ensino Fundamental), além de demonstrarem interesse e compromisso com as atividades propostas.
 - Critérios de exclusão: Foi vedada a participação de estudantes que apresentaram comportamento desrespeitoso nas atividades do projeto, prejudicando seu bom andamento, bem como daqueles que, de forma recorrente, não cumpriram as atividades e metas necessárias para a obtenção dos TNCoins, evidenciando falta de engajamento. A turma com maior média geral teve prioridade para realizar as compras na “*Fair Coin*”, a feira do projeto.
3. **Meta:** Criou um ambiente de ensino-aprendizagem desafiador, acolhedor e com uma competitividade saudável, no qual os estudantes se sentiram motivados a desenvolver as atividades propostas nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, assumindo o protagonismo em seu processo formativo.
4. **Recompensa:** Os TNCoins foram moedas virtuais distribuídas aos alunos, por meio da conversão de suas notas nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC. Com esses TNCoins, os estudantes participaram da “*Fair Coin*”, podendo trocá-los por mercadorias como fones de ouvido, bonés, canetas coloridas, materiais esportivos e pedagógicos, entre outros itens.

O projeto TNCoins foi idealizado e desenvolvido por mim, pesquisadora responsável por sua concepção e implementação na unidade escolar. Na época da implementação, atuava

como Coordenadora de Práticas Inovadoras, com o propósito de fomentar o protagonismo estudantil e incentivar o engajamento dos alunos nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, nas Unidades Curriculares e nas Eletivas. Todas essas disciplinas contaram com a orientação da Coordenação de Práticas Inovadoras, que apoiou professores e alunos na utilização dos recursos tecnológicos da escola e na implementação de metodologias ativas em sala de aula. O objetivo foi tornar as aulas mais dinâmicas e proporcionar aos estudantes experiências pedagógicas que incentivassem o protagonismo.

Almejou-se que o projeto, aliado à aplicação das práticas inovadoras, estimulasse os estudantes na construção do conhecimento em um ambiente de ensino-aprendizagem ativo, com foco no protagonismo estudantil.

A pesquisa de mestrado intitulada “**Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral**” teve como objetivo analisar como o Projeto TNCoins, aliado às práticas inovadoras, incentivou os alunos a desenvolver seu protagonismo nas atividades pedagógicas das disciplinas de Unidades Curriculares (Ensino Médio) e Eletivas (Ensino Fundamental) da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, em Campo Grande - MS.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativo-quantitativa, conforme os fundamentos de Lakatos e Marconi (2003). Essa abordagem mista foi essencial, pois contemplou não apenas os aspectos objetivos da realidade, mas também o envolvimento emocional e as experiências de professores e alunos em relação ao desenvolvimento das atividades. Além disso, considerou os aspectos estatísticos relacionados ao engajamento e aos resultados obtidos pelos estudantes.

Utilizou-se um questionário do *Google Forms* para o levantamento dos dados quantitativos. As perguntas foram elaboradas para aferir o grau de satisfação dos estudantes com o projeto e com seu próprio desempenho acadêmico nas atividades desenvolvidas após a implementação do TNCoins. O objetivo foi verificar se houve mudanças significativas no nível de envolvimento dos estudantes nas atividades propostas. Os questionários foram aplicados nos anos de 2022, 2023 e 2024, após a realização das respectivas edições da “*Fair Coin*”.

A apresentação do projeto e a explicação sobre o questionário foram realizadas aos estudantes e seus responsáveis no primeiro dia letivo de cada ano, durante o momento de acolhimento promovido pela escola. Na ocasião, a pesquisadora explicou o funcionamento do projeto, os objetivos da pesquisa e os termos de participação. Foram entregues aos pais o **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**, e aos estudantes, o **Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)**. Para os responsáveis ausentes nesse dia, os termos foram enviados em envelopes identificados com o nome da escola, com devolução prevista em até

quatro dias úteis, via estudante ou pessoalmente na unidade escolar.

O questionário foi aplicado exclusivamente aos estudantes que participaram da “*Fair Coin*” nos anos citados, após a aprovação do comitê de ética. Como a escola manteve o mesmo corpo discente ao longo desses anos, foi possível realizar um acompanhamento contínuo da evolução do protagonismo estudantil.

A utilização da abordagem qualitativo-quantitativa permitiu desmistificar preconceitos e achismos construídos a partir do senso comum do cotidiano escolar. Essa metodologia forneceu uma visão mais detalhada do objeto de estudo: o aspecto quantitativo ofereceu dados mensuráveis e objetivos que permitiram uma análise mais precisa sobre o impacto das práticas inovadoras, enquanto o aspecto qualitativo revelou percepções, vivências e experiências relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem.

Com base nos dados obtidos via *Google Forms*, foi possível, de acordo com Bardin (2011), realizar uma exploração profunda das percepções e metodologias que geraram melhores resultados na promoção do protagonismo estudantil. Para Gramsci (1995, p. 51), “a qualidade está sempre ligada à quantidade”; dessa forma, quantificar o desenvolvimento de práticas inovadoras permitiu determinar quais métodos e estratégias obtiveram maior impacto no aprendizado e no desenvolvimento do protagonismo.

O Projeto TNCoins foi desenvolvido na unidade escolar desde o ano de 2022, com a realização anual da feira “*Fair Coin*”. O projeto foi formalmente inserido no Projeto Político-Pedagógico (PPP) da instituição:

TNCoins: O projeto TNCoins surge como uma ferramenta de gamificação para incentivar os estudantes a se envolverem nas atividades desenvolvidas na escola, consiste em um jogo de gratificações. O estudante ganhará “moedas” por seu envolvimento nos demais projetos e ações desenvolvidos na escola. O projeto engloba todas as atividades de projetos desenvolvidas na escola, de modo a trabalhar de forma satisfatória as habilidades e competências dos estudantes. Impulsionar o protagonismo estudantil será um dos pilares estruturais no desenvolvimento das ações (Ppp, 2022, p.37).

Em nossa pesquisa, realizamos uma comparação entre as respostas obtidas nos questionários, a fim de quantificar o nível de envolvimento dos estudantes, seu desempenho, protagonismo e o aumento do uso das metodologias ativas pelos professores nas aulas das disciplinas da Parte Diversificada da BNCC.

Pretendeu-se, com o estudo, comprovar a relação direta entre a aplicação do projeto na unidade escolar e o aumento do protagonismo estudantil, por meio do uso das práticas inovadoras.

No primeiro capítulo da pesquisa, “As Práticas Inovadoras e sua Relação Direta com as Metodologias Ativas”, iniciamos com uma pesquisa bibliográfica, tendo como aporte teórico o autor Antônio Carlos Gil. De acordo com Gil (2008), a pesquisa bibliográfica foi uma etapa fundamental para embasar teoricamente o trabalho, pois permitiu a pesquisadora compreender as contribuições e as lacunas da literatura acadêmica sobre o tema investigado, além de possibilitar que diversos autores dialogassem sobre um mesmo assunto em busca de uma defesa ou refutação de um ponto de vista. No caso da presente pesquisa, buscou-se conceituar o que são as práticas inovadoras, sua relação com as metodologias ativas e a reforma do Ensino Médio, realizando um breve percurso histórico sobre as teorias educacionais, com enfoque no construtivismo de Piaget e no socioconstrutivismo de Vygotsky.

No segundo capítulo, “O Novo Ensino Médio, o Protagonismo Estudantil e as Práticas Inovadoras”, abordamos a reforma do Novo Ensino Médio e a implementação da BNCC, com foco na Parte Diversificada da BNCC, no protagonismo estudantil e nas práticas inovadoras. Analisamos, ainda, a aplicação de uma das Unidades Curriculares: Um Pedaco do Meu Mundo, da Área de Linguagens e suas Tecnologias, pertencente ao catálogo de Unidades Curriculares da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul. Essa Unidade Curricular foi adaptada à realidade da escola, e a professora responsável foi orientada pela Coordenadora de Práticas Inovadoras. Todas as orientações constaram no caderno de “Registros e Orientações da Coordenação de Práticas Inovadoras”. Utilizamos Bardin (2011) para realizar a análise de conteúdo da Unidade Curricular, com o objetivo de refletir sobre os conteúdos do material e promover reflexões críticas acerca da adequação, coerência e alinhamento pedagógico do material com a realidade da escola.

O terceiro capítulo, “Gamificação em Evolução: Resultados e Reflexões do Projeto TNCoins”, apresentou uma descrição detalhada da pesquisa “Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral”. Nesse capítulo, adotamos a abordagem qualitativo-quantitativa, fundamentada na perspectiva de Lakatos e Marconi (2003). Utilizamos o *Google Forms* para realizar o levantamento dos dados quantitativos da pesquisa. Os alunos responderam questionários com perguntas direcionadas sobre o grau de satisfação e o próprio desempenho acadêmico nas atividades desenvolvidas ao longo do projeto. Após a coleta e tabulação dos dados quantitativos, os resultados foram analisados de forma qualitativa, sob a ótica de Bardin (2011), com o objetivo de integrar os dados obtidos com as experiências subjetivas e, assim, compreender os impactos do projeto TNCoins no aumento do protagonismo estudantil.

Os questionários aplicados referiram-se às edições da “*Fair Coin*” dos anos de 2022,

2023 e 2024, e foram devidamente submetidos na Plataforma Brasil, acompanhados do detalhamento completo da pesquisa e dos termos de assentimento, que foram entregues aos estudantes e seus responsáveis. Cabe ressaltar que tanto os questionários quanto os termos de assentimento só foram utilizados após a aprovação total do Comitê de Ética.

2 REFERÊNCIAL METODOLÓGICO

A metodologia utilizada para desenvolver o projeto foi a pesquisa Qualitativa-Quantitativa, por priorizar, não somente os aspectos da realidade, o envolvimento emocional, os sentimentos e experiências dos alunos e professores em relação ao desenvolvimento das atividades, mas também, os aspectos de ordem estatística sobre o engajamento, melhorias e resultados obtidos pelos alunos, concentrando-se em descrever, compreender, explicar por meio de dados e estatísticas o percentual no aumento do engajamento e dedicação dos estudantes nas ações que abarcaram o projeto, além da descrição e análise de algumas atividades desenvolvidas e aplicadas pelos professores, com a intenção de solidificar a prerrogativa de que as práticas inovadoras estão diretamente ligadas ao aumento do protagonismo estudantil.

Inicialmente, foi realizado um percurso histórico abarcando a transição da escola tradicional para escola moderna, aprofundando-se na perspectiva sócioconstrutivista de Vygotsky. Nos aprofundamos nas mudanças ocorridas na Parte Diversificada da BNCC. Realizamos uma pesquisa bibliográfica, visando conceituar o que são as práticas inovadoras e o motivo delas estarem diretamente ligadas as metodologias ativas. Feita a pesquisa bibliográfica, iniciou-se um estudo detalhado visando explicar o que é o projeto TNCoins, o que são as práticas inovadoras e como as metodologias ativas incentivam o protagonismo estudantil.

Compreendidas as bases teóricas e metodológicas que fundamentam esta pesquisa, é essencial contextualizar o espaço escolar no qual o projeto foi desenvolvido, bem como os atores envolvidos no processo. Durante o ano letivo, os professores passaram, bimestralmente, por uma reunião de orientação, com a Coordenação de Práticas Inovadoras, com o intuito de adaptar as temáticas das suas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, a realidade dos estudantes da escola. A Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, está situada no bairro Lageado, uma comunidade periférica da cidade de Campo Grande – MS.

A E.E Prof^a Thereza Noronha de Carvalho, localizada na região sul de Campo Grande, atende a comunidade dos bairros: Parque do Lageado, Dom Antônio Barbosa, Parque do Sol, Jardim Pênfigo, Los Angeles, Cidade de Deus, entre outros próximos. Por estar localizada em uma das regiões mais carentes de Campo Grande/MS, sua função social é de extrema importância, e professores, gestores e funcionários administrativos sabem disso. A comunidade já enfrenta uma luta diária com dificuldades, problemas estruturais, violência, carência de serviços essenciais, de lazer, entre outros, e, quando chega à escola, ela deve ser acolhida como merece, com todo respeito e carinho. Assim é o “Thereza”, uma grande família, acolhedora que incentiva e prepara nossas crianças e nossos jovens para pensar de forma a mudar a realidade da sua comunidade. Nesta escola os estudantes aprendem que podem

ter uma perspectiva otimista da vida, inclusive, com papel de liderança e fazendo história. Os estudantes são acompanhados em seus Projetos de Vida desde que se matriculam e estimulados a pensarem grande, a transformarem sua realidade e de sua família, dos seus amigos, da sua comunidade. Nesta escola não há tolerância com o bullying, e a todo tempo nossos estudantes são estimulados a elevarem sua autoestima (Ppp, 2022, p. 3).

Nesse contexto, a adaptação das atividades de Unidades Curriculares e Eletivas às realidades vivenciadas pelos estudantes foi uma ação imprescindível para garantir que o processo educativo fosse significativo e relevante. Durante o ano letivo, os professores participaram de reuniões bimestrais de orientação com a Coordenação de Práticas Inovadoras, com o objetivo de ajustar as temáticas das disciplinas à realidade da comunidade escolar. Essa prática visou conectar o conteúdo curricular com as vivências cotidianas dos alunos, tornando o aprendizado mais concreto e aplicável em suas vidas.

O projeto "TNCoins" integrou, a dinâmica escolar, os elementos de gamificação que incentivaram o envolvimento dos estudantes, reconhecendo e valorizando seu desempenho em atividades escolares que dialogam diretamente com suas experiências e desafios. Ao converter as notas da Parte Diversificada em "Coins", o projeto criou uma dinâmica de desafio, meta e recompensa, o que incentivou os estudantes a participarem ativamente dessas disciplinas.

Em 2022, a Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul instituiu o cargo de Coordenador(a) de Práticas Inovadoras, com o objetivo de fomentar iniciativas pedagógicas inovadoras nas escolas da rede estadual. Desde então, venho exercendo essa função na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, desenvolvendo ações voltadas à integração de metodologias ativas, práticas inovadoras e dos componentes curriculares da Parte Diversificada da BNCC à realidade dos estudantes. Como idealizadora do projeto e atual coordenadora de Práticas Inovadoras, tenho me dedicado a tornar a aprendizagem mais envolvente e significativa, por meio da adaptação e implementação de metodologias ativas nessas disciplinas, incentivando, sobretudo, o protagonismo estudantil com o projeto "TNCoins".

O Coordenador de Práticas Inovadoras auxilia os professores com todos os recursos tecnológicos da escola como: Laboratórios de Robótica, Laboratório Didático Móvel, Datashows, Lousa Digital, Sala de Informática, dentre outros. Este cargo tem a função de trabalhar diretamente com os professores para tornar as aulas mais interativas e significativas, aumentando o engajamento e a motivação dos estudantes, além de auxiliar o professor com ideias e recursos que possam inovar suas aulas.

Em nossa pesquisa, utilizamos o *Google Forms*, como um questionário que visou medir

a satisfação, o protagonismo estudantil e o uso das práticas inovadoras nas disciplinas dos Itinerários Formativos e Eletivas, para fazer o levantamento dos dados quantitativos da evolução do projeto. As perguntas foram produzidas e direcionadas ao grau de satisfação dos estudantes com o projeto e com seu próprio desempenho acadêmico nas atividades desenvolvidas pelos professores em sala de aula após o início do projeto, com a finalidade de avaliar se houve mudanças significativas no nível de envolvimento dos estudantes nas atividades propostas. O questionário foi respondido por aproximadamente 60 estudantes. Com os resultados obtidos realizamos uma análise de dados a fim de verificar se houve ou não um aumento no protagonismo dos estudantes nas disciplinas dos Itinerários Formativos e Eletivas depois do início do projeto.

3 METODOLOGIA PROPOSTA

A pesquisa, intitulada "Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral", adotou uma abordagem mista, integrando métodos qualitativos e quantitativos para avaliar o impacto do projeto TNCoins no protagonismo estudantil e no engajamento acadêmico, nas disciplinas de Unidade Curricular, no Ensino Médio, e Eletivas, no Ensino Fundamental. Essa metodologia esteve fundamentada nos referenciais teóricos de Lakatos e Marconi (2003) e Bardin (2011). Outros autores também foram utilizados para oferecer suporte teórico à pesquisa, como Vygotsky (1991), Murr (2018) e Moran e Barich (2018), o que assegurou rigor científico e uma análise aprofundada.

O processo de análise de dados iniciou-se com uma revisão bibliográfica, tendo como aporte teórico o pesquisador Antônio Carlos Gil (2008), baseada em três eixos principais. O primeiro tratou das metodologias ativas e práticas inovadoras, fundamentadas nos conceitos de Piaget (1971), Vygotsky (1991), Moran e Barich (2018), que destacaram a aprendizagem ativa e o protagonismo estudantil como pilares da educação moderna. O segundo eixo abordou a gamificação na educação, com suporte teórico de autores como Murr (2018), que defendeu a aplicação de elementos de jogos fora do contexto tecnológico como estratégia para engajar e motivar os estudantes. Por fim, o protagonismo estudantil foi analisado à luz das diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), destacando-se sua conexão com o desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas.

A coleta de dados combinou instrumentos qualitativos e quantitativos. Questionários aplicados via Google Forms aos estudantes da E.E. Profª Thereza Noronha de Carvalho forneceram informações sobre satisfação, engajamento e percepção do projeto TNCoins. A média de participação foi de aproximadamente 60 estudantes por ano, número calculado a partir do total de respondentes nas três edições da pesquisa: 85 em 2022, 51 em 2023 e 41 em 2024, dividido pelo número de anos analisados. Essa média foi utilizada para representar de forma aproximada o conjunto dos participantes ao longo do período investigado, considerando as variações anuais. Ressalta-se que, no mesmo período, o número total de alunos matriculados foi de cerca de 280 em 2022, 270 em 2023 e 70 em 2024. Paralelamente, os resultados obtidos por meio da análise dos dados quantitativos possibilitaram uma visão mais ampla sobre a aplicação do projeto. O questionário foi aplicado aos alunos na sala de tecnologia da escola. A pesquisadora chamou uma turma de cada vez e os direcionou até a sala de tecnologia. Cada aluno teve à sua disposição um computador com acesso ao formulário, que estava disponível

na tela inicial. Antes da aplicação do questionário, a pesquisadora explicou aos estudantes o objetivo da pesquisa e respondeu todas as dúvidas que surgiram.

Para Lakatos e Marconi (2001, p. 38), “As técnicas de coleta de dados são um conjunto de regras ou processos utilizados por uma ciência, ou seja, corresponde à parte prática da coleta de dados”. Ainda de acordo com as autoras, o questionário estruturado permitiu alcançar um maior número de pessoas, e sua padronização facilitou a análise dos dados, além de assegurar o anonimato dos respondentes.

A análise qualitativa foi conduzida conforme a metodologia de Bardin (2011), seguindo três etapas principais. Na pré-análise, os dados textuais foram organizados e categorizados com base nas respostas coletadas. A exploração do material buscou identificar como o projeto TNCoins se relacionou com as práticas inovadoras, o construtivismo, o socioconstrutivismo e a BNCC, verificando seu impacto no engajamento e protagonismo dos alunos, especialmente nas disciplinas de Unidade Curricular e Eletivas. Por fim, o tratamento dos resultados permitiu articular os dados qualitativos e quantitativos, destacando conexões entre percepções subjetivas e indicadores objetivos.

A triangulação dos dados foi realizada conforme a abordagem defendida por Lakatos e Marconi (2003), garantindo uma análise integrada que validou os resultados por meio do cruzamento de informações qualitativas e quantitativas. Essa técnica ampliou a fundamentação dos achados e possibilitou uma compreensão abrangente do impacto do projeto TNCoins.

Os referenciais teóricos utilizados incluíram Lakatos e Marconi (2003), que orientaram a pesquisa com métodos mistos para assegurar rigor e profundidade; Bardin (2011), cuja análise de conteúdo qualitativa permitiu identificar padrões e significados nos relatos; e Vygotsky (1991), que sustentou a perspectiva de aprendizagem mediada e contextualizou o protagonismo estudantil. Além disso, Moran e Barich (2018) ofereceram uma base teórica sólida sobre o uso de metodologias ativas e práticas inovadoras.

Com essa abordagem, buscou-se validar a eficácia do projeto TNCoins como prática inovadora, demonstrando sua capacidade de promover o protagonismo estudantil e contribuir para a transformação da escola em tempo integral.

3.1 Metodologia de Análise de Dados

O referencial metodológico de análise de dados desta pesquisa baseou-se no método qualitativo-quantitativo, conforme os fundamentos de Lakatos e Marconi (2003), permitindo uma análise integrada de percepções, experiências subjetivas e dados objetivos. A abordagem

mista foi essencial para investigar o protagonismo estudantil promovido pela ferramenta de gamificação “TNCoin” na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, em Campo Grande – MS, considerando o impacto tanto em termos de engajamento e desempenho acadêmico quanto de motivações e experiências vivenciadas pelos estudantes.

A pesquisa foi organizada em três capítulos:

Capítulo 1: Abordou práticas inovadoras e metodologias ativas, relacionando-as à reforma do Ensino Médio, com base nas teorias de Piaget e Vygotsky para compreender seu impacto na educação.

Capítulo 2: Analisou a reforma do Novo Ensino Médio, o protagonismo estudantil e a aplicação da Unidade Curricular *Um Pedaco do Meu Mundo*, adaptada à escola com apoio da Coordenação de Práticas Inovadoras.

Capítulo 3: Examinou o projeto TNCoins, avaliando seu impacto no protagonismo estudantil por meio de questionários e abordagens mistas, analisando satisfação e desempenho acadêmico. Os questionários contemplaram três edições da *Fair Coin* (2022, 2023 e 2024) e foram submetidos à Plataforma Brasil, juntamente com os termos de assentimento que foram apresentados aos estudantes e seus responsáveis após a aprovação do Comitê de Ética. Os resultados permitiram avaliar a evolução do protagonismo estudantil ao longo dos anos, correlacionando as práticas inovadoras às mudanças no engajamento e na autonomia dos estudantes.

A dimensão quantitativa foi desenvolvida com base nos questionários estruturados via *Google Forms*. Foram avaliados:

- O grau de satisfação dos estudantes com seu protagonismo após o início do projeto TNCoins;
- A evolução do protagonismo estudantil ao longo dos três anos de implementação do projeto (2022, 2023 e 2024).

Os dados obtidos foram tratados estatisticamente, utilizando gráficos e tabelas para identificar tendências, padrões e correlações entre o uso do TNCoin e o aumento do protagonismo estudantil.

No método qualitativo, buscou-se compreender como práticas inovadoras e metodologias ativas influenciaram a participação dos estudantes. Para isso, foi utilizada a proposta de Bardin (2011), com:

- **Análise de material didático:** um estudo detalhado da Unidade Curricular *Um Pedaco do Meu Mundo*, considerando as adaptações feitas para sua aplicação na escola.

Etapas da Pesquisa:

1. **Definição do público-alvo:**

- Estudantes de 11 a 17 anos, matriculados nas disciplinas de Unidade Curricular (Ensino Médio) e Eletivas (Ensino Fundamental), totalizando aproximadamente 60 alunos respondentes do questionário.

2. **Elaboração e validação dos instrumentos:**

- O desenvolvimento do questionário e dos termos de assentimento, além das autorizações para a realização da pesquisa, foi realizado conforme exigências éticas da Secretaria de Estado de Educação – SED/MS e da E.E. Profª Thereza Noronha de Carvalho. (Os termos TCLE, TALE e o questionário foram incluídos no apêndice.)

3. **Submissão ao Comitê de Ética:**

- A pesquisa foi submetida à Plataforma Brasil para aprovação prévia.

4. **Aplicação dos instrumentos:**

- A pesquisadora explicou o projeto, apresentou e entregou os termos de assentimento aos estudantes e seus responsáveis durante as acolhidas.
- Os termos de assentimento foram recolhidos.
- O questionário foi aplicado na sala de tecnologia da escola. Os alunos responderam o formulário referente aos anos de 2022, 2023 e 2024 da *Fair Coin*. Vale ressaltar que, antes da aplicação, a pesquisadora explicou o objetivo da pesquisa e o funcionamento do questionário.

5. **Tratamento e análise dos dados:**

- **Bibliográfico:** estudo sistematizado baseado em materiais publicados, como livros, artigos, periódicos e outras fontes disponíveis ao público;
- **Quantitativo:** tabulação estatística para identificação de padrões e correlações;
- **Qualitativo:** análise de conteúdo, conforme Bardin (2011), para interpretação das respostas.

A abordagem mista, segundo Lakatos e Marconi (2003), combinou métodos quantitativos e qualitativos para analisar o protagonismo estudantil, integrando dados objetivos e experiências subjetivas com o intuito de compreender o impacto do projeto TNCoin.

4 CAPÍTULO 1: AS PRÁTICAS INOVADORAS E SUA RELAÇÃO DIRETA COM AS METODOLOGIAS ATIVAS

A educação, ao longo dos séculos, passou por diversas fases, sendo responsável por processos de rupturas, transformações e transmissão de saberes ao longo da história da humanidade.

A palavra educação veio do latim *educare*, que significa, de acordo com Faria (1975), o ato de educar, ou o conjunto de normas pedagógicas aplicadas ao desenvolvimento geral do corpo e do espírito. Para Libâneo (1994), a educação constituiu-se como um fenômeno complexo, envolvendo a formação integral do ser humano, incluindo todos os aspectos sociais, emocionais, éticos e intelectuais, permitindo que o indivíduo se desenvolvesse plenamente e atuasse ativamente nas transformações da sociedade.

As teorias da educação buscaram equacionar os problemas oriundos da relação entre educador e educando, orientando o processo de ensino e aprendizagem. Logo, apenas foram consideradas teorias educacionais aquelas que analisaram a educação com o intuito de formular diretrizes que orientassem a atividade educativa. Dito isso, agrupamos as teorias da educação em duas grandes tendências: a primeira, composta por concepções pedagógicas que priorizavam a teoria sobre a prática; e a segunda, por aquelas que subordinavam a teoria à prática. Nas primeiras vertentes educacionais, havia uma preocupação com as teorias de ensino, enquanto nas segundas, a ênfase recaiu sobre as teorias da aprendizagem.

No primeiro grupo, situaram-se as concepções tradicionais, cuja preocupação dominante era movida pela pergunta: “como ensinar?”. Tratava-se de teorias que buscavam criar métodos padronizados de ensino, com o intuito de estabelecer modelos eficazes de como ensinar os alunos. O segundo grupo, por sua vez, compôs-se de teorias voltadas à pergunta: “como aprender?”. Essas teorias procuraram compreender como a relação entre ensino e aprendizagem poderia ser otimizada, centrando-se no aluno e no ato de aprender.

As concepções tradicionais foram dominantes até o final do século XIX, baseando-se na centralidade do educador. O professor era visto como a figura central no processo de ensino e aprendizagem, e seu papel consistia em transmitir aos alunos os conhecimentos e informações acumulados pela humanidade ao longo dos séculos. A educação tradicional valorizava a transmissão dos saberes e valores culturais, com o objetivo de preservar a herança cultural e preparar os alunos para se tornarem cidadãos e membros produtivos da sociedade.

A virada entre os séculos XIX e XX, de acordo com Filho (1978), marcou uma transição no discurso pedagógico. O movimento da Escola Nova surgiu como um contraponto à escola

tradicional. Pairava na sociedade um sentimento de descontentamento com a estrutura conservadora e ultrapassada, o que impulsionou o escolanovismo, na tentativa de acompanhar as mudanças da nova realidade econômica e social do país.

Segundo Pimenta (2005), houve momentos na história em que o ato de ensinar prevaleceu sobre o de aprender. Tal prerrogativa pôde ser evidenciada nas didáticas de Comenius e Herbart, os quais buscaram formular métodos e uma didática de ensino capaz de introduzir ordem em todos os níveis do saber.

As concepções da escola tradicional, desde Platão até a pedagogia cristã, passando pelas pedagogias humanistas, naturalistas, racionalistas, idealistas, bem como a sistematização e teoria da evolução de Herbart, todas se fundamentaram em uma teoria do ensino. De acordo com Saviani, todas essas pedagogias se pautaram:

pela centralidade da instrução (formação intelectual), pensavam a escola como uma agência centrada no professor, cuja tarefa é transmitir os conhecimentos acumulados pela humanidade segundo uma gradação lógica, cabendo aos alunos assimilar os conteúdos transmitidos. Nesse contexto a prática era determinada pela teoria que a moldava fornecendo-lhe tanto o conteúdo como a forma de transmissão pelo professor, com a consequente assimilação pelo aluno (Saviani, 2007, p.103).

Dessa forma, a concepção pedagógica tradicionalista contou com um protagonista -- o professor. A figura do professor era responsável por organizar e realizar o ato educativo, por meio do seu “saber incontestável” que conduzia o processo educativo, no qual os alunos eram colocados como meros figurantes no seu processo de ensino e aprendizagem.

O ponto de vista pedagógico tem como eixo o intelecto, o lógico, os conteúdos, o professor, o esforço, a disciplina, a direção é dada pelo professor sem dar oportunidade à iniciativa do aluno, valoriza-se a quantidade e não a qualidade, centrada na ciência (Saviani, 2007, p. 167-168).

Ademais, valorizava-se de maneira exacerbada o eixo intelectual, a lógica e a ciência, sem reconhecer o aluno como colaborador no processo de aprendizagem. Seus conhecimentos, experiências de vida e subjetividade como ser humano tornavam-se nulos, não havendo articulação entre os conteúdos e a realidade dos estudantes.

A corrente tradicionalista atingiu seu ápice na segunda metade do século XIX, dando espaço ao método de ensino intuitivo centrado nas “lições de coisas”. Esse método representou

uma abordagem pedagógica reativa aos métodos tradicionais de ensino e enfatizava a aprendizagem por meio das experiências com o mundo real, da interação com objetos concretos e da observação direta. O principal precursor desse movimento foi Johann Pestalozzi, cujos ideais foram desenvolvidos e aplicados por educadores como Friedrich Froebel e Maria Montessori.

Os princípios básicos dessa metodologia, também conhecida como Educação Progressista, buscavam preparar os estudantes para a vida real, promovendo uma reflexão crítica e profunda sobre o mundo em que estavam inseridos. O professor deixava de ser o centro do papel educativo, dando lugar ao aluno.

na medida em que o conhecimento tem como ponto de partida a experiência já existente ou a ser realizada pelo próprio aluno, o docente participa das atividades em condições de igualdade com ele e não mais como aquele que detém o conhecimento e o método de gerar a aprendizagem dirigindo o processo (Valdemarin, 2004, p.163).

Notava-se que o professor não era visto como o único detentor do conhecimento, mas sim como um guia, em condições de igualdade com o estudante, que participava do processo de ensino de forma colaborativa. O termo “progressista” referia-se a uma abordagem que surgiu no final do século XIX e início do século XX, como uma reação aos métodos tradicionais, os quais enfatizavam a transmissão e memorização de conhecimentos.

O termo “progressista” foi utilizado pela primeira vez em 1974, por Snyders, em sua obra *Pedagogia Progressista*. Para Snyders (1974), a educação deveria se embasar em uma abordagem que enxergasse a educação como ferramenta de transformação social, valorizando a aprendizagem ativa e a construção do conhecimento pelo próprio aluno.

Três tendências compuseram a pedagogia progressista: a libertadora, a libertária e a crítico-social dos conteúdos. A pedagogia progressista esteve diretamente ligada à transformação do *status quo*, ou seja, à mudança de uma determinada situação existente em determinado momento. Logo, o papel da educação associava-se a uma transformação crítica do mundo e da sociedade.

A educação, para a tendência libertadora, foi considerada uma das mais poderosas ferramentas de transformação social. Baseada nas teorias de Paulo Freire e de outros educadores, essa vertente propunha um processo educativo que ia além da simples transmissão de conhecimentos, buscando a conscientização e a emancipação dos sujeitos.

é preciso que a educação esteja - em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos - adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem chegar a ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com os outros homens relações de reciprocidade, fazer a cultura e a história [...] uma educação que liberte, que não adapte, domestique ou subjugue (Freire, 2006, p. 45).

Para Freire (2006) as mudanças e transformações da história só eram possíveis a partir do momento que o educando alcançasse a compreensão sobre a realidade na qual estava inserido, e a escola se mostrasse como um local de libertação, visto que ela era a responsável por possibilitar o diálogo, o debate e o entendimento da realidade circundante.

quando se fala na educação em geral, diz-se que ela é uma atividade onde professores e alunos, mediatizados pela realidade que apreendem e da qual extraem o conteúdo de aprendizagem, atingem um nível de consciência dessa mesma realidade, a fim de nela atuarem, num sentido de transformação social (Libâneo, 2009, p.9).

A educação libertadora, ao contrário da educação tradicional, questionava a realidade na qual o estudante estava inserido, os conteúdos eram denominados como “temas geradores” e eram extraídos da própria prática de vida dos estudantes. Libâneo (2009) afirmava que o importante não era a transmissão dos conteúdos, mas sim o despertar para uma nova forma de pensar ou repensar a realidade do estudante, para que o mesmo tivesse um pensamento crítico sobre ela e atuasse como transformador da sua própria realidade.

Aprender é um ato de conhecimento da realidade concreta, isto é, da situação real vivida pelo educando, e só tem sentido se resulta de uma aproximação crítica dessa realidade. O que é aprendido não decorre de uma imposição ou memorização, mas do nível crítico de conhecimento, ao qual se chega pelo processo de compreensão, reflexão e crítica. O que o educando transfere, em termos de conhecimento, é o que foi incorporado como resposta às situações de opressão - ou seja, seu engajamento na militância política (Libâneo, 2009, p.10).

Essa tendência pedagógica buscava, não somente, a aquisição de conhecimento, mas por meio da compreensão crítica da realidade na qual o educando estava inserido, a emancipação e a transformação social por meio da educação. A educação era vista como

ferramenta e meio de libertação.

Na tendência progressista libertária a escola era vista como um espaço de transformação na personalidade dos alunos. A escola deveria despertar no educando um espírito de auto-gestão. De acordo com Luckesi (1994, p.19), “a auto-gestão é o conteúdo e o método”, entendia-se então que o objetivo da escola era exercer uma transformação em todos os níveis da vida do estudante, deixando-o livre para escolher que conteúdos estudar, incentivando-o a participar de mecanismos institucionais de mudanças como assembleias, eleições, grupos de discussão e debates. A ideia era contaminar o sistema de baixo para cima, dos níveis mais baixos aos mais altos, com estudantes formados pelas experiências críticas de vivências.

Na pedagogia libertária, o conhecimento, segundo Luckesi (1994), resultava da descoberta de respostas aos problemas da vida real. Os conteúdos, aqui estudados, eram uma resposta às necessidades e interesses dos estudantes. O professor era um orientador, misturava-se ao grupo para refletirem sobre os interesses em comum. A pedagogia libertária se opunha a qualquer forma de autoridade ou poder.

A tendência progressista crítico-social dos conteúdos se centrava na premissa de que os conteúdos deveriam estar articulados com a realidade do estudante, de modo que permitissem que os educandos compreendessem e analisassem criticamente o mundo ao seu redor, por meio dos conteúdos estudados.

Segundo Luckesi (2003), os conteúdos não deveriam ser abstratos, mas vivos, portanto, indissociáveis das realidades sociais. A escola era um espaço vivo e de constante transformação, deveria, pois, acompanhar o desenvolvimento da sociedade. Os conteúdos precisavam dialogar com as realidades sociais dos educandos, dando um sentido maior ao processo educativo.

O esforço da pedagogia progressista se faz na direção de tornar a escola o local de socialização do conhecimento elaborado, possibilitando cada vez mais que as camadas populares tenham acesso à educação e, portanto, ao estágio atual do saber, mesmo reconhecendo os limites do empreendimento (Aranha, 1996, p.211).

A escola precisava mostrar-se como um espaço de superação das desigualdades existentes, os conteúdos não podiam ser apenas transmitidos, precisavam estar vinculados à realidade concreta vivida pelo estudante, de modo que pudessem auxiliar e facilitar o processo crítico de transformação da sociedade.

A valorização de uma aprendizagem significativa e que considerasse como ponto de partida as potencialidades intelectuais e culturais dos estudantes era defendida pela escola

construtivista. Para Bordenave e Pereira (2001), a aprendizagem, no construtivismo, era um processo no qual os indivíduos construíam o conhecimento por intermédio das experiências já vivenciadas. Logo, a aprendizagem seria mais efetiva se o estudante fosse o ator principal na construção dos seus conhecimentos.

O construtivismo, uma abordagem teórica de psicologia e educação, era constantemente associado à tendência pedagógica progressista, pois destacava que o conhecimento era construído de forma ativa pelos indivíduos através da interação com o ambiente e suas próprias experiências. Esta perspectiva teve origem com o psicólogo suíço Jean Piaget, cuja teoria do desenvolvimento cognitivo argumentava que as crianças construíam ativamente sua compreensão do mundo ao explorar e interagir com objetos físicos e sociais ao seu redor.

Para Piaget (1973), o desenvolvimento cognitivo ocorria na interação do sujeito com o meio por um processo de assimilação e adaptação. Na assimilação, os indivíduos interpretavam as novas informações por meio daquilo que já sabiam; já na adaptação, as estruturas mentais do indivíduo eram ajustadas ou acomodadas em resposta aos estímulos externos. A adaptação ocorria por meio de dois mecanismos inter-relacionados: a assimilação e a acomodação. Enquanto na assimilação o sujeito associava novos eventos aos esquemas cognitivos pré-existentes, na acomodação os esquemas ou estruturas eram modificados em função das particularidades do que se desejava ser absorvido, o sujeito se transformava, mudava e ampliava seus esquemas.

O construtivismo disseminava a ideia de que nada estava pronto e acabado, o conhecimento, em nenhuma de suas instâncias, estava completo, ao contrário, estava sempre se construindo e reconstituindo por meio das interações do indivíduo com o meio social e físico.

[...] os conhecimentos derivam da ação, não no sentido de meras respostas associativas, mas no sentido muito mais profundo da associação do real com as coordenações necessárias e gerais da ação. Conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, apreendendo os mecanismos dessa transformação vinculados com as ações transformadoras [...] (Piaget, 1970, p. 30).

Do ponto de vista da educação, o construtivismo considerava que as aprendizagens ocorriam por um processo ativo e significativo, as experiências eram construídas através das interações do sujeito com o ambiente de aprendizagem. Embora o construtivismo, de Piaget, defendesse a importância da interação com o ambiente no processo de aprendizagem, o professor não deveria intervir diretamente na aprendizagem do educando, deveria permitir que o mesmo seguisse seu próprio ritmo e interesse.

Para Piaget, o educador atuava como um facilitador, apenas criando um ambiente propício para que o aluno explorasse e descobrisse os conhecimentos de forma individual. Enquanto Piaget entendia que os conhecimentos eram construídos espontaneamente pelas crianças e o professor era um simples facilitador, Vygotsky (1998) discordava, para ele, o educador era um mediador ativo e deveria guiar os estudantes em suas Zonas de Desenvolvimento Proximal.

[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não-naturais, mas formadas historicamente (Vygotsky, 1998, p. 115).

A Zona de Desenvolvimento Proximal, de acordo com Vygotsky (1998), enfatizava a importância das interações sociais. Para o psicólogo, existia uma diferença entre o que uma criança conseguia fazer sozinha e o que conseguia fazer quando era guiada por uma pessoa mais experiente, em nosso caso, a figura do educador.

O autor estabelecia dois níveis de desenvolvimento: o real e o potencial. No nível real, estavam avaliadas as capacidades do que a criança conseguia fazer sozinha, ou seja, as soluções que a criança desenvolvia sem o auxílio de outra pessoa. No nível de desenvolvimento potencial, estavam as ações que a criança não conseguia realizar sozinha, mas que com o auxílio de um adulto ou responsável conseguia, seja por colaboração, diálogo ou até mesmo imitação.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente (Vygotsky, 1998, p. 113).

No atual cenário da educação, compreendia-se que não havia mais a necessidade de se estabelecer as aprendizagens em níveis de desenvolvimento,urgia a necessidade de descobrir como intervir na aprendizagem para que esta fosse mais produtiva, evoluindo do nível

interpessoal para o intrapessoal.

Ambas teorias construtivistas, tanto a de Piaget quanto a de Vygotsky, valorizavam o protagonismo do estudante. Enquanto Piaget (1970) destacava a importância da autonomia e descoberta individual, Vygotsky (1998) dava ênfase ao apoio estruturado e à interação social nos processos de ensino e aprendizagem. De todo modo, ressaltava-se a importância do fazer pedagógico de forma eficaz e equilibrada, sempre priorizando o protagonismo do estudante.

Cabe, aqui, nos aprofundar em como as metodologias ativas de ensino contribuíram para a promoção de um aprendizado mais significativo, autônomo e relevante aos estudantes, tendo como base o construtivismo de Vygotsky, considerando o papel fundamental do educador na promoção do protagonismo estudantil e no processo de ensino e aprendizagem.

A educação permitia o desenvolvimento pessoal, a prática de uma cidadania ativa, a redução das desigualdades, o crescimento econômico e a transformação social. Era, e continua sendo, uma ferramenta na luta contra a desigualdade social e econômica.

Considerando as demandas da sociedade contemporânea, foi fundamental que as abordagens pedagógicas ultrapassassem os modelos da educação tradicional, centrada na mera transmissão de conhecimentos. Educar no Século XXI passou a requerer inovação e um novo olhar sobre o processo de ensino e aprendizagem.

A aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade. Ser esperta, independentemente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre coisas, assim como expressar seu pensamento e sentimentos com convicção, são características inerentes à personalidade integral das crianças (Friedmann, 2012, p. 45).

As práticas inovadoras emergiram de diversas formas e se referiram a métodos, técnicas, abordagens e processos distintos dos convencionais, com foco na introdução de melhorias no contexto educacional, tecnológico, social e empresarial. Entendeu-se que a palavra inovação, oriunda do latim *innovatio*, Dicio (2023), derivada do verbo *innovare* (tornar novo), remetia à ideia de movimento e constante transformação. Assim, ao se trabalhar com práticas inovadoras, rompeu-se com os métodos tradicionais, incorporando novas formas de aprender e ensinar.

Para Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas e as práticas inovadoras mostraram-se inter-relacionadas, compondo uma mistura entre educação, cultura, sociedade, política e escola. Essas práticas transformaram as aulas em experiências significativas, abordando e

propondo soluções para problemas diversos, incentivando a convivência em grupo e a participação ativa dos estudantes, ao mesmo tempo em que trabalhavam múltiplos letramentos.

Durante muito tempo, a escola foi regida por práticas tradicionais, centradas na figura do professor como detentor do saber. Entretanto, esse modelo passou a ser amplamente questionado diante de uma nova concepção de escola, na qual o conhecimento extrapolava os limites da sala de aula e não podia mais ser centralizado exclusivamente no educador. Escolher a metodologia adequada para promover uma aprendizagem significativa e participativa foi um dos maiores desafios enfrentados pelos educadores.

No contexto contemporâneo, no qual crianças já nasciam imersas no mundo digital, tornou-se indispensável compreender que, como afirmaram Bacich e Moran (2018), as metodologias funcionavam como grandes diretrizes que orientavam o processo de ensino e aprendizagem, se concretizando por meio de estratégias, abordagens e técnicas diferenciadas.

Transformar as aulas em experiências significativas por meio das metodologias ativas representou um grande desafio. Não bastou abandonar o ensino tradicional, foi necessário centrar o processo de aprendizagem no desenvolvimento de competências e habilidades, tornando os estudantes protagonistas de seu próprio aprendizado. Essa postura permitiu que os educandos traçassem suas trajetórias de forma autônoma, respeitando suas necessidades, habilidades e interesses, assumindo um papel ativo na construção do conhecimento.

a aprendizagem ativa ocorre quando o estudante interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento (Barbosa; Moura, 2013, p.55).

Uma aprendizagem em que os estudantes se mostrassem ativos, proativos e comprometidos exigiu a proposição de atividades nas quais se envolvessem ativamente na construção de seu conhecimento. Coube, portanto, ao professor adotar metodologias ativas, atuando como mediador, colaborador e problematizador, uma ponte entre o saber e a aprendizagem dos alunos, conduzindo-os na busca por caminhos criativos e diferenciados para resolver problemas e explorar o conhecimento de forma instigante.

Criar condições de ter uma participação mais ativa dos alunos implica, absolutamente, a mudança da prática e o desenvolvimento de estratégias que garantam a organização de um aprendizado mais interativo e intimamente

ligado com as situações reais. Por isso, a inovação na educação é essencialmente necessária. A inovação é uma das formas de transformar a educação (Camargo; Daros, 2018. p.28).

Inovar nos métodos de ensino configurou-se como um desafio complexo, que exigiu o envolvimento de docentes e discentes. As práticas pedagógicas inovadoras precisaram ser alinhadas às teorias e métodos de ensino conforme os contextos políticos, históricos e econômicos de cada escola.

Saviani (2015) compreendeu a prática educativa como um caminho para a construção de uma prática social comprometida com a compreensão e resolução dos problemas da sociedade. Para ele, a prática educativa foi tanto o ponto de partida quanto de chegada da prática social. Assim, o processo educativo precisou incorporar os elementos da vida dos estudantes, ensinando-os e fornecendo-lhes ferramentas para identificar, construir e resolver os desafios do meio em que estavam inseridos.

Conforme a pedagogia histórico-crítica, o objeto da prática educativa foi o “[...] ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens” Saviani (2003, p. 13). Dessa forma, a prática pedagógica teve como responsabilidade oferecer os meios, conhecimentos e ferramentas necessários para que os estudantes se constituíssem integralmente como sujeitos humanos.

No planejamento das aulas, de acordo com essa perspectiva, o professor deveria definir com clareza os objetivos de aprendizagem, garantindo que fossem mensuráveis e relevantes, sempre contextualizados com situações reais vivenciadas pelos alunos.

Considerar o aluno em sua totalidade exigiu atenção às suas especificidades e estilos de aprendizagem, o que demandou a adoção de instrumentos avaliativos diversificados e coerentes com os objetivos educacionais pretendidos.

A avaliação, nesse contexto, passou a ser adaptada às realidades dos estudantes e às metas pedagógicas, servindo como um processo contínuo e formativo que respeitou a diversidade e contribuiu efetivamente para a consolidação da aprendizagem.

[...] a avaliação se materializa numa variedade de instrumentos, por isso a necessidade de ser contínua, o que significa garantir uma relação lógica entre os diversos instrumentos utilizados no processo avaliativo, buscando sempre uma coerência pedagógica e didática entre eles, e destes com os procedimentos de ensino que os professores planejaram e fizeram uso. Assim, a continuidade dos diversos instrumentos avaliativos tem a intenção também de superar com qualquer possibilidade de fragmentação e terminalidade na sua utilização, dando a este processo uma perspectiva de integralidade, coesão e

coerência (Silva, 2008, p. 14).

Não foi o objetivo, naquele momento, aprofundar as discussões sobre a avaliação em seu aspecto meramente classificatório, mas sim compreendê-la como parte integrante do processo de ensino e aprendizagem. Considerou-se que as aprendizagens ocorreram em contextos específicos, em diálogo com o cotidiano dos estudantes e da escola, consolidando-se como uma prática contínua e significativa.

Foram utilizados diversos instrumentos avaliativos, tais como: autoavaliação, observação, *brainstorming*, resolução de problemas, debates, estudo de caso, jogos, mapas conceituais, *podcast*, *quiz*, seminário e trabalho em grupo.

Esses instrumentos permitiram ao professor desenvolver aulas mais dinâmicas e acompanhar o progresso dos estudantes, diagnosticando quais habilidades se destacaram como pontos fortes e quais ainda necessitavam de aprimoramento. Além disso, possibilitaram a utilização efetiva de metodologias ativas no processo de ensino.

De acordo com Villardi et al. (2015), as metodologias são compreendidas como um conjunto de estratégias ou ações utilizadas para incentivar o protagonismo estudantil, auxiliando o aluno na construção de seu próprio processo de aprendizagem. Dessa forma, o projeto TNCoins surgiu como uma ferramenta pedagógica gamificada voltada ao incentivo do protagonismo dos estudantes.

Conforme apontaram Busanello et al. (2014), a gamificação foi adotada como uma metodologia ativa que se valeu da lógica e da dinâmica dos jogos para estimular a aprendizagem, a resolução de problemas e a motivação dos estudantes. No contexto do projeto, foi fundamental assegurar que as atividades propostas estivessem alinhadas a objetivos pedagógicos bem definidos, de modo a favorecer o engajamento dos alunos em ambientes de aprendizagem desafiadores e significativos.

Inspirados na perspectiva de Vygotsky (1978), compreendeu-se que o educador, ao assumir o papel de mediador e problematizador, tornou-se responsável por inserir instrumentos científicos, culturais e sociais no processo de internalização do conhecimento pelos estudantes. A educação, segundo essa abordagem, foi concebida como um processo essencialmente social, que se iniciava nas interações coletivas para, em seguida, consolidar-se no plano individual.

um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal [isto é,] todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual; primeiro, entre

“pessoas (interpsicológica), e, depois, no interior da criança (intrapsicológica)” (Vygotsky, 1978, p.41).

Compreendeu-se, portanto, que todo conhecimento internalizado pelos alunos passava, primeiramente, pelo viés social. Nessa perspectiva, Vasconcelos (1997) argumentava que, para que o aprendizado se consolidasse, era fundamental que a criança realizasse atividades reais vinculadas à cultura de sua época.

Assim, a abordagem socioconstrutivista de Vygotsky mostrou-se diretamente alinhada ao projeto TNCoins, uma vez que as atividades desenvolvidas se basearam na realidade social e cultural da comunidade escolar, fundamentando-se em metodologias ativas de ensino.

1.1 As práticas Inovadoras e o Novo Ensino Médio

A proposta do Novo Ensino Médio, introduzida pela Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017 (Brasil, 2017), possibilitou que as escolas de tempo integral rompessem com a concepção de um ensino padronizado para todos os estudantes. Essa proposta foi estruturada com as disciplinas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com carga horária máxima de 1800 horas, e os Itinerários Formativos, com carga horária de até 1200 horas.

A Resolução nº 3, de 21 de novembro de 2018 (Brasil, 2018), atualizou as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio e, em seu 6º artigo, apresentou de forma clara os principais termos e conceitos utilizados na implementação desse novo modelo.:

Art. 6º Para fins de obtenção de maior clareza de exposição, ficam definidos os seguintes termos utilizados na presente Resolução:

I - formação integral: é o desenvolvimento intencional dos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais do estudante por meio de processos educativos significativos que promovam a autonomia, o comportamento cidadão e o protagonismo na construção de seu projeto de vida;

II - formação geral básica: conjunto de competências e habilidades das áreas de conhecimento previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que aprofundam e consolidam as aprendizagens essenciais do ensino fundamental, a compreensão de problemas complexos e a reflexão sobre soluções para eles;

III - itinerários formativos: cada conjunto de unidades curriculares ofertadas pelas instituições e redes de ensino que possibilitam ao estudante aprofundar seus conhecimentos e se preparar para o prosseguimento de estudos ou para o mundo do trabalho de forma a contribuir para a construção de soluções de problemas específicos da sociedade;

IV - unidades curriculares: elementos com carga horária pré-definida, formadas pelo conjunto de estratégias, cujo objetivo é desenvolver competências específicas, podendo ser organizadas em áreas de conhecimento, disciplinas, módulos, projetos, entre outras formas de oferta;

V - arranjo curricular: seleção de competências que promovam o aprofundamento das aprendizagens essenciais demandadas pela natureza do

respectivo itinerário formativo;

VI - competências: mobilização de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Para os efeitos desta Resolução, com fundamento no caput do art. 35-A e no § 1º do art. 36 da LDB, a expressão “competências e habilidades” deve ser considerada como equivalente à expressão “direitos e objetivos de aprendizagem” presente na Lei do Plano Nacional de Educação (PNE).

VII - habilidades: conhecimentos em ação, com significado para a vida, expressas em práticas cognitivas, profissionais e socioemocionais, atitudes e valores continuamente mobilizados, articulados e integrados;

VIII - diversificação: articulação dos saberes com o contexto histórico, econômico, social, ambiental, cultural local e do mundo do trabalho, contextualizando os conteúdos a cada situação, escola, município, estado, cultura, valores, articulando as dimensões do trabalho, da ciência, da tecnologia e da cultura (Brasil, 2018).

O foco do projeto recaiu sobre os Itinerários Formativos, compostos pelas disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas, cuja proposta partiu do princípio de considerar tanto as necessidades e demandas do mundo contemporâneo quanto a realidade local da escola. Foram levados em conta, ainda, os interesses dos estudantes, com o objetivo de flexibilizar o percurso educacional e torná-lo mais significativo. De acordo com Bender (2014), era fundamental que os estudantes percebessem a proposta educativa como pessoalmente relevante, para que pudessem alcançar maior envolvimento na resolução de problemas.

Inovar no contexto educacional exigiu repensar e transformar as salas de aula em espaços mais colaborativos e reflexivos, nos quais os estudantes tiveram a oportunidade de interagir entre si e se apropriar dos conhecimentos de maneira mais ativa e engajada. O uso de novas tecnologias e plataformas digitais ampliou o acesso à informação e possibilitou práticas educativas mais interativas, dinâmicas e personalizadas.

As instituições educacionais atentas às mudanças escolhem fundamentalmente dois caminhos, um mais suave - mudanças progressivas - e outro mais amplo, com mudanças profundas.

No caminho mais suave, elas mantêm o modelo curricular predominante – disciplinar – mas priorizam o envolvimento maior do aluno, com metodologias ativas como o ensino por projetos de forma mais interdisciplinar, o ensino híbrido ou blended e a sala de aula invertida. Outras instituições propõem modelos mais inovadores, disruptivos, sem disciplinas, que redesenham o projeto, os espaços físicos, as metodologias, baseadas em atividades, desafios, problemas, jogos e onde cada aluno aprende no seu próprio ritmo e necessidade e também aprende com os outros em grupos e projetos, com supervisão de professores orientadores (Moran, 2015, p. 15).

Foi possível alinhar os dois caminhos propostos por Moran (2015): mudanças progressivas e mudanças profundas puderam coexistir na rotina escolar, desde que estivessem voltadas ao objetivo central da construção do conhecimento. Nesse contexto de transformações no cenário educacional, foi desenvolvido o projeto **“Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral”**, implementado nas disciplinas de Unidade Curricular do Ensino Médio e nas Eletivas do Ensino Fundamental, na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, na cidade de Campo Grande – Ms.

5 CAPÍTULO 2: O NOVO ENSINO MÉDIO, O PROTAGONISMO ESTUDANTIL E AS PRÁTICAS INOVADORAS

Sabe-se que o Ensino Médio foi reformulado no Brasil com o intuito de modernizar o ensino deixando-o mais atrativo aos jovens e próximo das mudanças tecnológicas e sociais hodiernas da sociedade contemporânea. As mudanças possibilitaram a flexibilização curricular, promovendo uma série de mudanças no ensino.

O Novo Ensino Médio foi instaurado pela lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017, lei esta, que alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), possibilitando uma mudança no foco do ensino e aprendizagem, passando a valorizar o desenvolvimento de competências e habilidades nos estudantes.

A proposta do Novo Ensino Médio urge de uma necessidade de engajar os estudantes no seu processo de ensino e aprendizagem. Muitos alunos acabavam abandonando o Ensino Médio por não se identificarem com o padrão de ensino e as disciplinas ofertadas, não vendo utilidade desse ensino ofertado para o prosseguimento do seu futuro e o mundo do trabalho.

Os reflexos dessa problemática são visíveis no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) que mede a qualidade do ensino nas escolas públicas e privadas no Brasil, por meio do desempenho dos estudantes, em avaliações externas como o SAEB, e a taxa de aprovação dos alunos que progridem para a série seguinte. Nota-se, de acordo com o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa (INEP), que entre os anos de 2005 a 2017 houve uma estagnação de 3,4% e 3,8% no desempenho dos estudantes, dados que alertaram o governo, as escolas e os educadores que algo precisava ser feito para que o ensino estivesse de acordo com a realidade e as demandas do século XXI.

Em 2009 a necessidade de mudança na educação básica brasileira começou a tomar forma, os Conselhos Estaduais de Educação intensificaram as discussões e a necessidade de uma reformulação no modelo de ensino brasileiro. Em 2014 o Plano Nacional de Educação (PNE) incluiu a reforma do Ensino Médio em suas metas, dando o primeiro passo para a uma série de futuras mudanças na educação.

Em setembro de 2016 a medida provisória nº 746 levou o Brasil a debates intensos sobre o Novo Ensino Médio:

Institui a política de fomento à implementação de escolas de Ensino Médio em Tempo Integral, altera a lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e a lei nº 11.494 de 20 de junho 2007, que regulamenta o fundo de manutenção e desenvolvimento da educação básica e de valorização dos profissionais da educação, e dá outras

providências (D.o.u., 2016, p. 1 - Edição Extra).

A ementa promoveu alterações significativas no Ensino Médio, incentivando a criação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral e ampliando, de forma progressiva, a carga horária mínima anual para 1.400 horas. O Novo Ensino Médio passou a ser composto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pelos Itinerários Formativos, definidos por cada sistema de ensino com base nas expectativas de aprendizagem previstas na BNCC, bem como nas competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes.

Em 2017 aconteceu a aprovação da Lei nº 13.415, que após várias discussões da sociedade, professores, membros da educação brasileira e o congresso nacional, alterou a medida provisória nº 746 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) introduzindo mudanças estruturais na definição do Novo Ensino Médio:

Art. 3º A Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 35-A:

“ Art. 35-A. A Base Nacional Comum Curricular definirá direitos e objetivos de aprendizagem do ensino médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação, nas seguintes áreas do conhecimento:

I - linguagens e suas tecnologias;

II - matemática e suas tecnologias;

III - ciências da natureza e suas tecnologias;

IV - ciências humanas e sociais aplicadas.

§ 1º A parte diversificada dos currículos de que trata o caput do art. 26, definida em cada sistema de ensino, deverá estar harmonizada à Base Nacional Comum Curricular e ser articulada a partir do contexto histórico, econômico, social, ambiental e cultural.

§ 2º A Base Nacional Comum Curricular referente ao ensino médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia.

§ 3º O ensino da língua portuguesa e da matemática será obrigatório nos três anos do ensino médio, assegurada às comunidades indígenas, também, a utilização das respectivas línguas maternas.

§ 4º Os currículos do ensino médio incluirão, obrigatoriamente, o estudo da língua inglesa e poderão ofertar outras línguas estrangeiras, em caráter optativo, preferencialmente o espanhol, de acordo com a disponibilidade de oferta, locais e horários definidos pelos sistemas de ensino.

§ 5º A carga horária destinada ao cumprimento da Base Nacional Comum Curricular não poderá ser superior a mil e oitocentas horas do total da carga horária do ensino médio, de acordo com a definição dos sistemas de ensino.

§ 6º A União estabelecerá os padrões de desempenho esperados para o ensino médio, que serão referência nos processos nacionais de avaliação, a partir da Base Nacional Comum Curricular.

§ 7º Os currículos do ensino médio deverão considerar a formação integral do aluno, de maneira a adotar um trabalho voltado para a construção de seu projeto de vida e para sua formação nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais.

§ 8º Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação processual e formativa serão organizados nas redes de ensino por meio de atividades teóricas e práticas, provas orais e escritas, seminários, projetos e atividades on-line , de tal forma que ao final do ensino médio o educando demonstre:

I - domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna;

II - conhecimento das formas contemporâneas de linguagem.”

Art. 4º O art. 36 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 , passa a vigorar com as seguintes alterações:

Art. 36. O currículo do ensino médio será composto pela Base Nacional Comum Curricular e por itinerários formativos, que deverão ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino, a saber:

I - linguagens e suas tecnologias;

II - matemática e suas tecnologias;

III - ciências da natureza e suas tecnologias;

IV - ciências humanas e sociais aplicadas;

formação técnica e profissional (Brasil, 2017).

Desse modo, instituiu-se o Novo Ensino Médio, apoiado na BNCC e fundamentado em uma nova concepção de educação. Essa proposta trouxe a necessidade de repensar a escola, seus desafios e suas potencialidades, com o objetivo de reconectá-la à juventude brasileira. Sua implementação buscou ampliar o foco no estudante, alinhando as necessidades dessa juventude aos avanços da sociedade contemporânea, promovendo uma educação mais dinâmica, inclusiva e centrada no protagonismo estudantil.

A BNCC, documento normativo de caráter obrigatório, foi homologada em 2018, marcando o início da implementação das novas diretrizes de ensino para as redes educacionais de todo o Brasil. Ela serviu como referência para a construção dos currículos escolares em todas as etapas da educação básica.

Com a alteração da LDB pela Lei nº 13.415 (2017), passaram a ser utilizadas duas nomenclaturas distintas para designar as finalidades da educação:

Art. 35-A. A Base Nacional Comum Curricular definirá **direitos e objetivos de aprendizagem** do ensino médio, conforme diretrizes do Conselho Nacional de Educação, nas seguintes áreas do conhecimento [...]

Art. 36. § 1º A organização das áreas de que trata o caput e das respectivas competências e habilidades será feita de acordo com critérios estabelecidos em cada sistema de ensino (Brasil, 2017; ênfases adicionadas).

Nesse sentido, nota-se uma mudança no foco das aprendizagens, não se trata mais

apenas do que o aluno foi capaz de aprender, mas em como esse estudante mobilizou e aplicou os conhecimentos para modificar a realidade na qual está inserido. De acordo com a BNCC, competência pode ser entendida como:

A capacidade de mobilizar conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho (Brasil, 2018).

Desse modo, a BNCC definiu as “Dez competências gerais da educação básica”:

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (Brasil, 2018).

Essas competências foram essenciais para que os estudantes desenvolvessem todo o seu potencial educativo, considerando que, além do desenvolvimento cognitivo, também se desenvolveram social, ética e emocionalmente, preparando-se para enfrentar os desafios da vida.

A premissa do Novo Ensino Médio foi o protagonismo estudantil: promover a responsabilidade, a autonomia e a participação ativa dos jovens na construção de uma sociedade responsável, sustentável, ética e inclusiva. Sendo assim, a BNCC, além dos conteúdos da Base Curricular, permitiu que as escolas tivessem autonomia para construir seus Itinerários Formativos com base nos interesses e nas necessidades da comunidade escolar, criando condições para que os estudantes participassem ativamente da escolha dos itinerários.

A BNCC, ao se organizar por áreas do conhecimento, possibilitou uma maior integração e contextualização entre os componentes curriculares, de modo que essas áreas se articularam e promoveram, de forma concomitante, o desenvolvimento de competências e habilidades em diferentes campos do saber, permitindo ao estudante uma visão ampla e menos fragmentada dos objetos de conhecimento.

A BNCC se dividiu entre a Formação Geral Básica e os Itinerários Formativos. Neste estudo, o foco foi direcionado aos Itinerários Formativos, com o objetivo de relacioná-los ao protagonismo estudantil e às práticas inovadoras. Os Itinerários Formativos tiveram carga horária mínima de 1.200 horas e buscaram ampliar e aprofundar as aprendizagens da Formação Geral Básica.

Os Itinerários Formativos foram compostos pelas disciplinas de Eletivas, no Ensino Fundamental, e Unidades Curriculares, no Ensino Médio, abrangendo as áreas de conhecimento: Linguagens e suas Tecnologias; Matemática e suas Tecnologias; Ciências da Natureza e suas Tecnologias; Ciências Humanas e Sociais Aplicadas; Formação Técnica e Profissional. Na Formação Técnica e Profissional, foram incluídas: Qualificação Profissional; Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio; e Formações Experimentais.

A BNCC propôs que essas áreas de conhecimento estivessem alinhadas aos eixos estruturantes, compondo um percurso formativo com início, meio e fim: Investigação Científica; Processos Criativos; Mediação e Intervenção Sociocultural; Empreendedorismo.

As disciplinas dos Itinerários Formativos foram projetadas para que os estudantes tivessem a oportunidade de aprofundar seus estudos em áreas de conhecimento de seu interesse, permitindo que suas necessidades e anseios pessoais tomassem forma por meio da aprendizagem de novos saberes.

Ao considerar os Itinerários Formativos como uma parte flexível da formação dos estudantes, foram levadas em conta todas as mudanças ocorridas na sociedade: os novos costumes e interesses dos jovens, o avanço da tecnologia e a evolução das metodologias de ensino e aprendizagem, como forma de tornar a aprendizagem mais engajadora e alinhada às suas aspirações.

Apesar de a proposta do Novo Ensino Médio, introduzida pela Lei nº 13.415 (2017) e detalhada pela Resolução nº 3 (2018), ter apresentado diretrizes promissoras para uma formação integral, flexível e contextualizada, sua implementação nas escolas públicas enfrentou desafios significativos.

A intenção de romper com o ensino padronizado e de promover o protagonismo juvenil esbarrou, na prática, em limitações estruturais, ausência de formação docente adequada e resistência a mudanças pedagógicas mais profundas. Muitas vezes, os Itinerários Formativos, que deveriam representar uma oportunidade de escolha e aprofundamento conforme os interesses dos estudantes, acabaram sendo ofertados de maneira genérica, desconectada da realidade local e pouco atrativa ao público jovem.

Nesse cenário, o Projeto **“Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral”** surgiu como resposta concreta à lacuna existente entre a teoria da reforma e sua efetivação prática. Ao integrar metodologias ativas, como a gamificação, ao cotidiano escolar por meio das Unidades Curriculares e Eletivas, o projeto resgatou o engajamento discente, promovendo a participação ativa, a autonomia e o sentimento de pertencimento.

Dessa forma, mais do que acompanhar as diretrizes do Novo Ensino Médio, o projeto atuou como um instrumento de mediação entre as políticas educacionais e as reais condições de aprendizagem, viabilizando uma transformação que, embora prevista em documentos oficiais, ainda carecia de ações concretas para se materializar nas escolas.

As Secretarias de Estado de Educação elaboraram materiais com sugestões temáticas para as disciplinas dos Itinerários Formativos, como Eletivas e Unidades Curriculares. Nestes

materiais, constaram temas, objetivos, metodologias e sugestões de avaliação, além das competências, habilidades e objetos de conhecimento. Esses materiais serviram como objeto norteador para os professores, considerando que trouxeram temas atuais e sugestões de metodologias ativas para que o trabalho em sala de aula fosse desenvolvido com qualidade, tornando o ensino mais atrativo e envolvente para os estudantes.

Segue abaixo um exemplo de Unidade Curricular, da Área de Linguagens e suas Tecnologias, presente no catálogo da Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso do Sul do ano de 2023: **Um pedaço do meu mundo! Gravando.**

UM PEDAÇO DO MEU MUNDO. GRAVANDO!

APRESENTAÇÃO

Esta Unidade Curricular tem por finalidade possibilitar a pesquisa, o conhecimento e a divulgação da cultura local, valorizando as variadas manifestações artísticas ligadas à música, à literatura, à culinária, ao artesanato, à dança, dentre outros, que podem emergir no processo de investigação. Esta proposta será desenvolvida por intermédio do uso de ferramentas tecnológicas, inseridas em práticas multimodais, culminando na produção de um documentário.

COMPETÊNCIAS

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.

OBJETIVOS

- Conhecer a linguagem audiovisual: imagens em movimento e sentidos que estas estabelecem, bem como os termos técnicos utilizados.
- Reconhecer aspectos relacionados à composição do gênero documentário, bem como às marcas linguísticas/semióticas.
- Compreender a construção da argumentação utilizada no gênero documentário;
- Identificar as características de um documentário e diferenciá-lo de outros tipos de produção audiovisual como filmes de ficção e reportagens de TV;
- Estimular o conhecimento e a investigação sobre os variados aspectos da cultura do lugar onde vive;
- Pesquisar dados, fazer coleta de relatos com pessoas idosas, entrevistar artistas da própria cidade, tirar fotos, bem como relacionar textos e imagens da cultura local, resgatando e mantendo vivas suas origens;
- Fomentar uma reflexão sobre a importância de se conhecer as raízes culturais de um povo, no sentido da afirmação de sua identidade e pertinência a sua região;
- Desenvolver habilidades, por meio de recursos tecnológicos como gravação de áudio, filmagem e edição de vídeo.
- Produzir um documentário sobre a história e a cultura local, como forma de valorização, promoção e divulgação da memória e das raízes culturais de sua região.

CARGA HORÁRIA



Semestral - semanal (02 aulas)
carga horária total (40 aulas)

EIXOS ESTRUTURANTES RELACIONADOS



- Investigação Científica;
- Processos Criativos;
- Mediação e Intervenção sociocultural;
- Empreendedorismo.

COMPONENTES CURRICULARES E CONHECIMENTOS GERAIS ARTICULADOS



- Língua Portuguesa - Textos multimodais, Documentário, Roteiro, Produção escrita;
- Física - História da fotografia, Evolução tecnológica no registro de imagens, Processos de formação de imagens na fotografia, coleta, seleção e organização de imagens.
- Química - Uso do nitrato de celulose no cinema.
- Matemática - Ângulos e perspectivas (primeiro plano, segundo plano).

PERFIL DOCENTE



- Ser licenciado em Letras e/ou Arte;
- Ter experiências e/ou interesse no campo de pesquisa;
- Conhecer e/ou ter disposição para o uso de metodologias ativas e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

RECURSOS



- Dispositivos com acesso à Internet e edição de texto, lousa digital ou datashow.
- Máquina fotográfica ou câmera digital.
- Acervo impresso e digital de material de pesquisa.

ORGANIZADOR CURRICULAR

EIXO ESTRUTURANTE: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC

(MS.EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Habilidade da BNCC.

(MS.EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social

EIXO ESTRUTURANTE: INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC.

(MS.EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

Habilidade da BNCC.

(MS.EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EIXO ESTRUTURANTE: MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC.

(MS.EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

Habilidades da BNCC.

(MS.EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas interseções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

(MS.EM13LGG6.n.001) Analisar e construir hipóteses sobre os processos de produção e circulação artístico-literários, culturais e linguísticos (artísticas, corporais e verbais) do estado, a fim de enfatizar a importância de conhecer e preservar a memória e as raízes culturais de Mato Grosso do Sul.

ORGANIZADOR CURRICULAR

EIXO ESTRUTURANTE: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC

(MS.EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG03) Selecionar e sistematizar, com base em estudos e/ou pesquisas (bibliográfica, exploratória, de campo, experimental etc.) em fontes confiáveis, informações sobre português brasileiro, língua(s) e/ou linguagem(ns) específicas, visando fundamentar reflexões e hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), identificando os diversos pontos de vista e posicionando-se mediante argumentação, com cuidado de citar as fontes dos recursos utilizados na pesquisa e buscando apresentar conclusões com o uso de diferentes mídias.

Habilidade da BNCC.

(MS.EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social

EIXO ESTRUTURANTE: INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC.

(MS.EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.

Habilidade da BNCC.

(MS.EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EIXO ESTRUTURANTE: MEDIAÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

HABILIDADES

Habilidade dos Itinerários Formativos Associadas às Competências Gerais da BNCC.

(MS.EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.

Habilidade Específica dos Itinerários Formativos Associadas aos Eixos Estruturantes

(MS.EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

Habilidades da BNCC.

(MS.EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas interseções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

(MS.EM13LGG6.n.001) Analisar e construir hipóteses sobre os processos de produção e circulação artístico-literários, culturais e linguísticos (artísticas, corporais e verbais) do estado, a fim de enfatizar a importância de conhecer e preservar a memória e as raízes culturais de Mato Grosso do Sul.

UNIDADES CURRICULARES

SED
Secretaria de Estado
de Educação

GOVERNO
DO ESTADO
Mato Grosso do Sul

OBJETOS DE CONHECIMENTO

- Estrutura do gênero documentário;
- Linguagem audiovisual: quadro, frame ou fotograma, plano, tomada, cena, sequência, enquadramento, movimentos de câmera, montagem e tipos de corte, sons diegéticos e extradiegéticos;
- Documentário e Jornalismo;
- Documentário e Cinema;
- Tipologias textuais: narração (relato, entrevistas), descrição (de lugares, pessoas e situações) e argumentação;
- Discurso direto e indireto;
- Subgêneros do gênero discursivo documentário: expositivo, poético, participativo, observacional, reflexivo e performativo;
- Questões éticas relacionadas aos documentários.

SUGESTÕES DIDÁTICAS

- a) Identificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o gênero discursivo documentário.
- b) Promover discussão: Qual mídia os estudantes utilizam para assistir a documentários? Esse detalhe influencia, por exemplo, a credibilidade, o cuidado estético no tratamento das imagens, do som, da edição etc.?
- c) Exibir trechos de entrevistas e documentários, ambos com o mesmo tema, para que o contato com esses gêneros possibilite a reflexão sobre as diferenças entre eles.
- d) Mediar a análise dos subgêneros: expositivo, poético, participativo, observacional, reflexivo e performativo para discussão acerca dos elementos composicionais de cada um.
- e) Propor a construção de organograma ou mapa mental, utilizando ferramentas digitais e/ou aplicativos como: MindMeister, Coggle, Lucidchart, para sistematizar as principais características do gênero.
- f) Orientar a definição e/ou escolha do subgênero a ser produzido pelos estudantes em grupo.
- g) Solicitar pesquisa bibliográfica sobre a cultura local para nortear a produção do documentário.
- h) Gerir a elaboração de roteiro para o desenvolvimento das ações a fim de sistematizar o processo de construção do gênero.
- i) Atentar para possibilidades de investigação (fotografias, filmagens, relatos, entrevistas) relacionadas à manifestação artística e ao subgênero escolhidos pelos estudantes e instruir a respeito dos procedimentos de produção e de coleta de dados, quanto à forma colaborativa e autoral, em ambiente digital;
- j) Discutir sobre a ordem das filmagens e das pessoas a serem entrevistadas, a definição do áudio, de acordo com o que é captado durante as filmagens, a mesclagem de sons produzidos em estúdio, dentre outros.
- k) Fotografar e/ou filmar manifestações da cultura local e relacionar diferentes textos para compreender o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, dentre outras), considerando o lugar do discurso e as relações de poder.
- l) Elaborar, em grupo, o argumento do documentário, justificando sua relevância com base na pesquisa realizada, para apresentar à comunidade escolar, a possíveis financiadores ou submeter a editais. É possível estimular a escrita colaborativa com o auxílio de ferramentas digitais.
- m) Criar, de forma colaborativa e autoral, em ambiente digital, o roteiro que estabelecerá a ordem das filmagens e das pessoas a serem entrevistadas e definir se o áudio será de acordo com o que é captado durante as filmagens ou se haverá a mesclagem com sons produzidos em estúdio.
- n) Revisar os textos, de forma colaborativa, observando se estes atendem ao objetivo proposto e sugerir alterações;
- o) Analisar as imagens selecionadas, para verificar se estas contribuem para compreensão do texto;
- p) Realizar a gravação das entrevistas e produzir o documentário, utilizando ferramentas de edição e tratamento de som e imagem;
- q) Promover um festival, para exibir os documentários, com a presença de artistas locais.

L200

Figura 03 - UC: Um Pedaco do Meu Mundo. Fonte: SED/MS, 2023.

Ao observarmos o catálogo de Unidades Curriculares da SED-MS, pôde-se perceber

uma nova roupagem de ensino. A Unidade Curricular apresentava sua intencionalidade e finalidade ligadas à divulgação e valorização da cultura local, das manifestações artísticas, das artes e da literatura. A proposta da UC era que ela fosse desenvolvida por meio das ferramentas tecnológicas, inseridas nas práticas multimodais, o que aproximava o ensino da aplicação das metodologias ativas.

Apesar de o catálogo da Unidade Curricular apresentar uma estrutura orientadora consistente — com competências, habilidades, objetivos e perfil docente definidos —, sua aplicação prática ainda esbarrava em desafios concretos enfrentados pelas escolas. A excessiva generalização de propostas, muitas vezes distantes das realidades locais, impunha à escola a necessidade de adaptações para garantir que o processo formativo fosse, de fato, significativo.

Em virtude disso, após reunião com a Coordenação de Práticas Inovadoras, a disciplina ganhou uma nova perspectiva para sua aplicabilidade em sala de aula, ao mesmo tempo que preservava as competências e habilidades previstas na BNCC.

O cargo de Coordenador de Práticas Inovadoras, criado em 2022 pela Secretaria de Educação do Estado de Mato Grosso do Sul, foi uma iniciativa que visou promover inovações nas escolas da rede estadual de educação. O objetivo do cargo era tornar a aprendizagem mais envolvente e dinâmica, implementando o uso de metodologias ativas dentro das disciplinas da unidade escolar, com foco nos Itinerários Formativos e nos projetos da escola.

O Coordenador de Práticas Inovadoras auxiliava os professores no uso dos recursos tecnológicos disponíveis na escola, como Laboratórios de Robótica, Laboratório Didático Móvel, Datashows, Lousa Digital, Sala de Informática, dentre outros. Este cargo atuava diretamente com os professores para tornar as aulas mais interativas e significativas, aumentando o engajamento e a motivação dos estudantes, além de auxiliar os docentes com ideias e recursos para inovar suas práticas pedagógicas.

Dessa forma, com a finalidade de tornar a disciplina mais atrativa aos estudantes da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, a Coordenação de Práticas Inovadoras realizou uma reunião com a professora responsável pela disciplina, com o objetivo de adaptá-la às necessidades específicas da escola. Essa Unidade Curricular foi aplicada, em 2023, no 1º ano do Ensino Médio do Período Integral, respeitando suas particularidades.

Segue, o registro das discussões e orientações ocorridas durante a reunião:

No dia 03 de agosto de 2023 às 08 horas, a professora, do componente curricular UC – **Um pedaço do meu mundo! Gravando!** juntamente com a **Coordenação de Práticas Inovadoras**, montou seu plano de ação para a execução da sua disciplina no decorrer do 2º Semestre.

A professora em sua disciplina de UC - **Um pedaço do meu mundo**, iniciará em sala de aula, uma discussão com os alunos para decidirem as temáticas, em ilhas, que serão abordadas no decorrer do semestre. (O que os jovens gostam de ler, comer, dançar, vestir, assistir). Cada ilha ficará responsável por desenvolver um questionário - destinado a todas as turmas da escola - para produzir um documentário sobre os costumes da "nova" geração. Os questionários serão produzidos no *Google Forms* pelos estudantes na sala de tecnologia. Após os alunos da escola responderem ao questionário, os grupos utilizarão o resultado da pesquisa para direcionar entrevistas e filmagens na produção de seus documentários. Uma aluna ficará responsável por documentar essa parte central da pesquisa com a escola. Para produção e edição dos documentários, os estudantes utilizam o aplicativo do Canva. Os trabalhos produzidos serão apresentados na Feira das Eletivas da Unidade Escolar (Coord. de Práticas Inovadoras Integral, 2023).

Trabalhando as habilidades e competências digitais, os estudantes desenvolveram sua capacidade de pesquisar, interagir, avaliar dados, produzir textos imagéticos, escritos e falados. A Unidade Curricular, ao partir da realidade local dos estudantes, possibilitou que eles se sentissem pertencentes aos conhecimentos produzidos, reconhecendo sua aplicação e seus resultados dentro do contexto de sala de aula.

Ao contrário do que se imagina, as metodologias ativas não configuram uma discussão recente. Há tempos discute-se a necessidade de inovar a maneira como se ensina. A escola, em diferentes épocas, sempre buscou aprimorar os processos de ensino e aprendizagem. Ao trazer para o centro do processo educativo um ensino baseado em competências e habilidades, a educação passou a ter menos enfoque na mera aquisição de conteúdos e mais atenção às capacidades cognitivas desenvolvidas ao longo do processo formativo. Dessa forma, observou-se que os estudantes conseguiram mobilizar de forma construtiva os conhecimentos adquiridos para modificar a realidade na qual estavam inseridos.

De acordo com Vygotsky (2007), o conhecimento é produzido a partir da relação com o outro, sendo fruto da interação social, da relação entre o “eu” e o mundo, e da capacidade do sujeito de, não apenas responder a estímulos externos, mas também de interpretar, representar e transformar o mundo. O autor defende a existência de Zonas de Desenvolvimento: a zona real, que compreende as etapas já consolidadas pelo sujeito, permitindo que ele resolva problemas de forma independente; a zona de desenvolvimento potencial, que abrange tarefas realizáveis com a mediação de outro; e, por fim, a zona de desenvolvimento proximal, que representa a distância entre os níveis real e potencial — ou seja, o percurso necessário para consolidar determinadas funções.

Foi justamente na Zona de Desenvolvimento Proximal que a figura do educador desempenhou papel fundamental. Por deter maior experiência, o professor foi capaz de detectar

e estimular o potencial dos estudantes, incentivando a interação entre eles, consigo mesmos e com o mundo ao redor, de forma a ampliar suas capacidades e alcançar novos patamares de aprendizagem.

O professor, ao atuar como mediador no processo educativo, promoveu o protagonismo estudantil, tornando o aluno responsável por sua própria aprendizagem. Aliadas às práticas inovadoras, essas ações possibilitaram uma ampla variedade de atividades — com ou sem o uso de tecnologias — que estimularam significativamente o desenvolvimento das habilidades e competências dos estudantes.

O protagonismo estudantil, um dos pilares do Novo Ensino Médio, foi potencializado na prática da Unidade Curricular, ao permitir que os estudantes tomassem decisões sobre seu processo formativo. No entanto, constatou-se que essa autonomia necessitava de orientação e acompanhamento. A atuação do professor mostrou-se indispensável, sendo ele o agente responsável por inserir as práticas inovadoras em sala de aula e por tornar a aprendizagem mais dinâmica, colaborativa e centrada no desenvolvimento integral dos estudantes.

5. 1 O projeto TNCOINS e sua relação com os Itinerários Formativos

O projeto TNCoins constituiu-se como uma ferramenta de gamificação voltada à promoção do protagonismo estudantil. Funcionou como um projeto “Integrado/Guarda-Chuva”, englobando os demais projetos desenvolvidos na unidade escolar Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho. Para compor suas estratégias pedagógicas, o projeto apoiou-se em procedimentos ativos de ensino e aprendizagem, incorporando metodologias ativas, os quatro pilares da gamificação e as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), em consonância com a BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Por meio dessas ações, foram desenvolvidas competências e habilidades essenciais à formação integral dos estudantes, fortalecendo o engajamento, a autonomia e a participação ativa no processo educativo.

[...]estamos diante de um “jeito novo de caminhar” para o ofício de educar, em que há a necessidade de centrar o ensino e a aprendizagem dos alunos no desenvolvimento de competências e habilidades, ao invés de conteúdos conceituais investidos anteriormente (Santos, 2011, p.76).

O projeto TNCoins funcionou como uma estratégia de gamificação voltada ao fortalecimento do protagonismo estudantil. Os estudantes foram gratificados com moedas

digitais — os TNCoins — por seu envolvimento e desempenho nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC: Unidades Curriculares no Ensino Médio e Eletivas no Ensino Fundamental. As notas obtidas pelos estudantes nessas disciplinas foram convertidas em TNCoins por meio de uma planilha de cálculo previamente elaborada. Além disso, os estudantes também acumularam moedas pela participação ativa nos Clubes de Autoria e nas Acolhidas.

O projeto surgiu como uma medida de intervenção diante das dificuldades encontradas na efetiva implementação das disciplinas da Parte Diversificada da BNCC. Embora os catálogos das Unidades Curriculares e das Eletivas apresentassem conteúdos estruturados com objetivos claros, eixos temáticos, objetos de conhecimento e sugestões metodológicas, identificou-se a ausência de uma formação mais aprofundada dos docentes nas metodologias ativas de ensino, o que dificultava o pleno aproveitamento dessas propostas pedagógicas.

Verificou-se que, na ausência de familiaridade com as estratégias inovadoras sugeridas pelos materiais da SED-MS, muitos professores acabavam recorrendo a práticas tradicionais de ensino, afastando-se dos princípios que fundamentam essas disciplinas. Diante disso, o projeto TNCoins revelou-se não apenas como uma ferramenta de incentivo ao protagonismo estudantil, mas também como um dispositivo de valorização do protagonismo docente.

As práticas pedagógicas inovadoras foram incorporadas aos planejamentos dos professores com o apoio da Coordenação de Práticas Inovadoras, que orientou os docentes antes do início de cada disciplina. Foram apresentadas dinâmicas e estratégias baseadas em metodologias ativas, como *design thinking*, cultura *maker*, aprendizagem baseada em times, problemas e projetos, entre outras. Todo o processo foi construído de forma colaborativa entre professores e coordenação, considerando os conteúdos curriculares, os objetivos pedagógicos e o contexto educacional da escola.

Ao final do segundo semestre, foi realizada a *Fair Coin*, a feira dos TNCoins, momento no qual os estudantes puderam trocar suas moedas digitais por diferentes itens, como fones de ouvido, materiais esportivos, materiais escolares, bonés, jogos educativos, entre outros. A feira funcionou como culminância das ações do projeto e como instrumento de reconhecimento e valorização do esforço dos estudantes ao longo do ano letivo.

A principal meta do projeto foi promover o engajamento ativo dos estudantes no seu processo de aprendizagem, incentivando a busca por informações, o desenvolvimento da autonomia, a tomada de decisões e a resolução de problemas. O TNCoins não apenas reconheceu o desempenho acadêmico dos alunos, mas também criou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, significativo e interativo, estimulando-os a assumirem a

responsabilidade pela construção de seu próprio conhecimento.

Estrutura e Funcionamento do Projeto TNCoins:

1. Contextualização e Objetivo

- O TNCoins foi uma iniciativa de gamificação implementada na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, em Campo Grande – MS.
- Visou promover o protagonismo estudantil e docente, integrando práticas pedagógicas inovadoras às disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, como Unidades Curriculares no Ensino Médio e Eletivas no Ensino Fundamental.

2. Coordenação e Responsabilidade

- A Coordenadora de Práticas Inovadoras foi responsável pela idealização, implementação e acompanhamento do projeto.
- Atuou em parceria com o corpo docente, direção escolar e coordenações de área para garantir a efetividade das ações.

3. Metodologia e Estratégias Pedagógicas

- Incorporou metodologias ativas, como *design thinking*, cultura *maker*, aprendizagem baseada em projetos, problemas e times.
- Utilizou as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.
- Alinhou-se aos quatro pilares da gamificação: Desafios, Regras, Metas e Recompensas.

4. Funcionamento das Moedas Digitais (TNCoins)

Os estudantes acumularam TNCoins com base em:

- Desempenho acadêmico nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC.
- Participação ativa em Clubes de Autoria e Acolhidas.
- As notas e atividades foram convertidas em TNCoins por meio de uma planilha elaborada com o apoio da Coordenação de Área de Matemática.

5. Preparação e Formação Docente

- Antes do início das disciplinas, os professores receberam orientações da Coordenadora de Práticas Inovadoras.
- Foram apresentados a dinâmicas e atividades inovadoras, adaptadas aos conteúdos e objetivos específicos de suas aulas.
- O planejamento foi colaborativo, considerando o contexto educacional da instituição.

6. Arrecadação de Recursos e Organização da *Fair Coin*

- Anualmente, foram organizadas rifas com o corpo docente para arrecadar fundos para a compra de mercadorias.
- A direção da escola contribuiu com materiais esportivos e pedagógicos.
- Os prêmios das rifas foram doados por professores ou por meio de parcerias estabelecidas pela organização do projeto.
- Após a arrecadação, a Coordenadora de Práticas Inovadoras realizou pesquisas de preço e efetuou as compras conforme os recursos disponíveis.

7. Realização da *Fair Coin*

- Ao final do segundo semestre, foi realizada a "*Fair Coin*", uma feira onde os estudantes puderam trocar seus TNCoins por mercadorias como fones de ouvido, materiais esportivos, escolares, bonés, jogos educativos, entre outros.

8. Impacto e Resultados Esperados

- Estimulou o protagonismo estudantil, incentivando a participação ativa no processo de aprendizagem.
- Promoveu um ambiente de aprendizado mais engajador e interativo.
- Reconheceu e gratificou o desempenho acadêmico e o envolvimento dos estudantes.
- Fortalecer o protagonismo docente, proporcionando formação contínua e apoio na implementação de práticas inovadoras.

9. Avaliação Periódica via *Google Forms*

- Como parte do acompanhamento do projeto TNCoins, os estudantes foram convidados, periodicamente, a responder um questionário anônimo elaborado pela Coordenação de Práticas Inovadoras, utilizando o *Google Forms*.
- O objetivo foi ouvir a percepção dos alunos sobre as práticas pedagógicas adotadas, seu protagonismo, o funcionamento do projeto e os impactos no seu processo de aprendizagem e participação escolar.
- A participação foi completamente livre e voluntária: em nenhum momento os estudantes foram obrigados a responder.
- O questionário teve como objetivo avaliar o nível de protagonismo estudantil promovido pelo projeto, bem como analisar a efetividade das práticas pedagógicas inovadoras adotadas ao longo do processo.

6 CAPÍTULO 3: GAMIFICAÇÃO EM EVOLUÇÃO: RESULTADOS E REFLEXÕES DO PROJETO TNCOINS

O Projeto TNCoins foi uma ferramenta pedagógica que utilizou a gamificação como metodologia ativa para promover o protagonismo estudantil. Essa iniciativa foi implementada na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, em Campo Grande – MS. Inspirado nos princípios das práticas pedagógicas inovadoras, o projeto aliou os elementos dos jogos, como desafios, metas, regras e recompensas, às metodologias ativas, com o objetivo de engajar os estudantes nas atividades escolares das disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, como os Itinerários Formativos no Ensino Médio em Tempo Integral e as Eletivas no Ensino Fundamental em Tempo Integral.

A Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, situa-se em uma região periférica da cidade de Campo Grande – MS, atendendo os bairros Parque do Lageado, Dom Antônio Barbosa, Parque do Sol, Jardim Pênfigo, Los Angeles, Cidade de Deus, entre outros. Por estar localizada em uma das áreas mais vulneráveis da capital, a escola assumia uma função social essencial, sendo reconhecida pela comunidade como um espaço de acolhimento e transformação social.

A criação do projeto surgiu como uma tentativa de trazer para dentro do ambiente escolar um agente motivador, capaz de fazer com que os estudantes vissem na escola algo além do tradicional. Um espaço que, para além do ensino de conteúdos acadêmicos, possibilitasse uma mudança real na forma como os alunos percebiam o ambiente escolar e a si mesmos, compreendendo que, por meio do esforço, empenho e dedicação à própria educação, poderiam se tornar os protagonistas da transformação de sua realidade e da realidade de suas famílias.

Dessa maneira, o projeto foi concebido como uma estratégia de intervenção frente à falta de interesse e motivação de muitos estudantes em relação à sua formação, com foco nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC. Seu principal objetivo foi incentivar o protagonismo estudantil e o envolvimento ativo nas aulas, valorizando o desempenho acadêmico e a participação cotidiana no ambiente escolar. A partir do momento em que o estudante passou a entender que seus resultados estavam diretamente ligados ao seu empenho nas atividades propostas, ele buscou formas de melhorar seu rendimento.

Um dos elementos centrais do projeto foi a criação da moeda fictícia TNCoins, cujo nome foi escolhido em homenagem à unidade escolar, como forma de reconhecimento e valorização da parceria estabelecida. TNCoins significava: **T**hereza **N**oronha de **C**arvalho – **coins** (moedas, em inglês).

Com a aprovação da proposta pela equipe gestora da escola, todas as medidas legais

necessárias foram tomadas. Inicialmente, o projeto foi apresentado ao corpo docente durante uma formação continuada. Houve espaço para debate e sugestões. Em seguida, a proposta foi compartilhada com os pais e responsáveis em uma reunião da comunidade escolar. A receptividade foi bastante positiva. Todos os responsáveis assinaram um termo de consentimento e responsabilidade, autorizando a participação dos estudantes no projeto.

Posteriormente, quando o TNCoins passou a integrar a pesquisa de mestrado intitulada "Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral", foram elaborados os documentos éticos exigidos: o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) e o TALE (Termo de Assentimento Livre e Esclarecido). Ambos foram submetidos à Plataforma Brasil e passaram por todas as etapas de avaliação do Comitê de Ética em Pesquisa. Após a aprovação, os termos foram novamente apresentados aos estudantes e seus responsáveis para viabilizar a realização da pesquisa.

Mas, afinal, como funcionava o projeto TNCoins? Os estudantes acumulavam moedas digitais ao longo do ano letivo com base em critérios como desempenho acadêmico, participação ativa nas aulas, cumprimento das metas propostas pelos professores, como a entrega de atividades, pontualidade e desempenho nas avaliações.

Embora a moeda TNCoins fosse, em parte, resultado da conversão das notas obtidas nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, seu valor ia muito além do aspecto quantitativo. Elementos como qualidade do envolvimento nas atividades, demonstração de habilidades socioemocionais, colaboração em equipe e proatividade foram considerados fundamentais na atribuição dos pontos. O quantitativo das moedas apenas refletia aquilo que, no projeto, se compreendia como qualidade de participação.

Para mensurar o impacto da iniciativa, utilizou-se um questionário via *Google Forms*, aplicado aos estudantes após cada edição da *Fair Coin*. Esse instrumento continha perguntas relacionadas à satisfação com o projeto, com as metodologias ativas utilizadas e com o desenvolvimento do protagonismo estudantil. A participação foi sempre voluntária e anônima.

Os TNCoins acumulados pelos estudantes eram registrados em uma planilha bimestral, preenchida com o apoio dos professores. Abaixo, apresenta-se a planilha da turma do 1º ano do Ensino Médio utilizada na última edição da *Fair Coin*, realizada em 2024:

:

ALUNO	ELETIVA				UC I				UC II				UC III				PONTOS	TNCOINS	DÉBITO	SALDO
	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM				
ANA KAROLYNA RODRIGUES DE LUCAS	8,0	10,0	9,0	9,5	6,0	7,5	8,0	7	6,0	6,0	8,0	7,5	7,0	6,0	6,5	8	120	R\$ 360,00	R\$ 350,00	R\$ 10,00
ESTEFANY ALVES DA SILVA	6,0	9,0	8,0	9	7,0	6,5	7,5	8	6,0	6,0	4,0	8	10,0	8,0	8,0	6,5	118	R\$ 352,50	R\$ 350,00	R\$ 2,50
ISABELLI DA SILVA GODOY	7,0	10,0	9,0	9,5	6,5	7,0	8,5	7,5	6,0	6,0	8,0	6,5	8,0	9,0	6,5	8	123	R\$ 369,00	R\$ 350,00	R\$ 19,00
JULIANA MALDONADO ROLON	8,0	10,0	9,0	9,5	7,0	7,0	8,5	7	6,5	7,0	7,5	7	9,0	9,0	6,5	6,5	125	R\$ 375,00	R\$ 370,00	R\$ 5,00
LETICIA FERREIRA MONTEIRO	6,0	8,0	8,0	9,5	7,0	6,5	6,0	6	6,0	6,0	6,0	8	9,0	8,0	6,5	6	113	R\$ 337,50	R\$ 320,00	R\$ 17,50
LUAN RAJ DA SILVA	7,0	10,0	9,0	9,5	8,0	6,5	9,0	7	7,0	7,5	9,0	8	10,0	9,0	6,0	10	133	R\$ 397,50	R\$ 390,00	R\$ 7,50
MARIANGELA SANTANA DA ROCHA	7,0	8,0	9,0	9,5	7,5	9,5	9,0	9,5	7,0	7,0	9,5	8	10,0	9,0	8,0	10	138	R\$ 412,50	R\$ 400,00	R\$ 12,50
SABRINA LUCINDO FERRAZ DA SILVA	6,0	8,0	8,0	9,5	7,0	6,0	7,5	7,5	6,0	6,0	6,0	8	7,0	9,0	6,0	8	116	R\$ 346,50	R\$ 340,00	R\$ 6,50
MÉDIA GERAL																			R\$ 10,06	

Figura 04 – Planilha TNCoins. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A cada ano, a planilha passava por uma tabela de conversão diferente, que atribuía um valor estimado em reais a cada TNCoin. Em 2024, cada TNCoin teve o valor fixado em R\$3,00, ou seja, o total acumulado pelos estudantes foi multiplicado por esse valor.

PONTOS	R\$ 360,00 ×	DÉBITO	SALDO
120	=S4*3	R\$ 350,00	R\$ 10,00
118	R\$ 352,50	R\$ 350,00	R\$ 2,50
123	R\$ 369,00	R\$ 350,00	R\$ 19,00
125	R\$ 375,00	R\$ 370,00	R\$ 5,00
113	R\$ 337,50	R\$ 320,00	R\$ 17,50
133	R\$ 397,50	R\$ 390,00	R\$ 7,50
138	R\$ 412,50	R\$ 400,00	R\$ 12,50
116	R\$ 346,50	R\$ 340,00	R\$ 6,50
MÉDIA GERAL			R\$ 10,06

Figura 05 – Planilha TNCoins. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A fórmula de conversão era definida após uma reunião entre a direção, a Coordenação de Práticas Inovadoras e as coordenações de área. Essa conversão considerava diversos fatores, como o quantitativo de alunos e turmas da unidade escolar naquele ano letivo, além da quantidade de mercadorias arrecadadas para a “Fair Coin”. No ano de 2023, por exemplo, cada TNCoin foi convertido ao valor de R\$2,00.

T	U	V	W	X	Y
Pro	343,75 ×	Total gasto	Saldo		
	=SOMA(C3:R3)*2,5+S3+T3				
	370,25	330	20,25		
	275	260	15		
	260	260	0		
	278,75	270	8,75		
	273,75	270	3,75		
	292,5	290	2,5		

Figura 06 – Planilha TNCoins. Fonte: Drive PCPI, 2023.

No ano de 2022, ano de implementação do projeto na unidade escolar, o valor do TNCoins era o mesmo do real, cada TNCoins valia 1 real.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1º ANO A - EMTI	TNCOINS														
	4 BIM		4 BIM		4 BIM		4 BIM								
Os alunos de vem receber de 10 a 50 Coins por UC	UC 1	UC1	UC2	UC2	UC3	UC3	UC4	UC4	CLUBES	ACOLHIDAS	TOTAL	GASTO	RESTA		
LARA HUÁGHATTA OLIVEIRA SILVA	30	30	30	50	30	30	40	50	30		320	320	0		
LAURA MARIA LILIANE DE LIMA PERALTA	50	50	30	50	40	30	30	30	30		340	340	0		
LENNY MATHEUS GOMES DA SILVA	40	30	20	20	30	50	40	30	60	20	340	340	0		
LUCAS OLIVEIRA LOPES DA SILVA - ANEE	40	40	30	50	20	30	30	30			270	270	0		
MARIA CLARA CESARIO DA SILVA	45	40	30	15	20	30	30	30		20	260	260	0		
MARIA CLARA MARECO BARBOSA	45	40	30	15	20	30	20	50		15	265	265	0		
MARYA EDUARDA AIRES DOS SANTOS	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	0		0		
MATEUS CEBALHO DOS SANTOS	40	30	30	50	30	30	40	30		15	295	395	-100		
NATHALYA GABRIELLY DE CARVALHO VIEIRA	20	30	20	50	30	40	40	40	60		330	330	0		
RENAN LUCAS SOUZA CRISTALDO	10	10	20	20	20	30	30	50		15	205	205	0		
STEFANY KAUANI PAULA LOPES VEIGAS	20	30	20	30	30	40	30	50	30		280	280	0		
THAUANY DE ALCANTARA OLIVEIRA	35	30	30	20	20	20	30	20			205		205		
THIAGO VIEIRA DE CARVALHO	30	30	20	30	30	30	50	30		15	265	200	65		
VICTOR HUGO MENDES FLORENCIANO ARECO - ANEE	40	40	30	50	20	30	50	30			290	290	0		
LILLYAN VITÓRIA DA CRUZ SOUZA	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	0		0		
GABRIEL SILVA BUSTI	30		20	20		30	0				100		100		
LAUANDA FARIAS PALACIO	40	40	30	15	20	40	20	20			225	225	0		
BENEDICTO HENRIQUE DA SILVA CARDOSO	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	0		0		

Figura 07 – Planilha TNCoins. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Por ser o ano inicial do projeto, em 2022, tudo que aconteceu foi tirado como parâmetro para o que poderíamos aprimorar e melhorar para as próximas edições do projeto.

Inicialmente, em 2022, a planilha foi preenchida pelos professores. Cada professor ficou responsável por lançar de 0 a 50 TNCoins, em cada uma de suas disciplinas de Unidade Curricular ou Eletiva, para os estudantes. A Coordenação de Práticas Inovadoras, ficou responsável por preencher os TNCoins dos Clubes de Protagonismo e das atividades extraclasse. Pensou-se em uma pontuação de 0 a 50 TNCoins, pois dessa forma o estudante não ficaria atrelado as notas das disciplinas e o professor poderia atribuir o quantitativo que fizesse jus ao desempenho de cada estudante.

Esse método de preenchimento da planilha foi eficiente, no entanto, notou-se a necessidade de atrelar os TNCoins diretamente às notas dos estudantes. Isso se deu por alguns fatores essenciais:

1. **Maior objetividade na atribuição dos TNCoins** – Ao vincular os TNCoins às notas, evitou-se subjetividade na distribuição dos valores, garantindo que o desempenho acadêmico fosse o principal critério de acumulação.
2. **Engajamento acadêmico** – A conversão dos TNCoins com base nas notas incentivou os estudantes a se dedicarem mais às disciplinas, uma vez que seu desempenho impactaria diretamente a quantidade acumulada ao longo do ano letivo.
3. **Equidade na distribuição** – O novo modelo tornou a distribuição mais justa, pois todos os estudantes passaram a ser avaliados com base em um critério comum e transparente.

4. **Sustentabilidade do projeto** – Atrelar os TNCoins ao desempenho acadêmico permitiu um melhor controle da quantidade distribuída, evitando excessos e garantindo que a moeda mantivesse um valor estimativo adequado dentro do contexto escolar.

Com base nesses pontos, a partir de 2023, a conversão dos TNCoins passou a levar em conta as notas dos estudantes, ajustando-se conforme o quantitativo de alunos, turmas e demais variáveis institucionais.

Os professores começaram a preencher a planilha bimestralmente, importando suas notas, diretamente do SGDE (Sistema de Gestão de Dados Escolares). Com essa mudança, pudemos notar que os alunos apresentaram um aumento significativo em seu protagonismo, pois ao terem acesso ao seu quantitativo de TNCoins, uma competição saudável iniciava-se entre os próprios estudantes para ver quem obtinha mais *Coins*. Os TNCoins eram disponibilizados aos estudantes nos murais da escola e nos grupos de *whatsapp*.

O preenchimento bimestral da planilha possibilitou que vissemos na prática a gamificação funcionando. O sistema de metas, desafios, regras e recompensas fez com que os alunos se prontificassem a participar das atividades em sala de aula e dos projetos extracurriculares. Nesse ano, o número de membros dos Clubes de Protagonismo aumentou consideravelmente. Os destaques desse ano dos Clubes de Protagonismo foram o Clube de Ciências, dirigido pela turma do 6ºano e o Clube da Horta Escolar, dirigido pela turma do 8ºano.



Figura 08 – Clube de Ciências. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 09 – Clube de Ciências. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 10 – Clube de Ciências. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 11 – Clube de Ciências. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 12 – Clube da Horta Escolar. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 13 – Clube da Horta Escolar. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Desde sua implementação, o projeto TNCoins acompanhou as mudanças no quantitativo de estudantes atendidos pela Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho. Em 2022, a proposta envolveu aproximadamente 280 alunos; em 2023, esse número reduziu para cerca de 270. Já em 2024, a unidade escolar passou por uma reforma em sua estrutura predial e

foi transferida para uma estrutura provisória, localizada na Avenida Brilhante, 3315, no bairro Vila Bandeirantes, a mais de dez quilômetros de sua localização original. Essa nova estrutura consistia em um galpão adaptado, onde as salas eram divididas por estruturas de *drywall*. Os laboratórios de robótica e o laboratório didático móvel funcionavam na mesma sala; uma das salas foi utilizada como sala de tecnologia e outra como sala de vídeo. A escola passou a contar com cinco turmas: 7º ano, 8º ano, 9º ano, 1º ano e 2º ano.

Essa mudança de endereço ocasionou uma diminuição considerável no número de estudantes, que passou a ser em torno de 70. Apesar dessa redução significativa, as ações do projeto não foram comprometidas. Pelo contrário, essa nova realidade permitiu uma atuação mais próxima, personalizada e focada, tendo em vista que cada sala contava com uma média de 10 a 12 estudantes, potencializando o impacto do projeto na formação integral e no protagonismo estudantil.

6.1 Análise dos dados

A pesquisa de mestrado “Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral” almejou comprovar por meio de análise de material didático e atividades desenvolvidas pelos docentes e discentes, questionário via *Google Forms*, pesquisa bibliográfica e observações, o aumento do envolvimento dos estudantes nas atividades de projetos desenvolvidas pela escola, após a implementação do projeto TNCoins. A pesquisa foi desenvolvida via questionário do *Google Forms*, visando quantificar o nível de satisfação, individual e coletiva, dos alunos e professores em relação ao protagonismo desenvolvido pelos estudantes, após o início do projeto, no período de 2022 a 2024.

A seguir, foram apresentados e analisados os dados obtidos a partir do questionário aplicado via *Google Forms*, que contemplou a percepção dos estudantes e professores sobre o protagonismo estudantil ao longo do período de 2022 a 2024. A análise foi realizada questão por questão, comparando os resultados de cada ano e destacando as variações nas respostas, com o objetivo de compreender a evolução do engajamento dos alunos após a implementação do projeto TNCoins.

No ano de 2022, tivemos 85 alunos respondentes; em 2023, 51 alunos; e em 2024, devido à mudança de estrutura predial, 41 estudantes responderam ao questionário. Vale lembrar que, em nenhum momento do processo, os estudantes foram obrigados a responder aos questionários. Todas as respostas foram consentidas e dadas de livre e espontânea vontade pelos

estudantes.

Segue abaixo as perguntas e análises do questionário aplicado via *Google Forms*, com a porcentagem das respectivas respostas dos estudantes:

Questão 01

O projeto TNCoins fez com que você se sentisse mais confiante e animado para participar das UC's e das Eletivas?

85 respostas

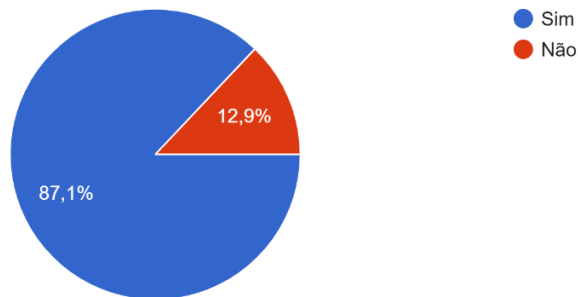


Figura 14 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 01. Fonte: Drive PCPI, 2022.

O projeto TNCoins fez com que você se sentisse mais confiante e animado para participar das UC's e das Eletivas?

51 respostas

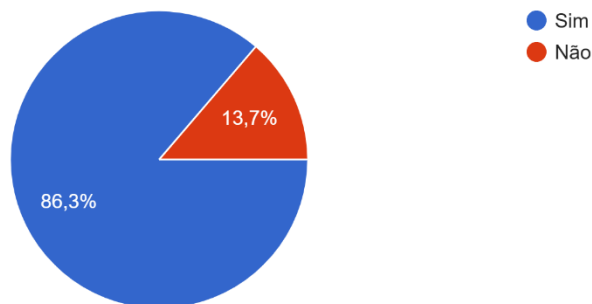


Figura 15 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 01. Fonte: Drive PCPI, 2023.

O projeto TNCoins fez com que você se sentisse mais confiante e animado para participar das UC's e das Eletivas?

41 respostas

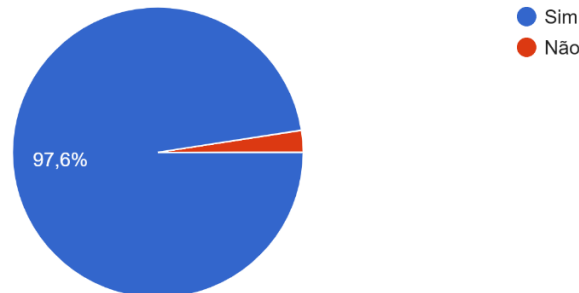


Figura 16 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 01. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 01:

"O projeto TNCoins fez com que você se sentisse mais confiante e animado para participar das UC's e das Eletivas?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Sim: **87,1%**
 - Não: **12,9%**
- **2023:** 51 respostas
 - Sim: **86,3%**
 - Não: **13,7%**
- **2024:** 41 respostas
 - Sim: **97,6%**
 - Não: **2,4%**

Em uma perspectiva geral, pudemos concluir que após o início do projeto TNCoins os estudantes se sentiram 12,06% mais confiantes e animados para participar das disciplinas de Unidade Curricular e Eletivas no período de 2022 a 2024. Ao observar o gráfico de 2022 e 2023, notamos um acréscimo de 0,8% no percentual de estudantes que não se sentiram confiantes e animados em participar das atividades desenvolvidas pelas disciplinas. Em contra partida, o número de estudantes confiantes e animados a participar das disciplinas de Unidade Curricular e Eletivas, após o início do projeto TNCoins teve um aumento considerável de 86,3% no ano de 2023 para 97,6% no ano de 2024.

Ao analisarmos as resoluções da Secretaria Estadual de Educação de Mato Grosso do Sul, em específico a Resolução/Sed nº 3.957, de 16 de Dezembro de 2021, que dispunha sobre

a organização curricular, a estrutura administrativa e o funcionamento das escolas da Rede Estadual de Ensino de Mato Grosso do Sul que ofertam a Educação em Tempo Integral, na etapa do Ensino Fundamental – Escola de Autoria, para o ano letivo de 2022, nota-se que em seu artigo 12 as temáticas das disciplinas de Eletivas eram atribuídas de acordo com o interesse dos estudantes:

Art. 12. Os componentes curriculares Eletiva I, Eletiva II, Eletiva III e Eletiva IV são tempos de aprendizagens desenvolvidos por temáticas, previamente selecionadas pela escola a partir do interesse dos estudantes, que objetivam a formação humanista, a educação científica e as questões tecnológicas (Mato Grosso do Sul, 2021, art. 12).

Enquanto no Ensino Fundamental em Tempo Integral os estudantes poderiam participar ativamente e sugerir as temáticas que gostariam de desenvolver durante o ano letivo nas disciplinas de Eletivas, fazendo com que os estudantes se sentissem ouvidos, acolhidos e atendidos no que diz respeito ao seu processo de ensino e aprendizagem, no Ensino Médio em Tempo Integral o cenário era outro. De acordo com a Resolução/Sed nº 3.958, de 16 de Dezembro de 2021 que dispunha sobre a organização curricular do Ensino Médio em Tempo Integral para as escolas do Programa de Educação em Tempo Integral, denominado “Escola da Autoria”:

Art. 8º A Parte Flexível do Itinerário Formativo, desenvolvida por meio do percurso Propedêutico, permite ao estudante optar pela Área de Conhecimento que deseja aprofundar e ampliar seus conhecimentos, sendo que sua organização prevê:
[...]II - o emprego do Catálogo de Unidades Curriculares, elaborado pela Secretaria de Estado de Educação e disponibilizado em seu *site* institucional, pelo qual se estabelecem as temáticas a serem utilizadas pela escola para compor o Aprofundamento em Área de Conhecimento, na Unidade Curricular I; Unidade Curricular II; Unidade Curricular III e Unidade Curricular IV (Mato Grosso do Sul, 2021, art. 8. II).

Ao analisarmos as resoluções, fica claro que, desde a implementação da Escola de Autoria, o Ensino Médio, teve acesso as Unidades Curriculares de forma pré-estabelecida, diferente do Ensino Fundamental, que inicialmente realizava a produção dos seus materiais.

Quando nos aprofundamos nas resoluções de 2022, para a organização curricular do Ensino Fundamental em Tempo Integral, Escola de Autoria, para o ano letivo de 2023, detectamos que a partir da Resolução/Sed nº 4.114, de 13 de Dezembro de 2022, o Ensino

Fundamental, também passou a ter sua Parte Diversificada, embasada em um material pré-estabelecido:

Art. 11. Os componentes curriculares Eletiva I, Eletiva II, Eletiva III e Eletiva IV são tempos de aprendizagens desenvolvidos por temáticas, previamente selecionadas pela unidade escolar a partir do interesse dos estudantes, que objetivam a formação integral, a educação científica e as questões tecnológicas, a pesquisa e a autoria. (Mato Grosso do Sul, 2022, art. 11).

Desse modo, a unidade escolar desenvolvia a autonomia de escolha, permitindo que os professores selecionassem as temáticas que mais se encaixavam com a realidade escolar, para que, posteriormente, os estudantes optassem por quais Eletivas desejavam cursar. Ou seja, as Eletivas deixaram de ser produzidas diretamente pela equipe pedagógica, embora a equipe tenha mantido sua autonomia no processo de escolha das temáticas.

Assim, ao analisar o acréscimo de 0,8% no percentual de estudantes que não se sentiram confiantes e animados em participar das atividades desenvolvidas pelas disciplinas, considerou-se que esse aumento foi consequência direta das alterações nas resoluções da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul entre os anos de 2021 e 2023. Essas mudanças, de certa forma, retiraram parte da autonomia dos professores e estudantes na produção das temáticas das disciplinas de Eletivas no Ensino Fundamental, o que impactou diretamente os estudantes. Com menos espaço para participação ativa na construção das disciplinas de projeto, os alunos sentiram que perderam autonomia, o que resultou em menor confiança e entusiasmo nas atividades das Eletivas.

Questão 02

Os professores fizeram atividades diferenciadas durante a produção das atividades? Usaram metodologias ativas?

85 respostas

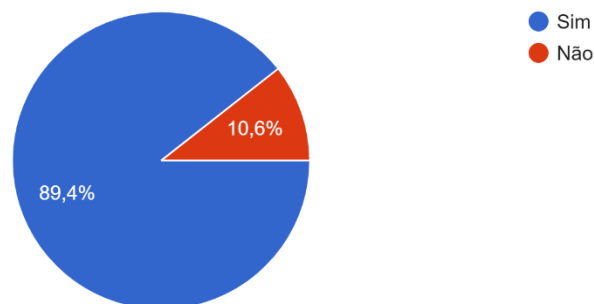


Figura 17 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 02. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Os professores fizeram atividades diferenciadas durante a produção das atividades? Usaram metodologias ativas?

51 respostas

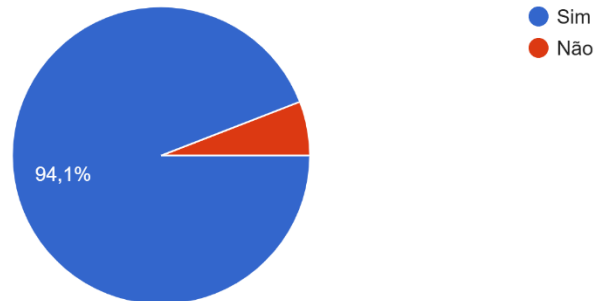


Figura 18 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 02. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Os professores fizeram atividades diferenciadas durante a produção das atividades? Usaram metodologias ativas?

41 respostas

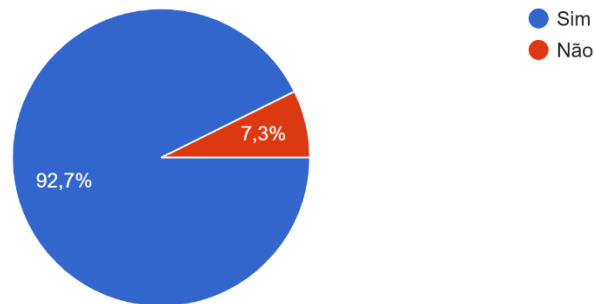


Figura 19 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 02. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 02:

"Os professores fizeram atividades diferenciadas durante a produção das atividades? Usaram metodologias ativas?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Sim: **89,4%**
 - Não: **10,6%**
- **2023:** 51 respostas
 - Sim: **94%**
 - Não: **6%**

- **2024:** 41 respostas
 - Sim: **92,7%**
 - Não: **7,3%**

O resultado da questão mostra que a grande maioria dos estudantes reconheceu a aplicação de atividades diferenciadas e metodologias ativas por parte dos professores. O percentual de estudantes que perceberam essas práticas variou entre **89,4%** e **94,4%**, indicando um alto grau de engajamento com métodos dinâmicos de ensino. Apesar de uma leve oscilação ao longo dos anos, o percentual de estudantes que não identificaram tais práticas se manteve relativamente baixo, demonstrando uma implementação consistente das metodologias ativas na escola.

Questão 03

Após o início do projeto você se envolveu mais nas aulas de UC's e Eletivas?

85 respostas

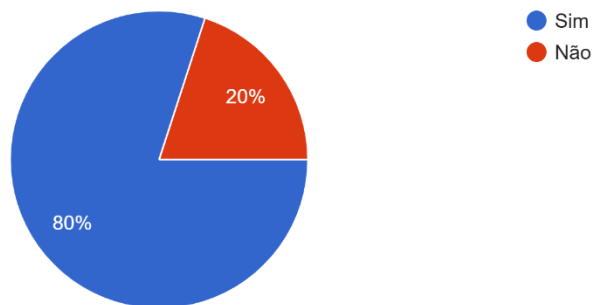


Figura 20 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 03. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Após o início do projeto você se envolveu mais nas aulas de UC's e Eletivas?

51 respostas

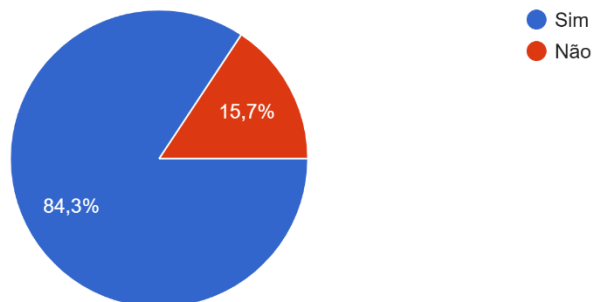


Figura 21 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 03. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Após o início do projeto você se envolveu mais nas aulas de UC's e Eletivas?

41 respostas

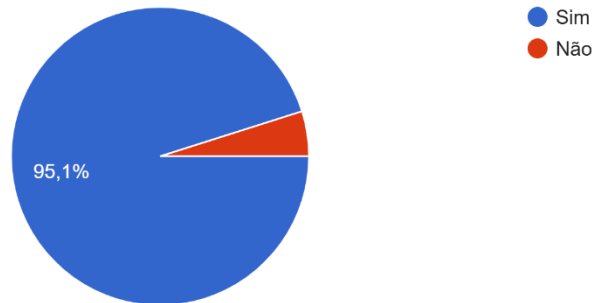


Figura 22 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 03. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 03:

"Após o início do projeto você se envolveu mais nas aulas de UC's e Eletivas?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Sim: **80%**
 - Não: **20%**
- **2023:** 51 respostas
 - Sim: **84,3%**
 - Não: **15,7%**
- **2024:** 41 respostas
 - Sim: **95,1%**
 - Não: **4,9%**

Observou-se um crescimento no engajamento dos alunos nas aulas de Unidade Curricular (UC's) e Eletivas ao longo dos anos. Em 2022, 80% dos alunos relataram maior envolvimento, enquanto esse número subiu para 84,3% em 2023 e atingiu 95,1% em 2024. Esse aumento indicou uma evolução positiva no impacto do projeto, tornando as aulas mais atrativas e relevantes para os alunos. Além disso, a redução do percentual de respostas negativas (de 20% para 4,9%) reforçou essa tendência de maior participação.

Questão 04

De zero a dez - Qual nota você atribui ao projeto TNCoins?

85 respostas

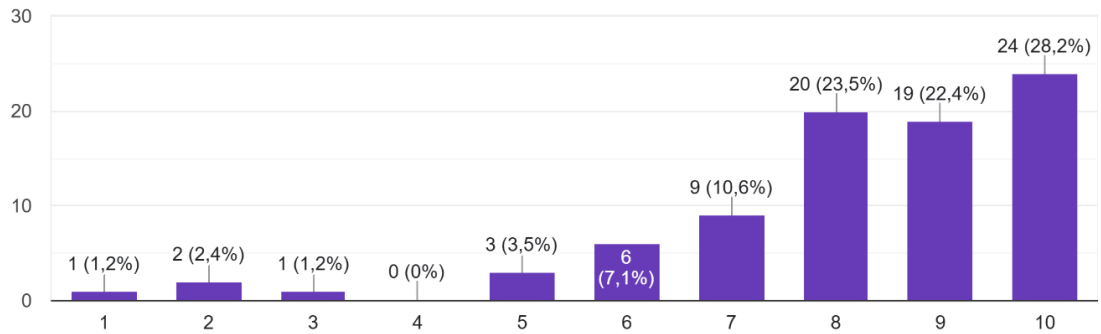


Figura 23 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 04. Fonte: Drive PCPI, 2022.

De zero a dez - Qual nota você atribui ao projeto TNCoins?

51 respostas

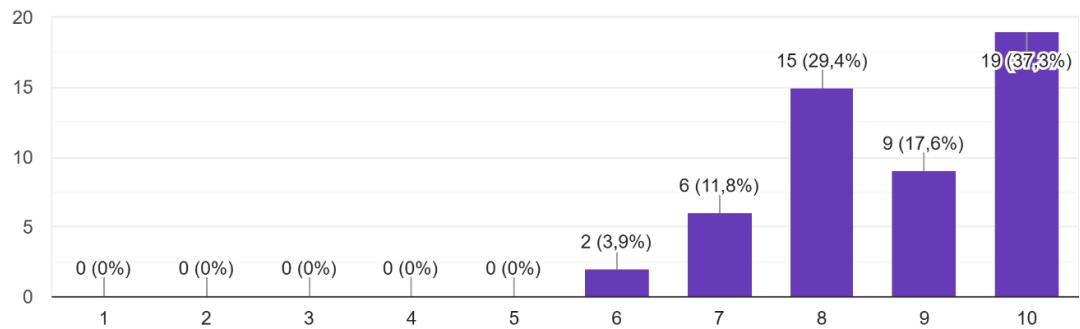


Figura 24 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 04. Fonte: Drive PCPI, 2023.

De zero a dez - Qual nota você atribui ao projeto TNCoins?

41 respostas

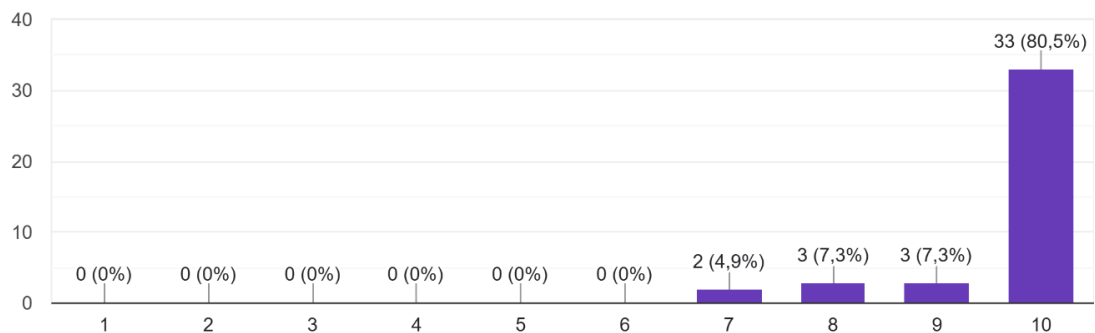


Figura 25 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 04. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 04:

"De zero a dez - Qual nota você atribui ao projeto TNCoins?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Notas 1 a 5: **4,7%**
 - Notas 6 e 7: **17,7%**
 - Notas 8 a 10: **77,1%**
- **2023:** 51 respostas
 - Notas 1 a 5: **0%**
 - Notas 6 e 7: **15,7%**
 - Notas 8 a 10: **84,3%**
- **2024:** 41 respostas
 - Notas 1 a 5: **0%**
 - Notas 6 e 7: **12,2%**
 - Notas 8 a 10: **87,8%**

Os dados mostraram uma evolução positiva na avaliação do projeto TNCoins ao longo dos anos. Em 2022, **77,1%** dos alunos atribuíram notas entre 8 e 10, número que subiu para **84,3%** em 2023 e atingiu **87,8%** em 2024.

Outro ponto relevante é que, a partir de 2023, não houve mais notas entre 1 e 5, indicando que as avaliações negativas desapareceram. Isso sugere uma crescente aceitação do projeto pelos participantes. Além disso, o número de alunos que deram nota máxima (10) aumentou significativamente, passando de 28,2% (2022) para 37,3% (2023) e 80,5% (2024), reforçando a percepção de sucesso do projeto ao longo do tempo.

Questão 05

Em relação às atividades de acolhida, você participou de alguma esse ano?

85 respostas

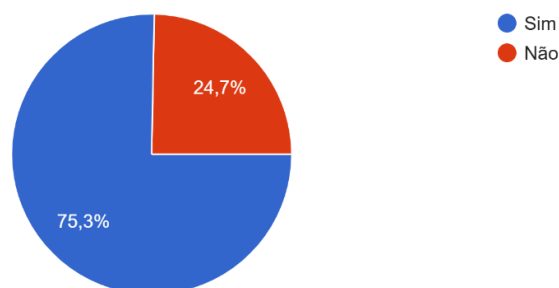


Figura 26 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 05. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Em relação às atividades de acolhida, você participou de alguma esse ano?

51 respostas

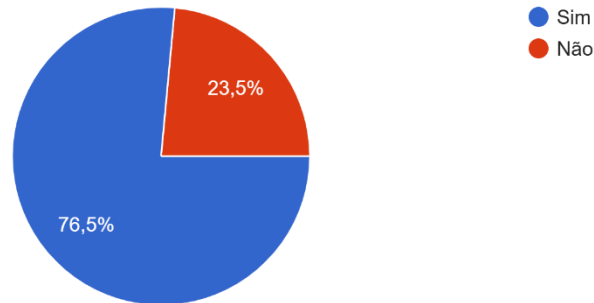


Figura 27 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 05. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Em relação às atividades de acolhida, você participou de alguma esse ano?

41 respostas

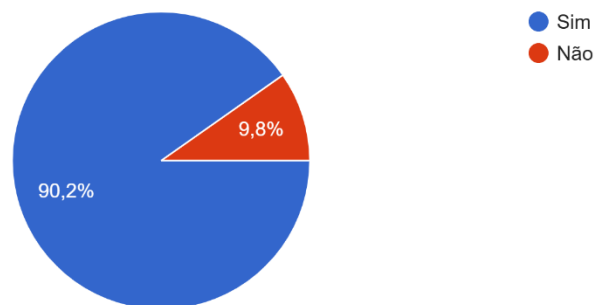


Figura 28 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 05, Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 05:

"Em relação às atividades de acolhida, você participou de alguma esse ano?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Sim: **75,3%**
 - Não: **24,7%**
- **2023:** 51 respostas
 - Sim: **76,5%**
 - Não: **23,5%**
- **2024:** 41 respostas
 - Sim: **90,2%**

- Não: **9,8%**

A participação dos alunos nas atividades de acolhida apresentou um crescimento significativo ao longo dos anos. Em 2022 e 2023, os percentuais de participação foram semelhantes (75,3% e 76,5%, respectivamente), demonstrando uma estabilidade no engajamento.

No entanto, em 2024, houve um aumento expressivo na adesão, com 90,2% dos alunos participando dessas atividades, o que representou um avanço positivo na integração e no envolvimento estudantil. Esse crescimento pode estar relacionado a melhorias na abordagem das atividades, maior conscientização sobre sua importância ou até um impacto positivo do projeto no engajamento dos alunos.

Questão 06

Você participou dos clubes de autoria? Se sim, o que achou?

85 respostas

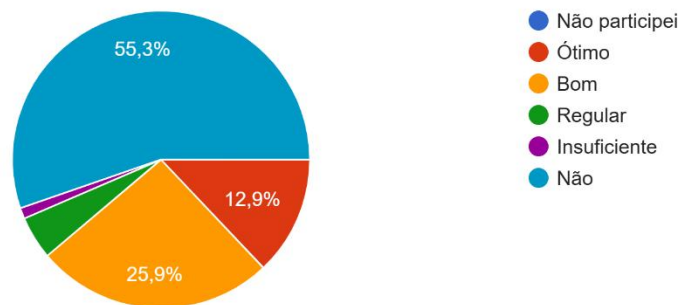


Figura 29 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 06. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Você participou dos clubes de autoria? Se sim, o que achou?

51 respostas

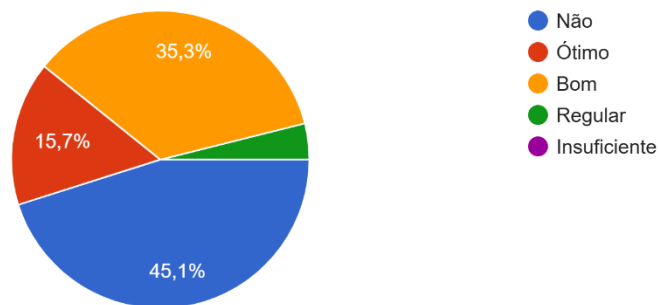


Figura 30 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 06. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Você participou dos clubes de autoria? Se sim, o que achou?

41 respostas

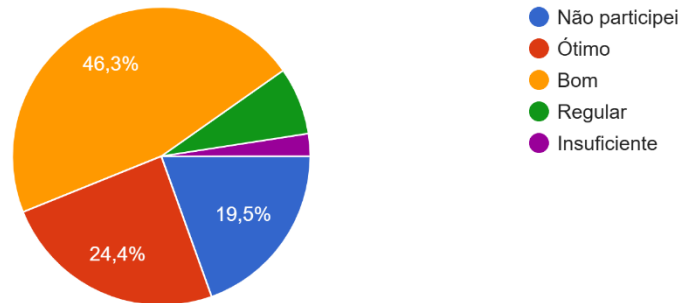


Figura 31 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 06. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 06:

"Você participou dos clubes de autoria? Se sim, o que achou?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Não participei: **55,3%**
 - Ótimo: **12,9%**
 - Bom: **25,9%**
 - Regular: **4,7%**
 - Insuficiente: **1,2%**
- **2023:** 51 respostas
 - Não participei: **45,1%**
 - Ótimo: **15,7%**
 - Bom: **35,3%**
 - Regular: **3,9%**
 - Insuficiente: **0%**
- **2024:** 41 respostas
 - Não participei: **19,5%**
 - Ótimo: **24,4%**
 - Bom: **46,3%**
 - Regular: **7,3%**
 - Insuficiente: **2,5%**

Houve um crescimento significativo na participação dos alunos nos clubes de autoria ao

longo dos anos. Em 2022, 55,3% dos alunos não participaram, mas esse número caiu para 45,1% em 2023 e reduziu para 19,5% em 2024. Isso demonstrou um aumento expressivo do interesse e engajamento nos clubes. Além disso, as avaliações positivas ("Ótimo" e "Bom") também cresceram. Em 2022, 38,8% dos participantes avaliaram os clubes de forma positiva, número que subiu para 51% em 2023 e atingiu 70,7% em 2024.

Por outro lado, as avaliações "Regular" e "Insuficiente" oscilaram levemente, mas sem impactar a tendência geral de melhora. Isso sugere que os clubes de autoria se tornaram mais atrativos e bem avaliados ao longo dos anos, refletindo um possível aprimoramento das atividades e maior interesse dos alunos.

Questão 07

Você está empolgado para participar do projeto no ano de 2023?
85 respostas

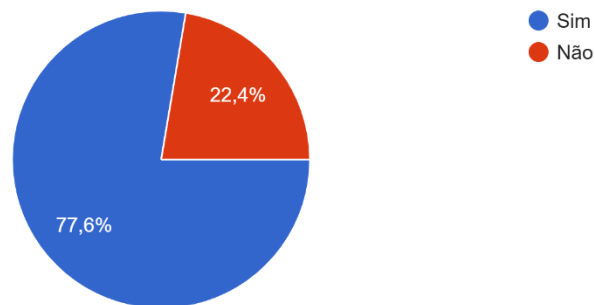


Figura 32 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 07. Fonte: Drive PCPI, 2022.

Você está empolgado para participar do projeto no ano de 2024?
51 respostas

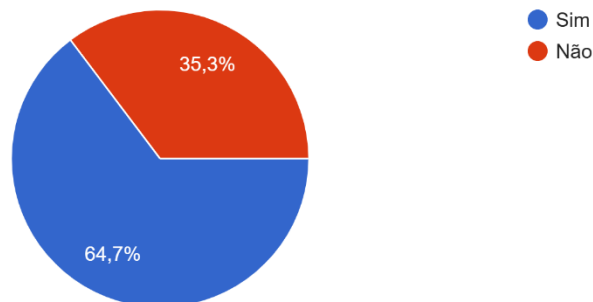


Figura 33 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 07. Fonte: Drive PCPI, 2023.

Você está empolgado para participar do projeto no ano de 2025?

41 respostas

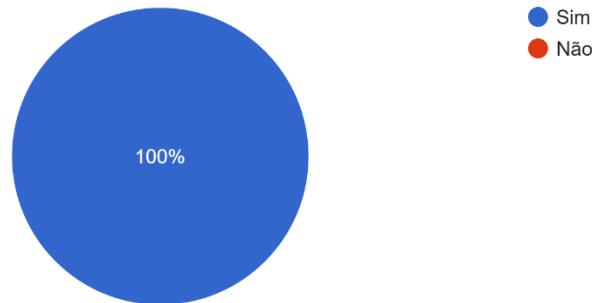


Figura 34 – Questionário *Google Forms*, Pergunta 07. Fonte: Drive PCPI, 2024.

A questão analisada é 07:

"Você está empolgado para participar do projeto no ano de 2025?"

Os resultados para cada ano foram:

- **2022:** 85 respostas
 - Sim: **77,6%**
 - Não: **22,4%**
- **2023:** 51 respostas
 - Sim: **64,7%**
 - Não: **35,3%**
- **2024:** 41 respostas
 - Sim: **100%**
 - Não: **0%**

Análise dos dados:

Houve uma oscilação no entusiasmo dos participantes ao longo dos anos. Em 2022, 77,6% dos respondentes estavam empolgados para participar do projeto, mas esse número caiu para 64,7% em 2023, indicando uma leve diminuição no interesse ou alguma insatisfação com as atividades do ano anterior.

No entanto, para 2024, houve uma recuperação total do entusiasmo, com 100% dos participantes declarando que estavam empolgados para participar da feira em 2025. Esse crescimento foi reflexo das melhorias implementadas no projeto, das experiências positivas acumuladas ao longo dos anos e de uma nova estratégia de engajamento, mais eficaz. Esse aumento significativo no interesse demonstrado para 2025 foi um excelente indicativo de que

as mudanças realizadas surtiram efeito e conseguiram reverter a queda observada no ano anterior.

Pode-se inferir que a análise dos dados obtidos ao longo do triênio de aplicação do projeto TNCoins demonstrou, de forma evidente, a sua eficácia em promover o protagonismo estudantil na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho. A partir da aplicação dos questionários, notou-se que os estudantes passaram a se sentir mais confiantes e motivados para participar das Unidades Curriculares e das Eletivas, com aumento progressivo na adesão e no engajamento. Em 2022, 77,6 % dos alunos relataram sentir-se mais empolgados com o projeto; esse índice subiu para 100 % em 2024, revelando um impacto significativo na autoestima, na participação ativa e no interesse dos estudantes pelas atividades pedagógicas.

Além disso, os resultados indicaram que os professores passaram a adotar metodologias mais dinâmicas e envolventes, fator reconhecido pelos estudantes como um diferencial no processo de ensino-aprendizagem. O aumento da nota média atribuída ao projeto ao longo dos anos — com 87,8% dos alunos avaliando-o com notas entre 8 e 10 em 2024 — reforçou a percepção positiva da comunidade escolar quanto à iniciativa. O TNCoins não apenas incentivou a presença e a participação em sala de aula, como também fortaleceu o senso de pertencimento dos alunos à escola, tornando-os agentes ativos na construção do próprio aprendizado. Trata-se, portanto, de uma prática inovadora que gerou transformações concretas no cotidiano escolar e se consolidou como uma estratégia eficiente para promover o protagonismo juvenil.

7 FOTOS DAS EDIÇÕES DA *FAIR COIN*

➤ 2022



Figura 35 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2022.



Figura 36 e 37 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2022.



Figura 38 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2022.



Figura 39 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2022.

➤ 2023



Figura 40, 41 e 42 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 43 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 44 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 45 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 46 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2023.



Figura 47 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2023.

➤ 2024



Figura 48 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2024.



Figura 49 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2024.



Figura 50 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2024.



Figura 51 – *Fair Coin*. Fonte: Drive PCPI, 2024.



Figura 52 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2024.



Figura 53 – Fair Coin. Fonte: Drive PCPI, 2024.

CONCLUSÃO

A pesquisa intitulada "Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral" teve como objetivo principal analisar e validar o projeto TNCoins como uma estratégia pedagógica de gamificação inovadora, capaz de impulsionar o protagonismo estudantil e fortalecer o engajamento acadêmico dos alunos. Com uma abordagem metodológica mista, baseada nos referenciais de Lakatos e Marconi (2003) e Bardin (2011), a investigação integrou técnicas qualitativas e quantitativas, assegurando rigor científico e uma análise abrangente dos resultados.

As ações foram desenvolvidas entre os anos de 2022 e 2024, período em que o projeto passou por significativas reformulações, fruto de análises internas e da observação contínua do comportamento dos estudantes. A coleta de dados foi realizada junto a aproximadamente 60 estudantes da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, utilizando questionários estruturados aplicados na sala de tecnologia da instituição. Durante a aplicação, a pesquisadora conduziu sessões de esclarecimento, garantindo que todos compreendessem os objetivos da pesquisa e tivessem liberdade para expressar suas opiniões de forma segura e ética. Cada aluno teve acesso individualizado ao formulário, o que assegurou a confidencialidade das respostas e fomentou a autenticidade dos relatos.

A análise dos dados, realizada à luz da metodologia de Bardin (2011), revelou resultados expressivos em diversos aspectos da dinâmica escolar. A partir da pré-análise, os dados foram categorizados em temas centrais, como motivação, engajamento, responsabilidade acadêmica e percepção de reconhecimento. A exploração do material evidenciou que o uso dos TNCoins incentivou não apenas o cumprimento das atividades obrigatórias, mas também a busca espontânea por novos desafios, ampliando a autonomia dos estudantes e fortalecendo sua participação ativa no processo educativo, promovendo o protagonismo estudantil.

Do ponto de vista quantitativo, os resultados obtidos apontaram para elevados índices de satisfação entre os participantes. Mais de 80% dos estudantes relataram sentir-se mais motivados a frequentar as aulas, realizar tarefas escolares e envolver-se nas atividades da escola após a implantação do projeto. A percepção de valorização pessoal também foi amplamente destacada, demonstrando que o reconhecimento simbólico, proporcionado pelos TNCoins, teve um papel importante na construção de vínculos positivos entre alunos e escola.

Outro aspecto relevante foi a influência do projeto sobre o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a responsabilidade, a colaboração e a organização. Muitos estudantes relataram que, ao receberem feedbacks positivos na forma de TNCoins,

passaram a planejar melhor suas rotinas escolares, a colaborar mais efetivamente com seus colegas e a assumir maior responsabilidade pelas próprias aprendizagens — aspectos diretamente alinhados às competências gerais preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A triangulação dos dados, conforme defendido por Lakatos e Marconi (2003), reforçou a validade dos resultados ao integrar e comparar informações qualitativas e quantitativas, permitindo a construção de um panorama mais consistente e fidedigno sobre o impacto do TNCoins. Essa estratégia evidenciou que, embora existissem desafios iniciais, como a adaptação dos estudantes à nova dinâmica de recompensas simbólicas, a adesão ao projeto foi progressiva e culminou em um fortalecimento do senso de pertencimento escolar.

As mudanças implementadas entre 2022 e 2024, especialmente a ampliação da distribuição de TNCoins para atividades inovadoras desenvolvidas em algumas disciplinas da base curricular e a sistematização dos critérios de conquista, foram fundamentais para o êxito da iniciativa. Ao associar as recompensas não apenas a comportamentos exemplares, mas também à participação efetiva nas práticas pedagógicas, o projeto consolidou uma cultura de mérito acadêmico equilibrada, que valorizava tanto o desempenho quanto o esforço e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Assim, é possível afirmar que o projeto TNCoins cumpriu com êxito seus objetivos. Sua implantação e contínua adaptação contribuíram para transformar práticas escolares tradicionais, tornando-as mais dinâmicas, participativas e alinhadas às demandas contemporâneas da educação. O protagonismo estudantil, inicialmente uma meta desejada, tornou-se um elemento observável na prática diária da escola, com os estudantes assumindo papéis mais ativos na construção do próprio percurso formativo.

A pesquisa confirma, portanto, que a gamificação, quando utilizada de maneira planejada, fundamentada teoricamente e adaptada ao contexto escolar, é uma poderosa aliada para promover mudanças significativas na educação pública. O sucesso do TNCoins evidencia que práticas inovadoras, sensíveis às necessidades dos estudantes e respaldadas por metodologias ativas, podem fortalecer o compromisso dos alunos com a aprendizagem, promover o desenvolvimento de competências essenciais e transformar a experiência escolar em uma trajetória mais significativa e prazerosa.

Por fim, os resultados alcançados abrem novas possibilidades para a continuidade e expansão do projeto, bem como para o desenvolvimento de outras iniciativas que integrem gamificação, metodologias ativas e protagonismo estudantil. O TNCoins deixa como legado a certeza de que investir na inovação educacional é um caminho possível, necessário e

profundamente transformador para a construção de uma escola mais justa, inclusiva e voltada para o pleno desenvolvimento de seus estudantes.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Maria Lucia de Arruda. **Filosofia da educação**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Moderna, 1996.
- BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. Disponível em: <<https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/291>>. Acesso em: 15 nov. 2024.
- BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica**. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48–67, maio/ago. 2013.
- BERNARDES, Caroline Monte Verde. **Questionário do Projeto TNCoins – 2022**. Google Forms, 2022. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1OeqqB1ot8T8jSdWDVnG7-7ltaWWs4HmPtccqoS99V6o>>. Acesso em: 8 dez. 2024.
- BERNARDES, Caroline Monte Verde. **Questionário do Projeto TNCoins – 2023**. Google Forms, 2023. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1NOHbNxDpjoHmQkHbBKPArKmQ38W9GTAJkgi8x6hwyso>>. Acesso em: 8 dez. 2024.
- BERNARDES, Caroline Monte Verde. **Questionário do Projeto TNCoins – 2024**. Google Forms, 2024. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/17gKvIsSLYOoN3sE7Zm7OuaefMJU-uUseXoUcRzlrpKA>>. Acesso em: 8 dez. 2024.
- BORDENAVE, J. D.; PEREIRA, A. M. **Estratégias de ensino-aprendizagem**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/L9394.htm>. Acesso em: 25 jun. 2024.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: versão final**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/pdf/0_BNCC-Final_Apresentacao.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2024.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Parecer nº 746, de 22 de setembro de 2016**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6324-pceb011-10&category_slug=agosto-2010-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 24 mai. 2024.
- BRASIL. **Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 17 fev. 2017. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/113415.htm>. Acesso em: 23 jun. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. **Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 1, 26 jun. 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm>. Acesso em: 23 jun. 2024.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 24 jun. 2024.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuine. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.

INEP. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Dados estatísticos educacionais: 2005-2017**. Brasília: INEP. Disponível em: <<http://www.inep.gov.br>>. Acesso em: 26 jun. 2024.

DICIO. Inovar. In: **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2023. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/inovar/>>. Acesso em: 03 mai. 2024.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação**. 3. ed. São Paulo: Centauro, 2006.

FARIA, Ernesto. **Dicionário Escolar Latino-português**. São Paulo: Editora Fename, 1975.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

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

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india/view>. Acesso em: 15 nov. 2024.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: Loyola, 2009.

- LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- LOURENÇO FILHO, M. B. **Introdução ao estudo da Escola Nova**. 13. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1978.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação**. São Paulo: Cortez, 1994. (Coleção magistério 2º grau. Série formação do professor).
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação**. 19. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world**. New York: Penguin Press, 2011.
- MATO GROSSO DO SUL. **Secretaria de Estado de Educação. Catálogo de Unidades Curriculares – Ensino Médio em Tempo Integral**, 2023.
- MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. **Resolução/SED nº 3.957, de 16 de dezembro de 2021**.
- MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. **Resolução/SED nº 3.958, de 16 de dezembro de 2021**.
- MATO GROSSO DO SUL. Secretaria de Estado de Educação. **Resolução/SED nº 4.114, de 13 de dezembro de 2022**.
- MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**, v. 2, n. 1, p. 15–33, 2015.
- MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: UFSC : UAB, 2020. Recurso eletrônico. Disponível em: <<https://sead.paginas.ufsc.br>>. Acesso em: 19 jun. 2024.
- PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora/UNESCO, 1973.
- PIMENTA, Selma Garrido; ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. **Docência no ensino superior**. São Paulo: Cortez, 2005.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SANDE, D.; SANDE, D. **Uso do Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial**. *Holos*, v. 1, n. 34, p. 170–179, 2018. Acesso em: 23 jun. 2024.

SANTOS, E. M. **Ensino e aprendizagem das competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular**. *Diversitas Journal*, v. 5, n. 4, p. 3293–3308, out./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ifal.edu.br/diversitas_journal/>. Acesso em: 17 set. 2023.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 8. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas**. Campinas: Autores Associados, 2007.

SAVIANI, Dermeval. O conceito dialético de mediação na pedagogia histórico-crítica em intermediação com a psicologia histórico-cultural. *Germinal: Marxismo e Educação em Debate*, v. 7, n. 1, p. 26–43, 2024. DOI: <http://dx.doi.org/10.9771/gmed.v7i1.12463>.

SILVA, J. F. da. **Do ensino às aprendizagens significativas: avaliação do ensino e da aprendizagem numa perspectiva formativa reguladora. Revisitar a Educação**, 2008. Acesso em: 01 jun. 2024.

SNYDERS, Georges. **Pedagogia progressista**. Coimbra: Almedina, 1974.

TAVARES, Gonçalo M. **Uma viagem à Índia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

VALDEMARIN, Vera Teresa. **Os sentidos e a experiência: professores, alunos e métodos de ensino**. In: SAVIANI, D. et al. *O legado educacional do século XX no Brasil*. Campinas: Autores Associados, 2004. p. 163–203.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VILLARDI, M. L.; CYRINO, E. G.; BERBEL, N. A. N. **A problematização em educação em saúde: percepções dos professores tutores e alunos**. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

VASCONCELOS, T. **Ao redor da mesa grande: a prática educativa de Ana**. Porto: Porto Editora, 1997.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Relógio d'Água, 2007.

VYGOTSKY, L. **Mind in society**. London: Harvard University Press, 1978.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press,

APÊNDICES

Apêndice A – Proposta de Intervenção

Introdução

A busca por práticas pedagógicas que promovam maior engajamento, protagonismo e sentido à aprendizagem dos estudantes tem se intensificado nos últimos anos, especialmente em contextos de escolas públicas de tempo integral. Diante dos desafios de manter o interesse dos alunos e garantir a efetiva aprendizagem, torna-se necessário repensar estratégias educacionais que aproximem os estudantes dos conteúdos de forma significativa. Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia inovadora, capaz de aliar o lúdico ao pedagógico, utilizando elementos dos jogos — como metas, recompensas e desafios — para motivar e mobilizar os estudantes em suas trajetórias escolares.

Com base nesse cenário, foi idealizado o projeto TNCoins, uma iniciativa de gamificação educacional implementada na Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, localizada em Campo Grande – MS. O projeto nasceu da necessidade de transformar as práticas educacionais da Parte Diversificada da BNCC, promovendo o protagonismo estudantil e docente por meio da valorização do esforço, da participação ativa e do desempenho acadêmico dos alunos. Utilizando uma moeda digital simbólica, os TNCoins, a proposta recompensa os estudantes conforme sua atuação nas Unidades Curriculares (no Ensino Médio) e nas Eletivas (no Ensino Fundamental), bem como sua participação em atividades complementares como Clubes de Autoria, Acolhidas e ações escolares diferenciadas.

Mais do que uma simples estratégia de motivação, o projeto busca ressignificar o papel do estudante como sujeito ativo no processo de aprendizagem, e também do professor, ao proporcionar acompanhamento e orientação prática para o uso de metodologias ativas nas disciplinas da Parte Diversificada. Assim, o TNCoins configura-se como uma proposta de intervenção inovadora voltada ao fortalecimento do protagonismo estudantil e docente, com base em um modelo de ensino dinâmico, participativo e centrado no engajamento.

Inspirado nas metodologias ativas de ensino e alinhado às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o projeto TNCoins promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, colaborativo e motivador. Ao incentivar a autonomia, o senso de responsabilidade e a colaboração entre pares, a gamificação torna-se uma ferramenta pedagógica potente, não apenas para melhorar o desempenho escolar, mas também para desenvolver competências socioemocionais fundamentais para a formação integral do estudante.

Objetivo

A pesquisa intitulada "Gamificação na Educação: TNCoins como Prática Inovadora para Promover o Protagonismo Estudantil na Escola em Tempo Integral" tem como objetivo principal: Analisar como o Projeto TNCoins aliado as práticas inovadoras, incentiva os alunos a desenvolver seu protagonismo nas atividades pedagógicas desenvolvidas dentro das disciplinas de Unidades Curriculares, no Ensino Médio de Tempo Integral, e Eletivas, no Ensino Fundamental de Tempo Integral, da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho, em Campo Grande - MS.

Metodologia

A pesquisa foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativo-quantitativa, conforme o referencial de Lakatos e Marconi (2003), permitindo a triangulação de dados e a análise aprofundada tanto dos aspectos objetivos quanto das percepções subjetivas dos participantes.

a) Caráter Qualitativo

A etapa qualitativa utilizou como base a análise de conteúdo de Bardin (2011). Os dados foram obtidos por meio de questionários anônimos respondidos, no *Google Forms*, por aproximadamente 60 estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio da Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho. As perguntas abordaram temas como motivação, engajamento, sentimento de pertencimento, protagonismo e percepção sobre as práticas pedagógicas inovadoras utilizadas no projeto.

A coleta foi realizada na sala de tecnologia da instituição, onde a pesquisadora conduziu sessões de orientação, esclarecendo os objetivos da pesquisa e assegurando que os estudantes respondessem de forma voluntária e ética. A confidencialidade das respostas foi garantida por meio de acesso individualizado ao formulário via *Google Forms*.

A análise categorial evidenciou aspectos centrais da experiência dos estudantes com o TNCoins, como: aumento da motivação e do protagonismo, valorização do esforço, desenvolvimento de competências socioemocionais e fortalecimento do vínculo com a escola.

b) Caráter Quantitativo

A etapa quantitativa analisou os dados extraídos dos questionários estruturados. Os resultados apontaram que mais de 80% dos participantes relataram aumento na motivação escolar, maior participação em aula e envolvimento nas atividades pedagógicas após o início do projeto. Foi identificado ainda que os estudantes passaram a planejar melhor suas rotinas

escolares, buscando atingir metas e desafios definidos nas aulas e nos Clubes de Autoria.

A análise estatística básica foi utilizada para validar a frequência das respostas e relacionar os dados com os objetivos da pesquisa, garantindo maior robustez ao estudo.

c) Triangulação dos Dados

A triangulação dos dados qualitativos e quantitativos permitiu uma compreensão mais ampla do fenômeno investigado, assegurando maior validade científica aos resultados obtidos.

Proposta de Intervenção: O Funcionamento do Projeto TNCoins

O projeto TNCoins foi implementado com base em princípios da gamificação educacional, envolvendo metodologias ativas, TDICs, e ações de incentivo ao protagonismo. Abaixo, descreve-se a estrutura e funcionamento da intervenção pedagógica realizada:

1. Contextualização e Objetivo

- O TNCoins visa promover o protagonismo estudantil e docente por meio da valorização do desempenho acadêmico, da participação nas atividades escolares e do desenvolvimento de competências socioemocionais.
- Atua integrando práticas pedagógicas inovadoras às disciplinas da Parte Diversificada da BNCC, nas Unidades Curriculares (Ensino Médio) e Eletivas (Ensino Fundamental).

2. Coordenação e Responsabilidade

- O projeto foi coordenado, por mim, Coordenadora de Práticas Inovadoras, que idealizei a pesquisa, implementei e acompanhei o desenvolvimento das ações em parceria com docentes, direção e coordenações de área.

3. Metodologia e Estratégias Pedagógicas

- Aplica metodologias ativas como Design Thinking, Cultura Maker, Aprendizagem Baseada em Projetos, Problemas e Times;
- Utiliza TDICs para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem;
- Baseia-se nos quatro pilares da gamificação: Desafios, Regras, Metas e Recompensas.

4. Funcionamento das Moedas Digitais (TNCoins)

- Os estudantes acumulam TNCoins com base em:
 - Desempenho acadêmico nas disciplinas da Parte Diversificada da BNCC;

- Participação em Clubes de Autoria, ações de Acolhida e atividades diferenciadas;
- A conversão de notas e atividades em TNCoins é feita por meio de uma planilha elaborada em parceria com a Coordenação de Matemática.

5. Preparação e Formação Docente

- Professores recebem orientações antes do início das disciplinas;
- Participam de sessões de orientação sobre práticas inovadoras e dinâmicas adaptadas ao conteúdo;
- O planejamento é colaborativo e alinhado ao contexto escolar.

6. Arrecadação de Recursos e Organização da *Fair Coin*

- Rifas com a equipe escolar arrecadam fundos para compra de prêmios;
- Direção contribui com materiais pedagógicos e esportivos;
- Prêmios são adquiridos com apoio da comunidade e parcerias locais.

7. Realização da *Fair Coin*

- Evento anual em que estudantes trocam seus TNCoins por prêmios diversos;
- Os prêmios incluem fones de ouvido, bonés, materiais escolares, jogos educativos, entre outros.

8. Avaliação Periódica via *Google Forms*

- Aplicação de questionário anônimo aos estudantes para avaliar:
 - O protagonismo estudantil;
 - A efetividade das práticas pedagógicas inovadoras;
 - O impacto do TNCoins no processo de aprendizagem;
- Participação livre e voluntária.

Conclusão

Os resultados obtidos ao longo dos anos de implementação do projeto TNCoins evidenciam seu grande sucesso e impacto positivo no contexto escolar. Desde 2022, observou-se um crescimento expressivo no engajamento, no protagonismo, confiança e entusiasmo dos

estudantes em relação às Unidades Curriculares e Eletivas. O percentual de alunos que se sentiram mais confiantes e animados saltou de 87,1% em 2022 para impressionantes 97,6% em 2024, representando um aumento geral de 12,06% no período. Esse avanço reflete não apenas a eficácia do projeto, mas também sua capacidade de transformar o ambiente escolar em um espaço mais participativo e motivador.

Os professores também desempenharam um papel fundamental, com a adoção consistente de metodologias ativas e atividades diferenciadas, reconhecidas por mais de 89% dos estudantes em todos os anos analisados. Esse alinhamento entre docentes e discentes contribuiu significativamente para o aumento do envolvimento nas aulas, que passou de 80% em 2022 para 95,1% em 2024.

As avaliações do projeto pelos próprios estudantes reforçam seu êxito: as notas atribuídas ao TNCoins evoluíram positivamente, com um aumento notável nas avaliações máximas (nota 10), que saltaram de 28,2% em 2022 para 80,5% em 2024. Outro destaque foi a ampliação da participação nas atividades de acolhida e clubes de autoria, cujos índices cresceram substancialmente, sinalizando maior integração e pertencimento à comunidade escolar.

Por fim, o dado mais promissor: a empolgação para o ano de 2025 alcançou níveis inéditos, mostrando que os estudantes não apenas reconhecem o valor do TNCoins, mas desejam continuar participando ativamente. Esses resultados demonstram que a proposta não apenas atingiu seus objetivos iniciais, mas também consolidou um espaço de protagonismo estudantil, engajamento e inovação pedagógica, transformando positivamente a cultura escolar.

Apêndice B - **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE**

Convidamos o (a) Senhor (a) a autorizar a participação do seu filho (a) na **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL** voluntariamente, sob a responsabilidade da pesquisadora **Caroline Monte Verde Bernardes**, a qual pretende **analisar como o Projeto TNCoins aliado as práticas inovadoras, incentiva os alunos a desenvolver seu protagonismo nas atividades pedagógicas desenvolvidas dentro das disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas.**

A participação do seu filho (a) é voluntária e se dará por meio de **pesquisa via formulário anônimo do *Google Forms*, contendo perguntas sobre o desempenho e protagonismo dos estudantes nas atividades das disciplinas de Unidades Curriculares/Eletivas, após o início do projeto TNCoins na Unidade Escolar. O questionário será aplicado aos estudantes na sala de informática da escola. Sua autorização contribuirá para estabelecermos a correlação entre as práticas inovadoras, o projeto TNCoins e o aumento do protagonismo estudantil.**

Para participar da pesquisa, o (a) senhor (a) **precisará autorizar que seu filho responda a um questionário, no qual o estudante não terá seu nome identificado, sobre algumas atividades desenvolvidas pelo projeto TNCoins durante o ano letivo, com o intuito do estudante autoavaliar seu protagonismo nas atividades que participou.**

Essa pesquisa oferece riscos mínimos aos estudantes. O uso do (a) questionário via *Google Forms* é considerado seguro e oferece riscos mínimos aos estudantes, como desconforto ou cansaço, medo ou vergonha de responder ao questionário. Vale ressaltar que a pesquisa é totalmente confidencial e em nenhum momento o nome dos estudantes será divulgado. **A qualquer momento o estudante pode recusar-se a responder o questionário, sem qualquer prejuízo ao participante.** Em caso de desistência, o participante apenas não responderá ao questionário, podendo participar normalmente da feira dos Coins, a *Fair Coin*”.

Conforme a **Resolução nº 510/2016 do Comitê de Ética**, seu filho (a) tem o direito de ser indenizado por qualquer dano decorrente de sua participação nesta pesquisa. Se, por algum motivo, ele sentir que a pesquisa causou algum tipo de prejuízo, seja físico, psicológico, ou de outra natureza, entraremos em contato com seus pais/responsáveis para discutir uma forma de ressarcimento. O objetivo da pesquisa é garantir a segurança e bem-estar em todos os momentos.

Vale salientar que essa pesquisa gerará frutos positivos, pois conseguiremos estabelecer a

correlação entre as práticas inovadoras, o projeto TNCoins e o aumento do protagonismo estudantil. Além de promover benefícios aos estudantes, permitindo que reflitam sobre seu próprio processo de aprendizagem, promovendo uma autopercepção do seu protagonismo, tornando seu protagonismo mais consciente e permitindo que o estudante reconheça sua força e habilidades no processo de ensino e aprendizagem.

Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas a identidade do estudante será sempre mantida em sigilo. A pesquisadora estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa. Após ler com atenção este documento e ser esclarecido sobre as informações a seguir, no caso de autorizar seu filho (a) a fazer parte do estudo, **assine em todas as folhas e ao final deste documento**, que está em duas vias e que também será assinado por mim, pesquisadora, em todas as folhas.

Uma das vias é sua e a outra é da pesquisadora responsável. Caso tenha alguma dúvida, você pode nos procurar pelo telefone (67) 99633-5755 da pesquisadora **CAROLINE MONTE VERDE BERNARDES** e telefone (67) 99211-9094 do pesquisador **WALTER GUEDES DA SILVA**. Em caso de dúvidas sobre os seus direitos como participante nesta pesquisa, você poderá entrar em contato com o Comitê de Ética Com Seres Humanos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul CESH/UEMS pelo telefone (67) 3902-2699.

Eu, _____, fui informado e aceito que meu filho (a) participe da pesquisa **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL**, a qual a pesquisadora **Caroline Monte Verde Bernardes** me explicou de forma clara e objetiva todos os passos e procedimentos do estudo.

Campo Grande, MS

Assinatura do Pesquisador

Responsável pelo participante

Nome completo do pesquisador: Caroline Monte Verde Bernardes

Telefone para contato: (67) 99633-5755

E-mail: carolinemverde@gmail.com

Comitê de Ética com Seres Humanos da UEMS, fone: 3902-2699 ou cesh@uems.br.

Apêndice C - **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - TALE**

Você está sendo convidado para participar da pesquisa **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL**. Seus pais permitiram que você participe. Queremos saber **como o Projeto TNCoins aliado as práticas inovadoras, incentiva os alunos a desenvolver seu protagonismo nas atividades pedagógicas desenvolvidas dentro das disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas**, os alunos que participarão dessa pesquisa têm de **11 a 17** anos de idade. A pesquisa será feita na **Escola Estadual Professora Thereza Noronha de Carvalho**, onde os alunos responderão a **um questionário via Google Forms com perguntas sobre o seu empenho e produtividade após o início do projeto TNCoins**. Para isso, será usado **Google Forms**. O uso do (a) **questionário via Google Forms** é considerado seguro e oferece riscos mínimos aos estudantes, como desconforto ou cansaço, medo ou vergonha de responder ao questionário. Vale ressaltar que a pesquisa é totalmente confidencial e em nenhum momento o nome dos estudantes será divulgado. Em caso de desistência, o participante não terá prejuízos, apenas não responderá ao questionário, podendo participar normalmente da feira dos Coins, a *“Fair Coin”*.

Conforme a **Resolução nº 510/2016 do Comitê de Ética**, você tem o direito de receber ajuda caso a pesquisa cause algum problema. Se, por qualquer motivo, você sentir que participar da pesquisa te fez mal, seja fisicamente, emocionalmente ou de outra forma, falaremos com seus pais/responsáveis para pensar em como resolver isso.

O objetivo da pesquisa é garantir sua segurança e bem-estar em todos os momentos. Caso tenha alguma dúvida, você pode nos procurar pelo telefone **(67) 99633-5755** da pesquisadora **CAROLINE MONTE VERDE BERNARDES** e telefone **(67) 99211-9094** do pesquisador **WALTER GUEDES DA SILVA**. Se sentir necessidade, você poderá entrar em contato com o Comitê de Ética Com Seres Humanos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul CESH/UEMS pelo telefone **(67) 3902-2699**.

Essa pesquisa gerará frutos positivos, pois conseguiremos estabelecer a correlação entre as práticas inovadoras, o projeto TNCoins e o aumento do protagonismo estudantil. Ninguém saberá que você está participando da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar os estudantes que participaram. Quando terminarmos a pesquisa **os resultados ficarão disponíveis e serão mostrados aos alunos**. Se você tiver alguma dúvida, você pode me perguntar. Eu escrevi os telefones na parte de cima desse texto.

É importante dizer que essa pesquisa vai trazer muitos benefícios, porque vamos ver como as práticas inovadoras e o projeto TNCoins ajudam os estudantes a participarem mais ativamente das aulas. Além disso, os alunos vão poder pensar sobre o próprio aprendizado, perceber melhor sua importância, reconhecer suas forças e habilidades, e entender como eles mesmos fazem parte do processo de aprender.

Eu _____ aceito participar da pesquisa **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: TNCOINS COMO PRÁTICA INOVADORA PARA PROMOVER O PROTAGONISMO ESTUDANTIL NA ESCOLA EM TEMPO INTEGRAL** que tem o objetivo de analisar como o Projeto TNCoins aliado as práticas inovadoras, incentiva os alunos a desenvolver seu protagonismo nas atividades pedagógicas desenvolvidas dentro das disciplinas de Unidades Curriculares e Eletivas. Entendi que minha participação é voluntária. A pesquisadora tirou minhas dúvidas e conversou com os meus responsáveis. Recebi uma cópia deste termo de assentimento li e concordo em participar da pesquisa.

Campo Grande, MS.

Assinatura do menor

Assinatura do (a) Pesquisador (a)

Nome completo do pesquisador: Caroline Monte Verde Bernardes

Telefone para contato: (67) 99633-5755

E-mail: carolinemverde@gmail.com

Nome completo do pesquisador: Walter Guedes da Silva

Telefone para contato: (67) 33211-9094

E-mail: guedes@uems.br

Comitê de Ética com Seres Humanos da UEMS, fone: 3902-2699 ou cesh@uems.br.

Apêndice D – FORMULÁRIO DOS ESTUDANTES

O projeto TNCoins fez com que você se sentisse mais confiante e animado para participar das UC's e das Eletivas?

Sim Não

Os professores fizeram atividades diferenciadas durante a produção das atividades? Usaram metodologias ativas?

Sim Não

Após o início do projeto você se envolveu mais nas aulas de UC's e Eletivas?

Sim Não

De zero a dez - Qual nota você atribui ao projeto TNCoins?

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Em relação às atividades de acolhida, você participou de alguma esse ano?

Sim Não

Você participou dos clubes de autoria? Se sim, o que achou?

Sim Não

Você está empolgado para participar do projeto no ano de 2023?

Sim Não

Que produtos você sugere que sejam incluídos na Feira dos Coins?
