



14º Seminário Nacional Sociologia & Política

Saberes em Confluência

GT 05 - Sociologia na Educação Básica

Júri simulado como ferramenta metodológica: gamificação e interdisciplinaridade

Fabio Akira Shishito¹

Eduardo Roberto Mendes²

INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda, de forma geral, os processos de gamificação como possibilidades metodológicas de ensino e, especificamente, o júri simulado como método de construção de ensino e de aprendizagem na Educação Básica, mais propriamente, no Ensino Médio. A introdução de elementos de jogos, nas estratégias de ensino, como desafios, missões, enredos, pontuação, etc., tem sido, não sem controvérsias, objeto de interesse de pesquisa na literatura educacional (Nah *et al.*, 2014). Entre os objetivos do trabalho estão: discutir

¹ Doutor em Sociologia pela Universidade de São Paulo (USP), professor no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), campus Ilha Solteira; akira.shishito@ifsp.edu.br.

² Mestre em Geografia pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS), professor no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), campus Ilha Solteira; eduardo.mendes@ifsp.edu.br.

metodologias ativas de ensino como estratégias de mobilização e engajamento comportamental e intelectual estudantil; analisar as metodologias ativas como formas de integralização do currículo; problematizar os processos de gamificação como método de engajamento a partir de traços da cultura juvenil.

O pano de fundo institucional são as ações realizadas no interior do Currículo de Referência (CR) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP). O Currículo de Referência traz entre seus princípios norteadores:

articulação entre os diferentes conhecimentos da Educação Básica e Profissional, com vistas à formação integral; a interdisciplinaridade e a transversalidade asseguradas no currículo e na prática pedagógica, visando à superação da fragmentação de conhecimentos e da segmentação da organização curricular (IFSP, 2019, p. 5).

O CR do IFSP foi estruturado, a partir de 2019, como alternativa ao chamado Novo Ensino Médio e propõe, além da articulação entre componentes curriculares, a promoção de um estudante autônomo, crítico e a “formação humana enquanto síntese da formação geral e da formação para o trabalho. Portanto, este processo formativo em âmbito escolar compreende os sujeitos como seres histórico-sociais, capazes de transformar a realidade em que vivem” (IFSP, 2020, p. 27). O júri simulado apresenta-se no escopo das atividades gamificadas que objetivam articular diferentes componentes curriculares ao mesmo tempo que busca caminhos para promover maior participação e protagonismo por parte dos estudantes.

“A gamificação pode aumentar o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem” (Nah, *et al.*, 2014)³. No entanto, o processo de engajamento revela, a nosso juízo, características geracionais a serem analisadas; entre elas, a competitividade como força motriz. Percebemos que o elemento competitivo, de fato, é um dos principais fatores do engajamento comportamental. Os grupos querem “vencer” seus adversários e isso os motiva à dedicação e ao trabalho. A questão, entretanto, que se nos apresenta diz respeito à centralidade da competição como elemento da cultura juvenil contemporânea.

Desse modo, apresentaremos o histórico, a metodologia e os resultados da ação e proporemos uma reflexão acerca da cultura juvenil e, principalmente, do papel da competição como elemento motivador.

³ No original: “Gamification can increase learner engagement in the learning process” (Nah, *et al.*, 2014).

HISTÓRICO DA CONSTRUÇÃO DA ATIVIDADE

O júri simulado no IFSP campus Ilha Solteira é realizado, anualmente, desde 2022 com as turmas dos terceiros anos, inicialmente, e com os segundos anos, a partir de 2023, dos cursos do Ensino Médio Integrado aos Técnicos de Edificações e Desenho de Construção Civil como atividade avaliativa das disciplinas de Sociologia e Geografia. Outros componentes curriculares participaram pontualmente, como Artes (2024) e Filosofia (2024 e 2025). A faixa etária, portanto, dos estudantes partícipes é de 15 a 18 anos.

A ideia de promover o “júri” a partir da Sociologia e da Geografia se deu em razão da confluência temática curricular. Conteúdos como reforma agrária, movimentos sociais, violência no campo, agricultura familiar, agronegócio, concentração fundiária, marco temporal, Estado, democracia estão previstos ora em um, ora em ambos os componentes no Currículo de Referência.

Ao longo dos anos o modelo foi sofrendo alterações e adaptações tanto na estrutura como nos temas. Em alguns anos a temática foi geral: reforma agrária. Nesses casos os grupos se dividiam em favoráveis (promotoria) ou contrários (advogados) ao processo político geral de distribuição de terra e reorganização da estrutura fundiária. Em outros anos o tema foi circunscrito a casos específicos como o da Fazenda Araúna, no norte do estado de Mato Grosso, caso que foi judicializado e estava em disputa fundiária à época (Camargos, 2025). A partir de 2023, além da reforma agrária, inserimos a temática do Marco Temporal das Terras Indígenas como um segundo julgamento da atividade. Realizar com abordagem generalista ou específica é uma das questões que geraram adaptações.

Na abordagem generalista identificamos, como pontos positivos, uma maior liberdade e autonomia na pesquisa e nos caminhos escolhidos pelos grupos para construir suas estratégias e argumentos, maior número e diversidade de testemunhas, argumentos mais profundos e embasados dentro das temáticas propostas. Abordar o tema de forma geral permite, por exemplo, um aprofundamento histórico, um resgate do processo de estruturação fundiária, um detalhamento de longo prazo da discussão jurídica e política. O ponto negativo desta abordagem foi uma certa homogeneização dos argumentos centrais.

Na abordagem específica o ponto positivo foi a pesquisa sobre um acontecimento real, que propiciou a pesquisa e discussão de um problema pontual e suas nuances. Isso tornou o processo de aprendizagem mais factível. No entanto, o fato de ser um caso concreto gera uma

certa limitação de referências de fontes de pesquisa e os grupos tendem a replicar as decisões judiciais já expedidas.

O DESENHO E A DINÂMICA DO JÚRI SIMULADO

A dinâmica da atividade se divide em três momentos distintos: antes do julgamento; dia do julgamento e após o julgamento, que serão discorridos a seguir:

i. Antes do julgamento: o processo de construção da atividade

É a etapa que despende mais tempo para sua execução, entre 4 a 6 semanas. Primeiramente são desenvolvidas aulas expositivas/dialogadas, em todos os componentes curriculares envolvidos, sobre os temas que serão julgados e os conteúdos curriculares correlacionados. O propósito é prover os grupos de uma base conceitual sobre os assuntos e apresentar documentos e fontes bibliográficas que servirão para pesquisas dos grupos.

Na ocasião, quanto ao tema “Reforma Agrária”, são ministradas aulas de Geografia sobre: a questão agrária no Brasil, histórico das leis de terras, estrutura e concentração fundiária, violência no campo, movimentos sociais do campo, modelos de desenvolvimento no campo (Agricultura Familiar/Camponesa x Agronegócio) e Reforma Agrária. No componente Sociologia apresenta-se as discussões sobre democracia, suas diferentes concepções teóricas, a importância da sociedade civil e dos movimentos sociais para o processo democrático e o papel do Estado na construção e aplicação de políticas públicas.

Quanto ao tema “Marco temporal” são ministradas nas aulas de Sociologia as discussões sobre a questão indígena no Brasil, sobretudo, as noções de Terra Indígena, suas bases jurídicas, históricas e antropológicas, a noção de terras tradicionalmente ocupadas e a tese do Marco Temporal, “tese jurídica segundo a qual os povos indígenas têm direito de ocupar apenas as terras que ocupavam ou já disputavam em 05 de outubro de 1988, data de promulgação da Constituição” (Câmara dos Deputados, 2023, s/n).

Após a primeira etapa de discussões teóricas são realizadas as divisões dos grupos por afinidade (os discentes formam os grupos com a mediação dos docentes). Os temas e o papel de cada grupo são sorteados. Cada turma participante da atividade é dividida em 4 grupos de mais ou menos 8 pessoas. Cada grupo será designado por sorteio com dois papéis diferentes: 2 grupos receberão os papéis de promotoria e jurados e 2 grupos receberão os papéis de defesa e jurados. Isso acontece porque realizamos dois julgamentos na sessão. A estrutura de atuação dos grupos nas sessões se apresenta da seguinte maneira:

Tabela 1 - Estrutura de divisão de papéis dos grupos

	Grupos 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4
Sessão 1 (Reforma Agrária)	Promotoria	Defesa	Jurados	Jurados
Sessão 2 (Marco Temporal)	Jurados	Jurados	Promotoria	Defesa

Fonte: autores (2026)

Separados os grupos e designados seus papéis, ao longo das próximas 3 semanas cada grupo se reúne em diversos espaços da escola (sala de aula, laboratórios, biblioteca, pátio, etc.) para realizar as pesquisas em documentos físicos, livros, sites e plataformas virtuais. Neste momento é liberado o uso de celular para uso pedagógico. Na ocasião, os grupos traçam suas estratégias e dividem os trabalhos entre advogados, promotores e testemunhas, que costumam contar com representações de especialistas, cientistas, latifundiários, fazendeiros, populações tradicionais, movimentos sociais, etc. Os professores fazem a mediação deste momento, passando pelos grupos para auxiliar nas pesquisas, ouvir as estratégias e orientar de acordo com a necessidade de cada grupo.

A partir de 2025 criamos um quinto grupo para atuar como mídia. Nesta etapa de construção o papel do grupo da mídia é registrar os acontecimentos de cada grupo através de fotos e vídeos para, posteriormente, produzir o *making of* da atividade. Outra tarefa da mídia é escrever uma reportagem sobre a atividade para posterior postagem no jornal da comunidade acadêmica do campus. Na reportagem exige-se que abordem os temas que estão sendo discutidos, as principais características e conteúdos de cada um deles e os acontecimentos mais relevantes do processo. Dessa maneira, os estudantes que atuam como representantes da mídia também estudam com os conteúdos curriculares trabalhados no bimestre.

Ainda relativo ao processo de organização e construção da ação, mas como tarefa docente, consta a viabilização do local para realização da culminância da atividade que são os julgamentos. No caso do Campus Ilha Solteira do IFSP, não contamos com auditório ou espaço apropriado para a realização plena da atividade. Por essa razão, desde a primeira edição em 2022, realizamos o júri simulado no Salão do Júri do Fórum Municipal. Enviamos ofício ao juiz da comarca com solicitação do espaço para realização de atividade pedagógica no local. Vale dizer que, ainda que o campus dispusesse de auditório, consideramos que realizar a atividade no Fórum oferece ganhos pedagógicos. Isso porque a estrutura física do local e a

dimensão simbólica do espaço ajudam a gerar a imersão dos estudantes na dimensão lúdica da atividade.

ii. Durante o julgamento: debates e avaliações

A culminância da atividade ocorre em um dia letivo previamente definido e tem duração de 4 a 5 horas para os dois julgamentos. Como os cursos técnicos são na modalidade integral, utilizamos um dos períodos, uma manhã ou uma tarde inteira.

A atividade simula dois julgamentos de temas distintos: “Reforma Agrária” e “Marco Temporal das Terras Indígenas”. Sua estrutura foi pensada para que os discentes vivenciem momentos distintos em cada julgamento, uma vez atuando como promotores ou advogados e outra como jurados. No julgamento da Reforma Agrária, o grupo da defesa argumenta a favor da Reforma e o grupo da promotoria apresenta argumentos contra a distribuição de terras. Os outros dois grupos, neste primeiro julgamento, atuam como jurados; são responsáveis por avaliar a qualidade dos argumentos, as capacidades de persuasão e a organização dos grupos. No segundo julgamento do “Marco Temporal de Terras Indígenas” os papéis se invertem e os grupos que foram jurados no primeiro julgamento assumem a posição da defensoria (a favor) e promotoria (contra) a tese do Marco Temporal. Os dois grupos que defenderam suas posições no primeiro julgamento passam a ser jurados no segundo. Com isso todos os grupos participam de todas as etapas. São 4 grandes grupos, na média de 6 a 8 estudantes que participam do julgamento e do juri, enquanto um outro grupo com cerca de 3-4 discentes ficam responsáveis pela mídia (papel iniciado em 2025) (ver figura 1). Os docentes representam os juízes e são responsáveis por garantir o cumprimento dos tempos de fala e o bom andamento do processo de forma geral.

O processo de construção no dia do julgamento se dá da seguinte maneira: no início os grupos tomam seus lugares no salão de acordo com seu papel no primeiro julgamento. Os professores representando os juízes tomam assento na mesa central, do lado esquerdo dos juízes o grupo representando a promotoria e do lado direito o grupo que representa a defensoria. Os grupos de jurados ficam nas cadeiras dispostas à frente do salão, conforme imagem 1.

Os juízes fazem a abertura do caso com uma introdução sobre o tema, apresentamos as características mais gerais que envolvem a contenda e apresenta-se os grupos. Após esta fala inicial é sorteada a ordem de fala de cada um dos grupos.

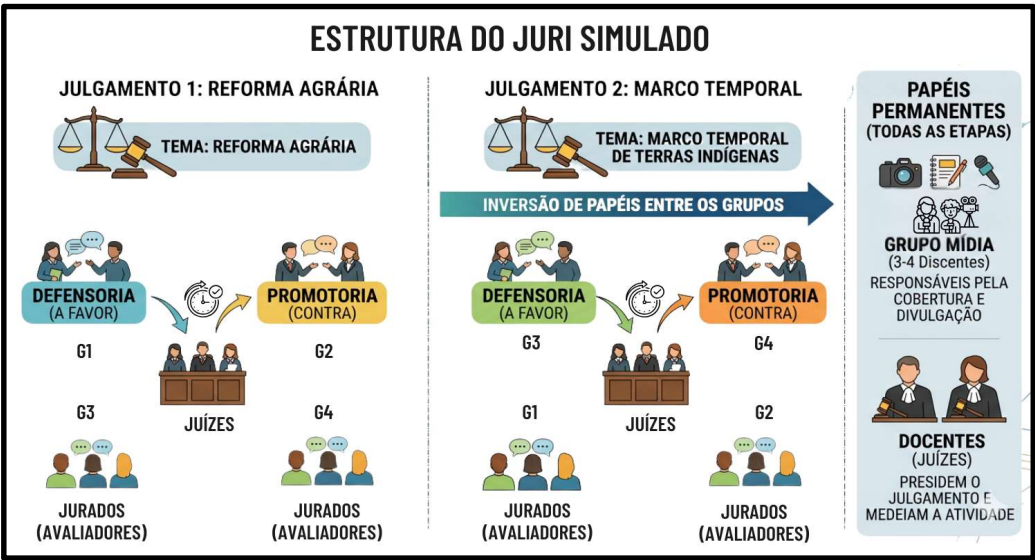
Imagem 1 - Disposição dos grupos no Salão do Juri



Fonte: Autores (2023).

Em seguida cada grupo tem 15 minutos para apresentar seus argumentos e mais 5 minutos no caso de utilizarem testemunhas. Decorrido o tempo de defesa das teses iniciais abre-se o momento de questionamentos: defesa e promotoria fazem perguntas entre si e os jurados fazem perguntas para ambos.

Figura 1: Estrutura Juri Simulado



Fonte: Elaborado pelos autores com uso da Inteligência Artificial “Gemini” para geração de imagem e ferramenta digital Canva para edição (2026).

Após as perguntas, defensoria e promotoria têm 10 minutos para responder às questões. Ao final é feito um debate de forma mais livre com cada grupo tendo mais 10 minutos para defender seus argumentos, neste caso, cada grupo controla seu tempo, alternando a passagem de palavra para seus oponentes.

Finalizadas todas as etapas de apresentação e defesa de argumentos, os dois grupos de jurados são chamados separadamente para a “sala secreta” para discutir o caso e decidirem qual grupo apresentou de forma mais convincente seus argumentos. Sugere-se para o grupo entrar em consenso, porém quando este não é possível, faz-se a votação individual e a decisão é dada por maioria simples. Com os resultados em mãos os juízes dão o veredito final e tornam público o resultado da decisão e o grupo vencedor.

iii. O pós-julgamentos: relatórios, avaliações e divulgação

Após o julgamento, os grupos que foram jurados, devem fazer um relatório sobre a apresentação dos outros grupos, chamado de “parecer circunstanciado” quando descrevem pontos fortes e fracos das apresentações da Defesa e Promotoria e a justificativa da decisão dos votos do grupo. Esse material serve como uma devolutiva para avaliar os pontos de maior ou menor absorção de conteúdos, reflexão e aprendizado dos discentes. São disponibilizadas uma semana das aulas dos componentes curriculares que participaram da atividade para auxílio e mediação da escrita dos documentos e mais uma semana para entrega do documento por cada grupo.

ANÁLISE DAS POTENCIALIDADES E PONTOS CRÍTICOS

O júri simulado tem-se mostrado, ao longo desses anos de aplicação no Campus Ilha Solteira, um método de ensino e de aprendizagem com resultados, a nosso juízo, bastante positivos. Não obstante, algumas questões têm sido objetos de nossas reflexões. A principal delas diz respeito ao problema da competitividade e pode ser formulada da seguinte maneira: como equacionar as potencialidades metodológicas do júri, visíveis no engajamento, no protagonismo estudantil, na promoção da aprendizagem ativa, sem reforçar uma cultura da competição e do individualismo que, por sua vez, poderiam substanciar uma racionalidade neoliberal, nos termos de Pierre Dardot e Christian Laval (2016)?

“A racionalidade neoliberal tem como característica principal a generalização da concorrência como norma de conduta e da empresa como modelo de subjetivação” (Dardot e Laval, 2016, p. 17). Em “A nova razão do mundo”, os autores defendem a tese de que o neoliberalismo não se reduz a um modelo de política econômica, mas opera, também, na construção de subjetividades. “O neoliberalismo pode ser definido como o conjunto de discursos, práticas e dispositivos que determinam um novo modo de governo dos homens segundo o princípio universal da concorrência” (Dardot e Laval, 2016, p. 17).

A presença de um *modus operandi* competitivo na cultura juvenil contemporânea se observa no cotidiano escolar e também na dinâmica da atividade. Ouve-se de muitos estudantes, ao longo do processo, que uma das principais motivações da atividade se relaciona com a vontade de vencer a equipe adversária. Não é parte do escopo deste trabalho investigar as origens desta característica da cultura juvenil nos dias de hoje. Nossos objetivos, assim, se restringem a problematizar este aparente paradoxo das atividades gamificadas. A competição, com efeito, é um dos elementos presentes em jogos e, portanto, em ações pedagógicas gamificadas. E, a nosso ver, é um dos elementos centrais para o processo de engajamento. Esse engajamento centrado na competitividade, no entanto, parece sintomático de uma geração já imersa na lógica da racionalidade neoliberal (Dardot e Laval, 2016, p. 17). O desafio, assim, é aproveitar tal característica para promover práticas reflexivas e socialmente críticas e evitar que a ação se esgote num reforço da subjetividade da concorrência.

Assim, um primeiro ponto a se destacar é que, ao longo das quatro edições do júri simulado no campus (2022-2025), independente da forma como foi organizada (generalista ou específica), podemos perceber um grande engajamento de todas as turmas no desenvolvimento da atividade. A forma de gamificação e disputa parece ter um peso considerável no empenho dos estudantes, que se veem desafiados a superar o outro grupo e vencer o julgamento. A estrutura e a dinâmica da atividade, portanto, são mobilizadores. E tal mobilização, com efeito, culmina num processo de pesquisa, estudos e reflexão críticos sobre o mundo e, particularmente, sobre as causas e consequências de uma estrutura agrária fortemente desigual. O júri, desse modo, tem-se mostrado efetivo para o cumprimento dos objetivos curriculares, ainda que apresente desafios.

A despeito do paradoxo da subjetividade competitiva como elemento desafiador, uma das potencialidades observadas diz respeito ao fortalecimento do senso de responsabilidade coletiva; a atividade em forma de disputa estimula a realização das pesquisas como forma de repertoriar os argumentos do grupo com dados e fontes confiáveis. Para além disso, é necessário

traçar estratégias sobre o que falar, quem irá falar em determinado momento, quais pontos são mais importantes para a defesa do tema e quais podem ficar em segundo plano. Isso conduz o grupo a pensar os papéis individuais e a relevância de cada um deles para o desempenho coletivo. Desse modo, tanto o processo de pesquisa e construção argumentativa, quanto a dimensão da apresentação e da performance são fundamentais porque ainda que desenvolvam bom repertório e estratégia, as chances de vencer o júri diminuem se no momento da exposição não fluir bem a oratória para convencer os jurados do seu ponto de vista, por isso é necessário treinamento e ensaios antes do dia do julgamento.

O que podemos perceber, desse modo, é que a busca pela aprendizagem se dá, efetivamente, de forma ativa, e não passiva, como numa aula exclusivamente expositiva. Em um dos vídeos produzidos pela equipe de mídia da atividade registrou-se o seguinte relato de uma estudante partícipe:

A atividade do júri foi muito importante pra [sic] gente saber articular nossas ideias, trabalhar em equipe e também trabalhar a parte da oratória, além de discutir questões que são importantes na sociedade. Eu gostei bastante e acho que poderia reproduzir essa atividade novamente nos próximos anos⁴

Um outro aspecto que consideramos relevante e destacamos como potencialidade se refere ao desenvolvimento do pensamento crítico e da alteridade. Esta dimensão aparece no depoimento de uma outra estudante: “achei uma atividade bem complexa, até porque *eu estava defendendo algo que eu não acredito*, mas no geral foi bem construtivo, teve algumas desavenças dos grupos, mas no geral foi bem legal, eu faria de novo” (grifo nosso)⁵.

Os temas trabalhados no júri são políticos, como os são, comumente, os fenômenos sociais. Ou seja, são objetos de disputas tanto na realidade, quanto no campo das interpretações sobre elas. E os estudantes nesta faixa etária já têm, frequentemente, posicionamentos mais ou menos firmados sobre tais fenômenos. No entanto, na atividade, seus lados no julgamento do tema são decididos por sorteio. Assim, não raro, eles precisam pesquisar, construir o corpo argumentativo e defender uma posição oposta à sua perspectiva pessoal. Consideramos que esse exercício de transitar por lados opostos do espectro argumentativo é uma prática importante para o desenvolvimento intelectual. Sobretudo em pessoas ainda em fase de amadurecimento.

⁴ Transcrição literal de fala discente.

⁵ Transcrição literal de fala discente.

Um ponto crítico a ser pensado é o tempo docente para o planejamento pedagógico da atividade e os espaços adequados. A atividade tem uma alta demanda de preparação, reuniões e tomadas de decisões sobre tempo de aula dedicado à ação, calendário e uso de espaços escolares e externos, além dos conteúdos e temas propostos articulados com os componentes curriculares participantes. Com relação aos espaços, ainda que seja possível realizar o júri simulado em sala de aula ou em outros espaços similares, entendemos que o ambiente físico é componente importante da ação. Isso significa que ela pode exigir adaptações a depender da instituição e das condições de trabalho dos profissionais envolvidos.

No caso em tela contamos com um ponto facilitador que é a distância entre o campus e o Fórum Municipal. São cerca de 400 metros que separam o IFSP e a instituição municipal. Desse modo, no dia da realização do júri, é possível conduzir os estudantes sem necessidade de transporte coletivo. Como já são alguns anos de realização da ação no mesmo local, já dispomos de parceria estabelecida com os servidores municipais responsáveis pelo Fórum.

Em suma, a atividade do júri simulado é uma ação relativamente complexa com grande potência pedagógica, mas não sem pontos críticos e dificuldades. No caso ora relatado, tanto as dificuldades, quanto as potencialidades, são relacionadas com as áreas de realização da ação (Sociologia e Geografia), com o perfil de estudantes envolvidos, com a infraestrutura institucional, com as condições de trabalho, entre outros.

CONCLUSÃO

O presente trabalho se propôs a duas tarefas: expor um relato de experiência e produzir uma análise crítica sobre o paradoxo da subjetividade competitiva. A primeira delas objetiva compartilhar ferramentas e métodos de ensino que possam ser apropriados por outros profissionais da educação. A análise, por sua vez, pretende abrir um caminho de reflexão e investigação sobre gamificação, educação, cultura juvenil e neoliberalismo.

As atividades gamificadas, antes de serem vistas como geradoras de uma subjetividade competitiva, são, nos parece, reveladoras de uma característica da cultura juvenil já relativamente consolidada na faixa etária dos 15 aos 18 anos, que é o público com o qual trabalhamos. Assim, o processo de gamificação na educação, embora mereça cuidados, como mostra o paradoxo apontado, apresenta-se como instrumento metodológico com grande potencial pedagógico e educacional. A questão, do nosso ponto de vista, é que tais atividades precisam ser acompanhadas de reflexões críticas sobre o próprio papel da competição, na

atividade e no mundo. Vale dizer que essa é uma primeira análise que resulta de alguns anos de aplicação e observação da atividade, mas que carece de dados mais concretos, como o perfil socioeconômico dos estudantes e suas percepções sobre a atividade, o que possibilitaria análises mais sólidas.

Do ponto de vista mais prático, o júri simulado, conquanto seja uma atividade com resultados positivos, demanda bastante investimento de tempo preparatório, além de espaços físicos adequados. Durante as semanas de preparação, por exemplo, os grupos são alocados em ambientes separados da escola para realizarem suas pesquisas e ensaiarem suas performances. O ideal, assim, é que tais ambientes sejam providos, entre outras, de computadores e internet e que sejam climatizados. Sabemos, entretanto, que essa não é a realidade de muitas escolas no país. Do mesmo modo, os/as docentes envolvidos precisam de tempo de preparação da ação em suas jornadas de trabalho, o que também não é realidade para grande parte dos profissionais da educação brasileiros.

REFERÊNCIAS

CÂMARA DOS DEPUTADOS. O que é marco temporal e quais são os argumentos favoráveis e contrários. **Agência Câmara de Notícias**, 29 maio 2023. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/966618-o-que-e-marco-temporal-e-quais-os-argumentos-favoraveis-e-contrarios/>. Acesso em: 11 abr. 2026.

CAMARGOS, Daniel. **Famílias sem terra transformam cinzas em colheita e vencem luta de 20 anos no MT**. Repórter Brasil, 25 jun. 2025. Disponível em: <https://reporterbrasil.org.br/2025/06/sem-terra-transformam-cinzas-colheita-boas-esperancas-mt/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **A nova razão do mundo**: ensaio sobre a sociedade neoliberal. São Paulo: Boitempo, 2016.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO (IFSP). **Instrução normativa nº 002, de 14 de maio de 2019: estabelece diretrizes para a elaboração dos currículos de referência dos cursos da Educação Básica e de Graduação do IFSP**. São Paulo: IFSP, 2019. Disponível em: <https://www.ifsp.edu.br/component/content/article/42-assuntos/ensino/157-normas-e-manuais>. Acesso em: 31 mar. 2026

_____. **Currículos de Referência**: Caderno Orientativo I – Educação Básica e Tecnológica 2018-2020. São Paulo: Reitoria, 2020. Disponível em: <https://drive.ifsp.edu.br/s/8iSMohtQd9QuwTW?dir=/Outros%20documentos&editing=false&openfile=true>. Acesso em: 20 abr. 2026.

NAH, Fiona Fui-Hoon et al. Gamification of education: a review of literature. In: HCI in Business: First International Conference, HCIB 2014, Held as Part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22-27, 2014. Proceedings 1. **Springer International Publishing**, 2014. p. 401-409.

SILVA, A. P. et al. Gamificação para melhoria do engajamento no ensino médio integrado. In: SBGames, 14., 2015, Teresina. **Anais eletrônicos do 14º SBGames**. Teresina: SBGames, 2015, p. 794-801. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/146993.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2025.