

Superintendência Regional de Educação	Nilza Pereira Leite
Categoria	Boas Práticas na Sala de Aula
Autor	Ana Paula Fantecelle Junger
Escola	EEEFM Vila Nova De Colares
Título do Relato de Prática	Álbum da conquista: trajetórias, aprendizagens e resultados
Período de realização	Meses de julho e agosto de 2025.

RESUMO

O projeto “Álbum da Conquista: trajetórias, aprendizagens e resultados” foi desenvolvido com turmas do 3ª série do Ensino Médio, em uma escola da rede estadual localizada em contexto de vulnerabilidade social, com o objetivo de estimular a frequência, o engajamento e o desempenho escolar por meio de uma proposta lúdica e afetiva baseada em gamificação. A metodologia consistiu na criação de um álbum de figurinhas com fotos dos próprios alunos, cujas figurinhas eram conquistadas semanalmente a partir de critérios claros como frequência, participação, desempenho acadêmico e envolvimento em projetos escolares. A prática gerou grande mobilização emocional e comportamental entre os estudantes, que passaram a frequentar mais a escola, se dedicar às atividades e valorizar suas próprias conquistas. Os dados indicam que 96% dos alunos consideraram o projeto interessante para a vida escolar, 82% relataram aumento na frequência e 65% reconheceram que se sentiram mais motivados a estudar. Além dos impactos pedagógicos, o projeto também favoreceu o fortalecimento dos vínculos afetivos e o sentimento de pertencimento, funcionando como uma poderosa ferramenta de valorização da trajetória e permanência escolar. As falas dos alunos demonstraram reconhecimento ao trabalho docente e expressaram alegria, orgulho e nostalgia, revelando o potencial transformador da proposta. Pela sua praticidade e alta adesão estudantil, o projeto pode ser replicado em outras escolas, adaptando-se às realidades locais e faixas etárias diversas. A experiência evidencia que práticas pedagógicas criativas, quando aliadas ao reconhecimento simbólico e à afetividade, são capazes de transformar a rotina escolar, promover a motivação e gerar memórias significativas, especialmente em momentos decisivos da trajetória educacional.

RELATO DE PRÁTICA

Sou uma professora que sempre busca fazer coisas diferentes com meus alunos, acreditando que práticas inovadoras podem despertar neles o interesse, a motivação e o prazer em aprender. A ideia do Álbum da Conquista surgiu de forma inesperada. No ano passado, ao navegar em uma rede social, me deparei com a propaganda de uma empresa que havia produzido um álbum de figurinhas com as fotos de seus funcionários. O vídeo mostrava a alegria e a empolgação que aquelas figurinhas causaram: os adultos reviviam memórias da infância, trocando figurinhas entre si com entusiasmo, como se fossem novamente crianças.

Ao assistir aquela cena, imediatamente senti uma nostalgia e pensei: “Isso poderia dar certo com meus alunos.” A ideia me encantou porque vi que seria possível unir o aspecto lúdico das figurinhas a elementos da rotina escolar, criando uma estratégia que não apenas resgatasse a afetividade, mas também pudesse motivar a presença, o esforço e a participação dos estudantes.

A escola onde a prática foi desenvolvida está localizada em uma comunidade caracterizada por contextos de vulnerabilidade social, com famílias de baixa renda, elevada dependência de serviços públicos e baixos índices de escolaridade entre os responsáveis. Esse cenário impacta diretamente o desempenho e a motivação dos estudantes, que muitas vezes enfrentam dificuldades para manter uma frequência regular e um engajamento contínuo nos estudos.

Os dados internos confirmam esses desafios. No caso da 3ª série do Ensino Médio, público diretamente envolvido no projeto, a frequência dos alunos no 1º trimestre foi de apenas 80,35%, índice consideravelmente abaixo da média da rede estadual (Figura 1). Além disso, embora 76% dos estudantes não tenham apresentado notas abaixo da média (Figura 2), cerca de um quarto dos estudantes teve desempenho insatisfatório em pelo menos um componente curricular, o que reforça a necessidade de estratégias diferenciadas de acompanhamento.

Diante desse cenário, fica evidente a importância de buscar alternativas inovadoras e motivadoras que possam contribuir para a melhoria da frequência, do engajamento e do rendimento e permanência escolar. Foi nesse contexto que surgiu o projeto do “Álbum da conquista: trajetórias, aprendizagens e resultados”, inspirado em práticas de gamificação, ou seja, no uso de elementos de jogos, como recompensas, coleção, trocas e metas claras, aplicados ao cotidiano escolar. A proposta parte da ideia de transformar a rotina em um espaço mais atrativo e dinâmico, em que cada esforço do estudante é reconhecido simbolicamente, fortalecendo o vínculo com a escola e estimulando a construção de memórias afetivas da turma.

Esse projeto dialoga diretamente com a ideia de gamificação, definida por Deterding et al. (2011) como o uso de elementos de jogos em contextos que não são, em si, jogos. No campo educacional, Kapp (2012) destaca que a gamificação pode ampliar a motivação dos estudantes ao transformar tarefas rotineiras em experiências mais atraentes, com objetivos claros e recompensas visíveis. No caso do álbum, isso se materializa na coleção de figurinhas, na conquista a partir de critérios definidos (frequência, desempenho, participação)

e na possibilidade de troca entre colegas, transformando o cotidiano escolar em uma experiência mais lúdica e motivadora.

A ideia do álbum de figurinhas nasceu em 2024, mas naquele ano já não havia tempo hábil para colocá-lo em prática. Mesmo assim, compartilhei o projeto com a gestão escolar, pois sabia que seria necessário apoio financeiro para a impressão. Na época, já tinha o álbum praticamente diagramado, feito no Canva, e o diretor aceitou apoiar a iniciativa.

No início do ano seguinte, apresentei a proposta aos alunos de forma misteriosa. Disse que precisava de fotos deles, mas não revelei em nenhum momento para que seriam utilizadas. Expliquei apenas que as imagens não seriam divulgadas para mais ninguém e que apenas a própria turma teria acesso. Essa escolha intencional de manter o segredo fez nascer entre os alunos muitas especulações: alguns achavam que se tratava de um anuário, outros imaginavam que seria um álbum de fotos para a formatura. Eu apenas sorria e dizia que seria uma surpresa.

Foram necessárias duas aulas com cada uma das quatro turmas do 3ª série do Ensino Médio para a realização das fotos. O clima foi de descontração: os estudantes registraram momentos com seus amigos mais próximos, brincaram, circularam pelos diferentes espaços da escola e vivenciaram uma experiência leve e coletiva. Em seguida, destinamos outra aula para a seleção das imagens, ficando definido um total de 40 fotos por turma, escolhidas por eles próprios para garantir que todos se sentissem representados. O álbum foi elaborado em um mesmo modelo gráfico para as quatro turmas, sendo personalizada apenas a seção de figurinhas, com imagens específicas de cada grupo.

Após o processo de montagem, todo o material foi enviado à gráfica. No entanto, o orçamento ficou muito acima do esperado, especialmente porque o projeto havia sido inicialmente pensado também para os 9º anos do ensino fundamental. Cheguei a ser informada de que não seria possível levá-lo adiante e me senti extremamente frustrada. Como a gráfica havia enviado para a escola uma amostra de como ficaria o material dos 3ª série, decidi pelo menos revelar o “projeto secreto”. Aproveitei um momento em que os alunos estavam reunidos no auditório para outra atividade e apresentei o álbum.

A reação deles foi algo que ficará marcado para sempre em minha trajetória profissional. Ao descobrirem o que era o projeto, os estudantes se encantaram imediatamente. No início do álbum há uma mensagem de apresentação, que eles fizeram questão de ler no microfone. Segue a mensagem de apresentação.

Lindes,

Olhem só até onde vocês chegaram!

Esse último ano do Ensino Médio é mais do que uma etapa final, é um marco, um encerramento de ciclo repleto de histórias, aprendizados, tropeços, vitórias e tantos momentos que merecem ser lembrados.

Este álbum foi feito com todo carinho para vocês.

Aqui, cada figurinha é mais do que um adesivo: é uma conquista, um registro do que vocês viveram, aprenderam ou superaram. É uma forma divertida e significativa de celebrar tudo o que construíram nessa jornada.

Vamos juntos lembrar a prova difícil que vocês enfrentaram, o projeto que os fez brilhar, a vez em que ajudaram um colega, a aula em que se superaram ou aquele momento que acelerou seus corações.

Este álbum também guarda o que os olhos nem sempre veem, mas o coração sente: os laços criados, as descobertas e os sonhos que começaram a brotar dentro de vocês.

Usem esse espaço para rir, refletir, se emocionar e, claro, se orgulhar.

Porque sim, lindes: vocês conquistaram muito até aqui. E o melhor é saber que ainda há histórias lindas para viver além dos muros da escola.

Completem o álbum com verdade, com afeto, com a essência de quem vocês são.

E quando chegarem à última figurinha, espero que possam olhar para tudo e dizer: "Eu consegui!" do jeito que só vocês sabem.

Com carinho,

Esta professora que acredita muito em vocês.

Até, meu povo! ❤️

Foi um momento carregado de emoção: chorei ao ouvir minhas próprias palavras ecoando e percebi que não era a única, muitos alunos também estavam emocionados. A alegria de ver a recepção calorosa do projeto se misturou à tristeza de acreditar que ele não poderia ser realizado. No entanto, ao final da apresentação, fui surpreendida com a decisão da gestão: o projeto seria viabilizado, desde que se restringisse aos 3ª série. A escolha foi natural, pois se tratava da última etapa da educação básica, e os alunos mereciam levar consigo essa recordação.

Duas semanas depois, os álbuns estavam prontos. O dia da entrega foi novamente marcado por euforia e entusiasmo. Ao anunciar em sala de aula que cada estudante receberia seu álbum, a comemoração foi imediata. A entrega foi feita acompanhada da primeira figurinha, para despertar o interesse e dar um "gostinho de quero mais". Naquele mesmo dia, apresentei

os critérios definidos para conquistar novas figurinhas, tanto de forma oral quanto por meio do grupo de WhatsApp da turma, garantindo que todos pudessem consultar sempre que necessário. Assim, o projeto teve seu início oficialmente. Desde o primeiro dia, ficou claro para os alunos que o álbum não era apenas um presente de despedida da educação básica, mas sim uma ferramenta para valorizar cada conquista individual e coletiva ao longo do ano. Para conquistar suas figurinhas, os estudantes precisavam atender a critérios que representavam o esforço diário, a dedicação às atividades escolares e a participação na vida da comunidade escolar.

Entre os critérios estabelecidos, destacam-se: a frequência semanal e mensal sem faltas, o bom desempenho nas avaliações, a realização de atividades escolares com atenção e capricho, a participação em projetos extracurriculares oferecidos pela escola, como Clube de Leitura, Biblioteca Colaborativa, Jornal Escolar, Podcast e Oficinas, além do envolvimento em eventos externos representando a instituição. Também foram reconhecidos aspectos cotidianos, como a participação ativa e respeitosa em sala de aula e até mesmo o simples, mas essencial, compromisso de manter o caderno organizado e com as atividades registradas.

Cada ação correspondia a uma quantidade específica de figurinhas, criando um sistema de reconhecimento imediato. Esse modelo permitiu que tanto as grandes vitórias, como alcançar nota máxima em uma prova, quanto os gestos diários de compromisso, como copiar corretamente uma atividade no caderno, fossem valorizados. O álbum se tornou, assim, um espaço simbólico em que cada figurinha representava não apenas uma lembrança, mas um registro concreto de esforço, perseverança e superação.

Essa definição de critérios se mostrou fundamental porque deu transparência ao processo e estabeleceu um elo claro entre esforço e recompensa. Os alunos compreenderam que cada figurinha não era entregue de forma aleatória, mas conquistada por meio de atitudes que fortaleciam sua aprendizagem e sua relação com a escola. Dessa forma, o projeto conseguiu unir o aspecto lúdico da coleção ao propósito pedagógico de incentivo à frequência, à participação e ao rendimento acadêmico.

O momento de entrega das figurinhas sempre se revelou um dos mais divertidos e esperados do projeto. A cada semana, os alunos aguardavam ansiosamente para saber quais conquistas seriam reconhecidas. O estudante que recebia a figurinha demonstrava satisfação imediata, muitas vezes comemorando em voz alta ou exibindo para os colegas. Por outro lado, aqueles que não recebiam costumavam brincar dizendo: “deveria não ter faltado” ou

“preciso cumprir tal tarefa na próxima vez”. Esse movimento espontâneo mostrou que os critérios não eram apenas compreendidos, mas internalizados como metas pessoais.

Havia também uma curiosidade especial em ver como as fotos ficavam transformadas no formato de figurinha. Os alunos circulavam pela sala mostrando uns aos outros as figurinhas recebidas, rindo e comentando sobre as expressões capturadas nas imagens. O mais interessante era perceber que, embora todos quisessem completar o álbum, a preferência unânime era por figurinhas que traziam sua própria foto, como um reconhecimento simbólico da sua presença e trajetória na turma.

Para aproximar ainda mais o projeto, criei também uma página dedicada a mim, com uma figurinha contendo minha foto. Essa figurinha acabou se tornando uma espécie de “figurinha premium”, cobiçada por todos, e quem a recebia fazia questão de se gabar diante dos colegas. Essa situação gerava momentos de descontração e fortalecia ainda mais o vínculo entre professor e alunos.

Outro aspecto marcante era o caráter de socialização promovido pelo álbum. Quando vários estudantes recebiam figurinhas ao mesmo tempo, as trocas aconteciam imediatamente. Era comum vê-los negociando entre si para completar lacunas ou conquistar aquela figurinha mais desejada. Esse processo ampliava a interação entre eles e gerava uma atmosfera de entusiasmo coletivo.

O projeto também criou uma rotina de expectativa. Os alunos não deixavam que eu esquecesse o momento de entrega das figurinhas e, em tom de brincadeira, cheguei a comentar que, a qualquer momento, poderia aparecer alguém batendo à porta da minha casa pedindo uma figurinha atrasada. Sempre que me pediam de forma aleatória, reforçava com bom humor que existiam critérios claros e que bastava segui-los para conquistar novas figurinhas. Essa postura ajudava a manter a seriedade e a justiça no processo, sem perder o tom lúdico e afetivo que dava vida ao projeto.

Esses episódios de entusiasmo em torno das figurinhas evidenciam o potencial do projeto como instrumento de motivação. A expectativa criada em torno da entrega, a valorização das conquistas individuais e a possibilidade de socialização por meio das trocas despertaram nos estudantes um novo olhar para a rotina escolar. Aquilo que antes era visto apenas como obrigação passou a carregar um componente lúdico, capaz de gerar orgulho e satisfação.

A gamificação, presente no sistema de recompensas estabelecido, tornou-se um recurso de incentivo que ultrapassava a simples entrega de figurinhas. Ao associar frequência, participação e desempenho a conquistas visíveis, o projeto reforçou a importância de atitudes

que impactam diretamente na aprendizagem. Muitos alunos reconheceram, em seus próprios comentários, que deixaram de faltar em alguns momentos apenas para não perder a chance de receber as figurinhas correspondentes. Esse tipo de relato evidencia como o aspecto motivacional se refletiu de maneira prática no aumento do compromisso com a escola.

Além disso, a dimensão afetiva do álbum, especialmente pelo fato de as figurinhas trazerem suas próprias fotos, ampliou a sensação de pertencimento e valorização pessoal. Cada figurinha conquistada se transformava em símbolo de esforço e em memória de sua trajetória escolar. O álbum deixou de ser apenas um objeto colecionável e passou a funcionar como registro vivo de um ciclo que estava chegando ao fim despertando nos alunos a motivação necessária para engajar mais nas atividades por se sentirem reconhecidos e parte de uma experiência coletiva.

A motivação pode ser entendida como aquilo que move a pessoa, que a coloca em ação ou a faz mudar de rumo (BZUNECK, 2001). Trata-se de um processo psicológico que sustenta e canaliza a atividade em direção a objetivos específicos e, sem ela, não há ensino nem aprendizagem efetiva (MENEZES, 2012).

No contexto escolar, é importante reconhecer a existência de dois tipos principais de motivação. A motivação intrínseca refere-se ao interesse genuíno e à realização de uma atividade pelo prazer que ela proporciona, pela satisfação em superar desafios e pela oportunidade de desenvolver capacidades (BUROCHOVITCH; BZUNECK, 2001). Já a motivação extrínseca está ligada a recompensas externas, como reconhecimento social, notas ou prêmios (MORAES; VARELA, 2007). Embora muitas vezes predomine no ambiente escolar, a motivação extrínseca pode ser uma ponte para alcançar a motivação intrínseca, levando o estudante a se engajar e a descobrir satisfação em sua própria aprendizagem.

A prática pedagógica tem um papel central nesse processo. Segundo Boruchovitch et al., (2013) o professor, quando planeja aulas contextualizadas, diversificadas e inovadoras, atua como agente motivador, despertando o interesse dos estudantes. A autora também constata em sua pesquisa que práticas descontextualizadas e repetitivas podem gerar desmotivação. Assim, a crença do professor na sua capacidade de fazer diferença e o esforço em promover um ambiente afável, de respeito e integração, tornam-se determinantes para manter os alunos engajados.

O projeto do álbum se insere justamente nesse esforço de motivar os alunos por meio de uma proposta inovadora e afetiva. O sistema de figurinhas funcionou como estratégia de feedback atribucional, valorizando o esforço e as atitudes positivas, ou seja, precisava se esforçar para

que tivesse êxito. Cada figurinha recebida representava um reconhecimento concreto de que a presença, a participação e o empenho tinham valor. Esse tipo de feedback foi essencial para que os alunos passassem a ver sentido nas pequenas ações do cotidiano escolar.

Além disso, a diversidade de critérios para a conquista das figurinhas permitiu contemplar diferentes perfis motivacionais: desde os que se engajam mais em tarefas acadêmicas até os que se destacam em atividades extracurriculares ou em atitudes de colaboração. Assim, o álbum promoveu tanto a motivação extrínseca, ao oferecer recompensas visíveis e desejadas, quanto a motivação intrínseca, ao estimular o orgulho pessoal, o pertencimento e a valorização da própria trajetória.

O projeto foi realizado nos meses de julho e agosto, período em que os alunos do 3ª série enfrentam desafios típicos do encerramento do ciclo, como a proximidade do Enem, vestibulares e a natural desmotivação para manter a frequência regular. Para compreender o impacto do álbum de figurinhas nesse contexto, foram utilizados registros oficiais da frequência escolar e aplicado um questionário via google forms (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSemUCMDf8OX-Sc8rt1u2fp5BdAE_1NhWQ9PL4jgBc0U4OX73A/viewform?usp=header) respondido por 68

estudantes, além da análise qualitativa das falas coletadas.

A comparação entre o 1º e o 2º trimestre mostra que a frequência dos alunos se manteve estável, sem as quedas acentuadas que geralmente ocorrem nesse período. Em algumas turmas houve até pequena melhora, o que pode ser associado ao envolvimento dos alunos com o álbum, já que, segundo suas próprias respostas, ele funcionou como incentivo para permanecer na escola. Essa estabilidade é significativa, considerando que o segundo trimestre costuma registrar maior evasão simbólica e real.

Os dados do questionário reforçam esse cenário. Quando perguntados se o álbum deixou as aulas e a vida escolar mais interessantes, 95,52% dos alunos responderam de forma positiva, sendo 43,28% afirmando que “sim, muito mais” e 52,24% “sim, um pouco”. Sobre a motivação para frequentar a escola, 82,09% relataram que o álbum influenciou diretamente sua presença, e quase 73% afirmaram ter deixado de faltar pelo menos uma vez por causa da expectativa de receber figurinhas. Esses números revelam que o projeto não apenas manteve a frequência, mas também foi capaz de modificar comportamentos concretos.

No campo da motivação acadêmica, os efeitos também se mostraram expressivos. Mais de 65% dos alunos reconheceram que o álbum influenciou sua participação nas aulas e realização das atividades. Em suas falas, muitos relataram que passaram a se dedicar mais

para conquistar figurinhas: “Agora eu faço as tarefas para conseguir completar o álbum”; “Sim, instiga a fazer os deveres para ganhar figurinhas”; “Sim, agora eu até choro quando tiro nota baixa ou falto”. Esse tipo de depoimento mostra como a gamificação funcionou como estratégia de feedback atribucional, valorizando o esforço e a constância.

A dimensão afetiva também se destacou. Ao receber figurinhas, os alunos disseram sentir-se felizes, orgulhosos e realizados. Para muitos, completar o álbum significou não apenas colecionar imagens, mas registrar memórias e conquistas. Entre as falas mais marcantes estão: “Esse álbum veio para me animar, fazer eu me dedicar mais e impulsionar o foco nos estudos de forma divertida”; “Uma lembrança que nunca vou esquecer”; “Foi uma grande homenagem e carinho da professora”; “Representa para mim um sentimento de nostalgia, sabendo que lá na frente irei olhar para o álbum e lembrar do 3º ano”.

O álbum também se mostrou espaço de socialização. Trinta e três alunos relataram ter trocado figurinhas entre si, descrevendo a experiência como positiva, divertida e até integradora em turmas que antes eram divididas. As trocas reforçaram vínculos e criaram momentos de interação que ultrapassaram a rotina tradicional da sala de aula.

Por fim, o questionário revelou o quanto os alunos se apropriaram do projeto, sugerindo melhorias criativas, como incluir páginas temáticas, fotos dos professores, assinaturas da turma e até a realização do álbum mais cedo no ano para prolongar a experiência. Esse envolvimento mostra não apenas satisfação, mas também desejo de continuidade e aperfeiçoamento.

Assim, a análise conjunta dos registros de frequência e das respostas dos estudantes demonstra que o álbum de figurinhas exerceu impacto real sobre a motivação, a frequência e o esforço escolar. A prática ajudou a transformar ações simples, não faltar, participar, cumprir atividades em conquistas valorizadas e reconhecidas, fortalecendo a permanência e o vínculo dos alunos justamente no momento mais crítico de sua trajetória educacional.

O projeto do álbum de figurinhas nasceu da intenção de oferecer uma estratégia inovadora e afetiva para enfrentar os desafios de frequência, motivação e engajamento dos estudantes da 3ª série. Desde o início, a expectativa era que a ludicidade e o valor simbólico do álbum pudessem transformar pequenas atitudes do cotidiano em conquistas reconhecidas e valorizadas, fortalecendo o vínculo dos alunos com a escola em um momento de transição e despedida.

Os resultados observados confirmaram essas expectativas. O acompanhamento da frequência mostrou que, diferentemente do padrão esperado para o período, não houve

queda significativa no comparecimento dos estudantes, sugerindo que o álbum funcionou como um fator estabilizador. O questionário aplicado, respondido por 68 alunos, revelou impactos ainda mais claros: quase 96% afirmaram que o projeto deixou a vida escolar mais interessante; mais de 82% relataram aumento na frequência por conta das figurinhas; e cerca de 73% admitiram ter deixado de faltar pelo menos uma vez em função do desejo de conquistar novas figurinhas. Esses dados foram reforçados por falas espontâneas dos alunos, que expressaram sentimentos de alegria, orgulho, nostalgia e reconhecimento ao trabalho docente, além de sugerirem formas criativas de aprimorar o projeto.

A análise permite afirmar que os objetivos foram plenamente alcançados: o álbum aumentou a motivação, favoreceu a participação em sala e gerou um registro afetivo que os estudantes levarão como memória de seu último ano na educação básica. Mais do que uma prática pontual, a experiência demonstrou potencial de continuidade e replicabilidade. Com ajustes de escala e custos, a iniciativa pode ser adaptada a outras turmas e escolas, sempre respeitando a realidade local e os diferentes perfis motivacionais dos alunos.

Assim, esse projeto mostrou que práticas pedagógicas criativas, baseadas em gamificação e reconhecimento simbólico, podem transformar o ambiente escolar, reforçando que a aprendizagem e a motivação caminham lado a lado quando os estudantes se sentem valorizados, lembrados e protagonistas de sua própria história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. (org.). A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

BORUCHOVITCH, Evely et al. Motivação do aluno para aprender: fatores inibidores segundo gestores e coordenadores pedagógicos. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v. 15, n. 3, p. 425-442, 2013.

BZUNECK, J. A. As crenças de autoeficácia dos professores. In: SISTO, F. F.; OLIVEIRA, G. de; FINI, L. D. T. (org.). Leituras de psicologia para formação de professores. Petrópolis: Vozes, 2000.

CALAFANGE, Selene. Dislexia e maltrato infantil. Recife, maio 2001. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com>

. Acesso em: 2 set. 2025.

DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 2011, Tampere. New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

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

MENEZES, Natércia do Céu Andrade Pesqueira. Motivação de alunos com e sem utilização das TIC em sala de aula. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Portucalense, Porto, 2012.

MORAES, Carolina Roberta; VARELA, Simone. Motivação do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem. Revista Eletrônica de Educação, São Carlos, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2007.

ANEXOS

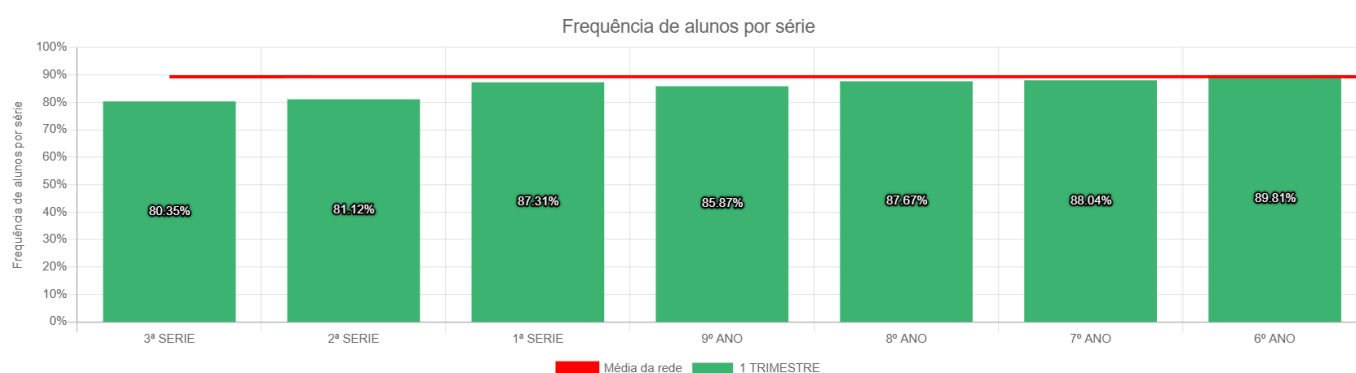


Figura 1 Gráfico demonstrando os resultados de frequência da escola em relação a rede estadual.

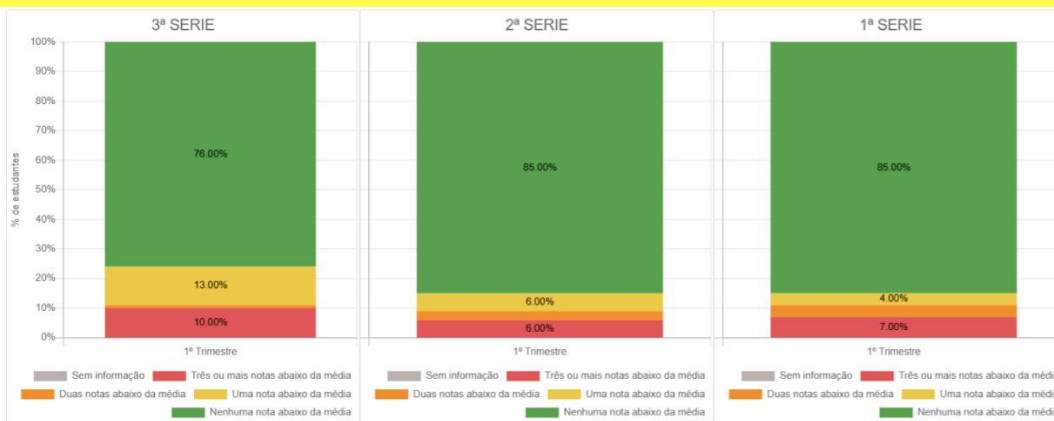


Figura 2 Gráfico demonstrando a % de estudantes por quantidade de notas abaixo da média dos alunos do ensino médio da escola.

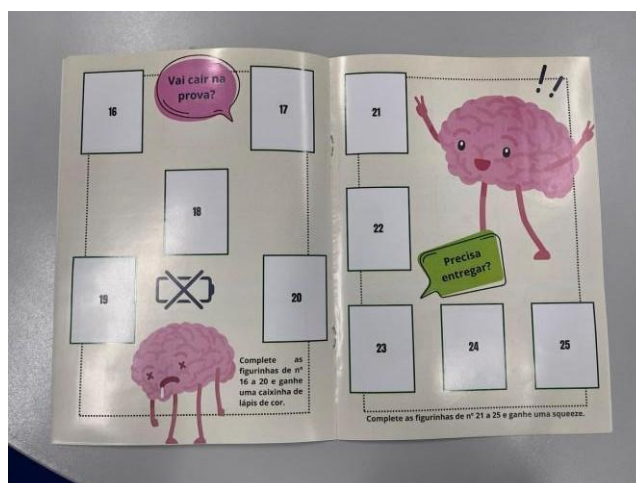
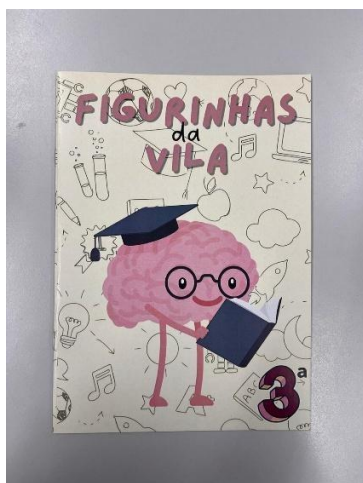


Figura 3 Vista externa e interna do álbum.

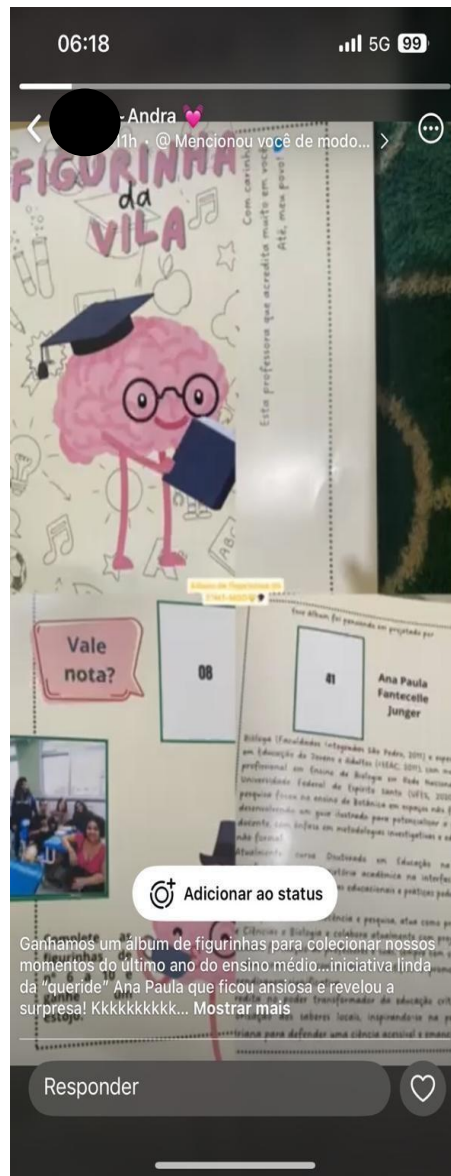


Figura 4 Postagem de uma aluna sobre o álbum.



Figura 5 Alunos segurando seus álbuns.

