



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO  
AMAZONAS  
CAMPUS MANAUS CENTRO  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E  
TECNOLÓGICA**

**ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA**

**GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO  
DE ERA DIGITAL**

MANAUS-AM  
2023

**ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA**

**GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO  
DE ERA DIGITAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Campus Manaus Centro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Orientador(a): Profa. Dra. M<sup>a</sup> Francisca Morais de Lima

MANAUS-AM  
2023

**Biblioteca Campus Manaus Centro**

---

S586g Silva, Andréia Gonçalves da.  
Gamificação na EPT: uma prática pedagógica em tempo de era digital /  
Andréia Gonçalves da Silva. – Manaus, 2023.  
93 p. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). –  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas,  
*Campus* Manaus Centro, 2023.  
Orientadora: Profa. Dra. Maria Francisca Morais de Lima.

1. Prática docente. 2. Gamificação. 3. Era digital. 4. Aprendizagem. I.  
Lima, Maria Francisca Morais de. (Orient.) II. Instituto Federal de  
Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 378.013



Ministério da Educação  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas  
Campus Manaus Centro  
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica



**ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA**

## **GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO DE ERA DIGITAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre/Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Aprovado em 28 de abril de 2023.

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

Prof. Dra. Maria Francisca Morais de Lima – Orientador(a)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas

Prof. Dr. José Cavalcante Lacerda Júnior  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas

Profa. Dr. José Augusto de Melo Neto  
Centro de Educação Tecnológica do Amazonas



Ministério da Educação  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas  
Campus Manaus Centro  
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação  
Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica



**ANDRÉIA GONÇALVES DA SILVA**

## **GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO DE ERA DIGITAL**

Produto Educacional Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre/Mestra em Educação Profissional e Tecnológica.

Validado em 28 de abril de 2023.

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

Prof. Dra. Maria Francisca Morais de Lima – Orientador(a)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas

Prof. Dr. José Cavalcante Lacerda Júnior  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas

Prof. Dr. José Augusto de Melo Neto  
Centro de Educação Tecnológica do Amazonas

Dedico este trabalho aos meus filhos Bernardo e Benício, ao meu esposo Raphael Brito, aos meus pais Jorge e Graciete, as minhas irmãs Any e Amanda e aos meus sobrinhos Lara e Romeo, por todo amor, união, companheirismo e compreensão que existe entre nós.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por me proporcionar sabedoria e determinação para buscar meus objetivos e não fazer com que eu desistisse deles.

Agradeço aos meus filhos Bernardo e Benício por tão cedo, ao seu modo, compreenderem a importância desse momento para mim, por compreenderem muitas vezes a minha necessária ausência.

Agradeço ao meu esposo Raphael pela compreensão das incansáveis noites sozinho e pela preocupação por me ver amanhecer o dia e ter que ir trabalhar. Obrigada pelo incentivo e pela nossa parceria de vida!

Agradeço a minha maior rede apoio, minha mãe Graciete, meu pai Jorge e minhas irmãs Amanda e Any que na minha ausência foram a presença, a companhia dos meus filhos, que fizeram essa jornada mais leve e mais possível.

Agradeço à minha orientadora Profa. Dra. Maria Francisca Morais de Lima pelo incentivo e parceria durante toda essa jornada e que muitas vezes foi o meu resgate para a continuidade nesse processo. Obrigada por tanta generosidade!

Agradeço aos colegas de trabalho por compartilharem comigo um pouco dessa trajetória e por me proporcionarem muitas risadas enquanto o cansaço fazia morada em mim.

Agradeço aos professores, coordenadores e a todos os colegas de turma por compartilharem tantas experiências, aprendizados, conquistas, angústias e aflições.

Agradeço a todos os envolvidos diretamente na participação dessa pesquisa, gerentes, supervisores e professores do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - SENAC/AM, pois, sem a participação de vocês não seria possível a contribuição deste trabalho.

Por fim, agradeço a mim! Hoje consigo agradecer a minha perseverança, a minha persistência e a minha força de vontade para a realização dessa conquista. O meu querer, o meu desejo, a minha determinação por esse sonho foi maior que o meu cansaço. Eu consegui!!!

Sigo muito grata pela oportunidade a mim concedida e por todas as pessoas que direta e indiretamente fizeram parte dessa jornada.

O meu muito obrigada!

“Se você pode fazer algo mais divertido, e inclui técnicas de jogos, você pode conseguir que as pessoas executem ações que normalmente elas não executariam.”  
(Zichermann)



## RESUMO

Com base nos documentos da EPT, essa pesquisa situa-se na Linha 1: Práticas Educativas em EPT, e no macroprojeto 1: Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT e teve por objetivo investigar a gamificação e suas contribuições dentro da prática docente a partir da Educação Profissional e Tecnológica -EPT em tempo de Era Digital com destaque para a desigualdade digital apresentada com maior evidência pelo Ensino Remoto Emergencial (ERE) no período da pandemia ocasionada pelo SARS-CoV-2 (Covid-19). Tal contexto, vivenciado nesse período com mais intensidade nos instigou a pensar no processo de ensino e aprendizagem e as formas usuais e contemporâneas de lecionar. Diante desse cenário, exploramos a prática docente perante esta realidade mutável que a aceleração digital trouxe para a comunidade educacional e ainda pouco explorada na EPT conforme apresentado pelo estudo. Para o desenvolvimento desta pesquisa contamos com a participação de 9 docentes da EPT que atuam com jovens de 14 a 24 anos que fazem parte do programa de aprendizagem do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - Unidade Manaus - SENAC. Para este estudo utilizamos uma pesquisa de natureza aplicada, com abordagem qualitativa. Para coleta de dados utilizamos pesquisa bibliográfica, documental e formulário. Os formulários foram aplicados para identificar: as tecnologias digitais de informação e comunicação - TDICs no contexto educacional dos docentes, os recursos digitais e tecnológicos utilizados por eles com mais frequência, as estratégias didáticas digitais e analógicas utilizadas pelos professores, os elementos de jogos que os professores utilizam na sua prática pedagógica e se fazem uso destes, os desafios e dificuldades da prática docente na era digital e o seu papel na formação humana integral do aluno e na sua formação para o trabalho tendo o trabalho como princípio educativo. A partir dos resultados obtidos com a pesquisa foi elaborado um e-book que funciona como um guia para as práticas educativas gamificadas que possibilita o entendimento do docente acerca do seu funcionamento para além das mídias digitais, pois, de acordo com os resultados da pesquisa os docentes não fazem o uso correto dessa prática, usam de maneira equivocada ou ainda não utilizam dessa metodologia na sua prática docente.

**Palavras-Chave:** Prática Docente. Gamificação. Era Digital. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

Based on EPT documents, this research is located in Line 1: Educational Practices in EPT, and in macroproject 1: Methodological proposals and didactic resources in formal and non-formal teaching spaces in EPT and aimed to investigate the gamification within the teaching practice from the Professional and Technological Education - EPT in time of the Digital Era, highlighting the digital inequality presented with greater evidence by the Emergency Remote Teaching (ERE) in the period of the pandemic caused by the SARS-CoV-2 (Covid-19). Such context, experienced in this period with more intensity, instigated us to think about the teaching and learning process and the usual and contemporary ways of teaching. Given this scenario, we explore teaching practice in the face of this changing reality that digital acceleration has brought to the educational community and is still little explored in EPT, as presented by the study. For the development of this research, we had the participation of 9 teachers from the EPT who work with young people aged 14 to 24 who are part of the learning program of the National Service of Commercial Learning - Manaus Unit - SENAC. For this study, we used research of an applied nature, with a qualitative approach. For data collection we used bibliographical and documentary research and forms. The forms were applied to identify: the digital information and communication technologies - TDICs in the educational context of the teachers, the digital and technological resources used by them more frequently, the digital and analogical didactic strategies used by the teachers, the game elements that the teachers use in their pedagogical practice and if they use them, the challenges and difficulties of teaching practice in the digital age and their role in the integral human formation of the student and in their formation for work, having work as an educational principle. From the results obtained with the research, an e-book was elaborated that works as a guide for gamified educational practices that allows the teacher to understand the functioning of gamification beyond digital media, because, according to the results of the research teachers do not use this practice correctly, use it incorrectly or still do not use this methodology in their teaching practice.

**Keywords:** Teaching Practice. Gamification. Digital age. Learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - As variáveis da gamificação.....	34
Figura 02 - Ciclo de Engajamento .....	37
Figura 03 - Diagrama da Self-Determination Theory .....	38
Figura 04 - As contribuições da gamificação .....	43
Figura 05 - Técnicas de Investigação Social .....	50
Figura 06- Classificação Bibliográfica .....	51
Figura 07 - Pirâmide de Elementos da Gamificação.....	75

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas  
CETIC - Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação  
CGI - Comitê Gestor da Internet no Brasil  
EPT - Educação Profissional e Tecnológica  
ERE - Ensino Remoto Emergencial  
IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística  
IWS - Internet World Stats  
NIC - Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto  
ONU - Organização das Nações Unidas  
PROFEPT – Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica  
TDIC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação  
TIC - Tecnologia da Informação e Comunicação  
UIT - União Internacional de Telecomunicações

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>2 A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NA ERA DIGITAL</b> .....	<b>18</b>
2.1 A PRÁTICA PEDAGÓGICA DOCENTE NA ERA DIGITAL.....	21
2.2 RECURSOS DIGITAIS NA ERA DIGITAL.....	22
<b>3 A EPT E A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL NA PRÁTICA PEDAGÓGICA</b> ...	<b>27</b>
3.1 SABERES E FAZERES PEDAGÓGICOS: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL.....	29
<b>4 TRABALHO E EDUCAÇÃO: UMA RELAÇÃO DE COMPLEMENTARIDADE NA FORMAÇÃO DO TRABALHO COMO PRINCÍPIO EDUCATIVO</b> .....	<b>31</b>
<b>5 GAMIFICAÇÃO: ORIGEM, HISTÓRICO E APLICABILIDADE</b> .....	<b>33</b>
5.1 GAMIFICAÇÃO, PESSOAS E MOTIVAÇÕES.....	35
5.2 OS CICLOS DA GAMIFICAÇÃO: ATIVIDADE, ENGAJAMENTO E PROGRESSÃO.....	37
<b>6 EDUCAÇÃO GAMIFICADA: UM DIÁLOGO COM O ENSINO E A APRENDIZAGEM</b> .....	<b>39</b>
6.1 A GAMIFICAÇÃO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM .....	41
6.2 A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA PRÁTICA DOCENTE.....	43
<b>7 OS MODELOS DE GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE</b> .....	<b>45</b>
7.1 GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA.....	46
7.2 GAMIFICAÇÃO DIGITAL.....	46
7.3 GAMIFICAÇÃO PERVASIVA.....	46
<b>8 GAMIFICAÇÃO COMO UM PROCESSO INTERATIVO E SOCIAL PARA A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL NA EPT</b> .....	<b>47</b>
<b>9 METODOLOGIA</b> .....	<b>48</b>
9.1 AMOSTRA E LOCUS DA PESQUISA.....	48
9.2 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS.....	50
9.3 ANÁLISE DE DADOS.....	51
<b>10 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>52</b>
10.1 PRIMEIRA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS.....	53
10.2 SEGUNDA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS.....	55
10.4 TERCEIRA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS.....	58
10.6 RESULTADO GERAL DAS ETAPAS DE ANÁLISES DA PESQUISA.....	71
<b>11 PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	<b>74</b>
<b>12 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>79</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>81</b>
<b>APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	<b>90</b>
<b>ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO</b> .....	<b>93</b>

## INTRODUÇÃO

A proposta desta pesquisa surge da necessidade de compreender como a prática pedagógica docente e suas estratégias didáticas podem contribuir em tempo de era digital para a Formação Humana Integral dos discentes e para o trabalho como princípio educativo a partir de estratégias que não se limitam às mídias digitais em sala de aula principalmente diante da desigualdade digital vivenciada pelo Ensino Remoto Emergencial.

A identificação desta problemática que dá início a essa investigação emergiu da inquietação acerca da implantação forçada e acelerada das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDICs no contexto educacional, advindas principalmente do Ensino Remoto Emergencial com a SARS-CoV-2 (Covid-19) que apresentou a comunidade educacional uma massiva exclusão digital dos alunos, seja pela falta de recursos tecnológicos, digitais, pela falta de acesso à internet e à energia, fatores que podem levar à aspectos sociais, emocionais e comportamentais como possíveis desmotivadores.

“A inovação educacional sempre é minoritária, marginal e efêmera. Por conseguinte, a instituição escolar permanece basicamente a mesma desde sua extensão à população em geral, no final do século XIX” (GÓMEZ, 2015, p. 12), não acompanha a transformação digital vivenciada pela sociedade e por suas instituições de ensino. A Era Digital com o Ensino Remoto Emergencial apresentou um grande contraste para a realidade educacional, levando o docente a repensar a sua prática e as estratégias didáticas para esse novo cenário e posteriormente a essa nova realidade.

Temos de uma lado sem dúvida os grandes benefícios que a educação digital proporcionada aos professores e alunos por meio de um universo de possibilidades e métodos de ensino e aprendizagem, uma variedade de ferramentas, recursos, plataformas, aplicativos, jogos eletrônicos educacionais e muita conectividade, interatividade e engajamento, mas por outro lado temos uma realidade paralela que o Ensino Remoto Emergencial apresentou à sociedade com a desigualdade digital nos mostrando que “toda nova tecnologia cria seus excluídos”. (LÉVY, 1998). Isso nos mostra que todo desenvolvimento de implantação de novas tecnologias dá início às pessoas que não as tem.

A desigualdade digital no Brasil é o resultado de uma combinação de fatores

de desigualdades socioeconômicas e escassez de infraestrutura tecnológica, sendo a tecnologia uma ferramenta fundamental na melhoria dos processos de ensino e aprendizagem, porém, sem acesso à tecnologia, não é possível usar as informações para gerar novos conhecimentos. (CONCEITO, 2019). Tais contextos, vivenciados nesse período com mais intensidade nos instiga a repensar o processo de ensino e aprendizagem e as formas usuais de lecionar.

As práticas contemporâneas vêm se configurando um grande desafio para o docente da EPT que precisou e precisa buscar estratégias e práticas pedagógicas capazes de oportunizar melhorias no processo de ensino e aprendizagem e consequentemente contribuir para a formação humana integral do indivíduo, assim como, para o trabalho como princípio educativo principalmente no período após a pandemia, pois, o cenário educacional e o mundo do trabalho nunca mais serão os mesmos.

É o contexto dessa excepcionalidade, provocado pela pandemia iniciada em 2019 com a SARS-CoV-2, que tem exigido do professor uma nova forma de conduzir o processo educativo, uma vez que os alunos aprendem a todo o momento e em diferentes espaços. Este estudo vem apresentar a gamificação como uma das formas de aprendizagem, desenvolvimento e engajamento dos alunos, possibilitando ressignificar a prática docente e desafiando os professores a reconstruírem suas próprias práticas de ensino e aprendizagem contemporânea na EPT.

A gamificação é uma prática pedagógica que pode ser utilizada tanto de maneira digital como analógica, contudo, em virtude da desigualdade digital vivenciada e apresentada com o Ensino Remoto Emergencial abordaremos nesse estudo a possibilidade de incluir alunos ao mundo gamificado por meio do uso de elementos que compõem os jogos, afinal, “a alegria não chega apenas no encontro do achado mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não podem dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria (FREIRE, 2004, p. 142).

Para tanto, diante desse contexto, o cenário mundial atual nos convida a rever as novas formas de ver e pensar práticas e ações educativas, o que nos leva a nos reinventar e nos reconectar às novas práticas pedagógicas, ou seja, as novas formas de fazer e agir, as novas maneiras de formar, transformar e recriar metodologias que possam ativar o aprendizado mais significativo e envolvente como forma de engajar o aluno e promover segundo Corolei (2019) uma postura mais exploratória e autoral, pois, a primeira ideia que vem à cabeça das pessoas quando

falamos em gamificação é atrelar o nome a um jogo eletrônico, a um jogo tradicional jogado por meio de um videogame, computador ou celular.

Essa impressão não está errada, mas certamente limitada, uma vez que, “a essência da Gamificação não está na tecnologia, mas, sim em um ambiente que promova a diversidade de caminhos de aprendizagem elevando os níveis motivacionais e de engajamento” (BUSARELLO, 2016). A relevância da temática práticas pedagógicas, principalmente em um cenário que mostrou a importância de profissionais docentes que repensem, reflitam, recriem, criem e transformem o seu papel na sociedade, permite abrir espaço para o novo, para o reaprender, para a formação e transformação de suas práticas pedagógicas por meio de estratégias contemporâneas em sala de aula, tornando assim as aulas mais criativas e lúdicas cujo foco é o desenvolvimento de alunos mais motivados e engajados.

Diante de todo esse cenário, sentiu-se a necessidade de explorar a prática docente e os desafios encontrados por eles na era digital, dessa forma, serão investigados os contextos sociais apresentados para o exercício do fazer docente e suas novas formas de explorar essa prática e preparar os alunos para esta realidade mutável. Para Pimenta e Lima (2004), a profissão docente é uma prática social, é um meio de intervir na realidade, por intermédio da educação que ocorre, essencialmente, nas instituições de ensino.

Este estudo dará voz à produção e ao protagonismo docente “em busca de caminhos para que as aprendizagens tenham sentido para todos os envolvidos no processo de construção e ressignificação do conhecimento” (PROENÇA, 2018, p. 08). A pesquisa também traz diferentes autores do processo de aprendizagem gamificada na perspectiva de um novo olhar para a prática docente, e suas possibilidades de agregar novas estratégias em sala de aula da EPT, uma vez que o processo de ensino e aprendizagem não é estático.

Considerando a relação que tem a gamificação com a aprendizagem no contexto contemporâneo, com a potencialização do aprendizado e com o aprimoramento das práticas pedagógicas, percebeu-se que essa prática ainda é pouco explorada no contexto da educação profissional e tecnológica.

A proposta desta pesquisa surge da iniciativa de apresentar a gamificação como prática pedagógica diária na sala de aula capaz de contribuir para a formação humana integral do aluno assim como para o trabalho como princípio educativo em uma relação direta com os conteúdos ministrados e na sua formação e preparação



para o mundo do trabalho. Nesse sentido, a importância para esta pesquisa está em compreender os desafios encontrados pelos professores da EPT que impactou na sua prática docente com a aceleração da transformação digital e com a desigualdade digital.

Para tanto, pensar em práticas pedagógicas é pensar em estratégias de ensinagem, é pensar em possibilidades diversas no processo de ensino e aprendizagem e na aquisição de conhecimento a partir do viés prático. Dessa forma, a pergunta central e norteadora desta investigação que basilar a construção desse texto é: como a gamificação pode contribuir para a prática docente diante da realidade da era digital evidenciada com mais intensidade pelo Ensino Remoto Emergencial?

Para auxiliar este questionamento é importante ressaltar algumas reflexões no entorno dessa problematização. Estariam os docentes preparados para as inovações que as tecnologias da informação e comunicação vêm promovendo à sociedade da informação? Como ficaria então a prática docente diante da desigualdade digital dos alunos? Como ficaria a prática docente ao retorno da modalidade presencial de ensino após toda essa transformação e exclusão digital na educação? O que o docente pode fazer para minimizar esse impacto digital? Que práticas pedagógicas podem ser inseridas na sala de aula com o retorno das aulas presenciais após um grande período de aulas remotas e híbridas? Afinal, assim como o mundo, os docentes e alunos também nunca mais serão os mesmos.

Partindo dessas reflexões elaboramos os objetivos da pesquisa, tendo como objetivo geral: Investigar a gamificação dentro da prática docente a partir da EPT e como objetivos específicos definimos: (a) apresentar os conceitos que fundamentam a gamificação, suas diferentes abordagens e implicações pedagógicas. (b) Identificar os recursos tecnológicos e digitais mais utilizados pelos docentes em sala de aula (c) Listar as estratégias didáticas utilizadas pelo professor. (d) Conhecer os desafios da prática docente na Era Digital com o Ensino Remoto Emergencial. (e) listar os principais recursos didáticos gamificados e sua contribuição para a formação humana integral e para o trabalho como princípio educativo. (f) desenvolver um e-book como produto educacional.

Como produto educacional pedagógico produzimos um e-book que apresenta o funcionamento dos elementos obrigatórios que caracterizam o uso da gamificação em sala de aula, o e-book também apresenta o funcionamento e aplicabilidade das

práticas educativas gamificadas. Para atender os objetivos propostos realizamos a pesquisa no Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - SENAC/AM, com 9 dos 13 docentes que atuam diretamente na educação profissional pelo Programa de Aprendizagem.

Nesse momento destacamos os grandes desafios da pesquisa, a começar pela dificuldade de autorização da pesquisa por parte das instituições e docentes de educação profissional, seguido da ausência do preenchimento dos formulários de pesquisas e do cumprimento de prazos estabelecidos, assim como a desistência de participantes na pesquisa durante a coleta de dados, fatores que implicam no andamento da pesquisa. A pesquisa desenvolvida é de cunho qualitativo dentro da abordagem dos estudos bibliográficos, documental e de campo.

O estudo foi organizado em quatro capítulos. No primeiro capítulo apresentamos o referencial teórico objetivando compreender a prática docente, as alternativas de ensinagem, o cenário digital, a sala de aula contemporânea após o período da pandemia e a gamificação como instrumento pedagógico. No segundo capítulo definimos a metodologia da pesquisa, apresentamos o local de realização da pesquisa, os participantes, a técnica e instrumentos utilizados para coleta e a análise dos dados.

No terceiro capítulo apresentamos a análise de dados - resultados e discussões frente a prática docentes, as estratégias de ensinagem ao retorno das aulas presenciais e a gamificação e por fim no quarto e último capítulo apresentamos a estrutura e organização do resultado de nossa pesquisa, o produto educacional “E-book: GamificaEPT: Um guia para as práticas educativas gamificadas”, ainda nesse capítulo apresentamos a avaliação do produtos pelos docentes participantes desta pesquisa.

Esperamos que esse estudo contribua para o processo de ensino e aprendizagem a partir de estratégias metodológicas que não se limitem somente às mídias digitais dentro de um cenário que evidenciou a desigualdade digital na EPT com o Ensino Remoto Emergencial.

## **2 A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NA ERA DIGITAL**

A Era Digital conhecida também como Era da Informação ou Era Tecnológica decorre do desenvolvimento tecnológico e da velocidade com que as coisas

acontecem e que as informações chegam, “a explosão exponencial e acelerada da informação na era digital requer reconsiderar de maneira substancial o conceito de aprendizagem e os processos de ensino” (GÓMEZ,2015, p. 28 ).

Essa transformação digital no processo educativo precisa contar com a participação de pessoas com habilidades digitais, tecnológicas, com expertise, além de uma infraestrutura adequada ao seu funcionamento, pois, são processos que exigem potencialidade e muitos desafios tanto para os discentes como para os docentes que depararam-se com situações que exigem a melhoria e o domínio de suas habilidades ao uso das ferramentas digitais na preparação, apresentação dos conteúdos e recebimento do material (GODOI et al, 2020).

A Era Digital oportuniza para a Educação Profissional e Tecnológica um universo de possibilidades ao aluno para que este se construa de maneira autônoma por meio da educação contemporânea, uma vez que, a construção social dos sujeitos se dá em contextos de aprendizagem presencial e virtual e são influenciados pela emoção, pelos sentimentos, pela cooperação e pelo aprender que o agora na era digital pede (GÓMEZ, 2015).

O sociólogo espanhol Manuel Castells, Ministro das Universidades do atual governo de Espanha, explica, no livro “A Sociedade em Rede – a Era da Informação”, que a Internet tem uma natureza revolucionária e é o tecido de nossas vidas, considerando assim a importância de integrar os estados brasileiros aos demais países e que Brasil necessita avançar ainda mais nesse processo, uma vez que “a Internet reduz as distâncias, universaliza o conhecimento, abre novos e extraordinários horizontes.” (BRAGA, 2020).

Toda essa transformação e aceleração digital deram uma notoriedade maior na EPT com Ensino Remoto Emergencial (ERE) que adquiriu um enorme espaço nas instituições de ensino com a criação de aulas remotas temporárias em virtude do distanciamento social a que a sociedade foi submetida na pior pandemia da história moderna ocasionada pelo SARS-CoV-2 em 2020, tendo o ERE como uma estratégia pedagógica na EPT para a continuidade das atividades educativas no contexto da pandemia.

Foi com a Portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que o Ministério da Educação (MEC) determinou na pandemia a substituição das aulas presenciais por aulas remotas, sendo o ensino remoto emergencial uma das alternativas encontradas para que as aulas pudessem continuar e dessa forma não interromper

o ano letivo, sendo a alternativa mais viável e temporária para aproximar alunos, professores, conhecimentos e conteúdos, diminuindo assim os impactos do isolamento social sobre a aprendizagem, uma possibilidade de manter dentro de circunstâncias viáveis o ensino e a aprendizagem nos espaços educacionais.

É nesse contexto desafiador que Hodges et al. (2020) criaram a expressão “ensino remoto emergencial”, uma estratégia de ensino e aprendizagem adaptada para atender o momento emergencial no ensino de forma síncrona, remota, temporária, com recursos adaptados e adequados para transição do ensino presencial para o ambiente digital.

Nunca mais será possível discutir a Era Digital sem falar do Ensino Remoto Emergencial que impactou diretamente a prática docente e a aprendizagem dos alunos com a transformação acelerada e forçada da era digital na EPT evidenciando a desigualdade digital e por conseguinte a exclusão digital.

Segundo Araújo (2020) um dos desafios encontrados no ensino remoto emergencial é a dificuldade de acesso a rede de internet, enquanto sociedade, muita gente tem celular, mas não tem Internet. Às vezes têm um celular de última geração, porém é um instrumento de ostentação e de poder social, mas não têm Internet. A era digital diz mais sobre pessoas e comportamentos do que sobre tecnologias digitais em si em uma era digital que promove interação e conectividade. (AUTHOR, 2018). Com a era digital o conhecimento cresce exponencialmente e as tendências de aprendizagem também.

A aprendizagem é um processo contínuo que acontece durante toda uma vida e exerce influência em nosso comportamento principalmente no que tange a realização de atividades e tarefas no contexto escolar e de trabalho, pois, a aprendizagem com a era digital acontece de várias maneiras, em vários lugares, com vários recursos e ferramentas, oportunizando desta forma um leque de possibilidades e ao mesmo tempo variáveis comportamentais que as pessoas têm ou vão ter frente a todas essas possibilidades como, aceitação ou recusa, dificuldade ou facilidade, modernidade e antiguidade, resistência ou desânimo, inovação e conservadorismo acerca das práticas educativas e de trabalho.

## 2.1 A PRÁTICA PEDAGÓGICA DOCENTE NA ERA DIGITAL

“O conhecimento necessário para a era digital envolve dois componentes fortemente interligados: conteúdos e habilidades.”(BATES, 2016, p. 59). À medida que a tecnologia avança, tudo se transforma, tudo muda, inclusive o contexto em que ensinamos, assim como, as exigências que passam a ser feitas acerca das habilidades que estudantes, instituição e professores precisam ter ou adquirir para acompanhar a evolução tecnológica, pois, a era digital é uma era que “[...] requer novas habilidades tanto por parte dos estudantes quanto dos professores e educadores”. (GABRIEL, 2013).

Para que as novas habilidades sejam aplicadas e que os recursos tecnológicos sejam utilizados de forma efetiva em sala de aula é preciso considerar a era digital desde a sua infraestrutura até a formação docente. De acordo com a pesquisa TIC Educação 2016, do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), 54% dos professores não cursaram na graduação uma disciplina específica sobre como usar computador e internet em atividades com os alunos, 70% não realizaram formação continuada sobre tecnologias.

Dos que realizaram algum tipo de formação tecnológica, 20% afirmaram que a capacitação em recursos digitais contribuiu muito para a atualização das práticas pedagógicas contemporâneas, considerando dessa forma que, “as novas tecnologias ajudam no aprendizado a partir do momento em que o professor se apropria desse conhecimento” (TRUJILLO, 2018)

Foi durante o período de isolamento social com a SARS-CoV-2 (COVID-19) que o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC no contexto escolar fez-se necessário e obrigatório para que o docente pudesse mediar o processo de ensino e aprendizagem em meio ao cenário pandêmico, utilizando materiais que potencializam a comunicação e possibilitam a aprendizagem dos alunos (Belloni, 2003).

A metodologia do Ensino Remoto Emergencial por meio das tecnologias foi indispensável para a comunidade educacional em período de pandemia, mas não uma prática realizada por todos os professores, principalmente para aqueles que junto com os alunos tiveram que aprender a modificar sua forma de trabalho, de se comunicar, de se relacionar e, de aprender e de ensinar, aperfeiçoando desta forma

sua maneira de lecionar, uma vez que as TDICs são poucos presentes nos currículos da formação inicial dos docentes (GATTI E BARRETO, 2009).

A formação do professor deve acontecer continuamente, pois, sempre surgirão novas maneiras de lecionar, novas tecnologias e novas estratégias didáticas, devendo o “professor ser um pesquisador constante que busca novas maneiras de ensinar e orientar seus alunos no desempenho de suas atividades escolares” (JORDÃO, 2009). A socialização do saber, a interatividade e a conectividade são elementos fundamentais na prática pedagógica educacional, uma vez que, a formação continuada é parte do desenvolvimento profissional, o que possibilita um novo sentido e um novo significado a prática docente e a articulação de novos saberes (IMBERNÓN, 2010).

A popularização das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) recria as experiências no contexto educacional, proporcionando diferentes atividades educativas. O ERE mostrou que ser docente é um processo que demanda tempo, estudo contínuo e aprendizagens significativas que possam auxiliar na compreensão de práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula (NÓVOA, 1992). Diante desse ineditismo foi preciso uma reestruturação na prática docente ao ministrar aulas, elaborar atividades e promover as interações entre professores e estudantes.

O aprendizado vivenciado no ERE destacou a transformação significativa da prática docente, “buscando sempre por melhores estratégias para o aprimoramento do ensino e aprendizagem e o aperfeiçoamento da trajetória profissional” (COQUEIRO; SOUSA, 2021). O ERE trouxe ainda aos professores uma nova identidade profissional, uma nova rotina para uma nova realidade e a partir dos seus saberes prévios retoma a crítica de seus saberes já vivenciados, onde este seleciona, “julga e avalia os novos saberes diante do novo contexto educacional”. (TARDIF, 2014), o cenário educacional nunca mais será o mesmo

## 2.2 RECURSOS DIGITAIS NA ERA DIGITAL

De acordo com o EducaTech (2021) os principais recursos digitais utilizados no ERE foram: *Google Meet; Google Classroom; Moodle Classes; Jitsi Meet; WhatsApp; Skype; Zoom; Live no Instagram e Youtube*, que serviram de suporte para o desenvolvimento do ensino remoto emergencial e que tiveram sua

continuidade nas salas de aulas mesmo após a pandemia, potencializando dessa forma as possibilidades do uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem (SANTOS, 2009).

Dentre os recursos digitais aqui apresentados o aplicativo *Whatsapp* é um dos recursos mais utilizados desde o início das atividades remotas no primeiro semestre de 2020, sendo possível por meio dele postar atividades em formato pdf, em formato de imagem, vídeos, podcasts, áudios, links diversos, pois a abundância de conteúdos disponíveis online relacionados permite ao professor poder desempenhar o papel de curador ao reunir técnicas para selecionar, materiais e conteúdos interessantes capazes de construir reflexões a partir deles (PIMENTEL; CARVALHO, 2020).

Outros recursos muito utilizados depois do *Whatsapp* são o *Google Meet* e o *Zoom* que permite “ao professor compartilhar os conteúdos e atividades com seus alunos e tirar as dúvidas” (LEITE, ARAÚJO, 2021, sp). As duas últimas ferramentas digitais tornaram-se, também, familiares na prática docente em todos os níveis e etapas educacionais durante e após o ERE.

A utilização dos recursos digitais colabora para o aprendizado significativo do jovem, assim como para o exercício moderno da prática docente, sendo necessário para isso promover a formação de professores para que tenham conhecimento da realidade digital e dos princípios da educação remota, capazes de desenvolver práticas pedagógicas de forma responsável e condizente com o contexto em que atuam. Essa diversidade de recursos possibilitou ao docente e discentes fazerem escolhas a partir das suas principais habilidades em manuseá-las e dos recursos disponíveis de acordo com a sua realidade (GARCIA et. al, 2020).

### 2.3 A DESIGUALDADE DIGITAL NA ERA DIGITAL

A ideia de desigualdade digital se refere à distância existente entre os grupos sociais em relação ao acesso e uso das TDIC's. (CONCEITO, 2019) o que se evidenciou em março de 2020, com o fechamento repentino das escolas em virtude da pandemia com o SARS-CoV-2 (COVID-19), nesse período surgiu a necessidade de isolamento social sem tempo hábil para organizar a continuidade do ano letivo.

Com a pandemia, o acesso à internet possibilitou às pessoas a seguirem com suas vidas através das modalidades de home office e da educação remota,

mas essa não é uma realidade de todos, uma vez que a desigualdade digital ocorre em diferentes níveis de acesso à internet, equipamentos e habilidades digitais.

Segundo Tedesco (2002) um dos fenômenos mais importantes nas transformações sociais atuais é o aumento significativo da desigualdade social que gera a exclusão digital ocasionando efeitos na sociedade.

A exclusão digital está diretamente ligada aos processos de exclusão social e a UIT (2021) destaca os principais efeitos dessa exclusão digital:

**1. Incomunicação e isolamento:** Os habitantes de áreas remotas onde a Internet não chega estão incomunicados. Algo parecido acontece com os residentes de áreas urbanas que vivem desconectados ao provocar isolamento social.

**2. Barreira ao estudo e ao conhecimento:** A crise do coronavírus mostrou os efeitos da exclusão digital na educação: professores e alunos à margem por não terem acesso à tecnologia e às competências digitais suficientes. Também aumenta a ignorância ao limitar o acesso ao conhecimento.

**3. Acentua as diferenças sociais:** O analfabetismo digital diminui as opções de encontrar trabalho ou de ter acesso a um emprego de qualidade, o que repercute negativamente na economia dos trabalhadores.

De acordo com Internet World Stats (IWS, 2017), apenas 70,7 % da população brasileira faz uso de internet, ou seja, 30% da população está excluída digitalmente, o que equivale a cerca de 62 milhões de brasileiros, "a exclusão digital não é ficar sem computador ou telefone celular. É continuarmos incapazes de pensar, de criar e de organizar novas formas de trabalho e educação" (SCHWARTZ, 2000).

Estes dados também foram confirmados pela União Internacional de Telecomunicações em 2019 (UIT) e pelo organismo especializado da Organização das Nações Unidas (ONU, 2019), que informam que cerca de 3,6 bilhões de pessoas não têm sequer acesso à internet. É muita gente ainda fora desta rede de comunicações.

Na região Norte, por exemplo, devido às dificuldades geográficas e de logística, possui apenas 46% da população com acesso à Internet. Conforme dados avançados pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CETIC.br, 2017), mais da metade da população sofre de exclusão digital. Ter acesso à tecnologia é abrir portas do mundo da informação é o passo inicial para combater a exclusão digital (SILVEIRA, 2002).



Segundo a pesquisa da TIC Domicílios em 2019 que foi lançada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) cerca de 47 milhões da população brasileira segue desconectadas, ainda segundo o estudo de 2022, 62% dos brasileiros acessam a rede exclusivamente através de seus telefones celulares, uma realidade de mais de mais de 92 milhões de brasileiro ter acessibilidade tecnologia é abrir portas do mundo da informação é o passo inicial para combater a exclusão digital (SILVEIRA, 2002).

Diante dessa realidade brasileira, reforçamos que o ERE apresentou claramente este cenário e deixou claro que para ela acontecer depende da conectividade a redes, dispositivos e plataformas on-line, porém, a conectividade continua longe de ser universal, mas passa a exigir habilidades digitais de docentes e discentes. Nesse sentido, a UNESCO vem apoiando os Estados Membros a desenvolverem uma declaração universal sobre conectividade para a aprendizagem que amplie os entendimentos estabelecidos sobre o direito à educação.

O documento de trabalho da Declaração Global sobre Conectividade para a Educação (UNESCO, in press) reforça a origem da conectividade aberta e equitativa. A proposta da Declaração Global destaca como princípios:

- (i) a conectividade deve estar centrada nas pessoas mais marginalizadas;
- (ii) os investimentos devem ser ampliados em conteúdos educacionais digitais gratuitos e de alta qualidade;
- (iii) a transformação pedagógica é essencial para a transformação digital da educação (UNESCO, in press).

Para esse melhor entendimento a UIT - União Internacional de Telecomunicações (2021) apresenta alguns tipos de exclusão digital:

**1. Exclusão de acesso.** Refere-se às possibilidades que as pessoas têm de acessar este recurso. As diferenças socioeconômicas entre as pessoas e os países, pois a digitalização exige investimentos e infraestruturas muito caras para as regiões menos desenvolvidas e as áreas rurais.

**2. Exclusão de uso.** Faz referência à falta de competências digitais que impede o manejo da tecnologia. Neste sentido, e para dar um exemplo, a UIT indica que há 40 países onde mais da metade de seus habitantes não sabem anexar um

arquivo em um e-mail.

**3. Exclusão de qualidade de uso.** Algumas vezes, existem as competências digitais para usar a Internet, mas não os conhecimentos para fazer um bom uso da rede e tirar o máximo proveito possível da mesma. Por exemplo, no referente ao acesso à informação de qualidade.

Dessa forma, "a exclusão digital amplia a miséria e dificulta o desenvolvimento humano, tornando-se fator de congelamento da condição de miséria e de grande distanciamento em relação às sociedades ricas". (SILVEIRA, 2020, p. 29).

Watling (2011) considera três possíveis níveis que acarretam a desigualdade ou exclusão digital, :

1. O primeiro nível é o do **acesso**, ou seja, daquelas pessoas que sequer tem acesso à internet ou a computadores.

2. O segundo nível é o das **habilidades** para uso de computadores e internet, já que apenas o acesso não basta. É preciso saber como e para quê usar as tecnologias.

3. O terceiro nível, de resultados, diz respeito aos **benefícios e ganhos** que são produtos do uso da internet e de celulares e computadores.

Diante do exposto fica claro os dois lados que a Era Digital apresenta à sociedade, de um lado as desigualdades e a exclusão digital e do outro os grandes avanços significativos das contribuições tecnológicas para a educação e para outras áreas que buscam o desenvolvimento para a sociedade.

Luciano Meira, professor da UFPE e empreendedor (2021) elenca dois principais desafios na educação que dificultam a aprendizagem no ERE:

**1. O Reduccionismo do acesso à conectividade**, à oferta de dispositivos e aos recursos digitais. Sem dispositivos, o acesso não tem funcionalidade. E sem acesso, os dispositivos também não tem funcionalidades, porque as principais funcionalidades estão exatamente em ter internet, assim como, podemos ter acesso e dispositivos, mas recursos digitais mal distribuídos e apresentados.

**2. Organização dos recursos para dispositivos específicos em ambientes que têm conectividade.** Isso nos apresenta que todo desenvolvimento de implantação de novas tecnologias dá início pela pessoas que não as tem.

Dessa forma, a desigualdade digital impõe grandes desafios à educação escolar e desafia os docentes a potencializar as perspectivas de ensino

aprendizagem. “Há um conjunto de elementos também que não depende do aparelho, da conexão, depende do conhecimento” (SIQUEIRA, 2021) para fazer seu uso de maneira conscientemente, crítica e criativa.

O papel da escola, embora não possa modificar completamente a desigualdade social, pode ser um ambiente de transformação social, um agente transformador, pois a educação tem a capacidade de garantia e de luta pelos direitos sociais, com isso Filho (2003) elenca os três pilares fundamentais para que a inclusão digital aconteça: **Tecnologia da Informação e Comunicação, renda e educação.**

Para que essa tríade funcione, todos devem estar conectados entre si. Sem renda não é possível comprar computador ou pagar um plano de internet. Não podemos dizer que basta a existência de internet ou computador para ser incluído digitalmente, pois, sem o aprendizado do uso desses recursos, também não é possível estar “conectado”.

Mesmo na “era da informação” o acesso às tecnologias ainda é restrito a um determinado número de pessoas, para isso, a UIT estabeleceu, há alguns anos, o Índice de Acesso Digital (IAD), que mede a capacidade global dos cidadãos de um país para acessar e utilizar as TICs. Este índice leva em conta diversas variáveis agrupadas em cinco categorias: **qualidade, infraestrutura, conhecimento, acessibilidade e utilização.** Portanto o ERE e a Era Digital necessitam dessas cinco categorias para chegar a todos, assim como de renda e educação, pilares fundamentais para que a inclusão digital aconteça.

### **3 A EPT E A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Segundo Tonet (2006, p. 13), a “formação integral implica em emancipação humana e tem grande relação com a Educação Profissional e Tecnológica” que, enquanto projeto educacional traz em sua dimensão histórica a luta incansável e o desejo de relacionar o homem ao mundo do trabalho, de modo que este encontre sentido no que faz e que esse sentido o conecte com a vida social como um todo e que considere todas as suas dimensões e particularidade, uma vez que “a aprendizagem, deve ser entendida como um processo duplo: de construção individual e de aculturação dentro de práticas sociais”.( GÓMEZ, 2015, p. 49).

Essas dimensões envolvem sua vida no contexto material, mas também no

contexto intelectual, cultural, educacional, psicossocial, afetivo, estético e lúdico. Em síntese, “educação humana integral abrange a educação e a emancipação de todos os sentidos humanos, pois os mesmos não são simplesmente dados pela natureza” (FRIGOTTO;CIAVATTA, 2012).

A formação humana integral contempla a totalidade do indivíduo, pois pressupõe o acesso a conhecimentos científicos historicamente produzidos, ampliando suas possibilidades em sociedade e no mundo do trabalho.

Ao falarmos da preparação do ser humano, estamos tratando de uma preparação capaz de formar um ser crítico e consciente do seu papel no mundo. O mais importante na Formação Humana é a integralidade do ser e pensar de cada indivíduo no mundo. A Educação Integral é uma concepção que compreende que a educação deve garantir o desenvolvimento dos sujeitos em todas as suas dimensões – intelectual, física, emocional, social e cultural e se constituir como projeto coletivo, vivenciado por crianças, jovens, famílias, educadores, gestores e comunidades locais.

O mais importante na Formação Humana é a integralidade do ser e pensar de cada indivíduo no mundo. Essa formação prepara o ser humano para produzir as condições de reprodução da sua vida e das formas sociais da sua organização, pois, como formação humana, o que se busca é “ garantir ao adolescente, ao jovem e ao adulto trabalhador o direito a uma formação completa para a leitura do mundo e para a atuação como cidadão pertencente a um país, integrado dignamente à sua sociedade política. (CIAVATTA, 2005, p. 2).

À medida que o tempo passa, o processo educacional em conjunto com a prática pedagógica docente evoluem nos mais diversos aspectos para conduzir melhor suas metodologias para a valorização da formação dos alunos. A escola é um ambiente que proporciona aos alunos vivenciarem as suas experiências sociais mediadas pelo professor que os orientam e os auxiliam para a adaptação social, para aprenderem a interagir, a se comunicar, a desenvolver empatia e a ter uma aprendizagem mais significativa, sendo o professor essencial para a formação integral dos alunos a partir do aprimoramento da sua prática educativa, cumprindo assim sua função transformadora.

### 3.1 SABERES E FAZERES PEDAGÓGICOS: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL

Quando abordamos a prática docente, nos referimos à tríade: professor/aluno/conhecimento capaz de “compreender a aula como espaço tempo de construção do conhecimento nos remete à reflexão sobre quem ensina e quem aprende” (COSTA, 2013, p.33).

Repensar a nossa prática, é repensar a nossa sala de aula, o perfil dos alunos, o mapeamento individualizado de uma turma de forma individual, pois, cada turma, aprende de uma forma, e nem sempre uma metodologia, um recurso didático terá o mesmo resultado que se deseja e isso vai exigir do docente sair da rotina, incentivar o comportamento, adaptar conteúdos, estimular e aguçar a curiosidade, pois, a aprendizagem como um caminho de investigação, metacognição, cooperação e empatia “é entender que a aprendizagem passa por uma transformação que deixa de ser pautada pela fragmentação para ser considerada constante, motivadora e articulada” (MENDES, 2017).

Uma só maneira de trabalho pode não alcançar a todos os alunos, sendo essa a razão da necessidade de buscar diferentes alternativas que contenham, em sua proposta, as condições de provocar atividades que estimulem o desenvolvimento de diferentes habilidades de pensamento dos alunos e possibilitem ao professor atuar naquelas situações que “promovem a autonomia, substituindo, sempre que possível, as situações evidentemente controladoras”. (BERBEL, 2011)

Compreender que a melhoria de nossa atividade profissional, como todas as demais, passa pela análise do que fazemos, de nossa prática e do contraste com outras práticas é compreender que “a formação docente precisa ser contínua para que este professor possa ir de encontro a outras práticas”. (ZABALA, 1998). O compartilhamento, a troca de didáticas entre os próprios docentes permite muitas vezes a adaptação de uma metodologia que foi compartilhada de acordo com o perfil da turma.

Os professores são sujeitos do conhecimento e possuem saberes específicos ao seu ofício (...) A prática deles, ou seja, seu trabalho cotidiano, não é somente um lugar de aplicação de saberes produzidos por outros, mas também um espaço de produção, de transformação e de mobilização de saberes que lhe são próprios. (TARDIF, 2014).

O saber pedagógico é o saber que o professor constrói nas suas rotinas de trabalho e que fundamentam a sua ação docente, permitindo que este interaja com seus alunos no contexto escolar em que atua em um movimento entre teoria e prática, é pensar no como fazer , como elaborar e aplicar estratégias de ensino, mas também é pensar na compreensão do mundo, no contexto, nos valores e na ética.

Tardif (2002), numa tentativa de se ressignificar e auxiliar na delimitação de um corpo de conhecimento que assinalasse para uma perspectiva de identidade docente apresentou uma proposta, entendendo que o saber docente é plural, sendo composto por vários saberes:

**1. Da formação profissional (das ciências da educação e da ideologia pedagógica):** conjunto de saberes adquiridos pela instituição de formação e que vão se incorporando à prática e atuação docente. É o saber que vem das ciências da educação que dão um caráter clássico e científico aos professores e se apresentam como doutrinas e concepções advindas de reflexões sobre a prática educativa.

**2. Disciplinares:** correspondentes aos diversos campos de conhecimento e são integrados nas universidades e divididos na forma de disciplinas. Estes saberes são transmitidos independentes da faculdade/universidade e de que curso; é uma tradição cultural.

**3. Curriculares:** que correspondem a organização e seleção de conteúdos, métodos, estratégias, entre outros e que se apresentam de forma concreta nos programas escolares e, por sua vez, os professores devem saber aplicar.

**4. Experienciais:** que nascem da experiência profissional e são incorporados individualmente, como por exemplo, as habilidades de realizar o trabalho docente em seu cotidiano.

As disciplinas, os saberes da formação docente e os saberes da experiência trabalham em conjunto para construir o saber de ensinar. “Os saberes docentes não se reduzem à simples função de transmitir conhecimentos sobre temas e conceitos, mas à integração de diferentes saberes.” (TARDIF, 2014). Esses saberes vêm revelar-se no ambiente de sua prática cotidiana em sala de aula, resultando em novas práticas que oportunizam ao aluno a vivência em ambiente escolar de inúmeras relações favoráveis ao desenvolvimento.

#### **4 TRABALHO E EDUCAÇÃO: UMA RELAÇÃO DE COMPLEMENTARIDADE NA FORMAÇÃO DO TRABALHO COMO PRINCÍPIO EDUCATIVO**

“As mudanças ocorridas no mundo do trabalho têm trazido à agenda político pedagógica novas demandas de formação humana” (KUENZER, 2000, P. 18).

Tem se pensado com mais frequência do ponto de vista pedagógico na formação e preparação do aluno para o mundo do trabalho, compreendendo que essa formação, que esse desenvolvimento para o trabalho perpassa pelas habilidades ou competências técnicas, mas, que abrange um conjunto de fatores e influências sociais que vão desde as habilidades emocionais às habilidades socioemocionais, além das habilidades cognitivas, todas necessárias para o exercício das profissões, isso mostra que a formação integrada significa “integrar as dimensões estruturantes da vida: trabalho, ciência e cultura, permitindo novas perspectivas de vida para os jovens, possibilitando-os concorrer para a superação das desigualdades sociais. (CIAVATTA, 2014)

O homem para viver precisa se relacionar com a natureza que está ligada a vida biológica e material e por conseguinte precisando necessariamente se relacionar com outros homens, em grupos, coletivamente e principalmente com ele mesmo fazendo dele um indivíduo de relações práticas, de ações e operações por meio da prática produtiva (um ser de ação que se transforma a realidade), da prática social (a relação do homem com o seu semelhante) e da prática subjetiva - relação do homem consigo mesmo (OLIVEIRA, 2007).

O trabalho como produtor do conhecimento e de transformação, humaniza o homem em sociedade e para a sociedade a partir da sua relação com o trabalho e a escola, pois ambos são responsáveis pela formação cidadã do homem, tendo o trabalho e a educação como caráter formativo e ação humanizadora no desenvolvimento de todas as suas potencialidades. “Entender a relação trabalho e educação é fundamental para a compreensão da educação profissional, pois, em cada momento histórico a forma de os homens produzirem se reflete nos processos educacionais elaborados” (ALMEIDA et.al, 2013, p. 16).

Compreender que a prática pedagógica docente tem relação direta com a formação do homem para o mundo do trabalho e entender e fazer sentido que, “tomar o trabalho como princípio educativo básico significa colocar a atividade do aluno como sempre da proposta pedagógica e metodológica em todos os níveis de

ensino” (KULLER; RODRIGO, 2013, p. 13).

Sendo assim, essa visão da educação profissional para o aluno do ensino médio integrado é fundamental para se entender seu significado no mundo do trabalho, fazendo necessário reduzir a distância entre aprendizagem e trabalho, uma vez que, “[...], a educação diretamente articulada ao trabalho se articula como um sistema diferenciado e paralelo ao sistema de ensino regular” (KUENZER, 1988, p. 12).

Pensar o trabalho como princípio educativo é compreender todas as dimensões do indivíduo, as suas relações com a natureza, com os homens e consigo mesmo, encontrando sentido no fazer, no pensar, no artístico e no cultural, pois, “mesmo com toda a simplificação do processo produtivo pelo avanço científico e tecnológico, o trabalhador aponta a aquisição do conteúdo do trabalho como fundamental para construção de seu projeto hegemônico” (KUENZER, 1988, p. 98).

O entendimento do sentido dado ao trabalho como princípio educativo dentro da visão da formação humana integral de Marx e outros pensadores é imprescindível para os movimentos sociais de todos que lutam pela superação da exploração humana em uma relação de “ensino e trabalho produtivo, tendo o trabalho como princípio educativo e um ensino politécnico atuante” (FRIGOTTO, 1985) que prepara o indivíduo para a compreensão do mundo do trabalho e não para o mercado de trabalho.

Segundo Ciavatta (2005) dentro do contexto da formação humana integral, a educação profissional e tecnológica continua imprimindo nos processos formativos o resgate do homem integral, de tornar os processos educativos com ações concretas e efetivas na formação do aluno para o mundo do trabalho, com uma visão ampliada, uma formação que compreende todos os aspectos de vida do indivíduo, o seu convívio em sociedade, o seu trabalho, as suas relações humanas, a ciência, a cultura, a política, a tecnologia, fatores que leva esse aluno a encontrar o significado na sua aprendizagem, um sentido nas suas ações sociais e de trabalho.

A Educação segundo Oliveira (2007) assume três significações importantes quanto ao trabalho:

A primeira delas é a Educação como Ação Educativa em forma de trabalho, pois, se reveste de uma utilidade social. Mesmo não produzindo bens materiais, produz atividade intelectual que por sua vez promove a existência material.

O segundo significado da Educação quanto ao trabalho é a Ação Educativa



como forma de preparação para o trabalho, onde objetiva inserir os indivíduos no universo de produção, atuando dessa forma na formação do trabalhador, desenvolvendo um processo de aprendizagem para a formação do trabalho.

O terceiro significado é a Educação como práticas de trabalho, uma vez que trabalhadores são necessários para que a escola desempenhe o seu papel, dessa forma se compreende que a relação entre a educação e o trabalho é que o homem se constrói por meio das relações sociais e são essas relações que mostram a complexidade de vincular trabalho e formação humana, mas ao mesmo tempo enriquecem a concretude histórica do trabalho como princípio educativo e como expressão da humanização.

## **5 GAMIFICAÇÃO: ORIGEM, HISTÓRICO E APLICABILIDADE**

O termo foi criado em 2002 pelo programador e desenvolvedor de jogos britânico Nick Pelling, correspondendo ao uso da lógica e da dinâmica dos games para engajar pessoas em um contexto de aprendizagem, embora o conceito exista desde de 1970, quando era associado a programação e desenvolvimento de *softwares* onde os desenvolvedores de *softwares* queriam encontrar uma forma mais interessante para fazer seu trabalho e usavam elementos dos *games* para melhorar a experiência dos usuários (FLORA, 2013).

A pioneira no caminho do uso da gamificação, na sala de aula, foi uma escola pública de Nova York, nos EUA, criada em 2009, por desenvolvedores de jogos eletrônicos. A *Quest To Learn* foi a primeira instituição de ensino do mundo a basear todo o currículo em games, ganhando força mundialmente em 2010.

Por ser um processo de construção criativo que atende a todas as faixas etárias e por não ter uma natureza exclusivamente digital, embora dialogue com os games eletrônicos, a gamificação permite a adesão de professores de diferentes lugares e realidades socioeconômicas do país, uma vez que, estuda e aplica os elementos que fazem dos games algo tão atrativo para o ser humano e como transportá-los para as tarefas comuns do dia a dia, tornando-as mais atrativas por meio dos elementos das dinâmicas, mecânicas e componentes, pois, a gamificação não é a arte de criar jogos, muito menos tornar a vida em um jogo.

Para Nunes (2022) a Gamificação tem como princípio despertar emoções positivas e explorar aptidões e no processo de aprendizagem contribui tanto para a

motivação como para o desenvolvimento cognitivo do aluno, isso acontece porque utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em cinco variáveis conforme apresenta Busarello (2016) quando define o conceito de Gamificação na figura 01:

Figura 01 - As variáveis da gamificação



Fonte: Adaptado de Busarello (2016)

Aplicar a gamificação é utilizar a mecânica de jogos e suas variáveis combinadas de diferentes maneiras, não sendo necessário utilizar todos os elementos de games, mas apenas algumas de cada uma das cinco variáveis. Entre os escritos sobre a temática aqui abordada, destacamos Vianna (2017, p. 13) que conceitua “a gamificação do original em inglês *gamification* corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico”.

O uso dos mecanismos dos jogos mostraram o aumento da participação dos discentes em atividades, mudanças de comportamento, interação, interatividade e desenvolvimento cognitivo. A gamificação também é conhecida como ludificação (*ludus* é jogo em latim), que ao contrário de nos “colocar” em um game, nos remete ao lúdico e ao conceito e entendimento de tornar uma atividade tediosa em algo estimulante e prazeroso, aumentando o engajamento e sendo um dos melhores meios para se aumentar a criatividade (BIAVA, 2017), um termo que facilita o melhor entendimento da gamificação e de sua proposta em sala de aula.

A gamificação surge como uma alternativa que pode agregar diversos modos e formas para a captação do interesse dos alunos; seja pelo despertar da curiosidade mediante ao uso de elementos que levam à participação e ao engajamento, ou pela reinvenção do aprendizado, ou ainda pelo processo de aprendizagem lúdico.

Compreende-se então que, ao aplicá-la na educação profissional, espera-se que os estudantes desenvolvam competências de colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia e domínio de conteúdo capazes de integrar todas as áreas do conhecimento na sua formação para o mundo do trabalho inclusive as emoções, experimentar as emoções que a gamificação proporciona através dos elementos dos jogos é um fator para potencializar o gerenciamento das emoções em situações de conflitos e desafiadoras e com lhe dar com isso.

## 5.1 GAMIFICAÇÃO, PESSOAS E MOTIVAÇÕES

Para trabalhar a gamificação é preciso compreender dois grandes pontos importantes: o jogo e as pessoas.

É preciso compreender bem, como o jogo funciona, os elementos que dele fazem parte e entender quem são as pessoas que irão fazer parte do processo de ensino gamificado para poder proporcionar prazer na realização das atividades propostas e como elas vão se dar. (LOPES, 2022).

Richard Bartle, escritor, professor e pesquisador de jogos, conseguiu categorizar 4 tipos de jogadores ou seja 4 tipos de alunos participantes dentro de um processo educacional gamificado, definidos em killers (matadores), achievers (realizadores), socializers (socializadores) e explorers (exploradores), entendidos da seguinte forma:

1. **Killers (matadores):** são os participantes que são extremamente competitivos.
2. **Achievers (realizadores):** são os participantes que gostam de acumular pontos e distintivos para mostrá-los aos seus colegas. Gostam de ter status.
3. **Socializers (socializadores):** são os participantes que gostam de interagir com outros participantes e é isso que importa, além de muito colaborativo em ajudar os outros participantes a chegarem juntos na meta final.

4. **Explorers (exploradores):** são os participantes que gostam de aprender e descobrir coisas novas para alcançarem o objetivo além dos que lhe foram propostos.

Não existe uma obrigatoriedade de seguir essa categorização de perfil ou de se encontrar somente esses perfis durante uma atividade gamificada, essa categorização serve para sinalizar como as pessoas podem ser vistas com base em suas motivações para conseguir realizar ou conquistar alguma coisa e geralmente são esses perfis que se encontram.

McGonigal (2017) ressalta que independente do que as pessoas precisem fazer, uma das suas motivações base é a felicidade e, a felicidade consegue ser alcançada a partir de incentivos que geram a produção de hormônios no corpo e que funcionam como recompensas, um dos elementos obrigatórios que caracteriza a gamificação.

De acordo com Lazzaro (2004) a felicidade pode ser classificada em quatro tipos diferentes:

- **Easy fun:** Novidade. Aqui a felicidade é despertada pelo simples ato de explorar novos mundos, histórias, interpretar personagens ou simplesmente brincar;
- **Hard Fun:** Desafio. Primeiro a frustração, depois a satisfação em vencer um desafio épico. Após ter passado o efeito da Easy Fun, a pessoa vai precisar de um desafio e objetivos para continuar engajada;
- **People Fun:** Amizade. Interagir com outras pessoas é uma das atividades mais emocionalmente envolvente que temos, por isso é importante a cooperação e competição com os amigos;
- **Serious Fun:** Significado. As pessoas valorizam o significado e o crescimento, por isso toda essa jornada não pode parecer uma perda de tempo. O objetivo é fazer com que a pessoa mude a forma de pensar, sentir e se comportar.

A gamificação e a motivação estão intimamente relacionadas, seja pela motivação intrínseca ou pela motivação extrínseca e isso acontece em virtude do estado de foco intenso com que é proporcionado nas pessoas com o intuito de promover a motivação e o engajamento advindas pela qualificação, inovação e conclusão de metas (DVS, 2022).

## 5.2 OS CICLOS DA GAMIFICAÇÃO: ATIVIDADE, ENGAJAMENTO E PROGRESSÃO

Para que a gamificação se realize, alguns ciclos precisam acontecer a partir do uso de elementos dos jogos. McGonigal (2017) resumiu o jogo em 4 características principais, logo, se tornam característica obrigatórias na gamificação.

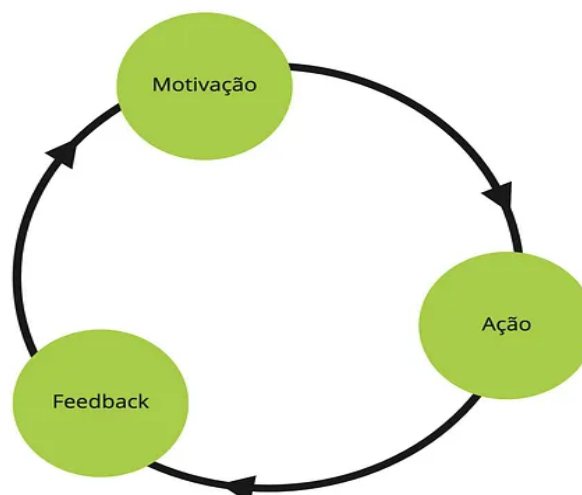
Todo processo de ensino gamificado precisa ter::

1. Meta clara — onde os jogadores vão chegar e o quê conquistarão com todo o trabalho;
2. Regras — quais as limitações impostas para atingir a meta;
3. Sistema de feedback — indicação de quão perto os alunos estão da meta;
4. Participação voluntária — para participar, o aluno precisa aceitar conscientemente a meta, regras e feedbacks, sendo esta a principal dentre as características acima, pois o aluno participa conhecendo todo o funcionamento da atividade proposta.

Essas 4 características fazem parte do **ciclo de atividades** gamificadas e são obrigatórias no ensino gamificado, atraindo o aluno pelo potencial de recompensa ou simplesmente pelo prazer de participar a fim de melhorar seu engajamento.

O **ciclo de engajamento** na gamificação envolve a motivação que gera a ação para o recebimento de um feedback, considerando que o feedback e a motivação tem a mesma importância para gerar uma nova ação (MCGONIGAL, 2017).

Figura 02 - Ciclo de Engajamento

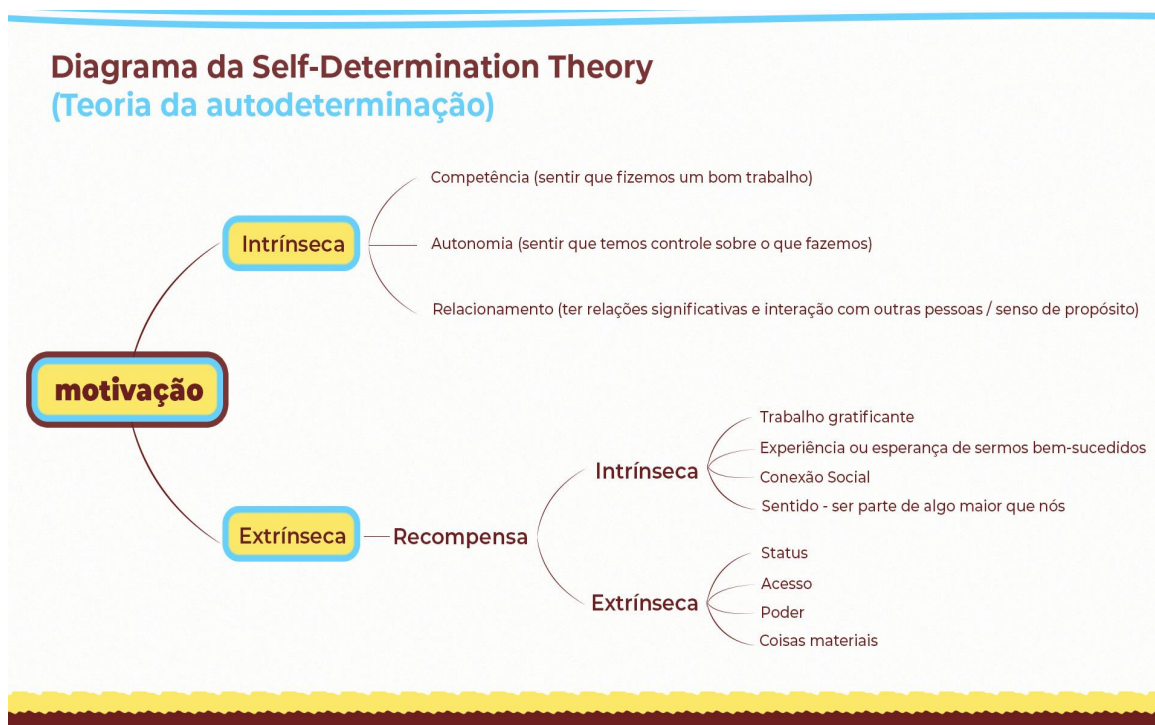


Fonte: Lopes. N, 2017

As atividades gamificadas precisam estimular motivação e interesse no aluno, para que ações como colaboração, cooperação, criatividade, autonomia, entre outras possam ser desenvolvidas e contribuir para a sua formação humana, assim como para a sua formação para o mundo do trabalho, pois, “a produção do homem é, ao mesmo tempo, a formação do homem, isto é, um processo educativo. (SAVIANI, 2007, p.154).

Pela Teoria da Autodeterminação (Self-Determination Theory) criada pelos psicólogos Edward Deci e Richard Ryan faz parte do processo educativo e da formação do homem as motivações intrínsecas e extrínsecas, pois, são elas que movem o ser humano em direção ao crescimento e ao autodesenvolvimento, direcionando dessa forma o aluno ao seu **ciclos de progressão**, porque cada ação tomada, cada atitude feita pelo aluno o deixa mais próximo do objetivo da aprendizagem, compreendendo que é preciso enfrentar os desafios propostos pelos ensinamentos gamificados, os quais educam e melhoram as habilidades necessárias conforme ilustra a figura 03.

Figura 03 - Diagrama da Self-Determination Theory  
(Teoria da autodeterminação)



Fonte: Adaptado de Lopes. N, 2017.

As motivações intrínseca e extrínseca apresentadas na figura 03 são geradas, sentidas e percebidas na medida em que os ciclos de atividade, engajamento e progressão vão acontecendo em sala de aula, pois, são ciclos realizados em conjunto para criar e estimular uma experiência interessante, prazerosa e gratificante, considerando dessa forma a relevância das práticas pedagógicas docentes contemporâneas como um fator crucial para garantir a permanência dos indivíduos na escola a partir dos estímulos que lhe são gerados. (GÓMEZ, 2015).

Essa permanência escolar é capaz de mudar, de transformar comportamentos, integrar alunos, professores e escola além de desenvolver competências e habilidades em busca de melhoria de desempenhos escolares que servirão para a vida, inclusive para o mundo do trabalho, pois, todo aprendizado é uma referência para também moldar as competências sociais e emocionais das pessoas nos mais diversos contextos sociais.

## **6 EDUCAÇÃO GAMIFICADA: UM DIÁLOGO COM O ENSINO E A APRENDIZAGEM.**

Utilizar a gamificação na educação é “transportar para o campo de ensino e aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e da ação ativa e motivadora.” (KISHIMOTO, 2018). Levar os elementos do jogo para a sala é introduz todas essas propriedades no desenvolvimento do discente, agregando e permitindo ao professor usar de diversos modos a gamificação para “a captação de interesse dos alunos, de modo a despertar a curiosidade, participação e engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado (ORLANDI et al, 2018).

A gamificação dialoga com uma nova perspectiva para o desenvolvimento estratégico de atividades lúdicas e deve ser compreendida como uma “rede colaborativa” (JOHNSON, 2011) onde professores e escola constroem caminhos diferenciados para que os alunos aprendam de maneira lúdica, sem que haja apenas uma preocupação exclusiva com o desempenho quantitativo por médias dos alunos.

Diante dessa perspectiva, o processo de ensino e aprendizagem dialoga com o desenvolvimento de melhorias nos resultados do aluno mediante implementações

de atividades gamificadas que proporcionem desafios aos estudantes, além de recompensas e cooperação, levando em consideração a motivação, o sentimento e a participação das pessoas que estão envolvidas nesse processo (CHOU, 2014) permitindo ainda que o aluno desenvolva muitas outras habilidades que são necessários para a vida como, o otimismo, a persistência, a confiança, a criatividade, a organização, o senso crítico e o planejamento.

Dessa forma, a gamificação na aprendizagem “é a possibilidade de oferecer aos alunos uma metodologia de ensino inovadora, capaz de estimular a participação e assimilação de habilidades e competências essenciais para a vida” (NOEMI, 2019). No processo de ensino e aprendizagem enquanto estratégia pedagógica, a gamificação cria experiências de aprendizagem significativas, relacionando conhecimento prévios, conteúdos e habilidades em um espaço de aprendizagem que estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Para Fardo (2013, p. 63):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vem usando. Características como distribuir pontuações para as atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração são as metas do plano pedagógico docente para alcançar desempenhos mais eficientes e de maneira mais agradável para o aluno.

Para que as características e os elementos tenham um diálogo mais efetivo com o processo de ensino e aprendizagem faz-se necessário que o docente tenha ou busque o conhecimento e domínio da cultura digital para criar práticas educativas gamificadas e obter os resultados.

É preciso saber gamificar, porque é um processo contínuo, precisa ter fases, pontuações, feedback, competição entre pares, trabalho em equipe, níveis, ranking, missões, desafios, cooperação e competição, que apesar de serem opostas, promovem no aluno o desejo de estar com outras pessoas engajados em uma mesma atividade, seja para que juntos construam alguma coisa ou para que um supere o outro em seus resultados, alcançando o estado de vitória. (ALVES, 2015, p.59).

Por isso, o processo educativo gamificado não pode ser confundido com dinâmicas, brincadeiras, quebra-gelos e outras atividades, pois em todas essas atividades caso sejam aplicadas em sala de aula precisam apresentar os elementos



característicos e obrigatórios, fazer uma dinâmica sem os elementos da gamificação, descaracteriza o processo de ensino gamificado.

## 6.1 A GAMIFICAÇÃO E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Segundo Pinto (2019), no fim dos anos 1960, o pesquisador e educador norte-americano Edgar Dale afirmou em sua teoria do Cone da Aprendizagem, que uma pessoa consegue maior desempenho quando passa a assumir uma postura ativa no processo de ensino e aprendizagem, o que pode ser beneficiado é proporcionado pela gamificação, uma vez que possibilita ao aluno ser um agente na produção do próprio conhecimento por meio de uma atitude proativa e voluntária, e não mais obrigatório, explorando o conteúdo de maneira ágil.

Segundo Alves (2015), atividades atrativas, interessantes, divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas, uma vez que o engajamento está diretamente ligado ao destaque dos conteúdos, às pessoas e à forma como a aprendizagem é produzida. Porque para que a aprendizagem seja permanente, os indivíduos precisam estar diretamente envolvidos em experiências que impactam, ou que completam a forma como pensam e se comportam.

Nesse sentido, Gee (2004) pontua que alguns dos princípios de aprendizagem, por meio da gamificação e seus elementos, desenvolvem a identidade do aluno por intermédio de seu compromisso com o ensino; a interação, por meio de decisões, ações, estratégias e *feedbacks*; as produções individuais ou em grupo; a exploração e a experimentação dos riscos; o desenvolvimento de soluções mediante ao enfrentamento de novos problemas e, por fim, o desenvolvimento da aplicabilidade do conhecimento adquirido diante dos princípios anteriores.

Pinto (2018) versa que entre as razões para adotar a gamificação na prática docente consideráveis são: o aumento do interesse; maior engajamento; o estímulo a curiosidade; a quebra de objeções; maior interação social; aulas mais dinâmicas; desenvolvimento da criatividade; autonomia e colaboração; promoção do diálogo; alunos engajados, curiosos e motivados; estímulo ao protagonismo; melhoria de resultados e desempenho; espírito competitivo; maior interatividade e definição de

metas, desenvolve ainda o pensamento científico, crítico e criativo; repertório cultural; cultura digital; empatia; responsabilidade e cidadania.

De acordo com Espíndola (2016), por meio da gamificação é possível atingir os seguintes resultados:

**1. Estimula a competição saudável e educativa:** A competição lida com a natureza humana que motiva as pessoas a partir da vontade de superação (ao próximo ou a si mesmo) em algum aspecto. As estratégias trabalham com o orgulho do usuário de poder dizer que chegou a determinado patamar.

**2. Gera um sentimento de conquista própria:** Ajuda os usuários a ganhar confiança, conforme eles aprendem como ter uma experiência de aprendizagem vencedora. Ao atingir um determinado objetivo, despertar-se um sentimento de conquista, que é importante para estimular o usuário nas próximas estratégias, dar o seu máximo.

**3. Possibilita a medição de desempenho:** O participante de um programa de gamificação não conseguirá perceber sua evolução sem uma demonstração clara de seu progresso pelos níveis, conquistas ou demais estruturas montadas para sua interação. Alguns programas inovadores e adaptativos de aprendizagem baseados em jogos incorporam elementos-chave da avaliação de desempenho; com isso, é possível avaliar e mensurar os resultados obtidos.

**4. Maior acessibilidade:** Todos os participantes têm o mesmo acesso aos recursos e informações e, embora o progresso possa variar, há uma oportunidade contínua para aprender habilidades para o domínio de todas as fases do jogo.

Dessa forma, aumenta-se o engajamento e desperta curiosidade dos alunos porque não necessita criar um jogo, somente usar de seus fundamentos, fazendo com que os alunos utilizem a criatividade para desenvolver regras, possibilidades, narrativas e contexto em torno do tema obrigatório da matriz curricular, em um ambiente muito mais dinâmico.

Com a gamificação a sala de aula ganha total liberdade para que os alunos possam interagir com os assuntos entre si, evidenciando o seu desempenho de forma leve e divertida, estimulando o engajamento e o estímulo ao estudo dos conteúdos, a partir desse contexto, precisamos compreender que o lúdico deve estar presente nas situações de aprendizagem, que a escola deve se construir um espaço de prazer e que professor, escola e sociedade devem se aproximar cada vez mais o ensino ao universo do aluno. (ALVES, 2012).

A gamificação é oferecida para desenvolver, além do engajamento, habilidades socioemocionais como a criatividade, colaboração e pensamento crítico conforme figura 04.

Figura 04 - As Contribuições da Gamificação para a Educação



Fonte: Adaptado de Meira e Blikstein, 2019.

A gamificação no desenvolvimento de habilidades socioemocionais é outra grande contribuição na formação humana e precisa ser desenvolvida também pelo contexto educacional. “Usar elementos — analógicos ou digitais na gamificação — ajuda a impulsionar o engajamento dos alunos em conhecimentos diversos, inclusive no desenvolvimento de habilidades socioemocionais” (CURY, 2017).

Como habilidades socioemocionais podemos considerar a empatia, compaixão, autoconfiança e autopercepção, estabilidade e inteligência emocional, todos pontos importantes para formação humana e para o mundo do trabalho, com isso a importância do professor “conhecer seu alunado, propondo metodologias compatíveis com a formação do aluno, e buscar melhorar com esse comportamento a relação ensino e aprendizagem (ARAGÃO, 1993).

## 6.2 A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NA PRÁTICA DOCENTE.

Discutir a prática docente é abordar o saber-fazer do professor repleto de variáveis e de sentidos, onde os docentes possuem saberes profissionais cheios de

pluralidade (TARDIF, 2000). A prática docente vem revelar-se no ambiente de suas tarefas cotidianas da sala de aula do professor, resultando em novas práticas que oportunizam ao aluno a vivência, em ambiente escolar, de inúmeras relações favoráveis ao seu desenvolvimento.

Proporciona ao docente um universo de criação de instrumentos para o fazer da sua prática pedagógica gamificada, como por exemplo a criação de jogos tecnológicos ou não, tabelas de progressão, sistema de bonificação, tabela de ranking, entre outros, uma vez que, os instrumentos pedagógicos “podem ser entendidos como aqueles instrumentos dos quais o professor se apropria para o desenvolvimento da atividade de ensino (VIGOTSKI, 2001).

O fazer pedagógico precisa passar pelo processo de reflexão constantemente, uma vez que, contribui para a formação humana integral do indivíduo, assim como, para formação deste para o mundo do trabalho em uma formação educativa que provoca a mudança de conhecimento e postura do aluno. “A educação é entendida como mediação no seio da prática social global. A prática social se põe, portanto, como o ponto de partida e o ponto de chegada da prática educativa. (SAVIANI, 2007, p. 27)

A gamificação como instrumento pedagógico para a prática docente potencializa, desenvolve e flexibiliza para o professor assim como para o aluno, a criatividade, a busca, a curiosidade, o interesse, a modernidade, o conhecimento e a exploração de novas formas de ensinar além de proporcionar as mais diversas possibilidades de estratégia didática que podem ser exploradas, afinal, o trabalho docente é “uma das modalidades específicas da prática educativa mais ampla que ocorre na sociedade. Para compreendermos a importância do ensino na formação humana, é preciso considerá-lo no conjunto das tarefas educativas exigidas pela sociedade” (LIBÂNEO, 2002, p. 15).

Dentro do processo da práticas educativas os elementos que compõem a gamificação como regras, pontuação, feedbacks, fases, desafios, prêmios, entre outros, podem ser “fatores motivacionais para os alunos se envolverem em seu aprendizado e desenvolvimento global” (CURY, 2017).

É preciso compreender que as metodologias são processos participativos que integram conhecimentos, análises do processo de ensino e aprendizagem que sejam capazes de proporcionar “formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com

sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos”. (BASTOS, 2006, p.12).

Portanto, compreende-se que a prática docente e os instrumentos pedagógicos usados na prática educativa participam ativamente e corroboram significativamente no desenvolvimento da formação humana e integral do aluno.

## **7 OS MODELOS DE GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE**

Existem três modelos centrais na gamificação que podem ser aderidos ao contexto educacional para que o professor possa implementar na sua prática o mais adequado à necessidade e a realidade da turma, são os modelos analógico, digital e pervasivo, esses modelos impulsionam as “capacidades intrínsecas de motivar a ação e potencializar as aprendizagens nas diversas áreas do conhecimento e na vida dos indivíduos”. (FARDO, 2013)

Os três modelos utilizam do lúdico como estímulo para que o aluno realize atividades e estude de maneira voluntária e autônoma, inclusive os modelos podem ser usados simultaneamente, ou seja, ao mesmo tempo se assim a realidade tecnológica da turma permitir. Toda vez que se utiliza na gamificação o modelo analógico e digital ao mesmo tempo, estamos falando da gamificação pervasiva onde permite a experiência física com a virtual, ou seja, a analógica com o digital,, estimulando a relação de recursos digitais ou tecnológicos com os elementos dos jogos por meio da ludicidade.(MJV, 2014).

Usar um modelo não exclui a possibilidade de utilização do outro, é possível usar os dois a partir do contexto real da turma, identificando o momento mais oportuno e o objetivo mais adequado para os alunos, pois, um objeto de aprendizagem pode ser qualquer conteúdo midiático, em formatos digitais ou analógicos, desde que utilizado para fins educacionais e que seja um objeto bem definido e mensurável e conte com uma forma de avaliar ou acompanhar o desenvolvimento do estudante. (MACEDO, 2010).

A gamificação digital ou analógica potencializa a maneira com “nos relacionamos, nosso modo de ser [...] a partir de fundamentos conceituais [...] sob o domínio de diversas áreas do conhecimento” (PETRY, 2016, p. 17-18). Transformando dessa forma atividades consideradas difíceis ou desagradáveis em algo leve e prazeroso, proporcionando maior empenho dos participantes.

## 7.1 GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA

A gamificação analógica permite ao docente criar atividades gamificadas utilizando cartas, tabuleiros, dominó, baralho, palavra cruzada, entre outros, de maneira presencial, sem o uso da tecnologia e recursos digitais, ou seja, acontece fora dos dispositivos eletrônicos. Não é apenas uma ação de entretenimento, e sim algo que terá impactos positivos no desenvolvimento e na formação do aluno a partir do engajamento deste que é o fator mais importante da aula gamificada.

Embora a gamificação analógica aconteça de maneira física, sem a presença de recursos digitais e tecnológicos, esse modelo para ser gamificado obrigatoriamente precisa ser composto de elementos da gamificação como: regras, pontuação, classificação, ranking, recompensas, níveis, fases e todos os outros elementos do jogo capazes de proporcionar interação, colaboratividade, espírito de equipe e respeito às relações interpessoais.

## 7.2 GAMIFICAÇÃO DIGITAL

Esse modelo de gamificação aproveita os avanços tecnológicos para criar uma experiência ainda mais envolvente. Toda essa experiência acontece no universo on-line, de plataforma eletrônica, aplicativos, jogos virtuais, recursos multimídias, recursos tecnológicos como celulares, tablets e computadores.

A gamificação digital assim como a analógica devem conter os elementos dos jogos, geralmente as plataformas gamificadas como o Kahoot já oferecem, como pontuações, fases, níveis, ranking, metas, objetivos, missão, entre outros, permitindo que o aluno acompanhe o seu desempenho.

## 7.3 GAMIFICAÇÃO PERVASIVA

A gamificação pervasiva acontece por meio de realidade aumentada e virtual, uma mistura de atividades virtuais e físicas, faz uso de vestimentas ou movimentos específicos para concluir alguma atividade, considerando sempre a experiência e interatividade do aluno além das relações do aluno com máquinas ou novos dispositivos.

Um dos exemplos mais conhecidos como jogo pervasivo é o Pokémon Go que faz uma interação entre um personagem real e virtual, outros exemplos de jogo pervasivo são os aplicativos SkyView, Froggipedia, o sistema 1943 Berlin Blitz em 360°, o Google Expeditions, VirtualSpeech, O jogo Museu de Belas Artes de realidade virtual do software Steam, entre tantos outros que o docente pode buscar ou desenvolver com seus alunos. (FORBES, 2021). Contudo, é extremamente interessante que o professor encontre maneiras de gamificar esses jogos em suas aulas para proporcionar ao aluno uma experiência imersiva.

Para que esse modelo aconteça é necessário, assim como no modelo digital, que a instituição, alunos e professores tenham ao seu alcance toda uma estrutura de suporte digital como, recursos digitais e tecnológicos, infraestrutura e conectividade, sem isso, não é possível desenvolver esse tipo de prática pedagógica, sem isso não é possível que o processo gamificado aconteça,

## **8 GAMIFICAÇÃO COMO UM PROCESSO INTERATIVO E SOCIAL PARA A FORMAÇÃO HUMANA INTEGRAL NA EPT.**

Ao incluir elementos de gamificação no processo de aprendizagem, os professores criam um ambiente de aprendizagem envolvente, onde incentiva os alunos na relação com o conteúdo e com a criatividade, promovendo e desenvolvendo habilidades de pensamento crítico e comunicação além de outras habilidades já citadas nesse estudo, gerando nos alunos e docentes uma maior interação e interatividade, para Mattar (2013) a interatividade é um dos fenômenos mais importantes da modernidade na revolução da educação.

Dessa forma a gamificação acontece em uma relação entre interatividade e interação de conteúdos, conhecimento, processos, recursos e pessoas que se dão por meio dos atributos da tecnologia contemporânea, é por meio das interações comportamentais e pela trocas entre indivíduos e grupos que se influenciam em um processo social na formação humana. (MATTAR, 2013).

O processo interativo e social que a gamificação proporciona se dá pelo encontro das pessoas de maneira presencial ou por meio do uso de tecnologia, apoiando-se sempre na reciprocidade da ação e da comunicação que se estabelece entre as pessoas envolvidas na busca em aprender e desenvolver as suas relações de cooperação, consenso, oposições, divergências, acomodação e assimilação,

competição e conflitos, competição e disputa, relações estas que fazem parte do do mundo do trabalho e devem ser também aprendidas por meio do contexto escolar, pois, as relações em sociedade isso precisam ser aprendidas pelo homem.

Dessa forma o processo interativo e social na formação humana é compreender que o indivíduo não nasce sabendo forma-se e nem relacionar-se, ele necessita aprender para produzir sua própria subsistência, a partir da sua própria aprendizagem para a vida em sociedade, para isso a sala de aula deve proporcionar e ser um lugar de estruturação e organização do conhecimento tendo o professor com um articulador na construção do saber, como afirma Coelho (2019):

“O que justifica, dá vida e sentido à escola, à relação pedagógica, ao trabalho de docentes e discentes, são o processo de formação humana que aí se realiza e a relação de professores e estudantes com a cultura, com o pensamento, com o saber vivo, instigante e que a cada momento se produz, se interroga e se recria.” (COELHO, 2019).

## 9 METODOLOGIA

Pensar em metodologia é pensar em um conjunto de técnicas e processos empregados para a pesquisa e na formulação de uma produção científica.

A metodologia é o estudo dos métodos, especialmente dos métodos das ciências, utilizados para dirigir uma investigação da verdade, no estudo de uma ciência ou para alcançar um fim determinado. Minayo (2007, p. 44) define metodologia de forma abrangente e concomitante:

(...) a) como a discussão epistemológica sobre o “caminho do pensamento” que o tema ou o objeto de investigação requer; b) como a apresentação adequada e justificada dos métodos, técnicas e dos instrumentos operativos que devem ser utilizados para as buscas relativas às indagações da investigação; c) e como a “criatividade do pesquisador”, ou seja, a sua marca pessoal e específica na forma de articular teoria, métodos, achados experimentais, observacionais ou de qualquer outro tipo específico de resposta às indagações específicas

### 9.1 AMOSTRA E LOCUS DA PESQUISA

Entende-se por amostra “um grupo menor que possui as características da população na qual se colocará em prática a investigação. O subconjunto que constitui a amostra deve ser um reflexo real do conjunto da população” (ALVARENGA, 2012, p. 65).



O tipo de amostragem para esta pesquisa foi por conveniência, pois é constantemente usada em pesquisas educacionais, uma vez que é “considerando a facilidade e disponibilidade, ou seja, são incluídos na amostra os integrantes mais disponíveis para participar, ou utiliza-se de uma organização já dada.” (MATTAR; RAMOS, 2021, p. 95).

O locus da pesquisa aconteceu no Serviço Nacional de Aprendizagem SENAC, unidade Amazonas. Desde 1946, o SENAC é agente de educação profissional voltado para o Comércio de Bens, Serviços e Turismo do País. Hoje, é composto por mais de 600 unidades escolares, empresas pedagógicas e unidades móveis. Seu portfólio contempla cursos presenciais e a distância, em diversas áreas do conhecimento, que vão da Formação Inicial e Continuada à Pós-graduação.

É pertencente ao Sistema Fecomércio, foi criada e é mantida pelos empresários do setor de comércio de bens, serviços e turismo. É uma entidade nacional, autônoma, de direito privado, criada através do Decreto Lei nº 8.621, em 10 de janeiro de 1.946, presente nos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal tem como missão educar para o trabalho em atividades de comércio de bens, serviços e turismo.

Em 2020, em decorrência da pandemia, adotou a modalidade de ensino e de trabalho remoto, retornando em 2021 com as atividades presenciais. Como critério para inclusão dos participantes foi utilizado: a) os docentes que migraram do formato presencial para o ensino remoto emergencial; b) os docentes da educação profissional; c) docentes que atuam com jovens do ensino médio de maneira remota e presencial.

Após esses critérios de inclusão, selecionamos os docentes do Programa Jovem Aprendiz, instituído pelo Decreto-Lei nº 8622 de 10 de janeiro de 1946 data de sua fundação e atualizada pela Lei nº 5598 de 1º de dezembro de 2005, a Lei de Aprendizagem Comercial (Programa Jovem Aprendiz) tem como objetivo promover a inclusão social e profissional, oferecendo formação técnico profissional a alunos com idade entre 14 e 24 anos, de acordo com a Lei nº 10.097/2000 - Lei da Aprendizagem.

Os docentes escolhidos que farão parte do universo dessa pesquisa tem relação direta com o tema proposto, todos professores atuantes da Educação Profissional.

Para realização da pesquisa contamos com a participação de 9 dos 13 professores que atuam no Programa de Aprendizagem, sendo 5 docentes femininos e 4 docentes masculinos, que atuam na formação de jovens e adolescentes de 14 a 24 anos.

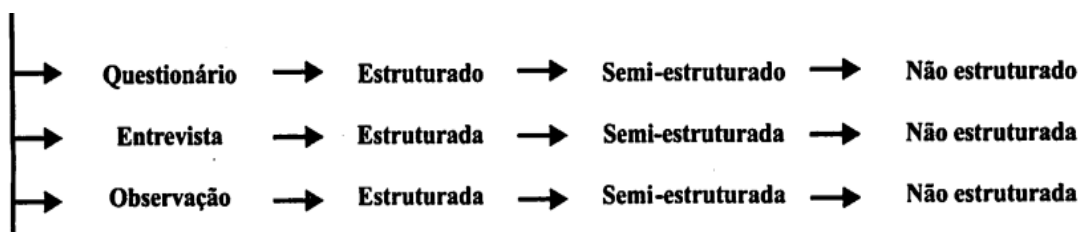
A pesquisa aconteceria inicialmente com 13 docentes, contudo, 2 abandonaram a pesquisa, 1 não aceitou participar e 1 não nos respondeu à nossa solicitação de autorização da pesquisa.

## 9.2 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS

As técnicas de coleta de dados para esta pesquisa aconteceram por meio de aplicação de formulário de pesquisa em virtude da dificuldade de comunicação com os docentes atuantes da pesquisa para realização de entrevistas em grupos focais.

De acordo com Gil (2008) a realização da coleta de dados podem ser utilizadas por meio de três técnicas de interrogação: o questionário, a entrevista e o formulário. Para Alvarenga (2012) às técnicas de investigação social também pode acontecer por meio de questionário, entrevista e formulário, conforme figura 05:

Figura 05: Técnicas de Investigação Social



Fonte: Alvarenga, 2012.

A escolha das técnicas de investigação possibilita atingir um número maior de pessoas garantindo ainda o anonimato. (GIL, 2002).

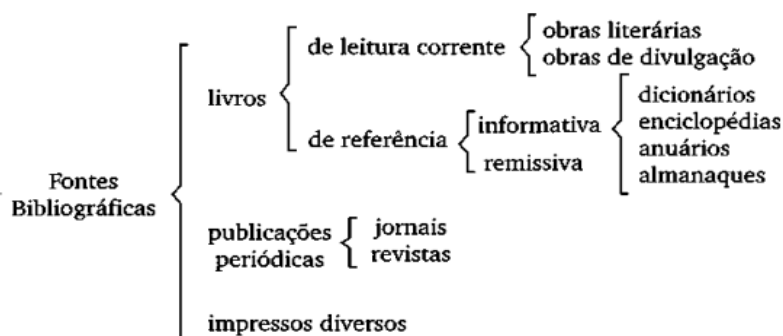
Em virtude das agendas e compromissos dos participantes as formas de coletas aconteceram de maneira on-line pelo google forms, e se deram com o intuito de avaliar e identificar o nível de conhecimento dos sujeitos acerca das práticas pedagógicas contemporâneos, da prática docente em tempo de era digital, do uso das TDIC's em sala de aula, dos desafios da prática docente no ensino remoto emergencial e do conhecimento e aplicabilidade da gamificação em sala de aula.

### 9.3 ANÁLISE DE DADOS

A pesquisa a ser apresentada tem abordagem qualitativa, de natureza aplicada, onde se “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais.” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 35).

O estudo utiliza de pesquisa bibliográfica, documental e de campo. Segundo Gil (2008); Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado e constituído de livros e artigos científicos publicadas por meios escritos ou eletrônicos, podendo ser classificada como:

Figura 06 - Classificação Bibliográfica



Fonte: Gil, 2008.

A pesquisa documental ainda segundo os autores, assemelha-se a pesquisa bibliográfica, não sendo por vezes fácil distingui-las, se diferenciando apenas na natureza das fontes, enquanto “a pesquisa bibliográfica se utiliza fundamentalmente das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto, a pesquisa documental vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico” (GIL, 2008, p. 45) oriundas de fontes mais diversificadas como: “tabelas estatísticas, jornais, revistas, relatórios, documentos oficiais, cartas, filmes, fotografias, pinturas, tapeçarias, relatórios de empresas, vídeos de programas de televisão, etc”. (FONSECA, 2002, p. 32).

Por fim, a pesquisa de campo caracteriza-se pelas investigações em que, além da pesquisa bibliográfica ou documental, se realiza coleta de dados junto a pessoas, com o recurso de diferentes tipos de pesquisa (pesquisa ex-post-facto, pesquisa-ação, pesquisa participante, etc.) (FONSECA, 2002).

A pesquisa de campo segundo Gil (2008) assemelha-se a pesquisa de

levantamento “de modo geral, pode-se dizer que o levantamento tem maior alcance e o estudo de campo, maior profundidade” (GIL, 2008, p. 52). O modelo de análise de conteúdo acerca das coletas e dos dados foi feito por meio da análise de conteúdo, técnica muito utilizada para análise em pesquisas qualitativas.

Segundo Bardin (2011, p. 15) análise de conteúdo é “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a ‘discursos’ (conteúdos e continentes) extremamente diversificados”. O método apresentado por Bardin para Análise de Conteúdo é rico em detalhes, pois contém passos que devem ser seguidos pelo pesquisador para que a análise científica seja feita.

A Análise Conteúdo de Bardin inicia-se pela etapa da Pré-análise que busca a organização da análise do conteúdo depois dos dados já coletados, sendo possível identificar o que ainda precisa ser coletado. (BARDIN, 2011).

Após a etapa da Pré-Análise segue-se para a etapa de Exploração do Material onde se tem a codificação (recortes das unidades de registro e de contexto) e a categorização do material (semântico, sintático, léxico ou expressivo). (BARDIN, 2011). Por fim segue-se a etapa de Tratamento dos resultados obtidos e interpretação que pode ser feita por meio da inferência, da interpretação controlada, apoiando-se de elementos constitutivos do mecanismo clássico da comunicação, emissor, receptor, mensagem e canal. (BARDIN, 2011).

## 10 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para levantamento dos resultados, desenvolvemos a pesquisa em 5 etapas por meio de formulários de pesquisa.

Na **primeira etapa** foi feito o levantamento acerca dos Recursos Tecnológicos e Digitais utilizados nas salas de aula, incluindo aqueles recursos que predominam com mais frequência na prática docente e com quais finalidades são utilizados.

Na **segunda etapa** foi realizado o levantamento acerca das estratégias didáticas utilizadas de maneira geral pelo professor, ou seja, tanto analógica quanto digital.

Na **terceira etapa** foi levantado as estratégias didáticas que os professores costumam realizar em sala de aula na ausência de recursos tecnológicos e digitais.

Nessa etapa foi feito também um levantamento sobre os elementos dos jogos

na prática do docente. Elencamos todos os elementos obrigatórios que caracterizam a gamificação para que fosse identificado se o professor gamifica ou não seu processo de aprendizagem em sala por meio das técnicas de engajamento.

Na **etapa quatro** foi feito um levantamento acerca dos desafios do docente na era digital com o ensino remoto emergencial e as práticas docentes utilizadas nesse período.

Na **quinta etapa** foi feito um levantamento referente a Prática Docente e as estratégias contemporâneas utilizadas por eles.

Nessa etapa também foi realizado um levantamento acerca da importância da prática docente e de suas estratégias didáticas para a formação humana e integral do jovem e para sua formação para o mundo, tendo o trabalho como princípio educativo.

## 10.1 PRIMEIRA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS

Na primeira etapa da pesquisa identificamos que os **principais recursos tecnológicos** utilizados pelos professores em sala de aula são: câmera, celular, notebook, retroprojetor, todos recursos convencionais e tradicionais comumente utilizados em sala de aula pelos docentes que dispõe desses recursos para realizar suas aulas, mas que podem ser utilizados de diversas maneiras, para diversas finalidades, como um quiz por exemplo e um quebra-cabeça projetado que permita a participação do aluno.

A pesquisa mostrou ainda que os recursos digitais mais utilizados em sala para o **aprendizado do aluno** são: vídeo-aula, jogos, aplicativos microsoft, aplicativo google, painéis digitais, podcasts, vídeos, aplicativos, plataformas de aprendizagem, laboratório virtual, redes sociais, editores de textos, programas, plataformas virtuais, portais e sites da internet, apresentação de slides, slide com animação, prezi.

Nesse momento observa-se a interação entre as metodologias contemporâneas como o uso de jogos e as metodologias convencionais com o uso de slides e vídeos. De toda forma, a interação entre as metodologias é muito significativa para a modernidade da prática pedagógica, o que fica evidenciado na resposta dos professores quando apresenta uma diversidade de caminhos de ensino e aprendizagem.

A metodologia que o professor escolhe para usar junto aos seus alunos surge

da percepção sobre o que pode ser realizado e a partir da “tomada de decisão fundamenta-se naquilo que se afigura como lógico, racional, eficiente e eficaz”. (LAKATOS; MARCONI, 2007, p. 17).

É preciso buscar e trabalhar diferentes alternativas no ensino e aprendizagem, é preciso buscar por estratégias didáticas efetivas para o aprendizado que contenham em sua proposta práticas que estimulem o desenvolvimento de habilidades na formação dos alunos além de possibilitar ao professor o desenvolvimento da autonomia da sua prática pedagógica.

A pedagogia é exatamente isso, “uma reflexão sobre a atividade educativa, uma orientação para a prática educativa, uma direção de sentido das práticas de formação humana.” (LIBÂNEO, 2002), nesse sentido os professores informaram as finalidades de utilizarem os recursos digitais em sala de aula, e entre as resposta tivemos:

Docente 1: *“Engajar e integrar os discentes nas situações de aprendizagem.”*

Docente 2: *“Melhorar a interatividade e deixar a aula interessante.”*

Docente 3: *“Facilitar na transmissão de conteúdo.”*

Docente 4: *“Melhorar a interatividade e assimilação pelos alunos do que estão aprendendo.”*

Docente 5. *“Melhorar significativamente a qualidade do ensino do jovem e deixar as aulas mais interessantes para os discentes.”*

Docente 6. *“Proporcionar aos alunos experiências organizacionais que se apresentarão em seus ambientes de trabalho.”*

Docente 7. *“Tornar a aula mais dinâmica.”*

Docente 8. *“Despertar a atenção do aluno para o assunto que será abordado.”*

Docente 9. *“Facilitar a aprendizagem dos alunos.”*

Docente 10. *“Dinamizar as aulas e incentivar a busca por fontes alternativas de conteúdos de aprendizagem.”*

A partir da obtenção dessas respostas conseguimos observar uma relação com os objetivos propostos também pela gamificação, que por ser uma prática educativa contemporânea foca na aprendizagem ativa e com os objetivos muito similares aos que foram apresentados pelos docentes e isso só é possível porque a “a gamificação pode significar coisas diferentes para diferentes pessoas, podendo ser aplicada em vários cenários, contextos e segmentos por meio das mais diversas formas de implementação” (CUNNINGHAM; ZICHERMANN, 2011, p. 14).

Dessa forma, fica evidenciada nessa etapa a contribuição dos jogos na prática docente principalmente quando se tem suporte digital: infraestrutura, conectividade e tecnologia disponíveis para alunos e professores. Além do uso de jogos fica evidenciado nessa etapa também que os profissionais docentes são bastante adeptos à tecnologia o que para Kuenzer os tornam profissionais flexíveis uma vez que [...] acompanhem as mudanças tecnológicas decorrentes da dinamicidade da produção científico tecnológica contemporânea” (KUENZER, 2017, p. 338).

## 10.2 SEGUNDA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS

Na segunda etapa da pesquisa levantou-se a questão da realidade digital com o advento da pandemia nas escolas. Os professores informaram que quando não conseguem utilizar recursos tecnológicos e digitais, isso acontece geralmente em virtude do jovem não ter celular ou ter celular e não ter internet, o que afirma Araújo (2020) ao dizer que enquanto sociedade, muita gente tem celular como instrumento de ostentação e poder social, mas não tem Internet, é nesse momento que começamos a evidenciar o desafio digital e social para o professor.

O uso frequente de recursos tecnológicos e digitais em sala de aula nos chama atenção, pois, como ficaria então a participação dos jovens que não tem conectividade em sala desigualdade digital vivenciada no ERE?

Para esclarecer a dúvida quanto aos jovens sem conectividade em sala de aula, os professores informaram que estratégias didáticas utilizam para engajar e atingir o aprendizado de todos os alunos diante da desigualdade digital. 100% dos docentes informaram que nesses casos utilizam: video-aula, projetos, seminários, vídeos, exercício e atividades, tempestade de ideias (Brainstorming), resolução de problemas. 83% informaram que também utilizam: aula expositiva dialogada, mapa conceitual, debate, leitura compartilhada, oficina, dramatização e dinâmica de grupo

Com esses dados percebemos que na ausência de recursos tecnológicos e digitais adotamos na maioria das vezes as metodologias mais tradicionais, o que vai em desencontro à Ramos (2017) que acredita que as metodologias surgem em contraposição às práticas pedagógicas tradicionais. Ressaltamos que usar algumas dessas práticas apresentadas pelos participantes da pesquisa não significa que elas não possam ser gamificadas, pois, sim, é possível gamificá-las!

Para que se explore esta prática é preciso que o docente com profundidade ferramentas, processos e, principalmente, que aproxime a gamificação da sua prática pedagógica diária, pois, são agentes nas mudanças cerebrais que levam à aprendizagem (COCH; ANSARI, 2009), está na aprendizagem acontece porque a gamificação está na aplicação de métodos e processos de ensino, sendo a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas e tem como premissa a lógica dos *games*. Algumas práticas tradicionais podem ser gamificadas, trazendo um pouco de modernidade, como a dinâmica de grupo por exemplo, desde que apresente elementos obrigatórios que caracterizam a gamificação.

Os professores também informaram as estratégias didáticas que utilizam em sala para trazer mais retorno ao aprendizado do aluno e aquelas que mais predominam em sua prática docente em sala, destacando: seminários, tempestades de ideias, a dinâmicas em grupos, projetos, debates, dramatização, exercícios e atividades digitais, oficinas e atividades impressas, estratégias utilizadas independente da prática analógica ou digital. Os professores informaram que utilizam dessas estratégias didáticas porque:

Docente 1. *“Melhoram o desenvolvimento pessoal e profissional.”*

Docente 2. *“Estimula o pensamento crítico e a comunicação.”*

Docente 3. *“Compreendem a linguagem do aluno.”*

Docente 4. *“Contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao desenvolvimento pessoal.”*

Docente 5. *“Todos participam.”*

Diante desse levantamento, pudemos analisar mais uma forte tendência educacional ao método tradicional de aprendizagem nas práticas educativas em busca do desenvolvimento da formação integral do aluno.

Para Boto (2022) as melhores estratégias de ensino são aquelas capazes de utilizar os repertórios dos diferentes métodos, tendo em vista as necessidades de cada ocasião. As ocasiões pedagógicas é que vão ser mobilizadoras daquilo que deverá ser feito em cada situação, já para Massi (2017), a gamificação atua “criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento, proporcionando graus de imersão e diversão o que dificilmente são atingidos pelos métodos tradicionais” (p. 20).

Os participantes informaram ainda dentro do seu ponto de vista docente, as



estratégias didáticas que os jovens mais gostam que eles utilizam e o porquê. Entre as práticas estão:

Docente 1: *“jogos virtuais on-line ou off-line, devido a dinâmica e a interação entre eles.”*

Docente 2. *“Dinâmica em grupo, porque isso torna a aula mais divertida para eles.”*

Docente 3. *“Jogos virtuais - os alunos solicitam que as aulas sejam nesses formatos, pois se sentem encorajados a construir a resolução do problema proposto pela atividade.”*

Docente 4. *“Atividade envolvendo gamificação. Estimula a competição entre os alunos.”*

Docente 5. *“Jogos online ou tabuleiro.”*

Docente 6. *“Exercícios digitais, os alunos gostam de tecnologias.”*

Destacamos nesse momento 4 pontos importantes nas falas dos professores:

1°. Ouvimos pela primeira vez a palavra gamificação com o objetivo de desenvolver a competitividade entre os alunos, contudo, sabemos que o seu uso vai muito além disso, para França (2016) o processo de ensino gamificado só acontece se conter obrigatoriamente os elementos da gamificação para que diversas habilidades possam ser progredidas na fase de desenvolvimento educacional do aluno.

2°. Outro ponto observado apresentado pelos professores é o uso de jogos para garantir o dinamismo, a interação e a resolução de problemas, pontos que acontecem no uso da gamificação quando utilizados os elementos dos jogos no processo de ensino gamificados.

3°. O terceiro ponto observado na fala dos professores é o uso de dinâmicas para tornar a aula mais divertida, nesse ponto, chamamos atenção da diferença entre dinâmica e gamificação. Enquanto a dinâmica é um processo que na maioria das vezes é momentâneo, interrupto, a gamificação é um processo contínuo que contém progressão de resultados, isso não significa que a dinâmica não possa ser adaptável ao processo gamificado como afirma Dalcin (2020) ao dizer que todo processo de gamificação é uma dinâmica, porém nem toda dinâmica é gamificada.

Esse pensamento vai em encontro a Lorenzoni (2020) que afirma que a dinâmica pode ser gamificada desde que contemple elementos de gamificação como

pontuações, ranking, regras, recompensas, fases, entre outros elementos que caracterizam a obrigatoriedade do processo gamificado que desenvolve competências e habilidades na formação do aluno.

Ao aplicar o processo gamificado espera-se que os estudantes desenvolvam competências de colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio de conteúdos, sendo necessário dessa forma que o professor conheça e distinga os elementos dos jogos na prática educativa.

4º. O último ponto destacado na fala dos professores são os exercícios digitais, pois os alunos gostam de tecnologia, porém durante a validação do e-book alguns professores relataram que nem todos os alunos têm acesso à internet, ou seja, não é uma realidade de todos os professores a inclusão digital em sala de aula, informação que também será fonte de análise nos próximos formulários de pesquisa.

Ainda nessa etapa os professores apresentaram algumas ferramentas digitais que costumam usar com os alunos nas aulas presenciais, entre as ferramentas estão: meet, jamboard, classroom, google formulários, wordwall, jamboard, sway, miro, quizlet, canva, classdojo, padlet, kahoot, wordcloud, trello, scratch, youtube, canva, figma, gestão de redes sociais, gamificação.

Nesse momento analisamos que alguns professores utilizam de bastante recursos digitais e tecnológicos em suas aulas presenciais e algumas delas apresentam a gamificação dentro dos critérios de obrigatoriedade, muitas dessas ferramentas apresentam pontuações, fases, missões, ranking e feedbacks, um fator significativo para a prática educativa moderna.

#### 10.4 TERCEIRA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS

Em virtude dos professores utilizarem bastante recursos tecnológicos e digitais, procuramos investigar os tipos de estratégias didáticas que eles costumam realizar em sala de aula na ausência desses recursos, como internet, celulares, computadores, entre outros. Os participantes da pesquisa informaram que:

Docente 1. *“Costumo realizar atividades que exerçam a criatividade dos alunos, com problemáticas dialogadas.”*

Docente 2. *“Dinâmicas de grupo”.*

Docente 3. *“Projeto empreendedor, dramatização, jogos, dinâmica de grupo e*

*exposição prática das situações de aprendizagem por meio de apresentação oral.”*

Docente 4. *“Debates, atividades impressas ou no quadro branco.”*

Mais uma vez verificamos a dinâmica de grupo e os jogos predominando na sala de aula como fator de aprendizagem e de interesse do aluno, os professores ainda informaram que essas atividades acontecem em equipes porque:

Docente 1. *“Porque acredito que a criatividade dos alunos aumenta em atividades em equipe.”*

Docente 2. *“Devido a interação e a desenvoltura dos alunos quando estão em equipe.”*

Docente 3. *“As aulas coletivas possibilitam o desenvolvimento das situações de aprendizagem, no que se refere aos conhecimentos, habilidades e atitudes. De certo que os discentes estão inseridos diante do desempenho de competências socioemocionais, relacionadas ao mundo do trabalho.”*

Docente 4. *“Porque estimula os alunos a ter um bom relacionamento interpessoal e trabalhar em equipe.”*

Docente 5. *“Como estas ferramentas são muito interativas, e lúdicas, despertam o interesse do aluno.”*

Nesse momento da pesquisa conseguimos observar a predominância mais uma vez do uso de dinâmicas e de jogos na prática docente para obtenção de resultados educacionais. Os elementos apresentados oriundos do uso da dinâmica e dos jogos podem ser vistos na gamificação com mais intensidade, como o desenvolvimento de criatividade, interação, habilidades, competências, trabalho em equipe, resolutividade, tomada de decisões e relações humanas, esses resultados podem ser proporcionados em virtude dos elementos dos jogos que são aplicados nas práticas educativas gamificadas.

De acordo com os participantes da pesquisa, 100% usam jogos em suas aulas, sejam elas presenciais ou remotas. Os docentes informaram que utilizam: jogos de perguntas de respostas, jogos de tabuleiro e on-line, imagem & ação, coup, perguntados - Copag, batalha naval, jogos de cartas, apenas plataformas digitais como Scratch e Code.org.

Os docentes informaram que a escolha pelos jogos em sala se dão em virtude:

Docente 1. *“Os jogos educativos aguçam a curiosidade e criatividade dos alunos.”*

Docente 2. *“Os jogos despertam mais interesse e os tipos vão de acordo com as competências.”*

Docente 3. *“Os jogos auxiliam no desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação, liderança, assertividade, interação e relacionamento interpessoal.”*

Docente 4. *“Porque os jogos tornam a aula mais dinâmica e estimulante para os alunos.”*

Docente 5. *“Utilizo jogos pois desperta o interesse dos alunos e causa engajamento.”*

Todas essas respostas vão ao encontro do autor Orlandi (2018) a considerar que:

[...] motivar o indivíduo leva a bons resultados pessoais e profissionais. Gamificar é valorizar a motivação intrínseca que enfatiza o significado pessoal, e leva à percepção do valor interno do indivíduo. Tem como base a autonomia (controle sobre sua própria vida), o domínio (fazer algo de valor por alguém ou por alguma coisa que importa) e propósito (objetivo e meta a alcançar) (ORLANDI et al., 2018, p. 21).

O uso dos jogos como fator motivacional, de interesse e de engajamento confirma o pensamento do autor Moran (2017) ao afirmar que não há mais espaço para um ensino tradicional, baseado em metodologias informativas e de memorização. As mudanças nas práticas pedagógicas demandam de metodologias contemporâneas face aos desafios de tornar as informações e o conhecimento significativos, estimulando a autonomia discente na busca pela pesquisa, na construção do conhecimento e do aprender ativamente.

Um outra autor que aborda bem as práticas pedagógicas contemporâneas tecnológicas ou não é Kenski (2014, p. 19) ao “considerar o corpo humano, e, sobretudo o cérebro, a mais diferenciada e aperfeiçoada das tecnologias, pela sua capacidade de armazenar informações, raciocinar e usar conhecimentos de acordo com as necessidades do momento.”

Para aprofundarmos mais essa questão já que todos informaram que usam jogos em sala, apresentamos os elementos dos jogos como: pontuações individuais, ranking individuais, pontuações coletivas, lista de ranking por grupos, lista de classificação individual, lista de classificação por equipes, regras, metas, feedback, premiações, e nenhuma das alternativas.

Procuramos investigar se além dos jogos prontos, existe alguma outra prática que o docente utiliza contendo os elementos dos jogos e se essa prática acontece de maneira consciente ou inconsciente, seja de maneira analógica ou digital, presencial ou on-line, assim como para identificar se durante a aplicação dos jogos são gerados alguma técnica de engajamento nas atividades propostas.

Em respostas a este levantamento tivemos como técnicas de engajamento utilizadas: 80% utilizam de pontuações coletivas e feedbacks. 60% faz uso de pontuações individuais e coletivas, ranking individual e metas. 40% utilizam de ranking por grupo, classificação individual e por equipes, regras e premiações e 20% informaram que suas práticas pedagógicas não produz nenhum resultado, que são aplicadas sem foco na progressão de resultados, diante desses dados observamos que os professores fazem uso de elementos de técnicas de engajamento, mas, ainda temos uma pequena parcela que ainda não utiliza com essa finalidade.

Os docentes informaram ainda que quando utilizam as técnicas de engajamento também aplicam técnicas de recompensa aos alunos como:

Docente 1. *“uma pequena lembrança.”*

Docente 2. *“Nem sempre usam mais quando usam é simbolizado por um bombom de chocolate ou possível liderança.”*

Docente 3. *“As recompensas são: menções positivas, feedback reflexivo e brindes disponibilizados pela instituição.”*

Docente 4. *“Brindes e caixas de chocolate.”*

Docente 5. *“Não”*

Docente 6. *“Não”*

Docente 7. *“Não”*

Docente 8. *“Apenas no fim de ano, para estimular mais a participação e competitividade.”*

Aqui fica claro que o entendimento de gamificação pode ser entendido de maneira equivocada ou pelo desconhecimento da sua funcionalidade e aplicabilidade, pois, a gamificação não está atrelada somente a brindes ou premiações físicas, mas a pontuações, medalhas, badges, emblemas e sistemas de bonificações que são consideradas técnicas de engajamento, para o autor Vianna et al. (2013), a gamificação desperta emoções positivas e explora aptidões, pode ser atreladas a recompensas virtuais ou físicas e pode ser aplicada em situações e circunstâncias que exijam a criação ou à adaptação da experiência.

Para Johnson et al. (2014) a aprendizagem em ambientes gamificados contribuem para a criação de desafios emocionantes e recompensas aos estudantes por sua dedicação e eficiência, outro autor que fala sobre a recompensa na aprendizagem é Hein (2013), Hein traz “o conceito básico por trás da gamificação que é a oferta de recompensas em troca de ações. As estratégias usadas podem motivar pessoas e influenciá-las psicologicamente.”

Assim como Hein, Zichermann e Lazzaro também acreditam na gamificação como técnica de engajamento motivacional. Zichermann (2011) acredita que 75% da gamificação é psicologia e somente 25% tecnologia e isso explica porque os principais fatores motivadores da gamificação são: competição, recompensa e status, é o que torna o sistema de gamificação atraente além de proporcionar experiências emocionais aos participantes como: frustração, tristeza, admiração, curiosidade, exploração, curiosidade, gratidão, orgulho, sentimento de triunfo. “A maneira mais fácil de mudar o comportamento das pessoas para melhor é por meio da diversão”. (LAZZARO, 2004).

É com base nesse entendimento que consideramos importante a criação do e-book como um guia didático/instrucional para esclarecimento dessa prática e para melhoria da prática educativa gamificada em sala de aula, assim como, para o engajamento e interesse dos alunos durante o seu processo de aprendizagem.

#### 15.4 QUARTA ETAPA DA ANÁLISE DE RESULTADOS

Nessa etapa da pesquisa investigamos a cerca da prática docente e suas estratégias didáticas em tempo de ensino remoto emergencial com a SARS-CoV-2/COVID19 no período de 2020-2021. Os docentes informaram que os principais desafios encontrados na sua atuação docente em sala de aula com a transição do ensino presencial para o ensino remoto foram:

Docente 1. *“No que se refere às emoções dos discentes, planejamento de aulas voltadas ao público e ausência de recursos multimídia.”*

Docente 2. *“Falta de comprometimento dos alunos com o ensino remoto e também dificuldade com a Internet.”*

Docente 3: *“lidar com as emoções, ausência de multimídias, a falta de comprometimento e dificuldades com a internet “*

Os professores informaram ainda que esses desafios eram motivados em

80% pela falta de conectividade e da falta de acesso à internet do aluno. 60% pela falta de equipamentos - computadores, notebooks, tablet e 40% pela falta de equipamentos - celulares, os professores também informaram que o aumento de absenteísmo (faltas) dos jovens no ensino remoto emergencial se deram exatamente em virtude da ausência de internet e pela falta de equipamentos - celulares e computadores.

Os dados apresentados pelos participantes da pesquisa vão de encontro ao pensamento de Castilho e Silva (2020) onde destacam que o avanço tecnológico no contexto educacional advindo da pandemia da Covid-19 desconsiderou no ERE as necessidades individuais dos alunos e suas realidades com a dificuldade de acesso à tecnologia e à internet e o contexto familiar e doméstico, evidenciando a desigualdade digital. Nessa mesma linha Neto (2021) acredita que o ensino remoto e o uso das diversas tecnologias não substituem a presencialidade, pois, é onde a afetividade e a empatia podem ser favorecidas e a realidade dos alunos pode ser vista.

Dessa forma pudemos analisar as vantagens e as desvantagens da era digital no ensino remoto, pois, a era digital não proporciona o aprendizado de maneira igualitária ao alcance de todos, por isso, “não adianta olhar só para a tecnologia sem olhar para as pessoas. A transformação digital não vai acontecer sem elas” (GIESEL, 2019). É preciso que o professor repense a sua prática diante desse cenário e nas contribuições que esta pode trazer para a formação integral do aluno. A Era Digital e sua transformação é sobre a experiência que a tecnologia propicia ao aluno e sobre quem ela exclui.

Diante do exposto, reflete-se que a utilização das práticas pedagógicas digitais são muito mais direcionadas ao ensino do que aprendizagem, os recursos digitais são mais utilizados pelo professor para realizar as suas aulas do que de uso ativo e direto do próprio aluno. Os dados apresentados pelos professores deixam claro que realizar jogos virtuais ou práticas educativas digitais em sala de aula não inclui e nem abrange a todos, sendo necessário repensar a prática docente e as possibilidades de práticas pedagógicas modernas mais inclusivas.

Ainda nesse cenário, os professores informaram que no Ensino Remoto Emergencial 80% dos alunos assistiram às aulas pelos celulares e por dados móveis e 20% utilizaram de wi-fi para participarem das aulas, essas informações corroboram para todos os dados estatísticos apresentados neste estudo quando

da desigualdade e exclusão digital na educação profissional com o ensino remoto emergencial.

Para reduzir o impacto da inacessibilidade digital dos jovens, os professores relataram algumas alternativas que utilizam para aproximar o aluno das aulas:

Docente 1: *“Os encontros online eram/eram gravados e disponibilizados em link pelo Youtube.”*

Docente 2. *“Para realizar alguma atividade, posteriormente era enviado fotos no WhatsApp de conteúdos e atividades.”*

Mais uma vez esses dados corroboram com as pesquisas apresentadas nesse estudo ao apontarem o whatsapp como principal ferramenta no período de ensino remoto emergencial. 80% dos professores informaram que o whatsapp foi o recurso digital mais utilizado na pandemia para se comunicarem com os alunos.

Para conseguirem minimizar os impactos da exclusão digital, os professores apresentaram os recursos digitais mais utilizados nas suas aulas remotas para alcançar o aprendizado dos alunos. 100% dos professores utilizaram o Microsoft Teams, 80% usaram o Youtube e 60% usaram o Google Classroom. Com as turmas que tinham mais conectividade, os professores informaram que 80% deles utilizavam de jogos com os alunos no ERE. 80% de apresentação em powerpoint e 60% de vídeo-aulas. É por meio desses relatos que continuamos a confirmar na pesquisa o encontro de metodologias tradicionais e contemporâneas e o jogo evidenciado mais uma vez como estratégia de engajamento com os alunos.

Todas as estratégias didáticas utilizadas pelos professores foram escolhidas porque:

Docente 1: *“Despertam o interesse do aluno.”*

Docente 2. *“Aguçam a curiosidade e a criatividade”.*

Docente 3. *“Desenvolver habilidades.”*

Docente 4: *“Estimulam a aprendizagem.”*

Docente 5: *“Dinamiza a aula.”*

Docente 6. *“Causa engajamento.”*

Todos os pontos aqui elencados se relacionam com a gamificação em virtude da aplicabilidade dos elementos dos jogos que são inseridos no processo de ensino gamificado.



## 10.5 QUINTA ETAPA DA ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta etapa investigamos a prática docente, as práticas pedagógicas avaliativas, o papel docente, as contribuições e reflexões que essa prática proporciona para a formação do aluno.

Os professores informaram quanto a avaliação que:

Docente 1: *“Minha avaliação segue de acordo com o protagonismo do aluno, ou seja, sua participação nos debates, criatividade na hora de expor os trabalhos, assiduidade e entrega no prazo desejado.”*

Docente 2: *“Trabalhos em equipe e individual.”*

Docente 3. *“A avaliação é feita de acordo com a proposta da atividade.”*

Docente 4. *“Projetos, Práticas, Simulação, Estudo de Caso e Avaliações.”*

Docente 5. *“Atividades práticas com abordagem de situação problema e projetos. Em raras ocasiões também solicito a realização de seminários, quando de assuntos muito teóricos.”*

O objetivo de investigar os métodos avaliativos do docente é identificar se os métodos utilizados são convencionais ou não, uma vez que a proposta do e-book proposto neste trabalho apresenta técnicas de engajamento e de bonificação e são uma ótima proposta para implementar técnicas que vão além dos métodos convencionais, nesse ponto o autor Neto (2021) deixa muito claro em sua fala ao concordar que “entre as mudanças ocasionadas pela pandemia da Covid-19, em todo o planeta, destaca-se a transformação substancial da prática docente.”

Outros autores que também abordam essa transformação na prática docente são Barbosa e Moura (2012, p. 52) ao acreditarem que “[...] a aprendizagem em EPT deve estar cada vez mais distante da aprendizagem tradicional.” Diante desse pensamento os professores destacaram algumas reflexões acerca da importância da sua prática para a Educação Profissional na Formação dos jovens, entre as reflexões estão:

Docente 1: *“A minha importância enquanto docente e orientadora no mundo do trabalho é muito importante para a sua formação.”*

Docente 2: *“É de suma importância a prática pedagógica no que tange o desenvolvimento de situações de aprendizagem aplicadas à realidade do mercado de trabalho.”*

Docente 3. *“Acredito que, por trabalhar com cursos técnicos, a abordagem de*

*simulação de solução de problemas, faz com que o aluno vivencie situações o mais próximo da realidade.”*

Por serem professores de educação profissional fica evidente a prática docente com foco no mundo do trabalho, embora alguns ainda foque no mercado de trabalho e no desenvolvimento de habilidades técnicas como prioridade, nesse sentido Freitas et al. (2018, p. 38) considera que “tomar o trabalho como princípio educativo é considerar o todo do ser humano, é partir do pressuposto de que o trabalho está contido no homem, é considerar o homem na sua essência.”

Uma vez identificado a importância da sua prática docente para a formação dos alunos, os professores destacaram a relevância das estratégias didáticas contemporâneas em a sala de aula, segundo relato dos professores, os mesmos informaram que as estratégias didáticas contemporâneas:

Docente 1: *“Melhoraram as atividades, os assuntos e as competências ministrada para os jovens.”*

Docente 2: *“Envolvem a tecnologia.”*

Docente 3: *“Desenvolve melhor os discentes.”*

Docente 4: *“Aproximam o aluno dos conhecimentos, habilidades e atitudes concernentes a área de formação do discente.”*

Docente 5: *“Adequar o processo de ensino aos novos recursos tecnológicos disponíveis.”*

Analisamos que a inovação sempre está atrelada à tecnologia, enquanto que para Kepler (2016) a “inovação não é sobre tecnologia, inovação é sobre pessoas”, é sobre como e onde as pessoas enxergam possibilidades de inovação”. Com vista nesse cenário de inovação os professores consideram importante repensarem sua prática em sala de aula e as estratégias didáticas nela utilizadas, ao considerarem:

Docente 1: *“Importante o aperfeiçoamento da sua prática docente.”*

Docente 2: *“Considera importante para o engajamento dos alunos.”*

Docente 3: *“É necessário entendermos que nem sempre acertamos, precisa-se analisar as práticas utilizadas.”*

Docente 4. *“Para não acabar no comodismo docente.”*

Docente 5. *“Nem sempre a metodologia de trabalho utilizada com uma turma, funciona com outras, tem que adequar-se ao público.”*

Os professores consideram importante o repensar das suas metodologias para o avanço de suas práticas educativas, consideram ainda importante não cair no

comodismo uma vez que as metodologias de ensino podem ser adaptáveis e responsáveis pelo engajamento, uma outra grande contribuição e proposta feita pela gamificação como prática pedagógica.

É nesse pensamento que Pacheco (2012, p. 70) acredita que a prática pedagógica vem “[...] revelando um movimento permanente de inovação do mundo material e social” em uma relação de troca e interação de experiências entre professor e aluno no contexto da prática educativa.

Outro autor que traz a importância e o entendimento da prática educativa é Saviani (2005, p. 36), ao considerar que a “educação é entendida como uma mediação no seio da prática social global e a prática social se põe, portanto, como o ponto de partida e o ponto de chegada da prática educativa (SAVIANI, 2005, p. 36). Neto (2021) compartilha dessa mesma linha de reflexão dos demais autores, onde acredita que repensar a prática docente é compreender que “a sala de aula é o espaço de oratória, de professar ensinamentos e conhecimentos, encontro entre docentes e estudantes.”.

Ainda em suas reflexões acerca de suas práticas, os mesmos consideram a sua prática docente como:

Docente 1. *“Uma prática leve, contextualizada e afetiva, no que se refere o contato do aluno com temáticas abordadas em sala de aula.”*

Docente 2. *“Ajuda no desenvolvimento da aprendizagem.”*

Docente 3. *“Desenvolve o protagonismo do aluno.”*

Docente 4. *“Deve estar em constante evolução e desenvolvimento.”*

Docente 5. *“É uma mescla do modelo tradicional com o contemporâneo, porém sempre inserindo recursos tecnológicos atuais.”*

Observamos mais uma vez a relação que o modelo de ensino contemporâneo tem com a tecnologia no ponto de vista docente. Para refletir acerca dessa relação não podemos esquecer da realidade digital que nos foi apresentada no ensino remoto emergencial e que “a prática pedagógica é uma dimensão da prática social e pressupõe a relação teoria-prática, e é essencialmente nosso dever, como educadores, a busca de condições necessárias à sua realização” (VEIGA, 1994, p.16).

Nossa prática pedagógica em sala de aula precisa propor e pensar em condições necessárias ao aprendizado a partir da realidade do aluno e da escola para propor condições necessárias de aprendizagem ao aluno. Pensando no

trabalho como princípio educativo, perguntamos aos professores como eles relacionam a sua prática pedagógica com a formação dos alunos para o mundo do trabalho contemporâneo onde a tecnologia está tão presente.

Os professores responderam que para preparar os alunos para sua formação ao mundo do trabalho é importante desenvolver:

Docente 1: *“Aspectos emocionais, sociais, técnicos e intelectuais.”*

Docente 2. *“Desenvolver soft skills, pois, são muito valorizadas nas empresas, assim como estimular no aluno o AUTOCONHECIMENTO e AUTOGERENCIAMENTO das emoções, elementos muito importantes para a vida profissional dos alunos e, claro, aliado ao conhecimento técnico.”*

Docente 3. *“Disciplina, respeito, comunicação entre outros.”*

Docente 4. *“Inteligência emocional, trabalho em equipe, ser ensinável, ser resiliente, estar sempre buscando conhecimento.”*[...] assume o papel de mediador, que organizará situações significativas de aprendizagem em que teoria e prática estejam articuladas, quer pelo tratamento de situações concretas mediante exemplos, casos, problemas, simulações, laboratórios, jogos, quer pela inserção do aprendiz na prática laboral, por intermédio de visitas, estágios ou práticas vivenciais (KUENZER, 2017, p. 35)

Os professores consideraram importante informar que as habilidades técnicas, sociais, cognitivas, emocionais e interpessoais precisam ser trabalhadas em conjunto na formação integral do jovem e isso deve estar integrado na sua prática educativa, porque desenvolver o processo de aprender diz respeito a uma concepção de formação humana que tem como base todas as dimensões indissociáveis da vida humana, o trabalho, a ciência, a cultura e a tecnologia no processo educativo. (RAMOS, 2014).

Kenzer também chama a atenção para o papel do professor na formação do aluno onde o docente [...] assume o papel de mediador, que organizará situações significativas de aprendizagem em que teoria e prática estejam articuladas, quer pelo tratamento de situações concretas mediante exemplos, casos, problemas, simulações, laboratórios, jogos, quer pela inserção do aprendiz na prática laboral, por intermédio de visitas, estágios ou práticas vivenciais (KUENZER, 2017, p. 35)

Diante dessas reflexões sobre a formação humana integral na educação profissional e tecnológica, perguntamos aos professores se “Como Docentes de Educação Profissional na formação de Jovens para o Mundo do Trabalho, acreditam

no Trabalho como Princípio Educativo?! E De que maneira você acredita que isso acontece?” Em resposta tivemos:

Docente 1: *“O trabalho na forma de produção e construção das sociedades advém do princípio da valorização humana, decorrente na forma de pertencer a algo. Em concordância disso é considerado um princípio de desenvolvimento, desde de que tenha no cerne do trabalho a dimensão epistemológica de crescimento.”*

Docente 2: *“O trabalho proporciona vivências profissionais que podem ser úteis no cotidiano dos alunos, como gestão de conflitos e inteligência emocional.”*

Docente 3: *“O trabalho pode trazer diversas experiências para os jovens.”*

Docente 4: Todos nós aprendemos algo de docente para aluno e vice-versa.

Docente 5: *“O trabalho é de suma importância para que os alunos desenvolvam-se como pessoas e também como profissionais.”*

Nesse momento evidencia-se pelos professores que o trabalho como princípio educativo acontece a partir das experiências que o aluno vivencia por meio das relações sociais e resolução de problemas, o que corrobora para o pensamento de Neto (2021), ao destacar:

Com o docente como curador de conhecimento, a aprendizagem significativa passa a ser estratégica, pois com ela o estudante relaciona as informações a um aspecto relevante previamente existente em sua estrutura cognitiva, ancorando-se nos conhecimentos que já lhe pertencem. Nenhum aprendiz deve ser tratado como um copo vazio. Seu repertório deve ser considerado explorado. Desse modo, o estudante passa a ser protagonista em seu território, cartografado de relações e sentimentos.

Os professores também destacaram que o trabalho como princípio educativo acontece quando o trabalho desenvolve e requer do aluno o gerenciamento de conflitos e a inteligência emocional em situações que o trabalho exige, o que afirma Saviani (1944) ao destacar que “a educação é um fenômeno próprio dos seres humanos, significa afirmar que ela é, ao mesmo tempo, uma exigência do e para o processo de trabalho, bem como é, ela própria, um processo de trabalho. (SAVIANI, 1944), nesse sentido, os professores trazem em suas falas como preparam os jovens para o mundo do trabalho a partir da sua prática pedagógica. Os mesmos informaram que preparam:

Docente 1. *“Seguindo as competências, habilidades e atitudes de um ótimo profissional.”*

Docente 2. *“Através de atividades e situações de aprendizagem em sala de aula, que promovam o desenvolvimento de competências que eles possam utilizar no mundo do trabalho.”*

Docente 3. *“Sendo um profissional de excelência contribuindo no desenvolvimento dos mesmo.”*

Docente 4. *“Com ações relativas a situações de aprendizagem realísticas que promovem o desempenho de conhecimentos, habilidades e atitudes pertencentes à capacitação profissional.”*

Nota-se que os professores de educação profissional preocupam-se em desenvolver uma prática pedagógica que desenvolva habilidades e competências pertinentes ao mundo do trabalho, principalmente porque a missão da empresa participante da pesquisa é “educar para o trabalho em atividades do Comércio de Bens, Serviços e Turismo”, dessa forma os professores relatam que conseguem atingir essa missão quando:

Docente 1. *“Entende que as atividades devem ser as mais reais possíveis, isto é, praticá-las buscando a realidade do trabalho.”*

Docente 2. *“Educar para o trabalho é mostrar aos alunos qual a conduta adequada para que eles tenham na empresa, desde a maneira de vestir, comportamento etc.”*

Docente 3. *“Consigno fazer isso a cada aula, dando-lhes feedback.”*

Docente 4. *“O educar para o trabalho é formar jovens preparados para várias circunstâncias, faço isso sendo profissional e agindo com sabedoria em todos os momentos.”*

Docente 5. *“Educar para o Trabalho” pode ser compreendido na filosofia de educar para ações significativas para a sociedade, por meio do domínio técnico-científico, atitude empreendedora, visão crítica, atitude sustentável e atitude colaborativa. Empregadas no processo de profissionalização dos jovens.”*

Docente 6. *“Adaptar o processo de ensino e aprendizagem com o objetivo de unir a teoria e a prática através de troca de experiências.”*

Diante da fala dos professores percebemos a preocupação e o entendimento da relevância da formação integral do jovem em sociedade por meio do desenvolvimento das habilidades que este precisa desenvolver e aprender em coletividade e isso inclui o mundo do trabalho conforme, o pode ser entendido na fala de Ramos (2014, p. 90) ao trazer que “a concepção de Trabalho como

Princípio Educativo é a base para a organização e desenvolvimento curricular em seus objetivos, conteúdos e métodos”, diante da fala de Ramos acreditamos nesse estudo fortemente na importância da prática pedagógica em sala de aula e sua contribuição para a preparação do jovem no mundo do trabalho

É nesse entendimento que os professores reforçam o seu papel na formação dos alunos quando:

Docente 1. *“Na orientação do manejo técnico e comportamental diante do mundo do trabalho, assim como na busca de novas oportunidades advindas dos ambientes corporativos.”*

Docente 2. *“Formar cidadãos íntegros e preparados para o mercado de trabalho.”*

Docente 3. *“É um papel fundamental para ensiná-los como lidar com o mundo do trabalho.”*

Com isso fica evidenciado que os professores são sujeitos do conhecimento e possuem saberes específicos ao seu ofício para a formação dos alunos, para Tardif (2014, p. 237) (...) a prática discente, ou seja, seu trabalho cotidiano, não é somente um lugar de aplicação de saberes produzidos por outros, mas também um espaço de produção, de transformação e de mobilização de saberes que lhe são próprios. Frigotto e Ciavatta (20023b, p.101) acrescentam a esse pensamento que a formação e preparação do jovem ao mundo “não se trata apenas de novas linguagens, mas de uma nova forma de viver e de se inserir no mundo” (FRIGOTTO; CIAVATTA, 2003b, p. 101).

## 10.6 RESULTADO GERAL DAS ETAPAS DE ANÁLISES DA PESQUISA

Diante de todas as análises anteriormente aqui apresentadas, os resultados gerais dessa pesquisa apontam para:

1. A predominância pelo uso de jogos digitais quando da possibilidade de seu uso em sala, mas isso vai depender dos recursos tecnológicos e digitais disponíveis que o jovem estiver ao seu alcance.

2. A Interação das metodologias contemporâneas com recursos tecnológicos e digitais com as metodologias tradicionais.

3. O uso das dinâmicas em grupo como técnica de engajamento.

4. O uso de premiações físicas como técnicas de engajamento e

recompensa.

5. O pensamento de que a prática docente contemporânea está voltada sempre aos recursos digitais e tecnológicos, enquanto na verdade “a tecnologia é só uma ferramenta. No que se refere a motivar os alunos e conseguir que eles trabalhem juntos, um professor é um recurso mais importante”— Bill Gates.

6. A empatia dos docentes com aqueles que foram excluídos digitalmente.

7. O pensamento de que a gamificação só acontece por meio da tecnologia.

8. O uso parcial da gamificação no processo de ensino com a utilização de alguns elementos aplicados, porém, aplicados de maneira convencional, fragmentada e inconsciente.

9. A busca e o interesse contínuo dos professores pela prática pedagógica moderna digital, analógica e inclusiva.

10. A adaptabilidade e flexibilidade dos professores quanto ao uso de suas estratégias didáticas para serem utilizadas no ensino remoto emergencial.

11. O uso de jogos convencionais analógicos utilizados em suas práticas pedagógicas.

12. A ausência de recursos digitais e tecnológicos por parte dos jovens para que a gamificação digital ou outras atividades digitais possam acontecer com mais frequência e incluir a todos no processo de ensino e aprendizagem.

13. A preocupação dos professores com práticas educativas modernas que foquem no desenvolvimento da formação humana integral do aluno para além das habilidades técnicas e que contribuam para a formação do jovem no mundo do trabalho.

14. O reconhecimento da importância e contribuição das práticas pedagógicas contemporâneas para o processo de ensino e aprendizagem.

15. A identificação da gamificação como alternativa para a boa prática educativa contemporânea na melhoria da retenção do conhecimento, no aumento da motivação e do engajamento, no desenvolvimento de habilidades, na resolução de problemas, na aprendizagem em grupo e na interação social, dentro desses aspectos.

Neto (2021) considera nossas atividades pedagógicas como elementos fundamentais, para fomentar o conhecimento e alargar as possibilidades de aprendizagem e de interação entre estudantes-docentes-comunidade-universidade-mundo do trabalho.



Diante desses resultados fica evidenciado que a gamificação ainda não é bem compreendida, ou ela é entendida de maneira equivocada. As pessoas ainda não têm uma clareza exata sobre o seu funcionamento e a sua aplicabilidade para que essa prática seja efetiva dentro dos critérios de obrigatoriedade de seu processo, o que Fardo (2013, p. 59) deixa muito claro ao ressaltar que na gamificação “[...] em cada situação pode-se utilizar um número diferente de elementos, mas, para isso, deve-se conhecer suas funções, e como irão interagir dentro do sistema que será proposto”, ou seja, na gamificação você pode combinar os elementos obrigatórios da gamificação e não necessariamente usar todos de uma única.

A gamificação é uma prática que pode acontecer de maneira offline oportunizando uma diversidade de caminhos possíveis para sua implantação, considerando que esta prática não depende exclusivamente de dispositivos e plataformas digitais mas muito da autonomia do discente para que ela aconteça, pois, os professores podem e são agentes de um aprendizado mais atrativo, criativo, motivador e enriquecedor, é por meio da sua formação e do seu conhecimento que será possível utilizá-la com propriedade e efetividade no processo ensino e aprendizagem.

Ensinar requer arte por parte do docente, que precisa envolver o aluno e fazer com ele se encante com o saber. O professor precisa promover a curiosidade, a segurança e a criatividade para que o principal objetivo educacional, a aprendizagem do aluno, seja alcançada.” (BATISTON; PETRUCCI, 2006, p. 263).

Gamificação é uma questão de criatividade e inovação, para Allec a criatividade promove a inovação e a tecnologia ajuda a concretizá-la por meio da autonomia da prática docente, está além da tecnologia, está na experiência, no engajamento e na interação com o ensino e aprendizado de práticas inclusivas, pois, o olhar para a gamificação é mais uma ferramenta para contribuir com o professor em sala de aula, não significa ignorar todas as outras possibilidades de aprendizagem (MAIA, 2022).

Nesse mesmo pensamento os autores Klock, Carvalho, Gasparini (2015), acreditam que a gamificação, adotada em parceria com outras estratégias de sala de aula, propõe levar os indivíduos a uma situação favorável ao aprendizado, visto

que o conceito é baseado em técnicas de engajamento, de aprendizado e de educação colaborativa.

## 11 PRODUTO EDUCACIONAL

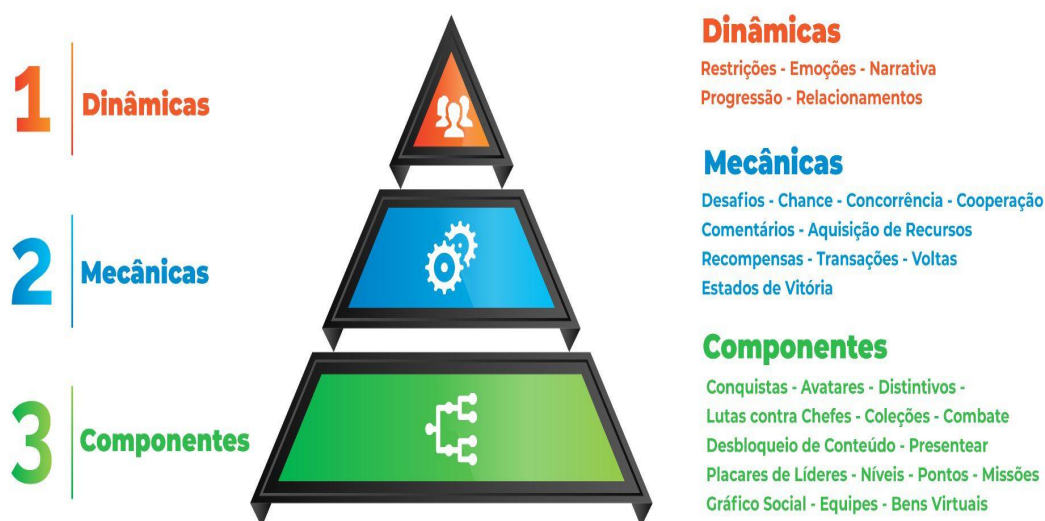
Para contribuir com o fazer docente, foi desenvolvido um e-book que apresenta o passo a passo do funcionamento e da aplicabilidade da prática educativa gamificada, possibilitando uma estratégia didática contemporânea que não se limita às mídias digitais e tecnológicas mas que é capaz de auxiliar o docente na sua prática em sala de aula nas mais diversas maneira e com os recursos disponíveis.

É um e-book que permite a livre criação onde o docente pode criar e recriar suas próprias ferramentas a partir das propostas apresentadas, é um material de fácil entendimento, flexível à realidade da turma, permite a adaptabilidades das práticas nele contidas, além de uma diversidade de possibilidade e caminhos de aprendizagem para o engajamento do aluno na escola como um todo e principalmente na sala de aula.

O e-book está dividido em **5 fases** para melhor entendimento do professor. Na **Fase I** o e-book traz as conceituações que definem: a gamificação, as premissas, os pilares, os objetivos, os benefícios, as esferas, os tipos, as modalidades, suas variáveis e todas as características necessárias e obrigatórias que são exigidas pelo processo educativo gamificado. Ainda na fase I são apresentados todos os elementos necessários e obrigatórios à prática educativa gamificada.

Werbach (2012) criou uma framework (estrutura) chamada Pirâmide de Elementos de Gamificação que é dividida em três partes que visa apresentar os elementos que a caracterizam de maneira obrigatoriamente, conforme mostra a figura 07.

Figura 07- Pirâmide de Elementos de Gamificação.



Fonte: Adaptado de Werbach, K. (2012)

Os componentes geralmente são usados para representar visualmente as mecânicas do jogo que por sua vez são utilizadas para compor as dinâmicas e guiar o jogador para sentir as emoções, por isso, é importante pensar em que componente ou quais componentes irão ser utilizados em sala de aula com os alunos.

Para que a gamificação na sala de aula possa acontecer é preciso que todo o corpo docente compreenda esses três elementos do jogo que compõem a prática em sala de aula .

Na **Fase II** todos os itens conceituados na fase I são exemplificados e ilustrados passo a passo para que o docente compreenda o funcionamento e a aplicabilidade da prática educativa gamificada em sala de aula.

Na **Fase III** apresenta-se detalhadamente o funcionamento e aplicabilidade do Sistema de Bonificação, uma técnica de engajamento que compõe o processo de ensino gamificado e que pode ser utilizado diariamente nas atividades que o professor realiza com a turma.

Para melhor entendimento do professor, nessa fase é apresentado um modelo onde o professor pode utilizar ou adaptar essa ferramenta, junto com esse modelo vem uma cartela de adesivos que serve para sinalizar o cumprimento da atividade realizada no tempo proposto, em ordem de pontuação e classificação da equipe ou aluno.

Caso o professor deseje, ele pode usar além da cartela de adesivos, os emblemas, as medalhas ou os badges para também sinalizar o cumprimento da atividade e prazo estabelecido, alguns desses modelos se encontram no apêndice do e-book, ficando a critério do professor criar novos à sua escolha.

Na **Fase IV** o e-book apresenta o Instrumento de Avaliação de Desempenho que faz parte do Feedback Gamificado, um item importante e obrigatório que caracteriza o processo gamificado.

Nessa fase são apresentados Modelos de Fichas de Desempenho, nessa ficha contém os critérios que devem ser avaliados nas processo gamificado tanto por parte do docente como por parte do discente para que acompanhe a sua progressão.

Na **Fase V** são apresentados modelos de práticas educativas gamificadas que servem de instrumentos para uso docente, neste apêndice são apresentados modelos de: ficha de avaliação de desempenho docente e discente, avatar, emblemas, medalhas, badges, status de atividade cumprida, tabela de ranking, tabela de pontos, tabela de classificação.

Diante do detalhamento do e-book e da temática apresentada é possível compreender a importância que a contemporaneidade tem no caminho formativo individual e coletivo de professores e alunos. O e-book vem contribuir para a formação do saber docente e para a sua prática pedagógica moderna uma vez que, “a formação pode estimular o desenvolvimento profissional dos professores, no quadro de uma autonomia contextualizada da profissão docente”(NÓVOA, 1992)

O e-book possibilita o docente repensar as práticas pedagógicas que possam contribuir na formação do indivíduo, na ampliação do conhecimento e no desenvolvimentos de habilidades sociais, emocionais, comportamentais, socioemocionais e cognitivas porque o cérebro é um órgão social que aprende fazendo coisas com outras pessoas, sempre em movimento. (GAMO, 1018).

A proposta do o e-book considera que a aprendizagem deve ser uma experiência mais envolvente para o aluno possibilitando a este o desenvolvimento de suas emoções dentro de um contexto real e de seus relacionamentos, além de colocá-lo frente a desafios para possíveis soluções, assim como, para o desenvolvimento do senso de cooperação, de competitividade, do trabalho em equipe, das suas transações e avaliações (*feedback*) que podem ser trabalhadas e desenvolvidas por meio de pontuações, premiações, ranking, times e criação de

avatar uma vez que:

As práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação na aula preza pela participação ativa do aluno.(ALVES e COUTINHO, 2016, p. 222).

Dessa forma o desenvolvimento do e-book objetiva auxiliar o docente na sua prática em sala de aula de maneira inovadora por meio de uma nova abordagem didática. Uma das principais vantagens do e-book é a possibilidade de adquirir uma ferramenta didática de qualquer ambiente, e consultá-la sempre que necessário em questão de segundos, podemos considerar ainda a facilidade de locomoção, uma vez que, é possível fazer seu armazenamento em vários dispositivos e em plataformas de armazenamento em nuvem.

Nesse sentido, a utilização do e-book pode auxiliar o professor em sala de aula ao se tornar um recurso interessante e viável para facilitar a aplicabilidade da gamificação no processo de ensino e aprendizagem.

Há uma diversidade de e-books que abordam a gamificação no contexto educacional. Contudo, ainda não foi possível identificar um e-book que apresente na prática modelos e o passo a passo da gamificação no processo de ensino e aprendizagem voltadas exclusivamente aos docentes de educação profissional dentro do contexto de preparação dos jovens para o mundo do trabalho visando a sua formação humana integral.

### 11.1 VALIDAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Para a validação do produto educacional proposto, encaminhamos aos professores participantes da pesquisa um formulário, com o objetivo de investigar: a efetividade, funcionalidade, viabilidade, estrutura textual, adaptabilidade, design gráfico, relevância, melhorias, recomendações e contribuições do produto para a sua prática e para a prática de outros professores.

Diante da pesquisa de validação obtivemos como respostas ao e-book que ele é: 75% auto explicativo, didático e de design atrativo. 50% adaptável, flexível dinâmico e extremamente relevante e 100% consideraram o e-book de escrita acessível e de fácil compreensão, todos esses indicadores foram pontos desenvolvidos no e-book para o melhor esclarecimento ao docente quanto ao

processo de ensino e aprendizagem gamificado.

Ainda de acordo com o depoimentos dos professores, os mesmos informaram que o e-book:

Docente 01: “Estimula o interesse do aluno.”

Docente 02: “Tem potencial para despertar o engajamento do aluno.”

Docente 03: “Tem muito a somar em termos de qualidade.”

Docente 04: “Ferramenta de alta valia para a educação contemporânea.”

Docente 05: “Situações de aprendizagem com essa finalidade gamificada é sustentável e coerente.”

Docente 06: “Acredito na viabilidade do e-book como uma ferramenta educacional poderosa a ser utilizada em sala de aula.”

Docente 07: “O produto educacional é de excelência.”

Ainda diante das respostas dos professores, os mesmos ainda sugeriram a possibilidade do e-book ser disponibilizado em outras versões como: podcast, vídeos no youtube, em linguagem de sinais e até em braille, para maior acessibilidade e inclusão do conteúdo.

A validação do produto evidencia a relevância e a contribuição que as estratégias metodológicas estruturadas apresentam para um melhor entendimento aos professores, possibilitando dessa forma significado ao processo de ensino e aprendizagem a partir da construção do conhecimento, do protagonismo e da autonomia docente, principalmente quando levam os docentes as reflexões das suas práticas, o que é possível observar em suas falas ao afirmarem:

Docente 01: *“Pude perceber através da participação deste estudo a importância da minha prática pedagógica e da minha atuação em sala de aula.”*

Docente 02: *“Ter conhecimento de novas práticas pedagógicas e como aplicá-las de forma correta é mais uma forma de melhorar a minha didática em sala de aula.”*

São por meio de depoimentos como esses que o e-book possibilita ao docente elaborar práticas mais sintonizadas com a necessidade do aluno, capazes de proporcionar e construir espaços de aprendizagem mais envolventes, adaptáveis e com experiências mais significativas porque a “[...] aprendizagem acontece por meio de uma interação social somada às oportunidades de experiências significativas que o indivíduo vivencia” (MOREIRA, 2012, p. 46).

Para tanto fica evidente nessa pesquisa a compreensão dos professores

quanto ao planejamento minucioso na criação de estratégias educacionais gamificadas que sejam capazes de promover o aprendizado com vista no universo de possibilidades de criação que essa prática disponibiliza ao professor.

Acreditamos que a viabilidade do e-book aos docentes apresenta sua relevância e contribuição ao apresentar detalhada e didaticamente a proposta à comunidade docente como um prática para além das mídias digitais, mas também como uma técnica de ludificação que a gamificação propõe.

## **12 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com o desenvolvimento desta pesquisa é possível pensar em gamificação como uma tendência metodológica que pode ser usada e adaptada nos mais diversos ambientes e contextos, com os mais diversos recursos e instrumentos, sejam eles analógicos ou digitais, principalmente em um cenário que evidenciou a desigualdade digital. Diante desse contexto, é preciso compreender que "o espírito humano precisa prevalecer sobre a tecnologia" - Albert Einstein, é preciso trabalhar cada vez mais próxima da realidade do aluno, é preciso cada vez mais usar metodologias inclusivas à realidade das turmas.

A desigualdade digital com destaque no Ensino Remoto Emergencial nos levou a reflexão da nossa prática docente e a empatia com aqueles que foram excluídos digitalmente, por isso, não podemos jamais esquecer que, "a empatia está na base da construção moral dos intercâmbios humanos e, conseqüentemente, é o fundamento prioritário da tarefa educativa".(GÓMEZ, 2015, p. 72), pensar em metodologias adaptáveis, acessíveis, flexíveis e inclusivas ao cenário educacional é proporcionar uma diversidade de caminhos de aprendizagem e que exige muita da autonomia e protagonismo docente.

Usar estratégias didáticas contemporâneas como a gamificação é pensar para além das mídias digitais, é pensar em estratégias inclusivas que aproximem ou que leve a realidade para o mais próximo do aluno. É conhecer com profundidade essa prática e entender que pode-se usar elementos da gamificação de maneira combinada e não necessariamente todos de uma única vez, o que torna a prática ainda mais acessível e adepta a sala de aula.

Muito se fala em metodologias e práticas educativas que foquem no protagonismo e autonomia do aluno e este trabalho entende que o protagonismo do

aluno surge e acontece a partir do protagonismo e dos saberes docente que são capazes de levar o aluno ao conhecimento, contribuindo assim para a formação crítica, autônoma e responsável do aluno em um processo de construção de novos saberes.

Usar a gamificação não é deixar de lado outras práticas pedagógicas, mas adotar uma nova forma para o processo de ensino e aprendizagem que trabalhe com foco em técnicas de engajamento, técnicas essas que trabalham na contribuição da formação humana integral do aluno e isso inclui o desenvolvimento de habilidades para a sua formação, preparação e atuação no mundo do trabalho.

A pesquisa aponta que a prática pedagógica moderna busca pelo desenvolvimento e pela diversidade de práticas e instrumentos educativos que promovam a curiosidade e o engajamento, pois, a “educação não é ensinar coisas, porque as coisas já estão na internet, estão nos livros e estão por todos os lugares, o professor deve ensinar o aluno a pensar por meio de práticas pedagógicas que sejam capazes de criar no aluno a curiosidade e promover experiências engajadoras. (ALVES, 2016).

Promover experiências engajadoras requer do docente: formação, conhecimento e domínio da prática educativa gamificada para que o docente faça o uso correto do processo de ensino gamificado. Criar experiências é ter foco no aluno que vivencia ativamente e significativamente dessa experiência, sendo a gamificação um recurso de engajamento para o jovem.

A experiência, a vivência do aluno no processo de aprendizagem se dá por meio da convivência e da diversidade, da socialização, das interações sociais e da interatividade que as práticas educativas gamificadas promovem em uma troca de experiência das relações humanas, sendo a gamificação uma prática pedagógica que tem um potencial formativo na vida do aluno que integra e aproxima prazer, conhecimento e formação humana integral.



## REFERÊNCIAS

- ALLEC. G. **CRIATIVIDADE.** Disponível em <https://www.pensador.com/frase/MzE0NDI0NQ/> . Acesso em: 06 de fev. 2023.
- ALVARENGA, E. M. **Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa: normas técnicas de apresentação de trabalhos científicos.** 2ª ed. Paraguai, 2012. Versão em português. 1ª reimpressão.
- ALVES, F. **Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras.** Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.
- ALVES. R. **Formação de professores,** 2016. Disponível em <https://blogs.funiber.org/pt/formacao-professores/2016/09/20/funiber-rubem-alves-pensar#:~:text=O%20objetivo%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o%20n%C3%A3o,pensar%E2%80%9D%2C%20afirmou%20o%20pedagogo.> Acesso em 05 dez. 2022.
- AUTHOR. G. **Era digital: conectividade muito além de um clichê dos novos tempos.** Disponível em <https://rockcontent.com/br/blog/era-digital/> . Acesso em 23 jan. 2023.
- ARAGÃO, S. R. **Ensaio.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1993.
- BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica.** Boletim Técnico do Senac, [S.L.], v. 39, n. 2, p. 48-67, 19 ago. 2013. Boletim Técnico do Senac/Senac Journal of Education and Work. <http://dx.doi.org/10.26849/bts.v39i2.349>
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** Tradução: Luís Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BASTOS, C. C. **Metodologias ativas.** 2006. Disponível em: <http://educacaoemedicina.blogspot.com/2006/02/metodologias-ativas.html> Acesso em: 10 jul. 2020.
- BARTLE, R. **Gamificação: a arte de entender bem as duas pontas do controle (jogo e jogador).** Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/gamifica%C3%A7%C3%A3o-a-arte-de-entender-bem-as-duas-pontas-do-controle-jogo-e-jogador-55e93a178227> . Acesso em 21 jan. 2023.
- BATES, A.w (Tony). **Educar na era digital. Design, ensino e aprendizagem.** – São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.
- BATISTON, R.R, PETRUCCI, V.B.C. **Estratégias de ensino e avaliação de aprendizagem em contabilidade.** In: PELEIAS, Ivam Ricardo. (Org.) Didática do ensino da contabilidade. São Paulo: Saraiva, 2006.
- BERBEL, N.A.N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BOTO, C. **Métodos pedagógicos:** O método tradicional sistematiza a transmissão do conhecimento. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/nossas-novidades/videos/metodos-pedagogicos-metodo-tradicional-sistematiza-a-transmissao-do-conhecimento/#:~:text=A%20metodologia%20tradicional%20de%20ensino,la%20ao%20ensino%20e%20aprendizagem>. Acesso em 05 fev. 2023.

BRAGA, W.. De Manaus/Brasil, **reflexões sobre o valor da inclusão digital com a pandemia.** Potiguar Notícias. Rio Grande do Norte, 2020. Disponível em: <https://www.potiguarnoticias.com.br/noticias/46335/de-manausbrasil-reflexoes-sobre-o-valor-da-inclusao-digital-com-a-pandemia> Acesso em 15 abr. 2022.

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

CASTELLS, M. **A sociedade em rede:** A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999 v. 1. DE MASI, Domenico.

CASTILHO, M. L.; SILVA C. N. **A Covid-19 e a Educação Profissional e Tecnológica:** Um Panorama das ações de Acompanhamento e Enfrentamento da Pandemia nos Institutos Federais. Rev. Nova Paideia - Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa, v. 2, n. 3. N°. Esp. p. 18 – 34, 2020.

CETIC.br. **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nas escolas brasileiras** - TIC Educação 2016. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017. Disponível em: [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC\\_EDU\\_2016\\_LivroEletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_EDU_2016_LivroEletronico.pdf) Acesso em 15 mai. 2022.

CIAVATTA, M. **A formação integrada:** a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. Trabalho Necessário, ano 3, v. 3, 2005. Disponível em <https://periodicos.uff.br/trabalhonecessario/article/view/6122>. Acesso em 12 de jul. 2022.

\_\_\_\_\_, . **Ensino Integrado, a Politecnicia e a Educação Omnilateral.** Por que Lutamos? Revista Trabalho & Educação, v. 23, n. 1, p. 187-205, 2014. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/7693/5935>. Acesso em 12 de jul. 2022.

\_\_\_\_\_, M. **A Formação Integrada:** a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. Issn:1808-799X. Ano 3, n. 3 – 2005.

COELHO, L. M. C. **História(s) da Educação Integral.** Em Aberto, Brasília, v. 22, n. 80, p. 83-96, abr. 2009.

CONCEITO. **Desigualdade digital - O que é, conceito e definição.** 2019. Disponível em <https://conceito.de/desigualdade-digital> . Acesso em 14 nov. 2023.

COROLEI, P. **Dicas e exemplos para levar a gamificação para a sala de aula.** São Paulo - SP, 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/15426/dicas-e-exemplos-para-levar-a-gamificacao-para-a-sala-de-aula> . Acesso em 16 jun. 2022.

COSTA, B. S. **Influência da formação pedagógica na prática docente de EPT.** Dissertação (Mestrado em Políticas Públicas e Gestão da Educação Profissional). Universidade de Brasília, Brasília (DF), 2013.

CURY, A. **A gamificação no desenvolvimento das habilidades socioemocionais.** Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/blog/a-gamificacao-no-desenvolvimento-de-habilidades-socioemocionais/> . Acesso em 19 jan. 2023.

DALCIN, T. **Você sabe a diferença entre jogos para empresas e dinâmicas de grupo?** Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/voc%C3%AA-sabe-diferen%C3%A7a-entre-jogos-para-empresas-e-din%C3%A2mica-thais-dalcin/?originalSubdomain=pt> . Acesso em 08 jul. 2022.

DVS. **Motivação no trabalho usando estratégias de gamificação,** 2022. Disponível em: <https://blog.dvseditora.com.br/motivacao-no-trabalho-usando-estrategias-de-gamificacao/> Acesso em 10 jun. 2022.

FARDO, M. L. **A Gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** RENOTE, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 25 fev. 2023.

\_\_\_\_\_. **A gamificação como estratégia pedagógica:** estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. 106f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

FARO, Divisão de Ação Social, **Análise da relação entre o perfil psicossocial do aluno e o abandono escolar.** Projecto “Integrar para Educar” - Programa Ser Criança. Ministério do Trabalho e Solidariedade Social, da Câmara Municipal de Faro. Portugal, 2007.

FILHO, A. M. S. **Os três pilares da inclusão digital.** Revista Espaço Acadêmico. Ano III. nº 24. Maio. 2003. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br/024/24amsf.htm>. Acesso em 14 abr. 2022.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila. Dicionário da Educação do Campo. / Organizado por Roseli Salete Caldart, Isabel Brasil.

FORBES. **10 maneiras de aplicar as realidades virtual e aumentada na educação.** Disponível em:

<https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/07/10-maneiras-de-aplicar-as-realidades-virtuais-aumentadas-na-educacao/#foto10> . Acesso em 04 nov. 2022.

FRANÇA, A. S. de. **Game, Web 2.0 e mundos virtuais em educação** [recurso eletrônico]. São Paulo, SP : Cengage, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 30 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004 (Coleção leitura).

FREITAS, C. R. et al. **Trabalho como princípio educativo na educação profissional técnica de nível médio para uma formação omnilateral**. Educação Profissional e Tecnológica em Revista, v. 2, n. 2, 2018

FRIGOTTO, G. PEREIRA, P. A. **Escola Politécnica** de Saúde Joaquim Venâncio, Expressão Popular. São Paulo, 2012

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M. **Educar o trabalhador cidadão produtivo ou o ser humano emancipado**. Trabalho, Educação e Saúde, v. 1, n. 1, p. 45-60, 2003a

GABRIEL, M. **Educ@r: a (r)evolução digital na educação**. São Paulo: Saraiva, 2013.

GAMO, J. R. **O cérebro precisa se emocionar para aprender**. Disponível em: <https://www.psicologiasdobrasil.com.br/o-cerebro-precisa-se-emocionar-para-aprender/>. Acesso em 14/07/2022.

GATTI, B.; BARETTO, E. S. **Professores do Brasil: impasses e desafios**. Brasília: Unesco, 2009.

Gattes, B. **Tecnologia**. Disponível em <https://viacarreira.com/frases-de-bill-gates/> . Acesso em 06 fev. 2023.

GEE, J. P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, nº 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em 12/10/2020.

GERHARDT, T. S.; SILVEIRA, D.M. Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIESEL, E. **Transformação Digital**. Disponível em <https://www.goepik.com.br/10-frases-transformacao-digital> . Acesso em 09 set. 2022.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GÓMEZ, P. Angel, I. **Educação na era digital: a escola educativa**. Trad. de Marisa Guedes. Porto Alegre: Penso, 2015, Resenha de: MENDES, Michel. Conjectura, Caxias do Sul, v. 22, n. 2, p. 394-400, maio/ago, 2015.

GUERRA, L. B. **O diálogo entre a neurociência e a educação: da euforia aos desafios e possibilidades**. Revista Interlocução, v. 4, p. 3-12, 2011.

HEIN, Rico. **Como usar a gamificação para envolver os funcionários.** Cio. 10 de junho. 2013. Disponível em <http://cio.com.br/gestao/2013/06/10/como-usar-a-gamificacao-para-envolver-os-funcionarios/>. Acesso em 07 nov. 2022.

HERMANN, U. **Neurodidaktik** – die Kooperation von Neurowissenschaften und Didaktik. Weinheim/Basel, 2012.

IMBERNÓN, F. **Formação continuada de professores.** São Paulo: Artmed, 2010.  
IBERDROLA, **Exclusão Digital.** 2021. Disponível em <https://www.iberdrola.com/compromisso-social/o-que-e-exclusao-digital> . Acesso em 15 mai. 2022.

IWS. **Internet World Stats:** Usage and population statistics. Internet world stats, 2017 Disponível em <http://www.internetworldstats.com>. Acesso em 18. abr. 2022.

JORDÃO, T. C. **Formação de educadores:** a formação do professor para a educação em um mundo digital. Boletim Salto para o futuro: tecnologias digitais na educação, v. 19, nº 19, p. 9-17, nov. 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papirus, 2012.

KEPLER. J. **Inovação não é somente tecnologia.** Disponível em : <https://joaokepler.medium.com/inova%C3%A7%C3%A3o-n%C3%A3o-%C3%A9-somente-tecnologia-7bf992118f23> . Acesso em: 09. out. 2022.

KISHIMOTO, T. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KLOCK, A. C. T.; CARVALHO, B. E. R.; GASPARINI, I. **Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem.** RENOTE: Novas Tecnologias na Educação. V. 12, n. 2, 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/129742sp/Downloads/53496-218482-2-PB.pdf>. Acesso em 14/07/2022.

KUENZER, A. Z. **Trabalho e Escola:** A flexibilização do ensino médio no contexto do regime de acumulação flexível. Educ. Soc., Campinas, v. 38, nº. 139, p.331-354, 2017.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia científica:** ciência e conhecimento científico, métodos científicos, teoria, hipóteses e variáveis. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2007.

LAZZARO, N. **Why We Play Games:** Four Keys to More Emotion Without Story. Oakland, Ca: Xeodesign,® Inc, 2004. 8 p. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169644/336412.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 25 nov. 2022.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva:** por uma Antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998. LOPES, N. A arte de entender bem as duas pontas do controle: jogo

e jogador. Disponível em <https://brasil.uxdesign.cc/gamifica%C3%A7%C3%A3o-a-arte-de-entender-bem-as-duas-pontas-do-controle-jogo-e-jogador-55e93a178227> . Acesso em 19 jan. 2023.

LIBÂNEO, J.C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 12. Ed. São Paulo: Editora Cortez, 2002.

LORENZONI, M. **Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem.** Disponível em <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao> . Acesso em 07 nov. 2022.

MAIA. **Gamificação: uma linguagem para engajar os alunos.** Disponível em: <https://www.inteligenciadevida.com.br/pt/conteudo/gamificacao/> . Acesso em 13 out. 2022.

MACEDO, C. M. S. **Diretrizes para criação de objetos de aprendizagem acessíveis.** Tese para obtenção do título de Doutor no programa Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento – PPEGC, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2010.

MEIRA, L. **Desigualdade, resiliência docente, uso de tecnologia e importância da interação: quais foram as percepções trazidas e reforçadas pela pandemia.** Disponível em: <https://vivescer.org.br/desigualdades-resiliencia-docente-uso-de-tecnologia-e-importancia-dainteracao-quais-foram-as-percepcoes-trazidas-e-reforcadas-pela-pandemia/> . Acesso em 23 out. 2022.

MATTAR, J. RAMOS, D. K. **Metodologia da Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas.** 1.ed. São Paulo: 70, 2021.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2013.

\_\_\_\_\_. **Tutoria e interação em educação a distância.** São Paulo: Cengage Learning, 2012.

MCGONIGAL. J. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Editora Best Seller, 2017.

MEC. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Cursos da EPT, 2021.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cursos-da-ept> . Acesso em 22 jul. 2022.

MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2019.

MENARGUEZ, A. T. **O cérebro precisa se emocionar para aprender.** Disponível em <https://www.psicologiasdobrasil.com.br/o-cerebro-precisa-se-emocionar-para-aprender/>. Acesso em 14/07/2022.

MASSI, M. L. G. **Criação de objetos de aprendizagem gamificadas para uso em sala de treinamento.** Revista científica Hermes, n.17, p. 18-35, 2017. Disponível em: < [http://www.fipen.edu.br/hermes1/index.php/hermes1 /article/ view/304](http://www.fipen.edu.br/hermes1/index.php/hermes1/article/view/304)>. Acesso em: 11 mar. 2022.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento.** Pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: HUCITEC, 2007.

MJV. **O que é gamification:** Conheça 3 tipos de jogos. Disponível em: [https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/o-que-e-gamification-conheca-3-tipos-de-jogos/?\\_gl=1\\*1u8d6vj\\*\\_up\\*MQ..\\*\\_ga\\*ODkyNTI0NTQwLjE2Nzk3ODc4Mjc.\\*\\_ga\\_V1TKNR8Y4Y\\*MTY3OTc4NzgyNy4xLjAuMTY3OTc4NzgyNy4wLjAuMA..#JogosPervasivos](https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/o-que-e-gamification-conheca-3-tipos-de-jogos/?_gl=1*1u8d6vj*_up*MQ..*_ga*ODkyNTI0NTQwLjE2Nzk3ODc4Mjc.*_ga_V1TKNR8Y4Y*MTY3OTc4NzgyNy4xLjAuMTY3OTc4NzgyNy4wLjAuMA..#JogosPervasivos) 2014. Acesso em 04 jan. 2023.

MORAN, J.M, MASETTO, M., BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 12 a ed. São Paulo: Papyrus, 2006.

NETO, R. **A nova ágora docente em tempos de pandemia.** Disponível em <https://www.cartacapital.com.br/opiniaio/a-nova-agora-docente-em-tempos-de-pandemia/> . Acesso em 05 dez. 2022.

NIC.br. **92 milhões de brasileiros acessam a Internet apenas pelo telefone celular.** Disponível em: <https://nic.br/noticia/releases/92-milhoes-de-brasileiros-acessam-a-internet-apenas-pelo-telefone-celular-aponta-tic-domicilios-2022/#:~:text=16%20MAI%202023-,92%20milh%C3%B5es%20de%20brasileiros%20acessam%20a%20Internet%20apenas,celular%2C%20aponta%20TIC%20Domic%C3%ADlios%202022&text=A%20maior%20parte%20dos%20usu%C3%A1rios,de%2092%20milh%C3%B5es%20de%20indiv%C3%ADduos>. Acesso em 28 mar. 2023

NOEMI. **Gamificação na aprendizagem.** Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/steam/gamificacao-na-aprendizagem/#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20cria%20um%20ambiente,seguir%20para%20os%20pr%C3%B3ximos%20n%C3%ADveis>. Acesso em 04 out. 2023.

NISTA-PICCOLO, V. L.; MOREIRA, W. W. **Corpo em Movimento na Educação Infantil.** São Paulo: Cortez, 2012.

NÓVOA. A. **Os professores e a sua formação.** Lisboa: Dom Quixote, 1992.

NUNES, T. **Gamificação: Estratégia de Ensino.** Disponível em: [https://pontodidatica.com.br/gamificacao-estrategia-ensino/?doing\\_wp\\_cron=1677096048.9581120014190673828125](https://pontodidatica.com.br/gamificacao-estrategia-ensino/?doing_wp_cron=1677096048.9581120014190673828125) . Acesso em 23 out. 2022.

ONU. **The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet.** Resolução A/HRC/32/L.20, 27 junho de 2016. Disponível em [http://ap.ohchr.org/documents/dpage\\_e.aspx?si=A/HRC/32/L.20](http://ap.ohchr.org/documents/dpage_e.aspx?si=A/HRC/32/L.20). Acesso em 30 out. 2022.

ORLANDI, Tomás R. C. **Gamificação**: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios - Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, v. 70, p. 17-30. Brasília, 2018. Disponível em: . Acesso em: 05 mar. 2018

PACHECO, E. **Perspectivas da Educação Profissional Técnica de Nível Médio**: Proposta de Diretrizes Curriculares Nacionais. São Paulo: Moderna, 2012.

PETRY, L.C. **O Conceito Ontológico de Jogos**. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa (Org.) *Jogos Digitais e Aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papirus, 2016, p. 17-42.

PIMENTA, S. G.; LIMA, M.S. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2004.

RAMOS, M. **Ensino Médio Integrado**: da conceituação à operacionalização. *Cadernos de Pesquisa em Educação – PPGE/UFES*. Vitória, ES, ano 11, v. 19, n. 39, p. 15-29, jan./jun. 2014a.

\_\_\_\_\_. **“Metodologias Ativas”**: entre movimentos, possibilidades e propostas. In: SOUZA R. M. P.; COSTA P. P. (org.). *Redescola e nova formação em Saúde Pública*. Rio de Janeiro: ENSP/REDESCOLA, 2017.

SAVIANI.D. **Trabalho e educação**: fundamentos ontológicos e históricos. *Revista Brasileira de Educação*. Vol. 12, nº34, jan./abril de 2007.

SAVIANI, D. **As Concepções Pedagógicas na história da educação brasileira**. Texto elaborado no âmbito do projeto de pesquisa “O espaço acadêmico da pedagogia no Brasil”. Campinas, 25 de agosto de 2005.

SARMENTO, M. J. **Infância, exclusão social e educação como utopia realizável**. *Educação Sociedade* [online]. vol.23, n.78, p. 265-283, 2002. Disponível em; <https://doi.org/10.1590/S0101-73302002000200015>.

SILVEIRA, S. A. **Exclusão Digital** : A Miséria Na Era Da Informação. Fundação Perseu Abramo. São Paulo, 2002.

SIQUEIRA, I. C. **Exclusão digital**: pandemia impôs mais uma lacuna aos estudantes de baixa renda. 1. ed. *Jornal da USP - SP*, 2021.

SILVEIRA, S. A. **Inclusão digital, software livre e globalização contra hegemônica**. In: SILVEIRA, José Amadeu e CASSINO, João (org.). *Software livre e inclusão digital*. São Paulo: Conrad do Brasil, 2000.

SANTOS, B. S. **A cruel pedagogia do vírus**. Coimbra: Almedina, 2020. Ebook.

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

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.



\_\_\_\_\_. **Elementos para uma epistemologia da prática profissional dos professores e suas consequências em relação à formação do magistério.** Universidade de Laval/PUC-Rio, 2000.

TEDESCO, J. C.. **Os fenômenos de segregação e exclusão social na sociedade do conhecimento.** Cadernos de Pesquisa, 117, p. 13-28, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/cp/n117/15550.pdf>

TRUJILLO, D. **Os desafios dos professores para incorporar as novas tecnologias no ensino.** Disponível em <https://revistaeducacao.com.br/2018/05/09/quais-os-desafios-dos-professores-para-incorporar-as-novas-tecnologias-no-ensino/#:~:text=Entre%20as%20principais%20dificuldades%20apontadas,de%20tecnologia%20no%20Col%C3%A9gio%20%C3%8Dtalo>. Acesso em 23 fev.. 2022.

VAILLANT, D.; MARCELO, C. **Ensinando a ensinar:** as quatro etapas de uma aprendizagem. Curitiba: UTFPR, 2012.

VEIGA, I. A. **A Prática Pedagógica do Professor de Didática.** SP: Papyrus Editora, 1994.

VIANA, M. J. B. (et al). **Longevidade escolar em famílias populares:** algumas condições de possibilidade. Goiânia: Editora da UCG, apoio Fapemig, 2007.

VIANNA, M. VIANNA, Y. MEDINA, B. **Gamification, Inc.** - Como reinventar empresas a partir de jogos, 2013.

VIGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem.** São Paulo, SP: Martins Fontes, 2001.

WATLING, S. **Digital Exclusion:** potential implications for social work education. Social Work Education, [S.L.], v. 31, n. 1, p. 125-130, fev. 2012. Informa UK Limited. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/02615479.2010.539605>. Acesso em 15 set. 2022.

WILLINGHAM, D.I T. **Por que os alunos não gostam da escola,** 2012. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/2012/04/19/especialista-explica-por-que-os-alunos-nao-gostam-da-escola.htm>. Acesso em: 18/07/2022.

ZABALA, A. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

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

## APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL



### O QUE É GAMIFICAÇÃO? POR QUE USAR?





### OS CRITÉRIOS DE APLICABILIDADE DA GAMIFICAÇÃO EM SALA DE AULA

Para que a gamificação aconteça, alguns critérios são obrigatórios para caracterizar a gamificação e o docente deve determiná-los antes de aplicar no processo de ensino e aprendizagem gamificado. Só podemos dizer que a gamificação acontece se nossos recursos, atividades e avaliações apresentarem regras e algumas determinações prévias como veremos a seguir.

Todo o passo a passo aqui foi descrito nas fases anteriores de maneira detalhada durante todo o desenvolvimento deste e-book, caso surja alguma dúvida sobre algum item, volte para a Fase I. Reforçamos que a gamificação é uma prática que permite a flexibilização e a adaptação da sua metodologia. Você também pode voltar à Fase I e soltar a imaginação e toda a sua criatividade para dinamizar a sua aula e diversas maneiras para engajar os alunos em sala de aula.

### 1º PASSO: ORIENTAÇÕES GERAIS

A gamificação pode ser usada com qualquer assunto, conteúdo, conhecimento ou disciplina.



### 2º PASSO: REGRAS

O professor deve definir as suas regras no gamificação! Todas as regras são criadas e estabelecidas por ele. Todo processo de ensino gamificado tem que obrigatoriamente conter regras, como, por exemplo: tempo estipulado para finalização, limite do número de participantes por equipe, número de chances permitidas, condições para pontuar ou ser recompensado, entre outros.



### 3º PASSO: AVATAR

Antes de iniciar as atividades gamificadas em sala de aula é necessário que o aluno ou a equipe crie o seu AVATAR - personagem a ser criado e utilizado pelo aluno - Representação visual.



### 4º PASSO: MODALIDADES



### 5º PASSO: ATIVIDADE

O professor deve definir a atividade ou recurso didático que irá utilizar: quebra-cabeça, quiz, palavra cruzada, trilha, jogo da memória ou plataformas, aplicativos digitais ou multimídias.

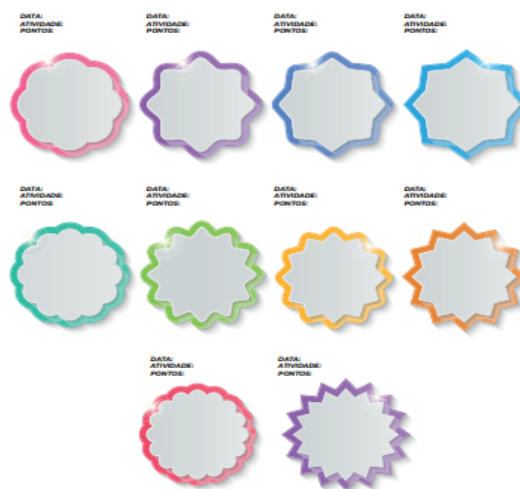


### 6º PASSO: TIPOS

O docente deve determinar se a gamificação a ser utilizada em sala de aula será de conteúdo ou estruturada.



### MODELO DE SISTEMA DE BONIFICAÇÃO:





## ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO

INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E  
TECNOLOGIA DO AMAZONAS  
¿ IFAM



Continuação do Parecer: 5.580.409

**Considerações Finais a critério do CEP:**

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1968576.pdf	19/07/2022 11:39:31		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Detalhado_Andreia_Goncalves_da_Silva_Comite_de_Etica.pdf	19/07/2022 11:38:22	ANDREIA GONCALVES DA SILVA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_TERMOS_DE_CONSENTIMENTO_LIVRE_E_ESCLARECIDO_Andreia_Goncalves_da_Silva_01.pdf	18/07/2022 21:11:13	ANDREIA GONCALVES DA SILVA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Termo_de_autorizacao_e_existencia_de_infraestrutura_Andreia_Goncalves_da_Silva.pdf	18/07/2022 21:05:37	ANDREIA GONCALVES DA SILVA	Aceito
Outros	Carta_de_Anuencia_Andreia_Goncalves_da_Silva.pdf	18/07/2022 21:04:13	ANDREIA GONCALVES DA SILVA	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_Rosto_Andreia_Goncalves_da_Silva.pdf	18/07/2022 20:58:01	ANDREIA GONCALVES DA SILVA	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

MANAUS, 12 de Agosto de 2022

Assinado por:  
**LUIZ HENRIQUE CLARO JUNIOR**  
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Ferreira Pena, 1109 - Prédio da Reitoria, 2º andar, Manaus ¿ AM  
Bairro: CENTRO CEP: 69.025-010  
UF: AM Município: MANAUS  
Telefone: (92)3306-0060 E-mail: cepsh.pggi@ifam.edu.br