

O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO DE XANXERÊ/SC

Daiane Cantoni de Quadros
Eliane Maria Calegari Beber
Francisca Maria Mami Kaneoya

RESUMO

Neste referido trabalho, abordaremos a importância da gamificação como instrumento pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. Realizou-se uma pesquisa com os docentes de nível técnico da cidade de Xanxerê- SC, com o objetivo de investigar se estes docentes utilizam a gamificação em suas aulas. O trabalho conta com pesquisa bibliográfica para sobre processo de ensino e aprendizagem, papel do professor, tecnologia e gamificação, também conta com uma pesquisa e análise quantitativa e qualitativa dos resultados coletados com a aplicação do questionário. Pode-se perceber uma constante evolução na inserção de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, sendo que a gamificação também está conquistando seu espaço neste processo. O docente tem consciência que precisa estar capacitado para utilizar a gamificação com o seu aluno em sala de aula, visto que este é um nativo digital. As instituições também estão buscando capacitar seus docentes, buscando assim atender as necessidades dos alunos da Educação Profissional. A tecnologia certamente será uma aliada do docente na sala de aula, saber utilizá-la de maneira eficiente é o grande desafio para os docentes neste momento. A gamificação também é uma ferramenta muito importante, a sua inserção no processo produzirá resultados eficientes para o processo.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias. Educação. Gamificação.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Leffa e Pinto (2014), pesquisadores têm percebido que tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem. Essa relação entre a gamificação e a aprendizagem já vem sendo estudada há algum tempo por diversos

autores (ALVES, 2009; GARCIA, 2016). Encontrar maneiras efetivas de unir estes dois itens para que o sucesso seja alcançado na aprendizagem é o grande desafio.

A gamificação por ser adotada uma estratégia de ensino pelos docentes, visto que seus alunos já estão inseridos neste cenário tecnológico, portanto ele precisa adaptar-se a esta realidade.

Os docentes da Educação Profissional Nível Técnico utilizam a gamificação em suas aulas? Com este problema de pesquisa busca-se apresentar um perfil das aulas com uso de tecnologias e gamificação pelos docentes.

Dessa forma, este estudo tem a finalidade de investigar a realidade e experiências dos professores das turmas de cursos técnicos profissionalizantes com o manuseio das novas tecnologias, em especial a gamificação. Esta que é uma ferramenta tecnológica desafiadora, fator este que motivou a referida escolha, pois tem o poder de transformar aulas monótonas em verdadeiros espetáculos de aprendizagem. É visível o grande interesse dos jovens pela gamificação e pela facilidade de acesso e aprendizagem da mesma que os possibilita um nível riquíssimo de aprendizagem.

O objetivo geral deste trabalho é investigar como os docentes das instituições de Ensino Técnico profissionalizante da cidade de Xanxerê/SC, utilizam a gamificação em sala de aula. Como objetivos específicos deste trabalho temos a realização da pesquisa bibliográfica, a elaboração e aplicação do questionário para professores da educação profissional nível técnico de Xanxerê e por fim a análise dos dados da pesquisa sobre a utilização da gamificação em suas aulas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Processo de Ensino e Aprendizagem

Para compreender a relevância do processo de ensino aprendizagem é preciso basear-se em alguns renomados autores que falam sobre o tema, relatando que a sociedade e o homem formam o processo juntos. Para Vygotsk “ a história da sociedade e do desenvolvimento do homem caminham juntos, e mais do que isso

estão de tal forma intrincados que um não seria o que é sem o outro.” (Bock, Furtado, Teixeira, 2006, p. 108)

É necessário compreender a importância da evolução do homem e da sociedade, esta junção é fundamental para o sucesso do processo como um todo.

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendendo muito pouco, desmotivando-nos continuamente. Tanto professores quanto alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas para onde mudar? Como ensinar a aprender em uma sociedade interconectada? (MORAN, 2001, p.31)

O professor precisa motivar-se e inovar-se a cada dia, visto que as mudanças ocorrem o tempo todo, quanto maior for a busca por aperfeiçoamentos diante da gamificação, melhores serão os resultados com a p na sua aplicabilidade em sala de aula. Moran (2000, p.13) define o ensino e a aprendizagem como sendo um processo social e pessoal, em que cada sujeito constrói sua caminhada, com seus próprios limites. A caminhada construída pelo aprendiz depende da sua motivação, sua maturidade e a competência adquirida durante sua jornada.

Paiva, Toriani e Lúcio (2014, p. 110) destacam que:

Frente às novas tecnologias que permeiam a sociedade contemporânea, a prática pedagógica necessita ser repensada. Manifestam-se novas maneiras de aprender, conseqüentemente se exige novas maneiras de ensinar. Não basta equipar salas de aula com computadores e softwares de última geração, utilizar vídeos, mídias sociais se o docente não tiver conhecimento e domínio destas ferramentas.

Atualmente os recursos tecnológicos estão presentes no dia-a-dia, é imprescindível que os mesmos sejam utilizados com cunho pedagógico em sala de aula pelos professores. Ignorar a tecnologia, não é mais uma opção, utilizá-la de maneira eficiente tornará o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, obtendo assim resultados positivos.

O professor tem a sua disposição muitas ferramentas tecnológicas que podem contribuir para o sucesso do processo de transmissão, assimilação e produção do

saber, uma delas é a gamificação. Neste contexto a gamificação está se destacando como uma prática pedagógica inovadora no cenário tecnológico atual.

2.2. Gamificação

Pode-se definir o tema gamificação como “uma técnica que adapta conceitos e ideias do universo dos jogos para o mundo real, com o objetivo de incentivar a realização de tarefas ou desafios.” (MENEZES, 2017, p. 1) As mudanças no processo de ensino-aprendizagem remetem que os docentes precisam encontrar ferramentas que tornem este processo mais eficiente.

[...] a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (FARDO, 2013, p. 63)

O termo jogo ainda é pouco explorado de forma proveitosa, ainda há muitos rótulos em torno deste assunto, principalmente para ser utilizado em sala de aula, porém quando utilizado de maneira adequada mesmo produz resultados excelentes.

Alves, Diniz e Minho (2014, p. 76) afirmam que:

[...] a gamificação utiliza o desafio, objetivos, níveis, sistema de feedback e recompensa típico dos ambientes de jogo e se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras.

Na Educação Profissional, o ensino é caracterizado por competência, portanto a avaliação compreende os conhecimentos, habilidades e atitudes do aluno. Kapp (2012 *apud* MINUZI et al 2018, p.4) afirma que “a gamificação contempla o uso de

competências, mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.”

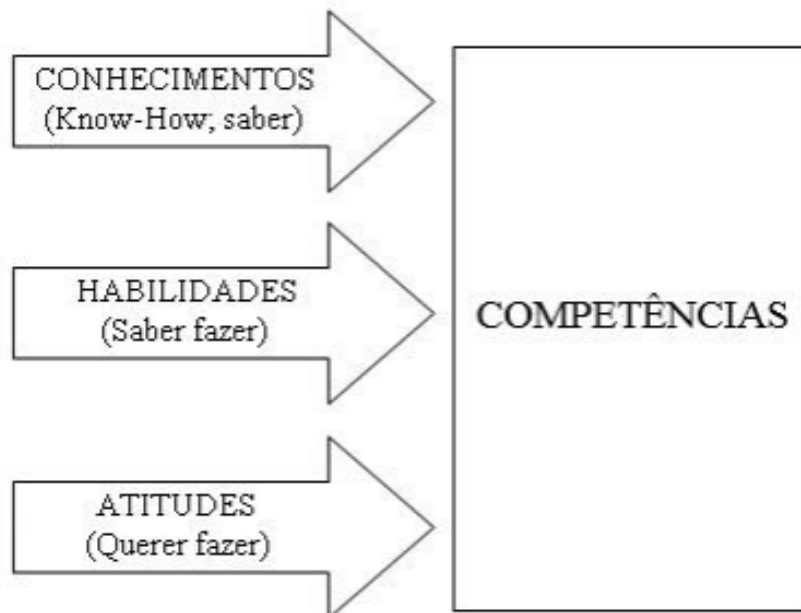
Existe três pilares que compõem uma competência são: Conhecimento, Habilidade e Atitude, mais conhecidos como CHA. De acordo com Rebaglio (2001) os conhecimentos, as habilidades e as atitudes que necessitamos para desenvolver todas as atividades são nossos diferenciais de excelência, qualidade e resultado. Sendo assim, competência pode ser definida como: “Conhecimentos, habilidades e atitudes que são os diferenciais de cada pessoa e tem impacto em seu desempenho nos resultados atingidos” (RABAGLIO,2006, p.23).

Ter competências significa ter conhecimentos hábil idades e atitudes compatíveis, com o desempenho de uma atividade e ser capaz de colocar esse potencial em prática sempre que for necessário. (RABAGLIO,2001,p.2).

O Conhecimento é um conjunto de informações, saberes e vivencias que aprendemos ao longo da vida, reconhecidos pelo indivíduo em sua memória e lhe servirão de base para tomar decisões, ou seja, serão parcialmente traduzidos em seu comportamento (CARBONE, 2006). A Habilidade nada mais é do que a aplicação do conhecimento, ou seja, a capacidade do indivíduo de utilizar de maneira organizada, produtiva e eficiente os conhecimentos armazenados em sua memória. Carbone afirma que a Atitude por sua vez, é a força motriz que fará com que conhecimentos sejam traduzidos em habilidades e que habilidades sejam aplicadas, resultando em desempenho, ou seja, é a predisposição em realizar tarefas.

De acordo com Reblaglio (2004) o Conhecimento sobre determinado assunto (*Know-how*, Saber); Habilidade para produzir resultados com o conhecimento (Saber Fazer); e Atitude proativa, assertividade (Querer Fazer). Conforme figura abaixo:

Figura 1: Modelo CHA de “Competência”



Fonte: Rabaglio (2004)

Mattar (2010) sugere que a utilização dos *games* não deveria ser apenas como uma ferramenta de ensino, segundo o autor é necessário modificar a modalidade de ensino. A mudança no modo de ensinar certamente produzirá resultados mais eficientes para o processo de ensino aprendizagem.

Diversos autores defendem a tríade da gamificação: engajamento, ação e prazer. Minho e Alves (2016) destacam o engajamento como o principal elemento da tríade, visto que é indispensável que as pessoas estejam engajadas para que a atividade de gamificação possa ser desenvolvida com sucesso. A motivação dos alunos no desenvolvimento das atividades norteará todo o processo, garantindo sua eficiência ou não. O segundo elemento da tríade é a ação, voltada para a estratégia do jogo, sendo necessário focar no objetivo final e direcionar as ações para o mesmo. E por fim o prazer, o jogo precisa ter ludicidade e ser divertido, características imprescindíveis para que o objetivo seja alcançado. Os autores destacam que “na medida em que conceitua a experiência ótima como os momentos onde os sujeitos estão automotivados, fazendo algo pelo simples prazer de realizar.”

De acordo com o Gross (2003 *apud* JAPPUR *et al* 2012, p.71) “os jogos educacionais promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas já que para

vencer os desafios os jogadores precisam elaborar estratégias entender como os diferentes elementos do jogo se relacionam. ” É importante frisar que os jogos possuem um alto poder motivador, despertando interesse em seus usuários por um período de tempo maior.

2.3 O Papel do professor

Certamente o professor possui um papel fundamental neste processo de ensino-aprendizagem. França (2016) enfatiza que ao utilizarmos a gamificação como uma alternativa no processo, aproximamos os alunos da sua realidade.

Um dos grandes desafios desse público de professores é dialogar com a geração gamer e com vários comportamentos e demandas relacionados aos elementos da linguagem dos games que eles trazem para o cotidiano escolar; e uma das estratégias pedagógicas que pode facilitar nesse diálogo de gerações e de linguagens diferentes é a Gamificação. (CAROLEI et al., 2016, p. 13)

É importante frisar que o processo de gamificação, as aulas precisam ser bem elaboradas, o professor precisa dominar a técnica, visto que encontrará alunos com conhecimento elevado em gamificação. Caso o docente não tenha domínio do processo, certamente tornará o processo um fracasso, resultando apenas em perda de tempo para ambos.

Portanto, é importante a formação continuada para professores, contudo existem desafios em relação às formações, pois elas precisam trazer consigo uma troca de experiências, diálogo entre os profissionais, partilha de suas angústias, problemas e sonhos em uma busca dos mesmos ideais. Cabe ao professor, buscar, criar, assumir sua autoria diante dos novos saberes e estar aberto a novas mudanças, construir através das experiências a sua própria identidade.

Dessa forma, Pimenta (2012, p.19) entende que:

Uma identidade profissional se constrói, pois, a partir da significação social da profissão; da revisão constante dos significados sociais da profissão; da revisão das tradições. Mas também da reafirmação de práticas consagradas culturalmente e que permanecem significativas [...]. Constrói-se também pelo significado que cada professor, enquanto ator e autor, confere à atividade docente no seu cotidiano a partir de seus valores, de seu modo de situar-se no mundo, de sua história de vida, de suas representações, de seus saberes, de suas angústias e anseios, do sentido que tem a sua vida o ser professor. Assim como a partir da sua relação com os outros professores, nas escolas, nos sindicatos e em outros agrupamentos.

Compreender o processo de ensino-aprendizagem é composto por um conjunto de fatores que precisam obrigatoriamente estar interligados constantemente é fundamental para o professor.

Segundo Lucena (2015), embora muitos pensem que formar um professor é simplesmente capacitá-lo em informática, cabe ressaltar que a sociedade exige muito mais. “[...] a formação plena significa ter acesso aos conhecimentos, tecnologias, arte e cultura e utilizá-los de forma significativa para que possam gerar produções” (LUCENA, 2015. p. 12). De fato, as formações tecnológicas devem trazer experiências significativas, propondo alternativas de ação e reflexão sobre a organização das práticas pedagógicas tecnológicas.

[...] vive-se em um mundo em rede, onde novos espaços de comunicação como as comunidades virtuais, blogs, fóruns e outros cada vez mais presentes, permitindo a interação social a partir do compartilhamento da informação, contribuindo assim para o surgimento de novas formas de aprender e ensinar. (LUCENA, 2015, p. 83)

Dessa forma o aluno aprender de forma compartilhada sendo protagonista de sua própria aprendizagem e a de seus colegas, pois, a aprendizagem é construída pelas reflexões das discussões do próprio grupo. Assim a gamificação se torna uma estratégia didática que favorece e concretiza um aprendizado compartilhado, tão significativo para a construção do conhecimento, pois ela possibilita trabalhar com resolução de problemas, raciocínio e memorização.

O grande desafio para muitos educadores é encontrar jogos adequados àquele conteúdo que está sendo trabalhado, segundo Jappur *et al* (2012) há uma infinidade de jogos disponíveis na internet, porém devido à variedade de currículos das instituições muitos não podem ser utilizados.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa desenvolvida neste trabalho foi de cunho acadêmico, visto que realizou-se a análise dos dados após a sua coleta. Quanto à natureza este trabalho, o mesmo apresentou uma pesquisa básica, com informações que são utilizadas na prática pelos professores.

O presente estudo abordou pesquisa de abordagem quantitativa e qualitativa, pois os dados apresentados foram coletados através de um questionário aplicado aos professores do ensino médio profissionalizante, após realizou-se um comparativo com a pesquisa bibliográfica. O objetivo da aplicação deste questionário era verificar como a gamificação está presente no dia-a-dia dos professores.

A pesquisa tem características de pesquisa exploratória, visto que executamos um levantamento bibliográfico para embasar o nosso trabalho. A pesquisa bibliográfica visa posterior análise dos dados coletados através dos questionários.

O referido questionário foi aplicado com docentes que atuam na Educação Profissional de Nível Técnico na cidade de Xanxerê-SC. O questionário era composto por 9 perguntas fechadas e 4 abertas, embasadas na necessidade de conhecer se os profissionais da educação utilizam a gamificação em sala de aula.

Conforme mencionado anteriormente o principal objetivo foi investigar como os docentes das instituições de ensino técnico profissionalizante da cidade de Xanxerê/SC, utilizam a gamificação em sala de aula. Portanto é fundamental compreender como a gamificação está presente no cotidiano destes docentes. Analisar estes dados possibilitou um diagnóstico mais preciso sobre os efeitos da gamificação no processo de aprendizagem.

Todos os docentes entrevistados receberam uma breve apresentação com o objetivo inicial desta pesquisa, pretendia-se abranger um total de 30 docentes, porém 21 aceitaram responder o questionário. O questionário foi enviado por e-mail ou rede social para os docentes da Educação Profissional de Xanxerê.

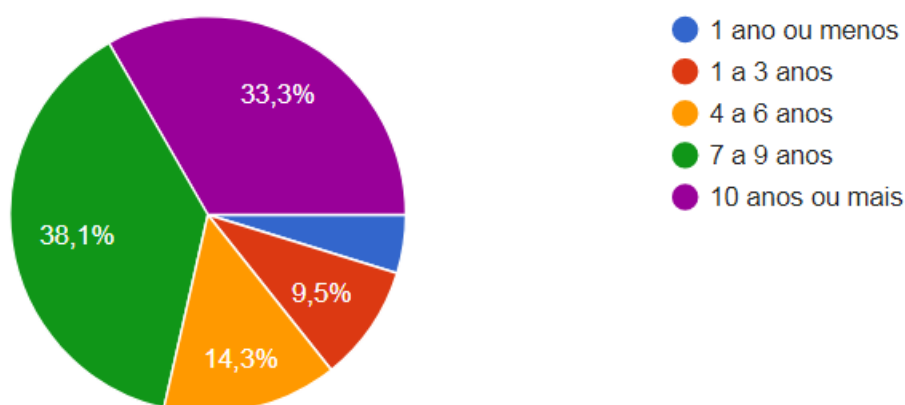
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa foi desenvolvida com docentes de instituições públicas e privadas de Xanxerê, sendo que há no município 7 instituições, sendo 5 privadas e duas públicas, que ministram cursos técnicos profissionalizantes, possuindo um total de 46 docentes que atuam nas mesmas.

O referido questionário foi aplicado entre os dias 20 de Dezembro de 2019 à 20 de Janeiro de 2020, através do meio eletrônico, *Google Forms*, sendo que 21 profissionais participaram da pesquisa e obtivemos os resultados a seguir: a faixa etária dos respondentes está entre : 4,8% tem de 20 a 25 anos, 9,5% possui entre 26 a 30 anos, 19% está entre os 31 a 35 anos, 28% está entre 41 ou mais e a grande maioria gira (em torno de 38%) de 36 a 40 anos de idade.

A experiência profissional dos respondentes também é um dado relevante para a pesquisa, afinal ela proporciona diversos benefícios para o profissional em sala de aula. Aproximadamente dois terços (72%) dos entrevistados atuam em sala de aula há mais de 7 anos.

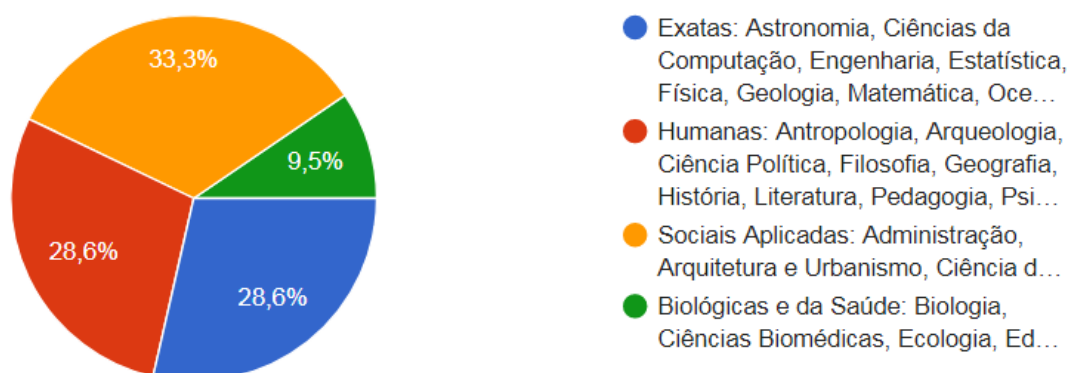
Figura 2 - Tempo de experiência profissional em cursos profissionalizantes de nível médio.



Fonte: Dados das autoras, 2020.

Os cursos técnicos profissionalizantes oferecidos em Xanxerê são: Administração, Enfermagem, Eletromecânica, Segurança do Trabalho, Eletrotécnica, Automação Industrial, Informática, Elétrica e Mecânica. Com relação a área de formação dos profissionais que atuam nestes cursos, as áreas predominantes são exatas (28,6%), humanas (28,6%) e sociais aplicadas (33,3%).

Figura 3 - Área de formação dos profissionais.

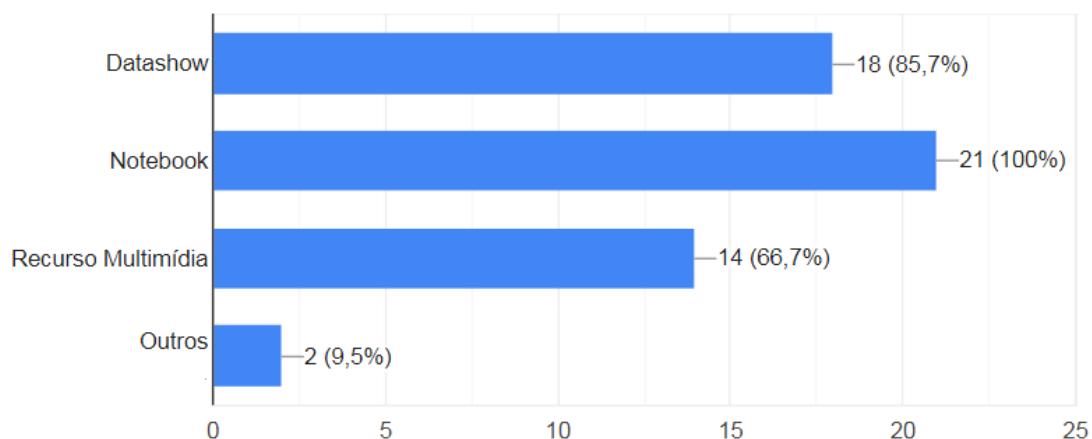


Fonte: Dados das autoras, 2020.

Adiante as perguntas possuem como foco as tecnologias e a gamificação utilizadas em sala de aula pelos referidos docentes. Quando questionados sobre a realização de cursos de capacitação sobre o uso de tecnologias em sala de aula 71% dos respondentes relataram que já participaram e 28% nunca realizaram nenhum tipo de formação estes cursos,.

Quanto a utilização de recursos tecnológicos, todos os docentes relataram que utilizam *notebook* em sala de aula, um percentual bem significativo (87,5%) destes também utilizam o *data show*. Os recursos multimídia são utilizados por 66,7% dos respondentes, isto afirma que, os profissionais utilizam as tecnologias em sala de aula.

Figura 4 - Recursos midiáticos utilizados em sala de aula.

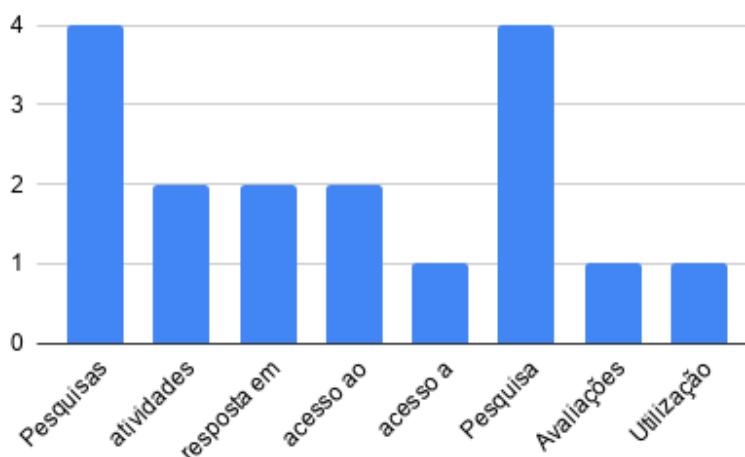


Fonte: Dados das autoras, 2020.

Nos dias de hoje existem muitas mídias para serem aplicadas em sala de aula e um deles é o celular. Assim 71,4% dos respondentes relataram que já fazem o uso do celular em sala de aula com seus alunos, porém há quase 30% deste que ainda não utilizam este recurso com seus alunos. Na atualidade mudança são necessárias, Moran (2000) compreende que ensinar “com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. (pg, 63).

Quando questionados sobre como os alunos poderão estar utilizando o celular de maneira produtiva em sala de aula, as respostas apresentadas foram as seguintes: Pesquisas diversas (23,5%), Respostas em formulários (Google Forms) (11,8%), Acesso ao Google Drive e Classroom (11,8 %), Atividades Lúdicas – jogos e interações (11,8%), Acesso à catálogos *online* (5,9 %), Pesquisa para solução de problemas (23,5%), avaliações elaboração de apresentações (5,9%), Utilização para acesso de aplicativos referente ao conteúdo (5,9%).

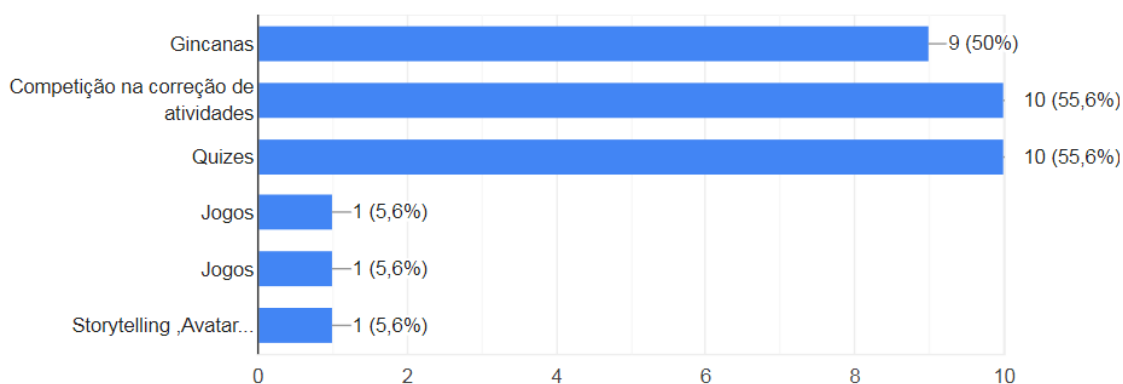
Figura 5 - Para que o celular é utilizado em sala de aula.



Fonte: Dados das autoras

Como podemos perceber, o celular pode tornar as aulas muito diversificadas, muitos docentes já manuseiam com seus alunos o celular em sala de aula. Conforme pode-se perceber no gráfico abaixo a utilização do celular para atividades de gincanas, competições e quizzes é bem frequente nas aulas dos respondentes.

Figura 6 - Práticas utilizadas em sala de aula:



Fonte: Dados das autoras, 2020.

Quando questionados sobre os games/jogos utilizados em sala de aula, obteve-se diversos exemplos, alguns mais generalistas e outros específicos de cada

curso ou disciplina. Foram citados: Kahoot, Cuidando Bem, Adolescer, Conhece a dor, Avatar, Jogo de Detetive, Storytelling, Quizes, Complete a resposta quando parar a música, Jogos de tabuleiro.

Tão importante quanto aplicar atividades gamificadas aos alunos é saber se estas contribuem para o aprendizado. Aproximadamente um terço dos entrevistados (69,2%) relataram que perceberam evolução no aprendizado dos alunos.

Os relatos sobre a evolução no aprendizado com os alunos destacam a importância de diversificar as aulas constantemente, visto que os alunos querem aprender de uma maneira diferente e com a inserção de tecnologias neste processo. É imprescindível que o docente compreenda a necessidade de repensar sua forma de ensinar, diante das respostas apresentadas nesta pesquisa é possível identificar a busca por diferentes formas de se promover as aprendizagens.

Até este momento da pesquisa percebeu-se que os docentes possuem interesse e/ou já utilizam a gamificação em suas aulas. Porém quando questionados sobre o incentivo dado pela instituição em que o mesmo atua para o uso da gamificação em sala, percebeu-se que apenas metade destas instituições aplica tais incentivos.

Ao analisarmos a faixa etária dos docentes entrevistados e o período de atuação no Ensino Profissionalizante percebe-se que a grande maioria (66% destes possuem idade acima de 35 anos) fazendo assim parte do grupo denominado imigrantes digitais, ou seja, são profissionais que não nasceram imersos na tecnologia. Segundo Santos, Scarabotto e Matos (2011), relatam que os docentes são diferentes da geração de alunos que frequentam o Ensino Profissional que são os nativos digitais, onde o papel e caneta não são tão necessários no cotidiano. O grande desafio do docente é inserir-se neste mundo tecnológico, para poder assim atender as necessidades dos seus alunos.

Sabe-se que o docente precisa compreender todos os processos e querer a inserção da gamificação nas aulas, mas é fundamental que ele tenha um suporte da instituição. Investimento em estrutura física adequada e equipamentos tecnológicos por exemplo, podem ser considerados incentivos, afinal muitas ações dependerão da instituição mantenedora, principalmente quando envolve recursos financeiros.

Ao serem questionados sobre como a instituição de ensino incentiva o uso da gamificação em sala de aula, 52,4% dos respondentes relataram que as mesmas incentivam a utilização e disponibilizam internet de qualidade em laboratório moderno para o docente e seus alunos utilizarem, enquanto 47,6% não incentivam o docente na elaboração do plano da aula gamificada.

Constar no plano de ensino a aula gamificada já é obrigatoriedade para alguns docentes, visto que determinadas instituições de ensino já adotam esta prática. Elas possuem foco na educação por competência (conhecimentos, habilidades e atitudes), portanto o plano de ensino precisa contemplar essas competências no processo de avaliação. Nele também é necessário constar atividades diversificadas que possibilitem ao aluno o aprendizado de maneiras diferenciadas, neste novo método a gamificação vem ganhando espaço no processo avaliativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De recreação e divertimento à inserção da gamificação vem ganhando seu espaço como estratégia no processo de ensino aprendizagem, tornando um dos recursos didáticos, mais eficientes na atualidade. É visível perceber como os alunos são autônomos na forma como eles resolvem os problemas das atividades propostas com muita facilidade, iniciativa e criatividade.

Assim, a presente pesquisa apresentou uma investigação sobre o uso da gamificação em sala de aula pelos docentes de nível técnico. A grande maioria já faz uso das tecnologias e permitem que seus alunos participem enriquecendo ainda mais o processo de aprendizagem, observamos também que uma minoria de professores ainda não se sentem seguros em usá-los e proíbem seus alunos em utiliza o celular como estratégia de aprendizagem.

Essa minoria de profissionais não buscou formação e em seus relatos a instituição pouco incentiva o mesmo a ser utilizado em suas estratégias de aprendizagem. Convém mencionar que os alunos que fazem uso da gamificação apresentaram melhores resultados em sua aprendizagem, dessa forma, através dos

resultados obtidos pela pesquisa, é possível concluir que a grande maioria dos professores faz uso da gamificação e aplicá-la, como estratégia de ensino, foi um êxito.

É necessário que todos os profissionais da educação profissional sejam orientados e incentivados a conhecer as novas metodologias ativas, e fazer a experiências, utilizando a gamificação, pois esse é o momento que a tecnologia nos move e nos orienta na aprendizagem, não reconhecê-la como método é o mesmo que não apropriar-se do futuro.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Gama. Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil. *In*: HETKOWSKI, Tânia Maria (Organ.) **Educação e contemporaneidade: pesquisas científicas e tecnológicas**. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 376-394

ALVES, Lynn; MINHO, Marcelle. **Jogar, experimentar e criar: relatos de experiências formativas gamificadas para professores da educação profissional**. *In*: XV SBGames - 2016, São Paulo. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157819.pdf>. Acesso em: 14 out. 2019.

ALVES, Lynn; MINHO, Marcelle; DINIZ, Marcelo. Gamificação: diálogos com a educação. *In*: FADEL, Luciane M. et al. (org.) **Gamificação da educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 73 – 96.

BOCK, A. M. B. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. São Paulo: Saraiva, 2006.

BOCK, Ana Mercê Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Thassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia**. 13.ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

CARBONE, Pedro Paulo et al. **Gestão por Competência e Gestão do Conhecimento**. 2ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

CAROLEI, Paula. et al. **Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas.** In: SB Games 2016. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157758.pdf> . Acesso em: 12 out. 2019.

COSTA, Amanda Cristina dos Santos. MARCHIORI, Patrícia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência.** 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/Dell/Downloads/89912-Texto%20do%20artigo-184937-2-10-20151002.pdf>. Acesso em 31 set. 2019.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, João Carlos da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar.** Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170-2.pdf> Acesso em: 15 out. 2019.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf;jsessionid=53FAAEF9475F5801B266BAC67FE6AB4F?sequence=1> Acesso em: 30 ago. 2019.

FRANÇA, A. S.de. **Game, Web 2.0 e mundos virtuais em educação.** São Paulo: Cengage, 2016. Disponível em: <https://blog.ipog.edu.br/educacao/beneficios-gamificacao-na-educacao/> . Acesso em 26 ago. 2019.

JAPPUR, Rafael; *et al.* Jogos educativos digitais no processo de ensino-aprendizagem. In: SILVA, Eli Lopes da. (Organ.) **Mídia-educação: tecnologias digitais na prática do professor.** Curitiba: CRV, 2012, p. 62-82.

LEFFA, Vilson; PINTO, Cândida Martins. **Aprendizagem como vício: O uso de games na sala de aula.** *Revista (Con) Textos Linguísticos*, Vitória, v.8, n. 10.1, p. 358-378, 2014. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Aprendizagem_vicio.pdf Acesso em: 10 out.2019.

LUCENA, S. **Produzir e compartilhar**: novas formas de aprender com as culturas digitais. Projeto de Pesquisa. UFS, 2015. Disponível em: <https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/public/departamento/pesquisa.jsf?id=196> Acesso em: 14 out. 2019

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2010.

MENEZES, Nayra. **9 Benefícios incríveis da gamificação na educação**. 2017. Disponível em: <https://blog.ipog.edu.br/educacao/beneficios-gamificacao-na-educacao/> Acesso em: 10 out. 2019.

MINUZI, Nathalie Assunção; *et al.* **Gamificação na Educação Profissional e Tecnológica**. In: 23º SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA E SOCIEDADE - METODOLOGIAS ATIVAS. 2018, São Paulo. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1061>. Acesso em: 14 out. 2019.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

PAIVA, Rosângela; TORIANI, Silvana; LUCIO, Vera Regina. Formação docente para o uso das tecnologias digitais. In: SILVA, Eli Lopes da. (Organ.) **Mídia-educação: tecnologias digitais na prática do professor**. Curitiba: CRV, 2012, p. 105-116.

PIMENTA, Selma Garrido; et al. Formação de professores: identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, Selma Garrido. (Organ) **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez Editora, 1999, p. 15-34. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4404301/mod_resource/content/3/Texto-%20Pimenta-%201999-FP-%20ID%20%20e%20SD.pdf Acesso em: 15 out. 2019.

RABAGLIO, Maria Odete. **Seleção por competências**. São Paulo: Educator, 2001.

_____. **Ferramentas de avaliação de performance com foco em competências**. 2.ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2006.

SANTOS, Marisilvia dos; SCARABOTTO, Suelen do Carmo dos Anjos; MATOS, Elizete Lucia Moreira. **Imigrantes e nativos digitais: um dilema ou desafio na educação?** Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5409_3781.pdf
Acesso em 13 mai 2020.

ANEXOS

ANEXO 1 - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS DOCENTES DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DE XANXERÊ

Este questionário é parte integrante da elaboração do artigo de Especialização em Tecnologias do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC, das acadêmicas Daiane Cantoni de Quadros e Eliane Maria Calegari Bebbber.

Objetivo geral: será investigar como os docentes das instituições de ensino técnico profissionalizante da cidade de Xanxerê/SC, utilizam a gamificação em sala de aula.

Esses dados serão utilizados únicos e exclusivamente para fins de pesquisa.

Antecipadamente agradecemos pela disponibilidade e pelo interesse em respondê-lo.

1. Qual a sua faixa etária?

- 20 a 25 anos
- 26 a 30 anos
- 31 a 35 anos
- 36 a 40 anos
- 41 anos ou mais

2. Quantos anos você possui de experiência profissional em cursos profissionalizantes de nível médio?

- até 1 ano
- 1 a 3 anos
- 4 a 6 anos
- 7 a 9 anos
- 10 anos ou mais

3. Qual sua área de formação?

- Exatas: Astronomia, Ciências da Computação, Engenharia, Estatística, Física, Geologia, Matemática, Oceanografia, Química, Sistemas de Informação, entre outras.
- Humanas: Antropologia, Arqueologia, Ciência Política, Filosofia, Geografia, História, Literatura, Pedagogia, Psicologia, Sociologia, Teologia, entre outras.

() Sociais Aplicadas: Administração, Arquitetura e Urbanismo, Ciência da Informação, Ciências Contábeis, Comércio Exterior, Comunicação Social, Desenho Industrial, Direito, Economia, Museologia, Serviço Social, Turismo, entre outras.

() Biológicas e da Saúde: Biologia, Ciências Biomédicas, Ecologia, Educação Física, Enfermagem, Farmácia, Fisioterapia, Gestão Ambiental, Medicina, Nutrição, Odontologia, Zootecnia, entre outras.

4. Você já realizou curso de capacitação sobre uso de tecnologias em sala de aula?

() Sim

() Não

5. Caso utilize recursos tecnológicos em sala de aula, cite-os:

() *Datashow*

() *Notebook*

() Recurso Multimídia

() Outros Qual? _____

() Não utiliza

6. Os seus alunos podem utilizar celular em sala como um recurso pedagógico?

() Sim

() Não

7. Caso a resposta da questão anterior (utilização do celular em sala de aula) tenha sido positiva, relate como o aluno poderá utiliza-lo em sala.

8. Assinale se identifica alguma das práticas abaixo como com as que usa na sala de aula:

() Gincanas

() Competição na correção de atividades

() Quizes

() Outras Cite-a: _____

9. Se tem práticas de gamificação em sala de aula, cite quais são:

10. Se aplica práticas de gamificação em sala de aula, percebeu alguma evolução no aprendizado dos alunos?

() Sim

() Não

11. Caso a resposta da questão anterior (evolução no processo de ensino-aprendizagem através da gamificação) tenha sido positivo, relate sobre esta evolução.

12. A instituição de ensino que você atua incentiva a utilização da gamificação em sala de aula?

() Sim

() Não

13. Caso a resposta da questão anterior (a instituição de ensino incentiva a utilização da gamificação) tenha sido positiva, relate como ela faz.

Gratas pela sua contribuição...