



ANDRÉ MENEZES DE JESUS
VALDENILDO PEDRO DA SILVA

CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE DOCENTES DE
PEDAGOGIA SOBRE SUSTENTABILIDADE
SOCIOECOLÓGICA MEDIADA PELA GAMIFICAÇÃO



**ANDRÉ MENEZES DE JESUS
VALDENILDO PEDRO DA SILVA**

**CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE DOCENTES DE
PEDAGOGIA SOBRE SUSTENTABILIDADE
SOCIOECOLÓGICA MEDIADA PELA GAMIFICAÇÃO**



1ª EDIÇÃO

**NATAL
2021**

J58c Jesus, André Menezes de.
Curso de formação continuada de docentes de Pedagogia sobre sustentabilidade socioecológica mediada pela gamificação / André Menezes de Jesus, Valdenildo Pedro da Silva. – Natal: [PPgUSRN], 2021.
26 p.: Il. Color.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-65-00-31628-5

1. Uso Sustentável de Recursos Naturais – Mestrado Profissional. 2. Produto técnico educacional 3. Formação profissional docente. 4. Pedagogia – Ensino da sustentabilidade socioecológica. 5. Licenciatura em Pedagogia – Faculdade Uninassau Natal. I. Silva, Valdenildo Pedro da. II. Título.

CDU: 502.171

Seja bem-vindo (a):

O curso tem como objetivo contribuir com a formação profissional dos docentes do curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Uninassau Natal, na percepção de prepará-los para a efetivação dos aspectos ecossociais mediada pela ferramenta ativa a gamificação.

No presente curso, além da formação na área da educação ecossocial, será oportunizada espaços de discussões, trocas de ideias, informações e proposições de ações para que a efetivação de uma educação mais humanizada e transversal possa permear as mais diversas propostas educativas do dia a dia do curso de Licenciatura em Pedagogia, fugindo dos laços tradicionalistas que infelizmente impera em algumas práticas pedagógicas.

A ideia é que o docente possa compreender e melhorar a sua experiência educacional e pedagógica usando ferramentas e atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, promovendo socialização, reflexão e engajamento dos participantes, e ao mesmo tempo buscar coadjuvar com a transformação pessoal e profissional por meio da inovação e do aprimoramento de novas práticas docentes.

Assim sendo, enquanto possibilidade de suprir visões e concepções que fogem das compreensões defendidas na pesquisa que resultou nesse produto educacional e identificadas na etapa da análise dos dados, a presente proposta foi organizada em 04 encontros: 1) Idealizando a construção social e histórica da profissão docente uma síntese essencial; 2) Cidadania social e ecológica frente às ecocrises planetárias; 3) Gamificação aumenta o engajamento? e 4) Práticas pedagógicas.



SUMÁRIO

1	QUEM SOMOS	6
2	APRESENTAÇÃO	7
3	RESUMO DAS INFORMAÇÕES	8
3.1	OBJETIVO GERAL	9
3.2	OBJETIVO ESPECÍFICOS	9
4	METODOLOGIA	10
4.1	PASSO A PASSO PARA EFETUAR A INSCRIÇÃO	11
5	CRONOGRAMAS DOS ENCONTROS	16
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
	SAIBA MAIS	22
	REFERÊNCIAS	23



Fonte: imagem: Freepik.com

1 QUEM SOMOS

✓ ANDRÉ MENEZES DE JESUS

andremenezes1983@gmail.com

- Graduação em Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos - 2008.
- Graduação em Pedagogia - 2013.
- MBA em Gestão de Recursos Humanos - 2009.
- Especialização em Gestão em Políticas Públicas em Gênero e Raça - 2013.
- Especialização em Gestão Escolar: Pedagogia Empresarial - 2014.
- Especialização em Especialização Lato Sensu em Educação a Distância - 2016.



✓ VALDENILDO PEDRO DA SILVA

valdenildo.silva@ifrn.edu.br

- Licenciatura em Geografia - UFRN (1988).
- Especialização em Geografia do Nordeste - UFRN (1997).
- Mestrado em Geografia - UFPE (1999).
- Doutorado em Geografia - UFRJ (2005).
- Pós-doutorado em Sustentabilidade de Recursos Naturais - UFCG (2012).
- Graduação em Pedagogia - FAPAN (2019).



2 APRESENTAÇÃO

O produto técnico educacional é decorrente da pesquisa “Sustentabilidade Socioecológica na formação continuada de docentes de Pedagogia por meio da gamificação: uma proposta de curso de formação docente”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Uso Sustentável de Recursos Naturais (PPgUSRN) da Diretoria Acadêmica de Recursos Naturais (DIAREN) do Campus Natal Central IFRN, na linha de pesquisa Sustentabilidade e Gestão dos Recursos Naturais, sob orientação do Professor Dr. Valdenildo Pedro da Silva.

O levantamento das análises dos dados foi capaz de reconhecer que o curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Uninassau Natal, não possui em seus planos de ensino estruturas embasadas numa discussão socioecológica face às ecocrises planetárias, a partir do uso de metodologia ativas no âmbito educacional, em virtude de associar à resolução de problemas provenientes de uma postura tradicionalista. Muito menos foi percebido a existência de premissas ecossociais nas práticas pedagógicas dos docentes.

Assim, o produto técnico se consubstanciou na construção de um curso na modalidade presencial denominado de “Curso de formação continuada de docentes em Sustentabilidade Socioecológica mediada pela gamificação como estratégia pedagógica de ensino – aprendizagem”, se destinando como propósito de atender a necessidade de aprimorar os conhecimentos dos docentes na esfera da Educação Superior, reconhecida diante da pesquisa e estimular novas didáticas que concerne à formação crítica frente às questões sociais e ecológicas.

Posto isso, a proposta do curso trata-se de uma questão essencial para a transformação dos atores inseridos com o sistema educacional, na perspectiva de caracterizar com uma das discussões mais pertinentes e em evidência quando se fala do fazer docente, assim os saberes são ressignificados e as práticas docentes são transformadas (JUNGES, KETZER; OLIVEIRA, 2018). É necessário um novo profissional de ensino, em outros termos, um profissional que use a pesquisa como estratégia de ensino para refletir criticamente sobre a sua ação profissional.

3 RESUMO DAS INFORMAÇÕES



PÚBLICO-ALVO:

Docentes do curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Uninassau Natal, coordenadores de cursos e interessados no tema.

MODALIDADE:

Presencial

NÚMERO DE VAGAS:

30 vagas

PERÍODO INSCRIÇÃO:

06/09/2021 até o dia 20/09/2021

LOCAL DE INSCRIÇÃO:

<https://extensao.uninassau.edu.br/>

PERÍODO DE REALIZAÇÃO:

O curso acontecerá aos sábados nos dias 25/09, 02/10, 09/10 e 16/10 de 2021.

HORÁRIO:

08h às 12h

CARGA HORÁRIA:

Estimam-se 20 horas para o estudo de todos os recursos e a realização das atividades, com direito a certificação ao final do curso.

 CERTIFICADO  NOME DO PARTICIPANTE	
<p>A Faculdade Uninassau Natal certifica que NOME DO PARTICIPANTE, portador(a) do CPF XXX.XXX.XXX-XX, concluiu o "CURSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE DOCENTES DE PEDAGOGIA SOBRE SUSTENTABILIDADE SOCIOECOLÓGICA MEDIADA PELA GAMIFICAÇÃO", perfazendo uma carga horária de 20 horas na modalidade presencial, realizado no período de xx de xxxxx xx 2021 a xx de xxxxxx xx 2021.</p>	
Nata, RN, xx de xxxxxx de 2021.	
_____ Coordenadora Acadêmica	_____ Diretor
<small>Av. Prudente de Moraes, 3510 - Lagoa Nova, Natal - RN, 59063-200</small>	

3.1 OBJETIVO GERAL



Introduzir o conceito da sustentabilidade socioecológica e suas principais características para os docentes e interessados na temática, que rume para uma aprendizagem mais ativa em contraposição aos tradicionais ainda amplamente hegemônicos no ensino superior, que procurem renovar e melhorar os processos de ensino-aprendizagem rumo a uma educação de qualidade e inovadora que valorize mais os sistemas socioecológicos.



3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

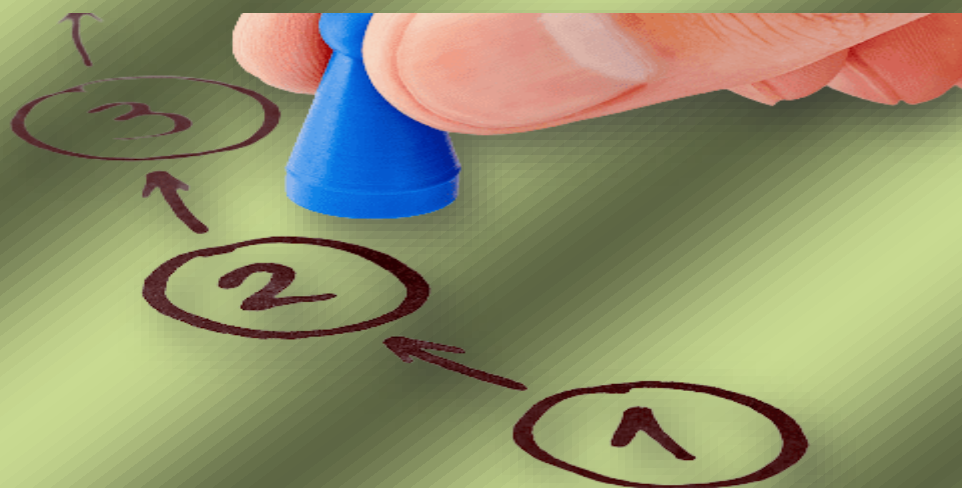
- ✓ Contribuir para a formação dos docentes do curso em Licenciatura em Pedagogia;
- ✓ Reconhecer o processo histórico de construção da profissão docente;
- ✓ Registrar a importância do papel do educador frente às transformações sociais;
- ✓ Conceber a relevância da atuação do docente diante das questões econômicas, sociais e ambientais;
- ✓ Entender a terminologia sustentabilidade socioecológica e a diferença com o termo da sustentabilidade;
- ✓ Conhecer a origem da Agenda 2030;
- ✓ Registrar a importância do Objetivo 4 do Desenvolvimento Sustentável (ODS) e sua importância e os impactos gerados no processo de educação;
- ✓ Estruturar alguns conceitos para a gamificação;
- ✓ Aplicar os tipos de gamificação no processo educativo;
- ✓ Criar espaços de aulas mais dinâmicos;
- ✓ Elaborar novas propostas de ensino para um educar mais sustentável aos discentes;
- ✓ Utilizar o design dos jogos em atividades pedagógicas;
- ✓ Diferenciar uma aprendizagem baseada na gamificação de uma aprendizagem baseada em jogos.

4 METODOLOGIA



O curso será ministrado em 4 encontros presenciais, na própria instituição de ensino, com duração de 4 horas. Cada encontro contará com a elucidação de momentos teóricos e práticos acerca de diferentes temáticas referentes ao curso, além disso, ele contará com a presença de um especialista na área de estudo, e ainda fará a utilização de materiais de apoio como: *datashow*, *slides*, textos, estudos de casos, cartolinas, canetas coloridas, e outros recursos audiovisuais. E em sua culminância cada participante terá que apresentar o material desenvolvido durante o curso para a socialização entre todos os participantes.

A participação no curso de formação continuada de docente somente será validada se o participante realizar sua inscrição no site de extensão da faculdade, conforme direcionamentos:



4.1 PASSO A PASSO PARA EFETUAR A INSCRIÇÃO

1º Passo – Acessar o site de inscrição: <https://extensao.uninassau.edu.br/> em seguida clica em “ÁREA DO PARTICIPANTE”



Figura 1 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

2º Passo – Acesse com seu CPF e SENHA, caso não possua inscrição no site deverá criar um cadastro para poder participar do curso. Não esquecer de clicar no ícone “NÃO SOU UM ROBÔ”, depois do cadastro realizado.



Figura 2 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

3º Passo – Clicar em “PÁGINA INICIAL”



Figura 3 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal

Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

4º Passo - Selecionar o estado do Rio Grande do Norte “RN” e seguida seleciona a cidade de NATAL:



Figura 4 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal

Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

5º Passo: Vai filtrar por tipo de evento, clicando apenas em “DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL”



Figura 5 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

6º Passo – Verifique se o curso se encontra na vitrine, em seguida clica no curso escolhido e verá as informações detalhadas.



Figura 6 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

7º Passo – Após a verificação detalhada do curso, clica no ícone “INSCREVER-SE”.

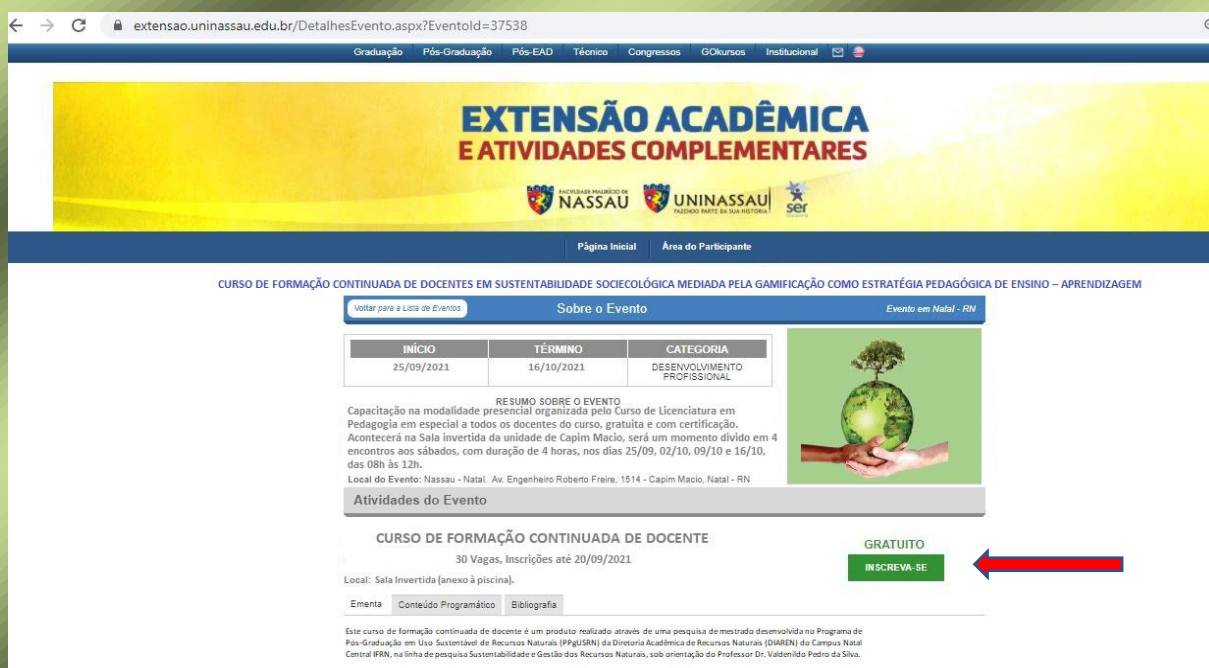


Figura 7 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <https://extensao.uninassau.edu.br/>. Acesso em: 09 ago. 2021.

8º Passo – Depois de ter realizado a inscrição clica no ícone “NÃO SOU ROBÔ” e depois em “FINALIZAR”.

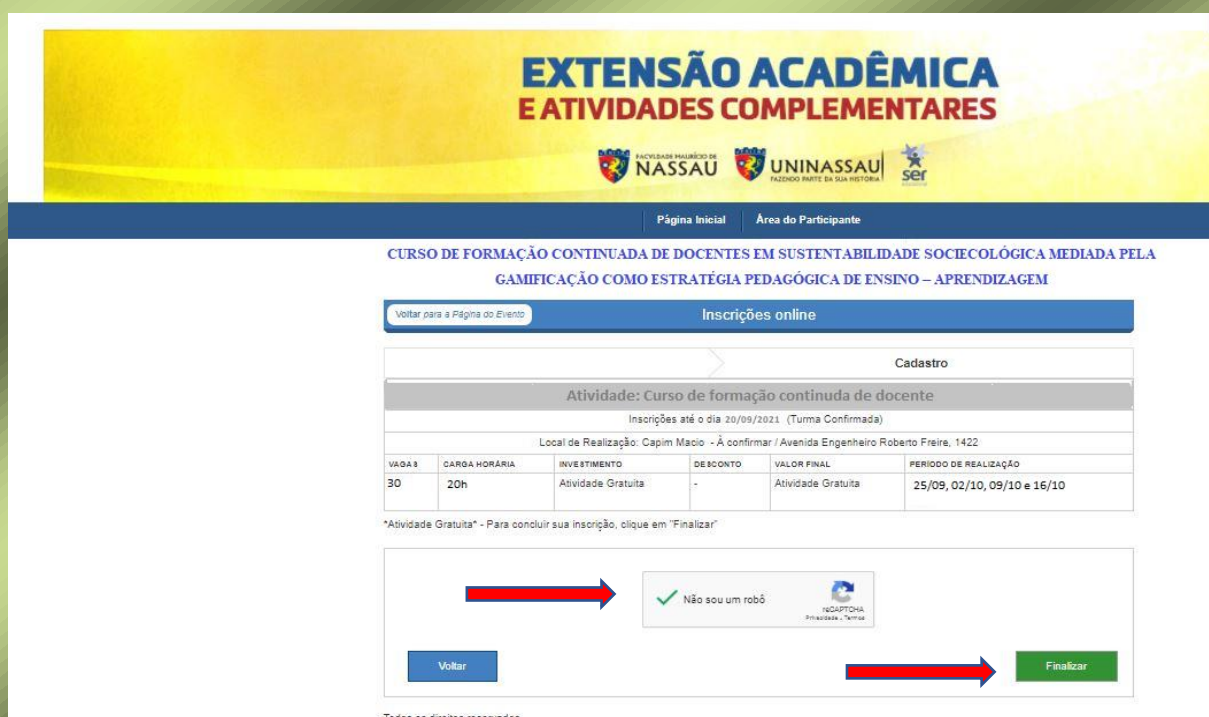


Figura 8 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <https://extensao.uninassau.edu.br/>. Acesso em: 09 ago. 2021.

9º Passo – Finalizando a inscrição, aparecerá uma mensagem informando que a inscrição foi realizada com sucesso e automaticamente o evento ficará disponível na aba “MEUS EVENTOS”.



Figura 9 - Print da página do site de extensão da Faculdade Uninassau Natal
Fonte: Disponível em: <<https://extensao.uninassau.edu.br/>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

Portanto, ao propor esta proposta de formação, esperamos contribuir para fortalecer os princípios de ensino da instituição de pesquisa, mais precisamente o curso de Licenciatura de Pedagogia, e estabelecer um trabalho como princípios educacionais como um guia para a prática educacional.

Por fim, esperamos que a formação continuada desenvolvida aqui se torne uma recomendação eficaz da instituição e que mais profissionais da educação possam participar. Outra expectativa é que a proposta seja desenvolvida como um curso estendido para todos os interessados no assunto



5 CRONOGRAMAS DOS ENCONTROS



1º ENCONTRO – RESSIGNIFICANDO A COMPOSIÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DO SER DOCENTE: UMA ABORDAGEM ESSENCIAL.

- ✓ Acolhida com *coffee break* e uma dinâmica de apresentação.
- Particularidades da profissão docente: a função da escola e o papel do docente;
- Reflexão da lei que regulamenta o curso de Pedagogia: Conselho Nacional de Educação Conselho Pleno - Resolução CNE/CP Nº 1, DE 15 DE MAIO DE 2006 que Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura;
- Políticas educacionais: o desejo de fazer da prática pedagógica e da ação do professor um trabalho embasado em parâmetros racionais;
- O lugar da Sustentabilidade na Base Nacional Comum Curricular (BNCC): competências e habilidades.
- Atividades: Leituras de textos e debates, estudos de casos e construção de cartazes.

Ementa: Neste encontro serão fomentados assuntos que farão todos refletirem acerca do processo sócio-histórico do profissional docente, elencando algumas compreensões do profissionalismo atrelada a melhoria da plena qualidade do processo social do ensino. Realocando os docentes no ponto central de debates educacionais frente às problematizações da investigação, exigindo deles um amplo alinhamento profissional e uma maior emancipação no direcionamento de suas práticas de ensino.

Bem como, refletindo a lei que regulamenta o curso de Pedagogia, como sendo uma área de mediação, de transformação e de participação social, como também oportunizar uma breve ponderação crítica junto aos docentes, referentes às suas ações pedagógicas com a intenção de um debate no que concerne às questões que circundam o processo educativo em geral e o processo das políticas educacionais embasada em parâmetros meramente racionais.

E por fim, materializar o que preconiza a BNCC no que se refere a sustentabilidade como processo social e ambiental como prática de conscientização na posição da sobrevivência humana iminente. Cabendo ao docente fortalecer atitudes possíveis para que o discente possa agregar em seus convívios práticas, atitudes e comportamentos responsáveis em relação a promoção da igualdade, da equidade e do combate à desigualdade, explicitando um compromisso efetivamente sustentável nas dimensões sociais, políticas, culturais e ambientais.

2º ENCONTRO – CIDADANIA SOCIAL E ECOLÓGICA FRENTE ÀS ECOCRISES PLANETÁRIAS.

- Conhecendo o site da Plataforma da Agenda 2030;
 - A agenda 2030 no Brasil e seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS);
 - ODS 4 uma educação plural: inclusiva, equitativa e de qualidade;
 - Aspectos da Sustentabilidade Socioecológica e seus direcionamentos acerca de uma política enraizada no social e ambiental;
 - Exemplos de práticas sustentáveis no ensino superior na construção de uma consciência sustentável.
- Atividades: Acesso a plataforma da Agenda 2030, modelos de práticas e ações sustentáveis, nuvem de palavras interativas e construção de mapa mental.

Ementa: No segundo encontro, será abordado conhecimentos sociais e ecológicos frente aos efeitos nefastos das ecocrises planetárias, que se fortalecem mutuamente, ocasionado em danos avassaladores ao meio ambiente e conseqüentemente à saúde da humanidade. Neste parâmetro, será apresentado a Agenda 2030 e os seus 17 objetivos da ODS, criada pela ONU como uma forma de erradicar a pobreza humana com vistas ao desenvolvimento humano, econômico, social e ambiental.

No entanto o foco principal dar-se-á ao objetivo 4 que estabelece uma educação de qualidade, inclusiva e equitativa, estabelecendo uma conexão a meta 4.7 que se refere a oferta substancial de professores qualificados que promovam

oportunidades de aprendizagens no decorrer da vida para todas as pessoas.

Assim como será apresentado a caracterização da sustentabilidade socioecológica, amparada nas dimensões sociais e ambientais, na qual devemos conviver em equidade, assim a terminologia “socioecológica” torna-se proeminente na descrição da sustentabilidade, que está mais interligada às questões econômicas se sobrepondo aos ambientais e sociais. A educação socioecológica emerge em consonância a um conjunto essencial às questões humanas, sociais, morais e éticas, compreendendo a sustentabilidade a uma ação elementar, característicos a olhares predatórios do planeta.

3º ENCONTRO - GAMIFICAÇÃO AUMENTA O ENGAJAMENTO?

- Princípios e conceitos básicos sobre a Gamificação e suas características para a educação;
- A atuação da gamificação da geração digital: Geração X, Geração Y e Geração Z;
- Gamificação como ferramenta de apoio no ensino e suas vantagens;
- Diferença entre game e gamificação;
- Algumas técnicas para inserção da gamificação na educação (Avatar, *Storytelling*, Desafios, conquistas e missões, Recompensa, Progressão, *Feedback* instantâneo, Competição, clube da leitura, jogos de tabuleiro e outros);
- Atividades: Construção coletiva de um tabuleiro e competição na plataforma *Socratic* com perguntas relacionadas ao conteúdo do curso.

Ementa: Neste encontro, serão debatidos os principais conceitos básicos referente a gamificação e suas características na educação, como peça fundante para enfrentar os desafios de se construir uma metodologia didática para a construção de novos saberes, sendo um instrumento adicional para ressignificar o ensino. A gamificação pode ser encarada como uma estratégia de ensino e técnicas de engajamento, principalmente para aqueles que nasceram ou cresceram na era da tecnologia.

Contudo a gamificação como sendo ferramenta de ensino traz suas vantagens e a capacidade de tornar as aulas mais produtivas, atraentes e dinâmicas para todos que estão participando do processo de ensino-aprendizagem. Tal qual será demonstrado como exemplo algumas técnicas lúdicas e tecnológicas de se utilizar o processo de gamificação na educação como uma ação de ensino inovador. Assim como, especificar a diferenciação da gamificação e do jogo, apesar que ambos partilham de algumas particularidades, porém existem diferenciações em suas formas de aplicação.

4º ENCONTRO – PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

- Algumas ferramentas que podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem (*Escape Factory, Class Dash, Ludoskit 2, Socrative e o Google forms*);
 - Gamificação analógica x gamificação digital: vantagens e desvantagens;
 - Gincana – com perguntas acerca de todo o conteúdo;
 - Apresentação dos cartazes confeccionados durante o curso, concebendo uma relação de ações práticas e teóricas com a sustentabilidade socioecológica mediada pela gamificação e suas características.
- Encerramento: Cada participante responderá uma pesquisa de satisfação quanto ao feedback do curso e em seguida será a cerimônia de entrega dos certificados.

Ementa: Neste momento, serão abordados alguns modelos práticos de ferramentas tecnológicas que contribuirão para o âmbito educacional como aliada ao processo de ensino-aprendizagem, estas poderá auxiliar o docente em seu cenário educacional. Será abordado como forma de reflexão a diferenciação da gamificação analógica versus a digital, e suas vantagens e desvantagens, em seguida haverá uma gincana de perguntas acerca do conteúdo, onde serão divididos em equipe com a utilização de uma plataforma digital. Assim, será realizada uma apresentação das ações desenvolvidas durante o curso, e de como os docentes enxergam a relevância da educação socioecológica mediada pela aprendizagem baseada na gamificação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS



É imprescindível confirmar que este curso de formação continuada de docente, trará grandes contributos significativos em relação às atitudes e comportamentos dos profissionais do curso de Licenciatura em Pedagogia, frente a uma educação que necessita ser repensada de uma forma mais ativa e que fuja dos laços meramente tradicionalistas, buscando a superação de um currículo de insustentabilidades.

Este produto educacional foi criado com o propósito de direcionar os docentes do curso de Licenciatura de Pedagogia, através de uma perspectiva concernente à relevância de se autodesenvolver ativamente, face a utilização de métodos ativos de educação dentro de um contexto de um currículo sustentável voltado ao socioambiental, obtendo como objetivo inserir o docente na centralidade dessa ação. Assumindo uma postura autocrítica e reflexiva, ou seja, resolvendo adversidades concretas do dia a dia, e não se deixar tornar um mero receptor de informações.

Pesquisas e estudos mostram que os professores brasileiros estão em busca de cursos, treinamentos e atividades para se manterem atualizados, e o histórico da pandemia do Covid-19 tem deixado as pessoas mais preocupadas com a importância dessa melhoria contínua. Assim, esta formação profissional trará estratégias altamente inovadoras que busquem o estreitamento dos laços teóricos e práticos nos contextos das salas de aulas. A formação de docentes é uma equação real composta por estágios finitos contínuos na trajetória profissional, que não só observa a aprendizagem teórica e prática, mas também o desenvolvimento global do educador como ser humano.

Para qualificar a pesquisa, empregamos a utilização de um questionário com respostas abertas e fechadas que foi direcionado a todos os docentes do curso de Licenciatura de Pedagogia, e foi verificado que o curso detém de um currículo insustentável, o tornando engessado e mecânico. Mais, no desenvolvimento deste resultado foi criado este produto educacional, como forma de ressignificar as práticas dos docentes e assim criar um processo ativo de ensino-aprendizagem. Porém, para

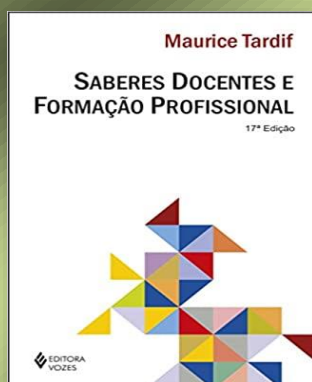
que se estabeleça essa consolidação é evidente que haja parceria mútua e integrada entre os docentes, a instituição de ensino, sociedade, o próprio currículo e o ambiente.

Destarte, compreendemos que a educação superior necessita repensar seus modelos de ensino, uma vez que métodos tradicionais já não estão atendendo aos novos tipos de discentes que precisam de novos docentes. Não temos a presunção de ensinar aos docentes como dirigir seu processo de ensino-aprendizagem. No entanto, com as mudanças significativas na sociedade e as necessidades profissionais atuais centradas no desenvolvimento de capacidades e no progresso tecnológico, acreditamos que quebrar o paradigma e estabelecer uma aprendizagem significativa e participativa é essencial.

Porém, é cauteloso frisar que essa formação não para por aqui, nem tínhamos essa intenção, é muito necessário dar continuidade a essas sugestões de formação e ampliar o espaço de discussão e reflexão dentro da instituição de ensino. O debate sobre o desempenho docente como motor de mudança. Essas reflexões conduzem nossa prática educativa a uma formação integral, historicamente crítica, sólida e de base tecnológica, que se vincula ao posicionamento político intencional da educação, que reflete fortemente no papel desempenhado pelos docentes na sociedade.



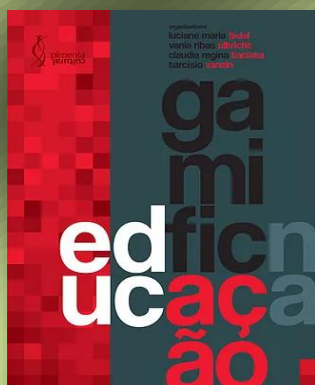
saiba mais



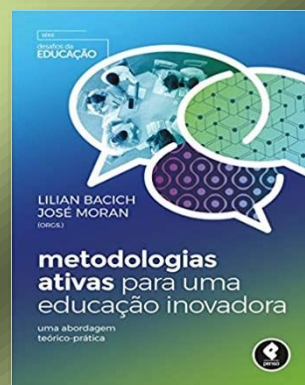
TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 17 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.



MACHADO, A. B. **Formação docente: reflexões, saberes e fazeres**. 1 ed. Curitiba: Bagai, 2021.



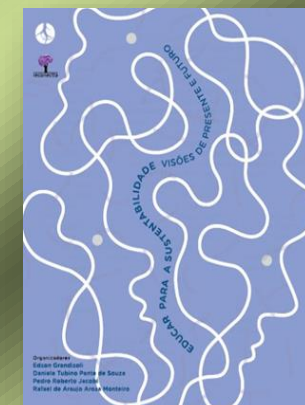
FADEL, L. M. *et al.* **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014



BACICH, L. MORAN, J. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.



SARTORI, M. A. TAVARES, S. M. N. PINATO, T. B. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: Práticas para o alcance da agenda**. São Paulo: Educação Metodista, 2020.



GRANDISOLI, E. *et al.* **Educar para a Sustentabilidade: visões de presente e futuro**. São Paulo: Reconnecta, 2020.

REFERÊNCIAS



ABREU, M. C.; MASETTO, M. T. **O professor universitário em aula**. São Paulo: MG Editores Associados, 1990.

AGENDA 2030. **Acompanhando o desenvolvimento sustentável até 2030**. 2018. Disponível em: <http://www.agenda2030.org.br/acompanhe>. Acesso em: 01.mar.2020.

AGUIAR, B.; CORREIA, W.; CAMPOS, F. Uso da Escala Likert na Análise de Jogos. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES (SBGAMES)*, 2011.

ALVES, M. M.; TEIXEIRA, O. **Gamificação na educação**: elemento da gamificação no design de objetos de aprendizagem. São Paulo: Pimenta cultural, 2014.

AUSANI, P. C.; ALVES, M. A. Gamification and teaching: the dialogue game as an active and innovative didactic strategy. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 6, 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/2736>. Acesso em: 25 abr. 2021.

ARÓSTEGUI, I.; DARRETXE, L. Estrategias metodológicas activas en la asignatura de “Bases de la Escuela Inclusiva” de la E.U. de Magisterio de Bilbao” de la E.U. de Magisterio de Bilbao. **REDU. Revista de Docencia Universitaria**. v. 14, n.2, 2016.

BIZERRIL, M. *et al.* A sustentabilidade socioambiental no ensino superior. **Revista FORGES**, v. 2, n. 1, p. 99-115, 2015.

BRASIL, L. D. B; DE, 20. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**, 1996.

BRASIL. P. N. E. A. **Lei 9795. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 27 abr. 1999**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9795.htm. Acesso em: 08 mar. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Parecer CNE/CP nº 14, de 6 de junho de 2012**. Institui as Diretrizes Curriculares para a Educação Ambiental. Brasília, DF, 15 jun. 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/maio-2012-pdf/10955-pcp014-12/file>. Acesso em 08 de março de 2020.

BRASIL. Resolução CNE/CP Nº 1, DE 15 DE MAIO DE 2006 - Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia, licenciatura. Brasília: **MEC**, 2006.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: proposta preliminar. 2ª versão revista. Brasília: **MEC**, 2016.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BYBEE, R. Planeta Terra em crise: como os educadores de ciências devem responder? **The American Biology Teacher**, Reston, Virgínia (EUA), v. 53, n. 3, p. 146-153, 1991.

CARVALHO, A. M. P. A. **Formação do professor e a prática de ensino**. São Paulo: Pioneira, 2003.

CHIMENTÃO, L. K. O significado da formação continuada docente. *In: Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar*. 2009. p. 3.

CIESLAK, I. A.; MOURÃO, K. R. M; PAIXÃO, A. Jorge P. Gamificação e educação: conceituação, estado da arte e agenda de pesquisa. **Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 9, n. 1, 2020.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKLE, L. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings. **ACM**, 2011.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKLE, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *In: MINDTREK*. Tampere, Finlândia. 2011.

FAÇANHA, C. M. H. L.; BIZARRIA, F. P. A. Competências da docência para o Ensino e a Pesquisa na perspectiva da sustentabilidade profissional. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 1, 2021.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v.11, n.1, 2013. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>. Acesso em: 02 abr. 2021.

FIGUEIREDO, M.; PAZ, T.; JUNQUEIRA, E. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. *In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação*. p. 1154. 2015.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

GADOTTI, M. **Educar para a sustentabilidade**: uma contribuição à década da educação para o desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2008.

GRANDISOLI, E.; JACOBI, P. R. O paradigma da sustentabilidade. **Instituto de Estudos Avançados da USP-IEA USP**, 2020. Disponível em: <http://www.iea.usp.br/pesquisa/projetos-institucionais/usp-cidades-globais/artigos-digitais/oparadigma-da-sustentabilidade>. Acesso em: 20 nov. 2020.

JACOBI, P. Educação ambiental e o desafio da sustentabilidade socioambiental. **O mundo da saúde**, v. 30, n. 4, p. 524-531, 2006.

JUNGES, F. C.; KETZER, C. M.; OLIVEIRA, V. M. A. Formação continuada de professores: saberes ressignificados e práticas docentes transformadas. **Educação & Formação**, v. 3, n. 9, p. 88-101, 2018.

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

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 11 ed., São Paulo: Papyrus, 2001.

MURGA-MENOYO, M. *et al.* Sostenibilidad, desarrollo «glocal» y ciudadanía planetaria. Referentes de una Pedagogía para el desarrollo sostenible. **Revista Interuniversitaria**, v. 29, n. 1, 2017.

PONTES, A. S. M. *et al.* Sustentabilidade e educação superior: análise das ações de sustentabilidade de duas instituições de ensino superior de Santa Catarina. **Revista de Administração da UFSM**, v. 8, p. 84-103, ago. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reaufsm/article/view/16298>. Acesso em: 07 nov. 2020.

SALAS-ZAPATA, W. A.; RÍOS-OSORIO, L. A.; CASTILLO, J. A. Bases conceptuales para una clasificación de los sistemas socioecológicos de la investigación en sostenibilidad. **Revista Lasallista de Investigación**, vol. 8, n. 2, jul. y dic. 2011.

SARTORI, S.; LATRÔNICO, F.; CAMPOS, L.M.S. Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável: uma taxonomia no campo da literatura. **Revista Ambiente & Sociedade**, Campinas, v. 17, n. 1, 2014.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.

TRIGO, A. G. M.; LIMA, R. S. X.; DE OLIVEIRA, D. M. Índice de sustentabilidade socioambiental no ensino. **Revista de Administração da UFSM**, v. 7, p. 07-22, 2014.

UNESCO. Década da Educação das Nações Unidas para um Desenvolvimento Sustentável, 2005-2014: documento final do esquema internacional de implementação. Brasília: **UNESCO**, 120p, 2005.

VILCHES, A.; GIL-PÉREZ, D. **Vamos construir um futuro sustentável: diálogos de sobrevivência**. Madrid: Cambridge University Press. cap. 6, 2003.

VILCHES, A.; GIL PÉREZ, D. Uma situação de emergência planetária, com a qual devemos e podemos lidar. **Revista Educação**, v.1 p.101-122, 2009.

WALS, A. E. J. *et al.* Convergence between science and environmental education. **Science**, 344: 583– 584. 2014.

WALS, A.E.J., DILLON, J. Preface. *In*: Susan Stratton, Rita Hagevik, Allan Feldman and Mark Bloom (Eds.) **Educating Science Teachers for Sustainability**, Frankfurt, Springer, v. 1. 2015.

WARKEN, I. L. M.; HENN, V. J.; ROSA, F. S. Gestão da sustentabilidade: um estudo sobre o nível de sustentabilidade socioambiental de uma instituição federal de ensino superior. **Revista de Gestão, Finanças e Contabilidade**, v. 4, n. 3, p. 147-166, 2014.

XAVIER, L. N. construção social e histórica da profissão docente uma síntese necessária. **Revista Brasileira de Educação** [online]. 2014, v. 19, n. 59, pp. 827-849. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782014000900002>. Acesso em: 18 ago. 2021

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by Design. Implementing Game Mechanics. *In: Web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly Media, 2011.