

**Metodologias ativas e inovação curricular no ensino superior:  
Gamificação na Disciplina noturna de Poder Legislativo e Gestão de  
Políticas Públicas**

**Marcelo Arno Nerling**

Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo  
(mnerling@usp.br)

**Lays Harumi Morimoto**

Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo  
(laysmorimoto@gmail.com)

**Gustavo Corrêa Rodrigues**

Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo  
(gustavorodrigues169@usp.br)

**Resumo**

O artigo analisa as possibilidades e limites da inovação curricular no ensino superior público. Fundados em metodologias ativas, o estudo de caso relatado descreve o processo de gamificação como estratégia na disciplina Poder Legislativo e Gestão de Políticas Públicas (PLGPP), do curso de Gestão de Políticas Públicas da Universidade de São Paulo (USP), no período noturno. A experiência foi desenvolvida no primeiro semestre de 2025, na esteira da política de egressos da USP, implementando resultados do Trabalho de Conclusão de Curso da co-autora, e as práticas pedagógicas implementadas na disciplina. A ensinagem, a gestão democrática e a potência de agir, apontam para a gamificação como estratégia para ampliar a autonomia, a mobilização e o engajamento discente e docente. Uma abordagem bibliográfica e documental, participante, envolveu a aplicação e análise de seis jogos em sala de aula. Os resultados



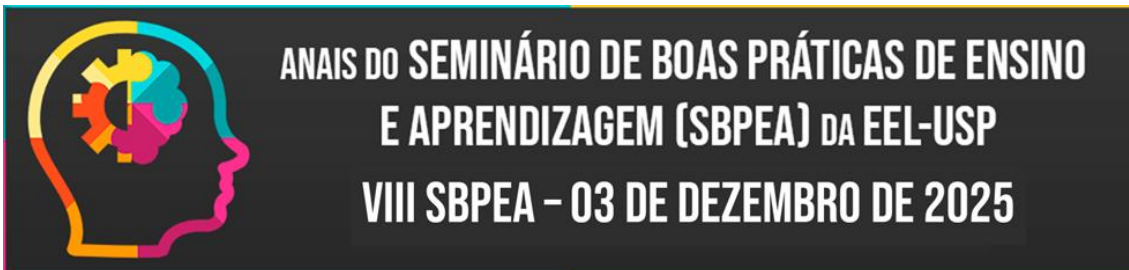
apontam para necessidade de aprendizado ativo, cooperação e pensamento crítico. Práticas gamificadas configuram estratégias eficazes de inovação curricular.

**Palavras-chave:** Inovação curricular; Metodologias Ativas; Gamificação; Ensino superior noturno; Gestão democrática.

### **Abstract**

This article analyzes the possibilities and limitations of curricular innovation in public higher education. Based on active methodologies, the reported case study describes the gamification process as a strategy in the Legislative Power and Public Policy Management (PLGPP) course, part of the Public Policy Management program at the University of São Paulo (USP), during the evening period. The experience was developed in the first semester of 2025, following USP's alumni policy, implementing results from the co-author's Final Course Project, and the pedagogical practices implemented in the discipline. Teaching, democratic management, and the power to act point to gamification as a strategy to increase student and teacher autonomy, mobilization, and engagement. A participatory, bibliographical, and documentary approach involved the application and analysis of six games in the classroom. The results point to a need for active learning, cooperation, and critical thinking. Gamified practices constitute effective strategies for curricular innovation.

**Keywords:** Curriculum innovation; Active methodologies; Gamification; Evening higher education; Democratic management.



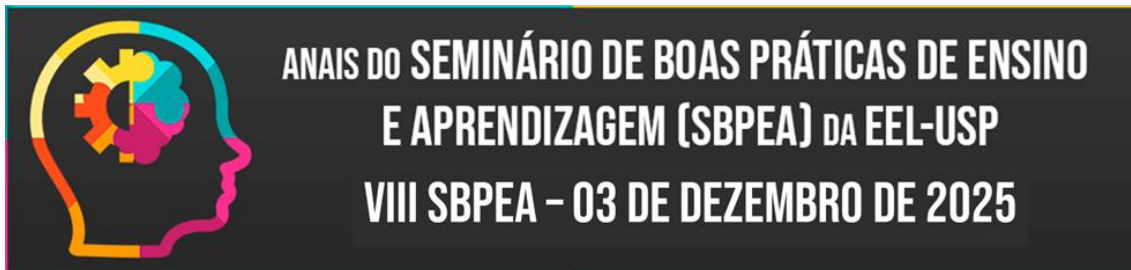
## 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo insere-se no campo das discussões sobre inovação curricular e metodologias ativas no ensino superior público noturno, apresentando o relato e a análise teórico-prática de uma experiência conduzida na disciplina Poder Legislativo e Gestão de Políticas Públicas (PLGPP), ministrada no curso de Gestão de Políticas Públicas da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP), no período noturno durante o primeiro semestre de 2025.

A iniciativa deu continuidade à trajetória iniciada com o Trabalho de Conclusão de Curso da co-autora, cujo objeto foi a Tecnologia Social Fast Food da Política (FFDP) — metodologia educacional aberta baseada em jogos e ferramentas lúdicas para democratizar o conhecimento sobre o sistema político brasileiro. A partir da experiência anterior com a FFDP, entre 2016 e 2019, e da pesquisa teórica realizada em 2024, emergiu o interesse em investigar como a gamificação poderia ser incorporada de modo estruturado ao currículo de uma disciplina universitária, no período noturno - ambiente frequentado pelos autores -, de forma a potencializar os processos de aprendizagem e formação crítica no ensino noturno.

A hipótese que orienta este trabalho é a de que metodologias ativas, quando integradas de modo consciente e alinhadas ao Projeto Político-Pedagógico do Curso (PPP), podem funcionar como dispositivos de inovação curricular e de ampliação do engajamento estudantil. No caso da disciplina de PLGPP, o uso de jogos em sala de aula permitiu integrar teoria e prática, mobilizando competências cognitivas, afetivas e sociais em torno de conteúdos relacionados ao funcionamento do Poder Legislativo, à democracia e à cidadania.

A discussão sobre inovação curricular, neste contexto, é compreendida a partir da concepção de ensinagem abordada por Anastasiou e Alves (2015), que valoriza a aprendizagem como processo compartilhado e dialógico entre docentes e discentes. Complementarmente, a perspectiva de gestão democrática proposta por Vitor Paro (2016)



fornece as bases para compreender a dimensão política e ética do ato educativo, em que ensinar é também formar sujeitos conscientes e participantes.

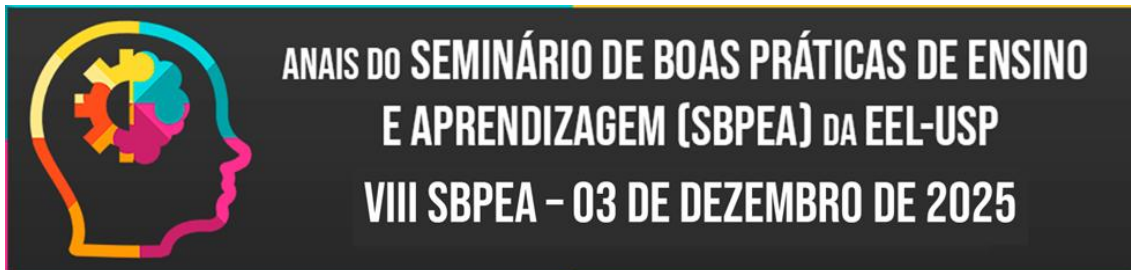
A proposta, atualmente em desenvolvimento dentro do contexto de uma Bolsa PUB (Programa Unificado de Bolsas, uma ação integrada das Pró-Reitorias de Graduação, Pesquisa e Inovação, Cultura e Extensão, Inclusão e Pertencimento que visa o engajamento de estudantes de graduação da USP em atividades, de modo a contribuir com as suas formações cidadã, acadêmica e profissional), configurou-se como um laboratório pedagógico dentro da universidade, articulando o ensino, a pesquisa e a extensão. O estudo que aqui se apresenta pretende contribuir para o debate sobre a incorporação de práticas inovadoras ao currículo universitário, sobretudo em cursos do período noturno, nos quais as especificidades do público — estudantes trabalhadores, com trajetórias heterogêneas — demandam metodologias mais dinâmicas, participativas e significativas.

A seguir, são apresentadas as bases teóricas que fundamentam a proposta, a metodologia adotada para o desenvolvimento e análise da experiência e, por fim, os resultados e discussões que emergiram do processo.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A compreensão da gamificação como estratégia de inovação curricular exige uma articulação entre fundamentos pedagógicos, filosóficos e políticos. Partindo de Léa Anastasiou e Leonir Alves (2015), entende-se que o processo de “ensinagem” se constrói como uma relação dialógica e intersubjetiva, na qual o professor deixa de ser o transmissor de conteúdos e se torna mediador da construção do conhecimento. A aprendizagem, nesse sentido, ocorre pela problematização e pela experimentação — princípios diretamente relacionados às metodologias ativas.

Para Anastasiou e Alves, a aprendizagem é tanto um ato cognitivo quanto afetivo: aprender é também apreender, isto é, incorporar o conhecimento à própria experiência e transformar-se a partir dele. Essa concepção de ensinagem abre espaço para o uso de

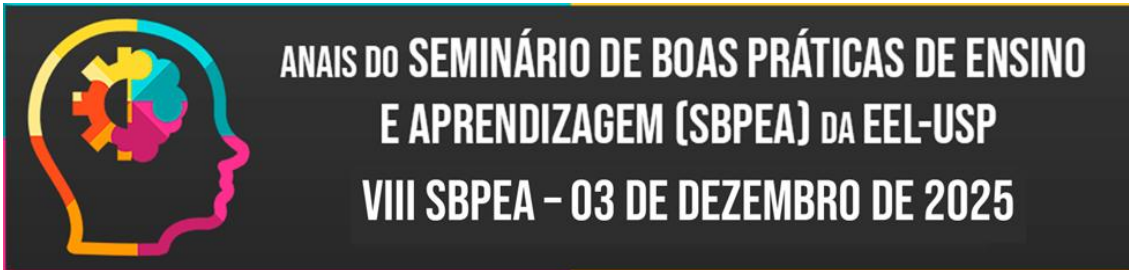


estratégias didáticas que desafiam o aluno a agir e refletir simultaneamente, como os jogos, simulações e práticas colaborativas.

A perspectiva de Vitor Paro (2016) reforça o caráter político e ético da educação, entendendo a gestão democrática como princípio organizador do trabalho pedagógico. Para o autor, a educação pública deve promover a formação integral do sujeito, preparando-o para participar ativamente da vida social e política. Nesse sentido, a inovação curricular não pode ser confundida com mera introdução de recursos tecnológicos ou métodos alternativos, mas precisa se ancorar em um projeto de emancipação humana e social. Paro enfatiza que a escola democrática é aquela em que os sujeitos aprendem a decidir coletivamente e a exercer a liberdade de forma responsável — elementos centrais também nos jogos educativos analisados.

A dimensão filosófica do trabalho dialoga com a ética de Spinoza (1677), sobretudo no conceito de *potentia agendi* — a potência de agir. A partir dessa leitura, a gamificação é compreendida como um dispositivo que amplia a potência dos estudantes, estimulando a autonomia intelectual, a cooperação e o pensamento crítico. O jogo, ao criar um ambiente regido por regras compartilhadas, permite que os participantes exerçam a liberdade dentro de limites impostos, experienciando, em microescala, práticas democráticas e reflexivas.

A metodologia que embasa os jogos desenvolvidos pela Fast Food da Política adota o framework MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics), proposto por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), como referência para o design e a análise das experiências lúdicas. O modelo compreende o jogo como um sistema relacional que articula três dimensões interdependentes: as mecânicas, que correspondem às regras e estruturas formais que orientam as ações dos participantes; as dinâmicas, que emergem da interação entre essas regras e os comportamentos dos jogadores; e as estéticas, entendidas aqui não apenas como a “diversão”, mas como o campo das sensações, percepções e afetos mobilizados durante o jogo. Nessa perspectiva, a Fast Food da Política, em seu processo de criação, parte do estudo do objeto político a ser explicado e vivenciado — como o funcionamento das instituições, a conquista de direitos ou a lógica eleitoral — e o traduz



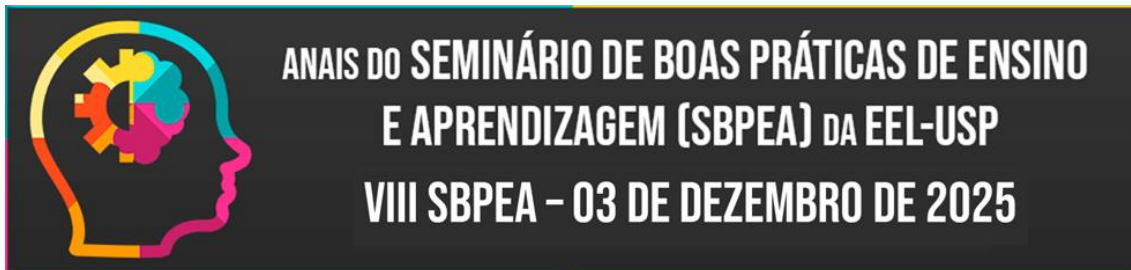
em uma estrutura lúdica capaz de fazer emergir, durante o jogo, os próprios mecanismos desse sistema. Assim, há jogos colaborativos, concebidos para promover a interação e a construção conjunta de conhecimento — como aqueles que abordam a trajetória histórica de conquistas de direitos — e outros competitivos, que reproduzem, de modo crítico e emocional, os mecanismos de disputa eleitoral e suas estratégias de poder. Desse modo, o jogo torna-se uma experiência estética no sentido filosófico do termo: um espaço de percepção e ação em que o aprender e o agir se entrelaçam, permitindo aos participantes compreender, sentir e refletir sobre como reconfigurar o sistema político a partir da experiência.

No campo metodológico, este artigo dialoga ainda com a teoria das metodologias ativas (Cunha *et al.*, 2022), que propõem a centralidade do estudante no processo de aprendizagem.

Por fim, a inovação curricular é situada no marco institucional do Projeto Acadêmico Institucional da EACH-USP (2025) e do Projeto Político Pedagógico do Curso de Gestão de Políticas Públicas (2024), que reconhecem as metodologias ativas e a interdisciplinaridade como princípios estruturantes do ensino. A articulação entre a teoria freiriana, a pedagogia universitária e as experiências práticas de gamificação revela-se, assim, como caminho para a consolidação de um currículo vivo, que promova a autonomia e o pensamento crítico.

### 3. MÉTODO

A investigação desenvolvida neste estudo fundamenta-se na compreensão de pesquisa científica apresentada por Lakatos e Marconi (2017), segundo os quais o método constitui um conjunto sistemático e racional de procedimentos capazes de orientar a produção de conhecimentos válidos sobre determinado fenômeno. Partindo dessa perspectiva, a abordagem adotada estruturou-se prioritariamente sob o paradigma qualitativo, articulando diferentes procedimentos metodológicos e incorporando, como eixo central, uma proposta formativa construída e desenvolvida em campo.

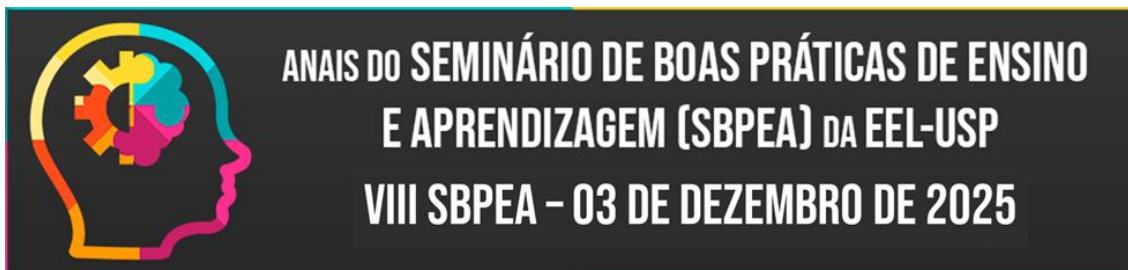


Inicialmente, realizou-se levantamento bibliográfico, que, conforme descrevem Lakatos e Marconi (2017), envolve a consulta, análise e síntese de publicações previamente disponibilizadas, como livros, artigos e outras fontes científicas consolidadas. Esse movimento permitiu a constituição de arcabouço teórico relativo a processos de ensinagem, metodologias ativas, inovação pedagógica, gamificação e design de jogos. Nesse contexto, destaca-se a contribuição de Anastasiou e Alves (2015), que compreendem a ensinagem como prática integrada entre ensinar e aprender, dinamizada pela participação ativa do estudante e pela ação mediadora do docente. Essa compreensão influenciou diretamente a proposta da disciplina que serve de base empírica para este trabalho.

Complementar ao levantamento bibliográfico, foram mobilizados documentos institucionais relevantes ao contexto da pesquisa, especialmente o Projeto Político-Pedagógico (PPP) do curso de Gestão de Políticas Públicas e o Projeto Acadêmico Institucional (PAI/PDI) da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da USP. A análise desses materiais possibilitou compreender o enquadramento curricular da disciplina e as diretrizes institucionais que orientam a formação. Em diálogo com essa documentação, também foram considerados dispositivos legais que regulam o ensino superior público e a autonomia universitária, reforçando a necessidade de práticas de ensino que promovam autonomia, criticidade e participação estudantil.

A realização do estudo ocorreu em estreita relação com o desenvolvimento e o acompanhamento de uma disciplina gamificada, o que conferiu à pesquisa caráter interventivo. Esse processo aproxima-se da pesquisa-ação, pois, conforme indicam Lakatos e Marconi (2017), o pesquisador participa ativamente do contexto em que atua, buscando compreender e transformar simultaneamente a realidade investigada. O envolvimento constante em sala de aula, bem como o planejamento, a implementação, a observação e o aprimoramento contínuo das atividades gamificadas, permitiu não apenas acompanhar o desenvolvimento da disciplina, mas também ajustar suas dinâmicas a partir de situações concretas observadas ao longo do semestre.

Essa imersão no cotidiano da turma atribuiu à pesquisa o caráter participante. O pesquisador integrou-se às dinâmicas propostas, interagiu diretamente com os estudantes

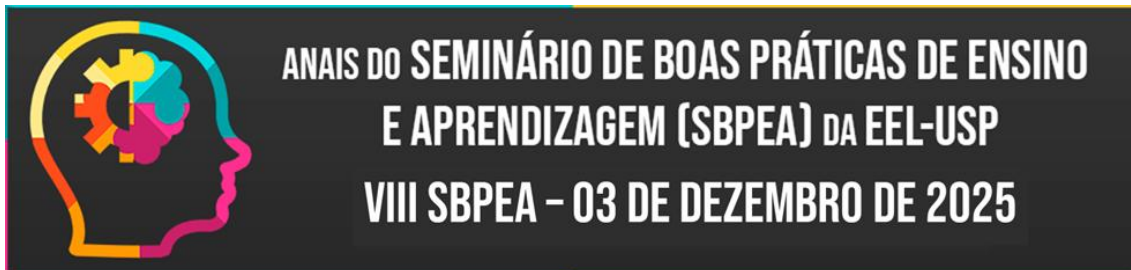


e registrou percepções e comportamentos emergentes do processo formativo. Essa inserção favoreceu a compreensão das especificidades do ensino noturno e das condições materiais e subjetivas que atravessam a participação discente, elemento central para a análise realizada.

O percurso em sala de aula possibilitou também o desenvolvimento de metodologia própria, construída a partir da articulação entre teoria e prática. Fundamentada nos princípios das metodologias ativas, tal proposta deslocou o foco da aula tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, para práticas que valorizam a construção coletiva do conhecimento, o trabalho colaborativo, a problematização e a reflexão crítica. Nessa perspectiva, o docente assume a função de mediador da aprendizagem — compreensão alinhada à proposta de ensinagem formulada por Anastasiou e Alves (2015) — e os estudantes se tornam protagonistas de seus percursos formativos.

Essa metodologia se materializou sobretudo a partir da gamificação, aqui entendida como a utilização de elementos de jogos para promover engajamento, persistência e aprendizagem significativa em contextos educacionais. A organização da disciplina incorporou mecanismos como pontuação, desafios progressivos, feedback contínuo, cooperação e recompensas simbólicas. Tais elementos foram sistematizados com base no modelo MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics), formulado por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), que oferece estrutura analítica e projetual para o design de experiências gamificadas. No caso da disciplina, as mecânicas orientaram o desenho de regras e desafios; as dinâmicas permitiram observar comportamentos emergentes entre os estudantes, como colaboração, competição saudável e curiosidade; e a estética permitiu avaliar as experiências subjetivas envolvidas no processo, tais como sentimento de pertencimento, descoberta e satisfação.

A adoção desse conjunto de estratégias dialoga com a perspectiva crítica de Paro (1997; 2018), para quem a escola deve criar condições efetivas de apropriação do conhecimento, reconhecendo que a aprendizagem depende também do “querer aprender”. Nesse sentido, a estrutura gamificada buscou favorecer o engajamento dos estudantes, compreendendo-o como elemento constitutivo da formação e da função social da escola

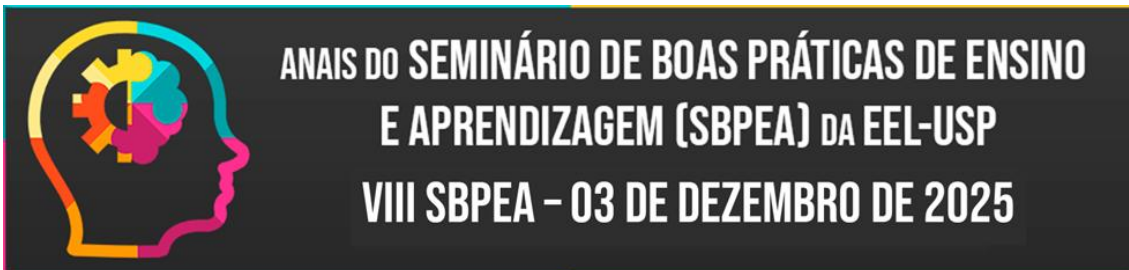


pública. A organização pedagógica da disciplina, assim, procurou conformar ambientes que estimulassem curiosidade, sentido coletivo e autonomia intelectual.

Por fim, a combinação entre pesquisa bibliográfica, análise documental, estudo da legislação, pesquisa-ação, participação ativa e desenvolvimento metodológico próprio fundamentou um processo investigativo integrado, capaz de produzir compreensão situada da prática formativa. Essa integração permitiu analisar, de maneira sistemática, os efeitos da disciplina gamificada sobre o engajamento e a aprendizagem dos estudantes, contribuindo para o debate sobre inovação curricular no ensino superior público.

Abaixo, segue uma descrição sucinta dos jogos que foram utilizados em sala de aula no 1º semestre:

1. Direitos e Silêncios (mecânica competitiva) – Propõe a construção coletiva de uma linha do tempo sobre os direitos das mulheres brasileiras, estimulando reflexões críticas sobre avanços, omissões e desigualdades históricas no campo legislativo.
2. Trilha do Voto (mecânica colaborativa) – Convida os estudantes a ordenar marcos históricos do sistema eleitoral brasileiro, promovendo a compreensão cronológica das transformações do direito ao voto e dos mecanismos de exclusão política.
3. Batalha Eleitoral (mecânica competitiva) – Simula disputas legislativas, permitindo que os participantes experimentem, como partidos políticos, as regras do sistema proporcional, a formação de federações partidárias e estratégias de campanha e distribuição de cadeiras.
4. Quem Pode, Pode (mecânica competitiva) – Os participantes representam partidos políticos e o jogo promove o entendimento das competências constitucionais de deputados e senadores por meio da formação de combinações corretas entre cargos e atribuições legislativas.
5. Cargos e Cargas (mecânica colaborativa) – Apresenta a estrutura dos Três Poderes e das três esferas de governo, desafiando os grupos a associarem cargos e competências constitucionais por meio de uma dinâmica de quebra-cabeça.



6. Quiz sobre o Regimento Interno da Câmara Municipal de São Paulo (mecânica competitiva) – Avalia o conhecimento sobre o funcionamento legislativo municipal em um formato competitivo de perguntas e respostas que estimula o engajamento e o aprendizado ativo.

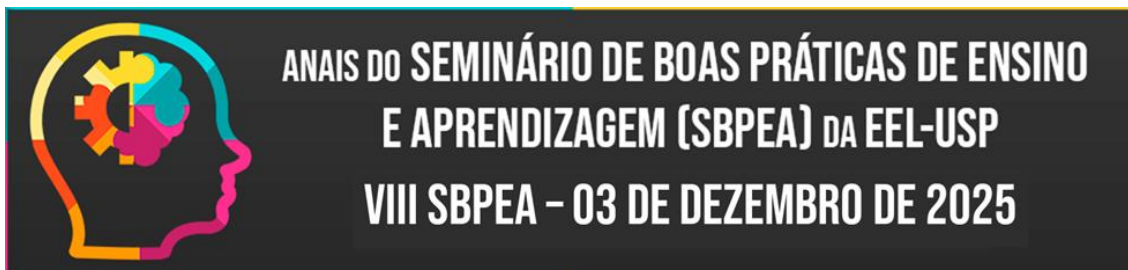
#### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A aplicação dos jogos ao longo do 1º semestre de 2025 na disciplina Poder Legislativo e Gestão de Políticas Públicas (PLGPP) permitiu observar evidências significativas de aprendizagem ativa, engajamento estudantil e integração entre teoria e prática. A turma, composta por 88 estudantes do período noturno, apresentou um perfil heterogêneo — houve uma predominância marcante de alunos ingressantes no ano de 2024 (58), e os demais se distribuem entre os ingressos de 2020 (6 alunos), 2021 (2 alunos), 2022 (9 alunos), 2023 (12 alunos) e 2025 (1 aluno).

Em geral, as turmas do período noturno são compostas por alunos mais velhos, que já atuam profissionalmente em diferentes setores — público, privado ou terceiro setor — e que conciliam a rotina acadêmica com jornadas de trabalho e outras responsabilidades. Além disso, também é comum que os estudantes de Gestão de Políticas Públicas já tenham cursado outra graduação antes. Essas experiências enriqueceram os debates em sala de aula e contribuíram para uma compreensão mais concreta dos temas abordados. No entanto, essas mesmas condições também impõem desafios: o cansaço acumulado ao longo do dia e as demandas externas muitas vezes resultam em níveis mais baixos de participação e engajamento durante as aulas.

##### **4.1 Engajamento e participação ativa**

Os jogos funcionaram como dispositivos de mediação pedagógica capazes de transformar o ambiente da sala de aula em um espaço de diálogo, debate e construção coletiva. Desde o primeiro jogo, Direitos e Silêncios, observou-se um aumento expressivo na participação



dos estudantes, inclusive daqueles que, em atividades expositivas, tendiam a se manter em silêncio. O formato lúdico possibilitou a expressão de opiniões, a troca de experiências e o confronto de perspectivas sobre temas políticos e sociais contemporâneos, criando um ambiente de confiança e curiosidade.

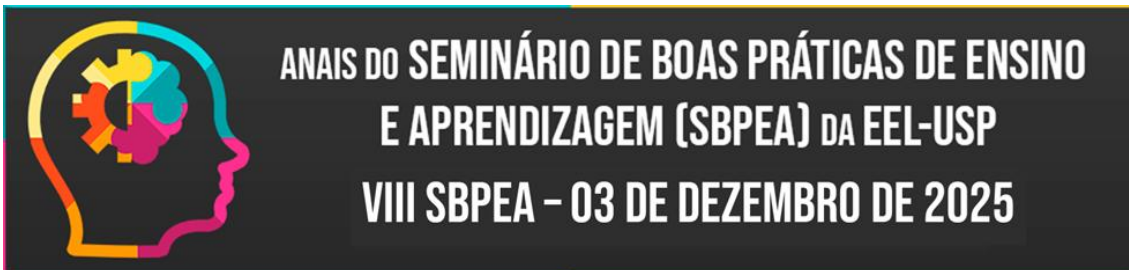
As devolutivas escritas dos grupos indicaram que os jogos permitiram aos estudantes perceberem o caráter histórico e não linear da construção dos direitos e da democracia no Brasil. Os debates em torno da cronologia dos direitos das mulheres, das restrições ao voto e das competências dos poderes demonstraram a capacidade das metodologias gamificadas de articular emoção e reflexão, favorecendo aprendizagens significativas.

#### **4.2 Aprendizagem colaborativa e pensamento crítico**

Nas atividades subsequentes, como Trilha do Voto e Batalha Eleitoral, consolidou-se o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades argumentativas. Os estudantes precisaram negociar interpretações, justificar decisões e resolver problemas em grupo, mobilizando tanto conhecimentos teóricos quanto competências socioemocionais.

A simulação de uma eleição no Batalha Eleitoral, por exemplo, demandou o cálculo do quociente eleitoral e partidário, a formação de alianças e o uso estratégico de recursos — elementos que aproximaram a experiência lúdica das dinâmicas reais do sistema político brasileiro. Essa vivência evidenciou a importância de compreender regras institucionais complexas por meio de práticas ativas e contextualizadas.

No Quem Pode, Pode e Cargos e Cargas, as atividades se voltaram para o entendimento das competências constitucionais dos cargos do Poder Legislativo e da organização do Estado brasileiro. As dúvidas surgidas durante a atividade, muitas delas sobre temas como competência concorrente e atribuições legislativas, foram transformadas em oportunidades de pesquisa e debate coletivo, promovendo a autonomia intelectual dos estudantes.



#### **4.3 Inovação curricular e apropriação estudantil**

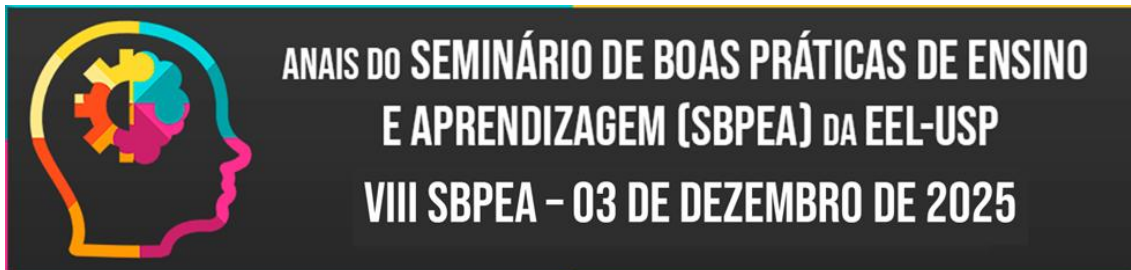
Ao final do semestre, as avaliações qualitativas indicaram a consolidação da gamificação como ferramenta de inovação curricular. Alguns estudantes levaram os jogos emprestados para jogar com amigos, familiares e grupos externos à universidade, demonstrando a capacidade de transbordamento da metodologia para além do espaço institucional. Um dos alunos da disciplina, que atua como agente credenciado no Programa Agentes de Governo Aberto — iniciativa municipal voltada à capacitação de cidadãos para disseminação das práticas de governo aberto, transparência, participação social e inovação urbana — solicitou formalmente um dos jogos aplicados em sala de aula para utilizá-lo em oficinas junto à comunidade, reconhecendo sua adequação pedagógica para mobilizar participantes em torno de temas de educação política e cidadania.

O formato das atividades também funcionou como mecanismo de diagnóstico, permitindo ao docente identificar lacunas de conhecimento e ajustar o ritmo da disciplina de forma responsiva. Essa retroalimentação contínua entre prática e reflexão configurou-se como elemento essencial da inovação curricular, em consonância com o Projeto Pedagógico do Curso, que preconiza a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

Além disso, a própria experiência revelou o impacto das condições estruturais na implementação de metodologias ativas. A sala de aula em formato de anfiteatro, com mesas individuais fixas, impôs limitações à dinâmica dos grupos, exigindo soluções criativas, como o uso de mesas emprestadas da cantina. Essa adaptação ressalta a importância de considerar o espaço físico como parte do currículo e como componente do processo de ensinagem.

#### **4.4 A singularidade do ensino noturno**

Outro resultado relevante diz respeito à especificidade do ensino noturno. A experiência mostrou que metodologias que valorizam o protagonismo estudantil e a ludicidade podem



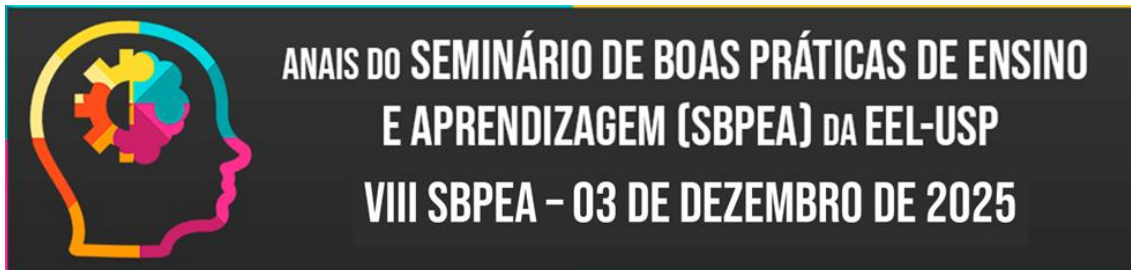
atenuar o cansaço e a dispersão típicos desse período, favorecendo a permanência e a participação. A gamificação, nesse contexto, atuou como catalisadora de energia coletiva, permitindo que o aprendizado ocorresse de maneira leve, colaborativa e crítica. Dessa forma, a universidade necessária dá cumprimento ao determinado na Constituição do Estado de São Paulo, no Artigo 253 - A organização do sistema de ensino superior do Estado será orientada para a ampliação do número de vagas oferecidas no ensino público diurno e noturno, respeitadas as condições para a manutenção da qualidade de ensino e do desenvolvimento da pesquisa. Art253pu Parágrafo único - As universidades públicas estaduais deverão manter cursos noturnos que, no conjunto de suas unidades, correspondam a um terço pelo menos, do total das vagas por elas oferecidas.

Os jogos, ao promoverem interação e desafio, contribuíram para reconfigurar a relação entre tempo, atenção e esforço. Em vez de ampliar a percepção de energia dispendida, os jogos redistribuíram o engajamento, estimulando o envolvimento mesmo em horários tardios. Essa constatação reforça a necessidade de políticas pedagógicas específicas para o ensino noturno que considerem as dimensões afetivas e sociais do aprendizado.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A experiência descrita e analisada defende que a gamificação, quando articulada a um projeto pedagógico coerente e participativo; como metodologia ativa constitui uma estratégia potente de inovação curricular no ensino superior público. A aplicação dos jogos na disciplina Poder Legislativo e Gestão de Políticas Públicas não apenas ampliou o engajamento e o aprendizado dos estudantes, mas também evidenciou a viabilidade de integrar metodologias ativas aos currículos de cursos noturnos.

O ensino noturno demanda abordagens específicas e capazes de dialogar com a realidade dos estudantes-trabalhadores. Incorporar práticas mais dinâmicas e colaborativas, como a gamificação é uma estratégia pedagógica útil ao combinar o convite ao jogo, ao desafio, com o prazer e reflexão que só o sabor do conhecimento permite.



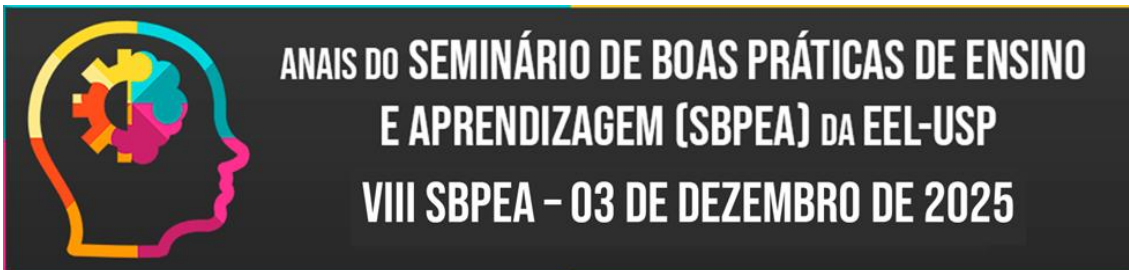
Na sala, revitalizou o ambiente de aprendizagem e promoveu o protagonismo discente. Do ponto de vista institucional, a experiência reforça o papel da autonomia universitária e da gestão democrática na construção de currículos inovadores. A liberdade docente para experimentar e a disposição discente para participar são condições indispensáveis para que a universidade se constitua como espaço de criação e emancipação.

As perspectivas da pesquisa, atuais e futuras, nos leva a pensar nas formas colaborativas e auxiliares, para que outros docentes possam trabalhar as suas disciplinas, ou parte delas, como metodologias ativas, no caso, gamificando-as. É possível ainda avançar olhando as disciplinas e cursos, explorando as interseções entre gamificação, tecnologias digitais e educação para a cidadania.

A produção de materiais de apoio e a formação docente voltada ao uso consciente de metodologias ativas, pode ajudar a consolidar uma cultura pedagógica inovadora na universidade. A concretização e o aprofundamento dessas perspectivas já estão em andamento: o desdobramento direto da pesquisa deu origem ao projeto de Bolsa PUB (Programa Unificado de Bolsas da USP, adjudicando o compromisso institucional, com o aprofundamento da pesquisa em Pedagogia Universitária, com publicações, seminário interno e entrevistas/podcast sobre o tema.

No campo prático operacional de conteúdo, além da atualização do Plano de Atividades e o Plano de Aula, a idéia é catalogar e produzir entre 5 e 10 jogos como materiais didáticos de estudo dirigido, e validar a gamificação como método de ensino que potencializa o uso de tecnologias da informação e comunicação (TIC's). A construção de novas arquiteturas pedagógicas na organização curricular e a criação de indicadores de avaliação poderão culminar em proposições formais aos órgãos colegiados, e.g. a criação de um ambiente específico, e.g. uma sala apropriada para as práticas gamificadas da Unidade, especialmente no período do ensino noturno.

Por fim, reafirmando o princípio freiriano de que ensinar exige aprender, cada jogo aplicado foi também um exercício de aprendizagem para os educadores envolvidos! A experiência compartilhada entre estudantes e docentes tornou-se, ela própria, um jogo de



construção coletiva do conhecimento — um espaço em que se aprende brincando e se brinca aprendendo, ampliando, a cada jogada, a potência de agir, pensar e transformar.

## REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos, ALVES, Leonir Pessate (Orgs.) **Processos de ensinagem na universidade**. Joinville: Univille, 2009.

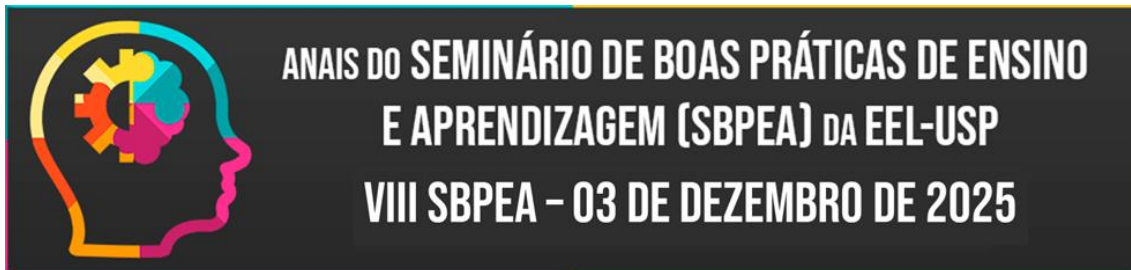
CUNHA, M. B. da; OMACHI, N. A.; RITTER, O. M. S.; NASCIMENTO, J. E. do; MARQUES, G. de Q.; LIMA, F. O. **Active Methodologies in search of a characterization and definition**. SciELO Preprints, 2022. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.3885. Disponível em: <<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/3885>>. Acessado 15 de outubro de 2025.

MORIMOTO, Lays Harumi. **O uso de jogos na promoção da Educação Política para o exercício da cidadania: o caso da Tecnologia Social Fast Food da Política**. São Paulo: TCC/GPP/EACH/USP, 2024.

NERLING. **A cidade constitucional e a Capital da República: Metodologia ativa no Ensino superior**. In: Congresso Internacional PBL-2010. Programa final, p. 30, 2010. [http://each.uspnet.usp.br/pbl2010/index\\_pt.htm](http://each.uspnet.usp.br/pbl2010/index_pt.htm).

\_\_\_\_\_. **A cidade constitucional e a Capital da República - metodologia ativa na graduação**. In: III Seminário Inovações em Atividades Curriculares - Experiências no Ensino Superior. Campinas: Unicamp, 2011, Mimeo.

\_\_\_\_\_. **Avanços, limites e possibilidades no PPP de GPP**. In: III Simpósio Temático da Pró-Reitoria de Graduação - A Docência na USP: Desafios e Inovações, 2014, São Paulo. Anais do III Simpósio Temático da Pró-Reitoria de Graduação. São Paulo: USP, 2014.



\_\_\_\_\_. (2025) **Argumentação, Retórica e Simetria: Estrutura e Funcionamento do Legislativo Paulistano**. Revista Parlamento e Sociedade, [S. l.], v. 12, n. esp., p. 131–146, 2024. Disponível em: <https://parlamentoesociedade.emnuvens.com.br/revista/article/view/303>. Acesso em: 24 fev. 2025.

REIS, Ikaro Gomes dos. **O Poder Legislativo no Plano Plurianual do Município de São Paulo (2022-2025)**. Trabalho de Conclusão do Curso de Gestão de Políticas Públicas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Mimeo.