




# Estratégias tecnológicas no ensino superior sobre a Plataforma Lattes: relato de experiência

*Technological strategies in higher education regarding the Lattes Platform: an experience report*

Raquel da Silva<sup>1</sup> , George Alberto da Silva Dias<sup>2</sup> , Yasmin Roque Sousa<sup>1</sup> 

**Resumo Objetivo:** Descrever a experiência de desenvolvimento e aplicação de duas tecnologias gamificadas voltadas para o ensino e aprendizagem dos principais conceitos e seções do Currículo Lattes para acadêmicos do ensino superior. **Método:** Trata-se de um estudo descritivo e qualitativo, do tipo relato de experiência. A vivência deu-se durante o processo criativo, organizacional e implementação de duas tecnologias educativas no segundo semestre de 2024. **Resultados:** Foram desenvolvidos materiais e instrumentos inteiramente originais com o objetivo de facilitar à mediação do aprendizado, nomeados: “Trilha Desbravando o Mundo do Currículo Lattes” e “Bingo do Currículo Lattes”. As tecnologias foram aplicadas em momentos distintos, com ligas acadêmicas diferentes e metodologias adaptadas a cada público. A Trilha, constituiu-se como instrumento similar a um jogo de tabuleiro com mecanismo de avançar casas e foi desenvolvida da seguinte forma: os alunos foram organizados em quatro grupos, e cada grupo, em sua vez, lançava o dado para avançar no percurso do jogo. O Bingo, apresenta o mecanismo tradicional, consistindo em uma cartela com espaços para serem marcados de acordo com a chamada do moderador. No decorrer dessa atividade, foi entregue a cada aluno uma cartela individual, sendo que uma delas era premiada. **Conclusão:** A utilização da gamificação representa uma estratégia pedagógica potente, capaz de tornar o estudante protagonista do processo de aprendizagem e de aproximar os conceitos teóricos e práticos em um contexto de ensino superior cada vez mais dinâmico.

**Descritores:** gamificação; tecnologia educacional; currículo.

**Summary Purpose:** To describe the experience of developing and applying two gamified technologies aimed at teaching and learning the main concepts and sections of the Lattes Curriculum for higher education students. **Method:** This is a descriptive and qualitative study, of the experience report type. The experience took place during the creative, organizational, and implementation process of two educational technologies in the second semester of 2024. **Results:** Entirely original materials and instruments were developed to facilitate learning mediation, named: “Exploring the World of the Lattes Curriculum Trail” and “Lattes Curriculum Bingo”. The technologies were applied at different times, with different academic leagues and methodologies adapted to each audience. The Trail was an instrument like a board game with a mechanism for advancing spaces and was developed as follows: students were organized into four groups, and each group, in turn, rolled the die to advance along the game path. Bingo presents the traditional mechanism, consisting of a card with spaces to be marked according to the moderator’s call. During this activity, each student was given an individual card, one of which was a winning card. **Conclusion:** The use of gamification represents a powerful pedagogical strategy, capable of making the student the protagonist of the learning process and bridging theoretical and practical concepts in an increasingly dynamic higher education context.

**Keywords:** gamification; educational technology; curriculum.

<sup>1</sup>Universidade do Estado do Pará (UEPA), Tucuruí, PA, Brasil.

<sup>2</sup>Universidade do Estado do Pará (UEPA), Belém, PA, Brasil.

Fonte de financiamento: Nenhuma.

Conflitos de interesse: Os autores declaram não haver conflitos de interesse.

Recebido: 11/28/2025

Aceito: 12/12/2025

Trabalho realizado na Universidade do Estado do Pará (UEPA), Tucuruí, PA, Brasil.

## INTRODUÇÃO

A Plataforma Lattes é compreendida como um conjunto integrado de sistemas de informação e bases de dados voltados ao gerenciamento das atividades de Ciência, Tecnologia e Inovação no âmbito do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Nesse contexto, o Currículo Lattes constitui um dos principais componentes da plataforma, configurando-se como uma base de dados de currículos acadêmicos em um ambiente interdisciplinar. Esse instrumento registrou a trajetória pregressa e atual dos pesquisadores brasileiros, abrangendo desde informações pessoais até sua formação, produção científica, atuação profissional e atividades de extensão<sup>1</sup>.

Atualmente, o Currículo Lattes se consolidou como uma referência nacional na comprovação da formação, produção e capacitação de pesquisadores no Brasil. Por sua gestão estar vinculada a um órgão público de reconhecida credibilidade, a plataforma representa uma fonte oficial e confiável de informações para instituições acadêmicas e agências de fomento. Seu uso é indispensável para pesquisadores que desejam participar de processos seletivos, editais e solicitações de financiamento. Na versão atual<sup>2</sup>, a Plataforma Lattes funciona em ambiente virtual e é disponibilizada gratuitamente, permitindo que qualquer pessoa física realize seu cadastro e registre seu currículo por meio de um navegador de internet<sup>3</sup>.

Apesar de sua ampla difusão e relevância, muitos acadêmicos do ensino superior ainda enfrentam dificuldades quanto à compreensão da estrutura do Currículo Lattes e à forma adequada de preenchimento de suas informações acadêmicas e profissionais<sup>4</sup>. Visto que para a formação de tais expertises são necessárias instruções prévias, a adoção de metodologias de ensino que favoreçam o esclarecimento estrutural e preenchimento correto do Currículo Lattes apresentam-se como estratégias para o enfrentamento das dificuldades supracitadas.

Metodologias ativas apresentam-se como um conjunto de métodos que promovem o ensino crítico e problematizador, ou seja, integram os saberes teóricos e práticos fomentando uma reflexão da realidade. Nessas estratégias de aprendizado, a autonomia é um item valorizado pois o protagonismo está no acadêmico, que se torna o principal sujeito responsável pela construção de seu saber e não no professor, que atua somente como mediador do processo de ensino aprendizagem<sup>5</sup>. Logo, o uso de metodologias ativas de ensino surge como uma estratégia eficaz para tornar o processo de aprendizagem dinâmico, participativo e significativo<sup>5</sup>.

A gamificação consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos de aprendizagem, e destaca-se como uma metodologia inovadora capaz de promover engajamento, motivação e protagonismo estudantil. Quando bem planejada, essa abordagem transforma o aprendizado em uma experiência envolvente e prazerosa, estimulando o acadêmico a participar ativamente da construção do próprio conhecimento. Essa metodologia tem sido amplamente explorada em diferentes contextos educacionais, especialmente em áreas que exigem o desenvolvimento de competências práticas, pensamento crítico e resolução de problemas<sup>6</sup>.

Dessa forma, o presente relato de experiência tem como objetivo descrever o desenvolvimento e a aplicação de duas tecnologias gamificadas voltadas ao ensino e aprendizagem sobre a Plataforma Lattes entre acadêmicos do ensino superior.

## MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência. A vivência refere-se ao processo de criação, organização e implementação de duas tecnologias educativas aplicadas em oficinas voltadas ao uso do Currículo Lattes, realizadas por ligas acadêmicas vinculadas a instituições de ensino superior no município de Tucuruí (PA), no segundo semestre de 2024.

A experiência estruturou-se em três etapas principais, com o objetivo de assegurar a clareza, a execução sistemática bem-sucedida e replicabilidade metodológica, as quais são:

1. Revisão da literatura;
2. Construção das tecnologias educativas gamificadas; e
3. Aplicação prática das tecnologias junto aos acadêmicos.

O detalhamento dessas etapas é apresentado na seção de descrição da experiência.

## DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

### Primeira etapa: revisão da literatura

A revisão da literatura constituiu uma etapa essencial e invariável na elaboração de textos científicos de diferentes gêneros, pois estabelece a base teórica e a linha de raciocínio que orientam o pesquisador<sup>7</sup>. Nesse sentido, teve como finalidade embasar teoricamente as abordagens adotadas, explorando estudos sobre metodologias ativas, tecnologias educacionais e processos de aprendizagem, além de mapear a produção científica existente acerca da Plataforma Lattes.

O levantamento bibliográfico foi realizado por meio de consultas às principais bases de dados científicas, entre elas a *Scientific Electronic Library Online (SciELO)*, a *Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS)*, a *Medical Literature Analysis and Retrieval System Online (MEDLINE)* e a PubMed, assegurando amplitude, atualidade e relevância das informações selecionadas.

### Segunda etapa: construção das tecnologias

Foram desenvolvidos materiais e instrumentos completamente originais com o objetivo de facilitar a mediação do aprendizado, denominados “Trilha Desbravando o Mundo do Currículo Lattes” e “Bingo do Currículo Lattes”. Essas ferramentas utilizaram a gamificação, uma abordagem que se baseia na essência dos jogos, uma vez que estes, fundamentalmente, ativam o sistema de dopamina no cérebro ao estimular os indivíduos, por meio de desafios, feedbacks e reforços, a resolver problemas<sup>8</sup>.

### “Trilha do Currículo Lattes”

“A Trilha Desbravando o Mundo do Currículo Lattes” (Figura 1) foi concebida com o objetivo central de auxiliar os acadêmicos na compreensão e no preenchimento da Plataforma Lattes. A trilha foi criada de forma original na plataforma Canva®, e é composta por 45 casas, incluindo espaços com ações específicas, como “retroceda duas casas se não possuir nenhuma atividade de extensão registrada no currículo”.

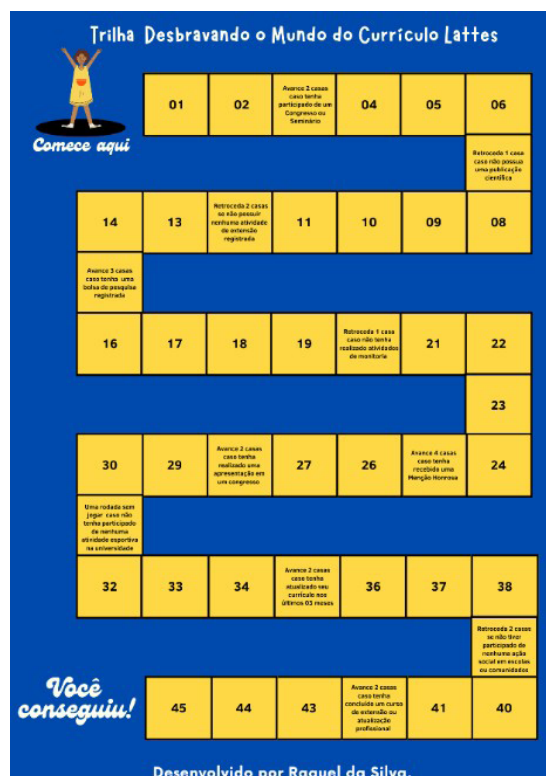


Figura 1. Trilha Desbravando o Mundo do Currículo Lattes.

### “Bingo do Currículo Lattes”

O “Bingo do Currículo Lattes” (Figura 2) foi desenvolvido como recurso lúdico, focando na revisão e fixação das seções mais frequentes do Lattes, como Dados Gerais, Formação, Produções, Eventos e Projetos. As cartelas foram elaboradas no Canva®, contendo termos e categorias da plataforma, apresentando um design visualmente claro e padronizado.



Figura 2. Bingo do Currículo Lattes.

### Terceira etapa: aplicação das tecnologias

Consistiu na ocasião em que os participantes interagiram com as tecnologias, possibilitando a coleta de informações e observações sobre o engajamento, compreensão e organização dos dados solicitados na plataforma. As tecnologias foram aplicadas em momentos distintos, com ligas acadêmicas diferentes e metodologias adaptadas a cada público:

### Aplicação da “Trilha Desbravando o Mundo do Currículo Lattes”

A aula teve início com uma apresentação expositiva conduzida pela palestrante, na qual foram abordadas as principais seções do Currículo Lattes (Figura 3). Essa etapa teórica permitiu contextualizar os alunos sobre a importância da plataforma e fornecer orientações essenciais para o correto preenchimento de seus currículos.



**Figura 3.** Apresentação da Trilha do Currículo Lattes.

Em seguida, foi aplicada a “Trilha do Currículo Lattes” (Figura 4), que consistiu em um instrumento similar a um jogo de tabuleiro com mecanismo de avançar casas com peões. A aplicação desenvolveu-se da seguinte forma: os alunos foram organizados em quatro grupos, e cada grupo, em sua vez, lançava o dado para avançar no percurso do jogo. Entretanto, antes de mover a peça, o grupo precisava responder



**Figura 4.** Implementação da Trilha do Currículo Lattes.

corretamente a uma questão relacionada ao preenchimento da Plataforma Lattes. As perguntas abordavam aspectos específicos da plataforma, como, por exemplo: “Em qual seção devem ser registradas as premiações?” ou “Em qual seção é inserida a participação em ligas acadêmicas?”.

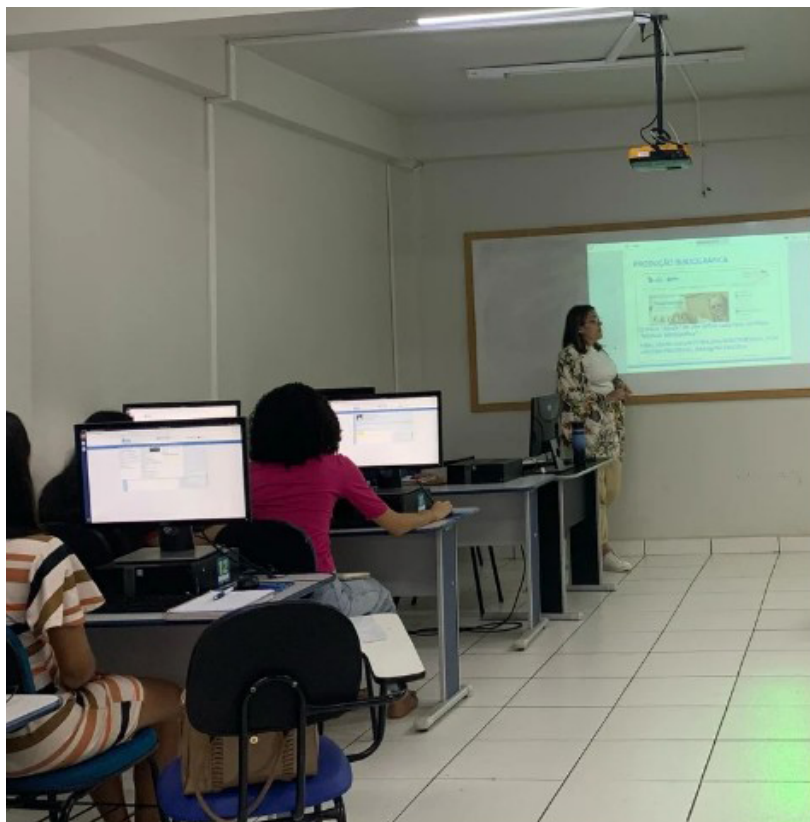
Os grupos que respondiam corretamente às perguntas avançavam as casas correspondentes no tabuleiro. Ao final da atividade, o grupo que acumulou o maior número de acertos foi declarado vencedor do jogo.

### Aplicação do “Bingo do Currículo Lattes”

Nesse momento, a metodologia iniciou-se do mesmo modo, com uma exposição dialogada, apresentando a estrutura do Currículo Lattes e destacando a relevância de cada seção. Na sequência, os alunos participaram de uma dinâmica no Kahoot®, respondendo a perguntas sobre conceitos, seções e palavras-chave do Lattes, o que estimulou a interação, o engajamento e a revisão do conteúdo de forma interativa.

Após essa etapa, foi aplicado o “Bingo do Currículo Lattes”, apresenta o mecanismo de bingo tradicional, consistindo em uma cartela com espaços para serem marcados de acordo com a chamada do moderador. No decorrer dessa atividade, foi entregue a cada aluno uma cartela individual, sendo que uma delas era premiada. As cartelas continham todas as seções principais do Currículo Lattes: dados gerais, formação, atuação, projetos, produções, patentes e registros, inovação, educação e popularização de ciência & tecnologia, eventos, orientações, bancas e citações.

A palestrante responsável pela aula conduzia a dinâmica mencionando cada uma dessas seções, enquanto os alunos marcavam os respectivos campos em suas cartelas (Figura 5). A cada item citado, era solicitado que os participantes explicassem brevemente o que poderia ser inserido em cada seção. A atividade prosseguiu dessa forma até que se identificou o primeiro aluno a completar a cartela, sendo este declarado o vencedor do bingo.



**Figura 5.** Apresentação e implementação do Bingo do Currículo Lattes.

No decorrer todo o processo, os registros das experiências e observações foram sistematizados, de modo a permitir uma análise descritiva dos resultados, destacando os desafios enfrentados, as estratégias adotadas e os impactos observados na aprendizagem dos participantes.

## IMPACTOS

As estratégias de ensino aprendizagem por gamificação utilizadas neste estudo propuseram-se a desenvolver um aprendizado dinâmico e significativo sobre a estrutura e funcionamento da Plataforma Lattes. Não somente isso, mas incentivou os acadêmicos a organizarem os registros das atividades desenvolvidas por eles e iniciarem a construção de um perfil profissional consistente desde os primeiros anos da graduação. Os resultados da experiência mostraram-se favoráveis quanto a participação, e, aprendizagem e compreensão dos elementos da Plataforma Lattes.

Na “Trilha do Currículo Lattes”, a dinâmica estimulou o raciocínio rápido, a colaboração em grupo e a consolidação da temática por meio da ludicidade. Observou-se que os acadêmicos demonstraram maior confiança ao utilizar a Plataforma Lattes, identificando suas divisões e reconhecendo a importância do preenchimento adequado das informações acadêmicas. Já no “Bingo Acadêmico Lattes”, a proposta lúdica gerou animação e troca entre os grupos, convertendo um tema técnico em uma vivência prazerosa e de aprendizado compartilhado.

A integração de recursos visuais com metodologias ativas fundamentadas em jogos demonstrou-se eficaz para promover uma aprendizagem significativa, além de estimular o pensamento crítico e a autonomia estudantil. Tais práticas alinham-se às evidências de autores que enfatizam o potencial da gamificação e das tecnologias digitais como mecanismos que potencializam o engajamento e a fixação do conhecimento<sup>9</sup>.

Achados na literatura científica<sup>10,11</sup> corroboram com esses achados, evidenciando que a gamificação estimula a motivação intrínseca dos discentes e amplia a sua participação em atividades acadêmicas. Os autores ainda afirmam que ambientes gamificados favorecem uma maior interação, sendo uma ferramenta relevante no que tange o desenvolvimento de competências como criatividade, autonomia e raciocínio crítico.

Ainda nesse sentido, estudo aponta<sup>12</sup> que ao ativar outras habilidades do aluno dentro do ambiente de sala de aula, é possível aproximar o aluno e sua capacidade de fixação dos conteúdos científicos, para além disso ressalta que o ensino como lazer se mostra como uma estratégia para mitigar as dificuldades presentes nas práticas educacionais. Nesse contexto, as experiências com a “Trilha e o Bingo do Currículo Lattes” revelaram-se eficazes na ampliação de competências cognitivas e sociais, promovendo a interação, o aprendizado conjunto e o entendimento referente a importância de uma trajetória acadêmica bem estruturada.

## CONCLUSÃO

O desenvolvimento da “Trilha do Currículo Lattes” e “Bingo do Currículo Lattes” revelou que a combinação de metodologias ativas aliadas a recursos tecnológicos é uma estratégia potencializadora no ensino de temas tradicionalmente considerados técnicos e administrativos, como o preenchimento e a compreensão da Plataforma Lattes. Os dois jogos desenvolvidos e aplicados, demonstraram que estratégias pedagógicas organizadas, são capazes de promover engajamento, interação significativa e aprendizagem sólida entre os acadêmicos.

Além de facilitar a compreensão da plataforma Lattes, a gamificação estimulou a criatividade, trabalho em equipe, comunicação eficaz e protagonismo discente, pilares indispensáveis para a formação de profissionais críticos e autônomos. Assim, tais experiências emergem como práticas pedagógicas inovadoras e replicáveis, com potencial de aplicação em diversas áreas do conhecimento e cenários do ensino superior.

Portanto, a adoção de metodologias inovadoras, como as apresentadas, não se limita apenas ao domínio de ferramentas acadêmicas específicas, mas também enriquece a formação integral do estudante, aproximando teoria e prática e consolidando competências fundamentais para a atuação profissional em um contexto contemporâneo cada vez mais exigente e dinâmico.

## REFERÊNCIAS

1. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Plataforma Lattes. Sobre a plataforma Lattes [Internet]. [acessado em 06 out. 2025]. Disponível em: <https://lattes.cnpq.br/>
2. Brasil. Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Plataforma Lattes. A maior base de dados da ciência brasileira [Internet]. 2023 [acessado em 07 out. 2025]. Disponível em: <https://www.gov.br/cnpq/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/plataforma-lattes>
3. Oliveira DT, Rocha LO, Silva PN. Recuperação de informação no Currículo Lattes: proposição de requisitos aplicando técnicas de filtragem para recuperação da produção acadêmica. *Ciência da Informação em Revista*. 2023;10(1/3):1-19.
4. Estácio LSS. A importância do Currículo Lattes como ferramenta que representa a ciência, tecnologia e inovação no país. *Revista ACB*. 2017;22(2):300-11.
5. Cunha MBD, Omachi NA, Ritter OMS, Nascimento JE, Marques GQ, Lima FO. Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. *Educ Rev*. 2024;40:e39442. <https://doi.org/10.1590/0102-469839442>
6. Silva FF, Maciel ACFQ, Siqueira RRA, Souza VGM, Oliveira RF, Silva WF. Produção de material didático e experiências de gamificação no ensino superior. *Expressa Extensão*. 2024;29(2):30-44. <https://doi.org/10.15210/ee.v30i2.26304>
7. Dorsa AC. O papel da revisão da literatura na escrita de artigos científicos. *Interações (Campo Grande)*. 2020;21(4):681-3. <https://doi.org/10.20435/inter.v21i4.3203>
8. Martins LC, Sanches JR. Gamificação: uso de mecânicas de jogos em contextos alheios ao lazer. *Lícere*. 2023;26(2). <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2023.47250.247>
9. Oliveira FSG, Melo YA, Rodriguez MVRY. Motivação: um desafio na aplicação das metodologias ativas no ensino superior. *Avaliação (Campinas)*. 2023;28:e023004. <https://doi.org/10.1590/S1414-40772023000100004>
10. Song YL, Foo LH, Ong MAM. Exploring gamified learning for inculcating patient safety concepts in dentistry: A mixed-methods study. *Eur J Dent Educ*. 2023;27(3):662-78. <https://doi.org/10.1111/eje.12853>
11. Aguiar JJB. Inteligência artificial e tecnologias digitais na educação: oportunidades e desafios. *Open Minds International Journal*. 2023;4(2):183-8. <https://doi.org/10.47180/omij.v4i2.215>
12. Schneider LL, Becker-Rit AB. Gamificação como estratégia de aprendizagem no ensino de química orgânica. *Acta Sci (Canoas)*. 2024;26(1):300-33.

---

### Autor correspondente

Raquel da Silva  
Universidade do Estado do Pará  
Rua Quatro, 20, Bairro Santa Mônica  
CEP 68455-210, Tucuruí, PA, Brasil.  
E-mail: [raquel.silva@uepa.br](mailto:raquel.silva@uepa.br)

### Informação sobre os autores

RS é mestranda do Programa de Pós-graduação em Pesquisa e Cirurgia Experimental da Universidade do Estado do Pará.  
GASD é pós-doutor em Doenças Tropicais pelo Núcleo de Medicina Tropical da Universidade Federal do Pará.  
YRS é graduanda em Enfermagem na Universidade do Estado do Pará.

### Contribuição dos autores

RS: administração do projeto, conceituação, curadoria de dados, escrita – primeira redação, obtenção de financiamento, recursos, software. GASD: análise formal, investigação, metodologia, supervisão. YRS: escrita – revisão e edição, validação e visualização.

---

Todos os autores leram e aprovaram a versão final submetida ao Para Research Medical Journal.